

**PENERAPAN PRINSIP KEBARUAN (*NOVELTY*) DALAM
PERLINDUNGAN DESAIN INDUSTRI DI INDONESIA**

(Studi Kasus Desain Industri Iphone 3G *Apple Inc. v. Galaxy S Samsung
Electronics Co.Ltd*)

JURNAL ILMIAH

Disajikan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat Memperoleh
Gelar Kesarjanaan Dalam Ilmu Hukum

Oleh :

AGITYA KRESNA ADIYAN

NIM. 0910110108



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS HUKUM
MALANG
2013**

**PENERAPAN PRINSIP KEBARUAN (*NOVELTY*) DALAM
PERLINDUNGAN DESAIN INDUSTRI DI INDONESIA
(Studi Kasus Desain Industri Iphone 3G Apple Inc. v. Galaxy S Samsung
Electronics Co.Ltd)**

Agitya Kresna Adiyana

Fakultas Hukum Universitas Brawijaya

Abstrak

Penerapan Prinsip Kebaruan pada kasus Desain Industri Iphone 3G Apple Inc. v. Galaxy S Samsung Electronics Co.Ltd di Amerika Serikat, memperlihatkan bahwa dalam penerapan prinsip kebaruan (novelty) menganut ketentuan yang sejalan dengan article 25 ayat (1) TRIPs yakni menggunakan metode significantly different. Sehingga desain dari ponsel Samsung Galaxy S i9000 dianggap melanggar beberapa hak desain paten yang dimiliki Apple atas produk Iphone 3GS karena keduanya memiliki desain yang menyerupai satu dengan lainnya, dan tidak tampak adanya perbedaan yang signifikan di antara kedua desain ponsel tersebut. Desain yang dianggap baru tidak boleh menyerupai desain yang telah ada terdahulu, meski pemilik desain tergugat menyatakan bahwa terdapat perbedaan dari desain yang ia miliki dengan desain yang ada terdahulu, namun apabila perbedaan tersebut hanya terletak pada perbedaan yang minim, terkait beberapa unsur saja, baik itu warna maupun lekuk penampang luar, sepanjang itu terlihat secara kasat mata oleh juri sama, atau menyerupai, maka desain tersebut tidak dapat dianggap sebagai desain yang baru. Ketentuan inilah yang belum sepenuhnya diadopsi oleh Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang desain industri. Sebagai salah satu ketentuan yang mengatur mengenai permasalahan desain industri di Indonesia, undang-undang tersebut tidak menyatakan secara tegas penerapan prinsip kebaruan yang digunakan. Sehingga terjadi ketidakpastian hukum pada penerapan prinsip kebaruan (novelty) dalam perlindungan desain industri di Indonesia.

Kata kunci : kebaruan (novelty), perlindungan desain industri

Abstract

Principle implement on case Designs Iphone's Industry 3G Apple Inc. v. Galaxy s Samsung Electronics Co. Ltd at United States Of America, show that deep implemented kebaruan's principle (novelty) following in line with rule article 25 sentences (1) TRIPs namely utilize significantly different's methods. So design from ponsel Samsung Galaxy s i9000 looking on to breach many rights designs proprietary patent Apple on Iphone's product 3GS because both have design that takes after one by lainnya, and doesn't descry to mark sense distinctive significant amongst those one design second ponsel that. Reputed design new may not take after design already there is former, even design owner litigating to declare for that exists distinctive of design that it has with former aught design, but if the difference that just lays in distinctive minim one, concerning severally elemental only, well that penampang's color and also dent extern, along it appears kasat

maata's ala by jury with, or taking after, therefore that design can't be looked on as design a new one.

Key word : *novelty, protection designs industry*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Keikutsertaan Indonesia dalam meratifikasi *Agreement Establishing The World Trade Organization* (selanjutnya disebut WTO) yang mencakup pula *Agreement on Trade Related Aspect of Intellectual Property Right* (selanjutnya disebut Perjanjian TRIPs) sebagaimana telah diratifikasi dengan Undang-Undang Nomor 7 tahun 1994 Tentang Pengesahan *Agreement Establishing The World Trade Organization*. Ratifikasi atas persetujuan-persetujuan tersebut mendukung ratifikasi *Paris Convention for the Protection of Industrial Property Rights* (Konvensi Paris) dengan dengan Keputusan Presiden Nomor 15 Tahun 1997, mengakibatkan Indonesia harus membentuk dan menyempurnakan hukum nasionalnya¹.

Sebagai bentuk konsekuensi dari ratifikasi Undang-Undang Nomor 7 tahun 1994 Tentang Pengesahan *Agreement Establishing The World Trade Organization*, Indonesia menyempurnakan peraturan perundang-undangan di bidang Hak Kekayaan Intelektual (selanjutnya disebut HKI). Dimulai dengan di ubahnya Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987 Tentang Hak Cipta dengan Undang – Undang Nomor 12 tahun 1997, yang kemudian di ubah kembali dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta. Begitu pula dengan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1989 Tentang Merek yang diubah dengan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 1997 yang kemudian diubah kembali dengan Undang Undang Nomor 15 Tahun 2001. Serta Undang-Undang Nomor 19 Tahun 1992 Tentang Paten yang diubah dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 1997 yang di ubah kembali dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001. Indonesia juga telah mengesahkan Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 Tentang Rahasia Dagang, Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 Tentang Desain Industri (selanjutnya disebut

¹ **Kitab Undang-Undang Hak Kekayaan Intelektual**, Bandung, Fokusmedia, 2006, hal.223.

Undang-Undang Desain Industri), dan Undang-Undang Nomor 32 Tentang Tataletak Sirkuit Terpadu.

Sebagai negara berkembang, Indonesia harus memandang sisi perdagangan internasional yang menimbulkan adanya persaingan sebagai suatu hal yang mempunyai arti sangat penting. Pembangunan di bidang ekonomi yang akan semakin menitik beratkan pada sektor industri yang berorientasi pada ekspor memerlukan pengamanan bagi pemasarannya². Berangkat dari hal tersebut, isu perlindungan terhadap produk industri termasuk produk-produk yang dihasilkan oleh kemampuan intelektual manusia menjadi isu yang tidak dapat dilepaskan dalam kerangka perdagangan bebas. Salah satu produk yang dihasilkan oleh kemampuan intelektual manusia adalah desain industri. Dalam perkembangan desain industri memegang peranan penting bagi keberhasilan perindustrian dan perdagangan di suatu negara. Desain industri merupakan sarana untuk mendapatkan nilai tambah ekonomi yang tinggi dalam suatu industri. Oleh karena itu, negara industri maju seperti Amerika Serikat, Inggris, dan Jepang telah memberikan perhatian khusus pada desain Industri³.

Berdasarkan Undang-Undang Desain Industri, hak atas desain industri diberikan negara kepada pendesain dalam jangka waktu tertentu.⁴ Pendesain mempunyai hak untuk menggunakan industri tersebut untuk dirinya sendiri atau kepada pihak lain berdasarkan persetujuannya untuk periode waktu yang telah ditentukan. Dalam hal ini pendaftaran adalah syarat mutlak untuk terjadinya hak industri.⁵ Tanpa pendaftaran, tidak akan ada hak atas desain industri, juga tidak ada perlindungan hukum.

Selain mewujudkan komitmen terhadap persetujuan Perjanjian TRIPs sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya, peraturan desain industri dimaksudkan untuk memberikan landasan bagi perlindungan yang efektif

² Ranti Fauza Mayana, **Perlindungan Desain Industri di Indonesia Dalam Era Perdagangan Bebas (Desain Industri)**, Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2004, hal 3.

³ *Ibid.*

⁴ Pasal 5 ayat (1), **Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 Tentang Desain Industri**, menyatakan bahwa perlindungan terhadap hak industri diberikan untuk jangka waktu 10 (sepuluh) tahun dihitung sejak tanggal penerimaan.

⁵) Ranti Fauza Mayana, *Op.cit.* hal 59.

terhadap berbagai bentuk penjiplakan, pembajakan, dan peniruan atas Desain Industri yang telah didaftarkan.

Adapun prinsip pengaturannya adalah pengakuan kepemilikan atas karya intelektual yang memberi kesan estetis dan dapat diproduksi secara berulang-ulang serta dapat menghasilkan suatu barang dalam bentuk dua atau tiga dimensi. Dengan demikian, perlindungan atas desain industri hanya diberikan kepada produk yang memang diproduksi secara massal, bukan produk yang hanya diproduksi satu kali.

Dalam penjelasan umum Undang-Undang Desain Industri dikatakan pula bahwa perlindungan desain industri diberikan oleh Negara Republik Indonesia apabila diminta melalui prosedur pendaftaran oleh pendesain, ataupun badan hukum yang berhak atas Hak Desain Industri tersebut, dengan pengertian pendesain adalah seorang atau beberapa orang yang menghasilkan desain industri, dalam suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi (komposisi garis atau warna, atau garis dan warna) atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk barang atau komoditi industri dan kerajinan tangan.

Dari hal-hal tersebut dapat dikatakan bahwa pada prinsipnya yang dilindungi dari sebuah desain industri adalah penampilan bentuk terluar dari suatu produk, atau penampakan visualnya saja. Sementara, aspek teknis, teknologi dan fungsional dari suatu produk dilindungi oleh hukum paten.

Jika dibandingkan dengan ketentuan Desain Industri dalam *Part II Section 4 TRIPs Agreement* khususnya dalam pasal 25 dan pasal 26, disimpulkan bahwa pada intinya ketentuan dalam Perjanjian TRIPs tentang Desain Industri mengatur bahwa :

- i. desain industri yang dapat dilindungi adalah desain industri yang baru atau orisinal;
- ii. hak desain industri yang mencakup membuat, menjual, atau mengimpor dan termasuk mencegah pihak lain yang melakukan hal itu tanpa izin pemegang hak, dan

iii. jangka waktu perlindungan minimal 10 (sepuluh) tahun.

Undang-Undang Desain Industri yang Indonesia miliki pada dasarnya hanya menelan secara utuh ketentuan yang terkandung dalam pasal Perjanjian TRIPs tentang Desain Industri, hal ini terlihat dari ketentuan pasal 2 Undang-Undang Desain Industri yang mengemukakan desain industri yang dapat memperoleh perlindungan meliputi :

- i. Hak Desain Industri diberikan untuk desain industri yang baru.
- ii. Desain Industri dianggap baru apabila pada tanggal penerimaan, desain industri tersebut tidak sama dengan pengungkapan yang telah ada sebelumnya.
- iii. Pengungkapan sebelumnya, sebagaimana dimaksud dalam ayat (2) adalah pengungkapan desain industri yang sebelum (i) tanggal penerimaan; (ii) tanggal prioritas apabila permohonan diajukan dengan hak prioritas; dan (iii) telah diumumkan atau digunakan di Indonesia atau di luar Indonesia

Adapun maksud dari Undang-Undang Desain Industri tersebut mengenai pengungkapan adalah pengungkapan melalui media cetak atau elektronik, termasuk juga keikutsertaan dalam suatu pameran. Menurut pengertian pasal 2 *aquo*, dapat disimpulkan bahwa suatu desain industri akan dianggap baru apabila pada tanggal penerimaan desain yang didaftarkan tersebut tidak sama dengan pengungkapan yang telah ada sebelumnya. Dengan demikian pengungkapan terlebih dahulu oleh pendesain akan menghilangkan unsur kebaruan. Juga bahwa Undang-Undang Desain Industri tidak menerapkan pendekatan orisinalitas, melainkan lebih menekankan apakah suatu desain industri baru atau tidak.⁶

Dari sinilah kemudian muncul sebuah permasalahan yang mendasar terkait perlindungan desain industri di Indonesia, karena tidak ada definisi dan pengertian jelas yang diberikan oleh Undang-Undang Desain Industri maupun di peraturan perundang-undangan lain yang berlaku terkait bagaimana prinsip kebaruan yang digunakan, apakah kemudian yang menjadi

⁶ Hendra Setiawan, 2008, **Penilaian Kebaruan Menurut Hukum Desain Industri Indonesia** (online), <http://www.hukumonline.com/berita/baca/hol20446/penilaian-kebaruan-menurut-hukum-desain-industri-indonesia>, (27 October 2012)

indikator desain industri tersebut dapat dikatakan baru, karena dilihat dari pengertian yang diberikan oleh pasal 2 Undang-Undang Desain Industri hanya bertitik tolak bahwa pada tanggal penerimaan pendaftaran, desain industri yang didaftarkan tidak sama dengan pengungkapan yang telah ada sebelumnya. Ketentuan ini sama sekali belum memberikan sebuah kepastian yang jelas mengenai prinsip kebaruan dari desain tersebut.

Ketidak tegasan Undang-Undang Desain Industri dalam mengatur metode pendekatan untuk menilai unsur kebaruan telah menimbulkan ketidak pastian hukum. Tidak ada satupun ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri yang mencantumkan penjelasan mengenai prinsip dari kebaruan (*Novelty*) dari sebuah desain industri yang terdaftar, sehingga dalam prakteknya penafsiran terhadap ketentuan pasal tersebut diserahkan kepada hakim dalam proses pengadilan jika terjadi sengketa.

Sebagai contoh dalam perkara gugatan pembatalan desain industri Mesin Gergaji type STIHL 070 oleh Precision Tooling S.p.A. berkedudukan di Italia (sebagai penggugat), v. Andreas STIHL AG & Co.KG, berkedudukan di Deutschland Republik Federasi Jerman (DE) (sebagai tergugat), karena dianggap tidak baru. Kedua belah pihak telah menggunakan kuasanya masing-masing.⁷

Dalam perkara tersebut terdapat penafsiran terhadap penerapan prinsip kebaruan (*novelty*) oleh hakim, dimana Majelis Hakim dalam sengketa ini berpendapat bahwa sebuah desain industri dapat dikatakan baru apabila telah mengalami perubahan penampakan visual yang signifikan, artinya penampakan visual kedua benda tersebut menjadi sangat berbeda. Bila tidak, maka modifikasi suatu produk tersebut tidak dapat disebut baru sehingga tidak dapat dianggap sebagai suatu desain industri.

Berbeda dengan pertimbangan hukum pada uraian sengketa desain industri Mesin Gergaji tipe STIHL 070 oleh Precision Tooling S.p.A. berkedudukan di Italia (sebagai penggugat), v. Andreas STIHL AG & Co.KG, berkedudukan di Deutschland Republik Federasi Jerman (DE)

⁷ Putusan Pengadilan Niaga Jakarta Pusat No. 02/Desain Industri/2004/ PN.Niaga.Jkt.Pst

(sebagai tergugat), dalam perkara gugatan pembatalan desain industri Karung Plastik Anti Slip antara PT. Boma Internusa (sebagai Penggugat) v. PT PPEN Rajawali Nusantara (sebagai Tergugat) karena desain industri Karung Plastik Anti Slip yang telah terdaftar dianggap tidak baru. Pada sengketa ini terdapat penafsiran terhadap penerapan prinsip kebaruan (*novelty*) oleh hakim, dimana Majelis Hakim dalam sengketa ini berpendapat bahwa sebuah desain industri dapat dikatakan baru apabila telah mengalami perubahan atau modifikasi maupun penambahan dari desain sebelumnya yang telah ada, berdasarkan penafsiran ini, suatu desain industri dapat dikatakan baru tanpa perlu ada perubahan signifikan yang terjadi pada desain industri sebelumnya.

Dari kedua putusan pengadilan tersebut telah terjadi sebuah ketidakpastian hukum, dimana dalam putusan pertama, penerapan prinsip kebaruan (*novelty*) menggunakan prinsip bahwa desain industri dapat dikatakan baru apabila telah mengalami perubahan penampakan visual yang signifikan, artinya penampakan visual kedua benda tersebut harus memiliki perbedaan yang sangat signifikan agar bisa disebut sebagai desain yang memiliki unsur kebaruan. Sedangkan dalam putusan kedua menggunakan penerapan prinsip kebaruan (*novelty*) yang berbeda yakni desain industri dapat dikatakan baru apabila desain tersebut telah mengalami perubahan atau modifikasi meskipun perubahan tersebut bukan merupakan perubahan yang signifikan, itu artinya bahwa masih ada kemiripan visual dengan desain sebelumnya.

Hal ini jelas sangat merugikan Indonesia, baik itu menambah ketidakpastian hukum, dan dapat menurunkan kualitas perlindungan terhadap hak atas kekayaan intelektual seorang pendesain beritikad baik. Sehingga tidaklah mengherankan apabila kemudian kerap kali terjadi pelanggaran terkait HKI. Dari data yang dicantumkan oleh Direktorat Jendral Hak Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM, terdaftar sebanyak 52 kasus pelanggaran HKI per Juli 2012. Angka tersebut naik signifikan dari posisi akhir di tahun 2011 yang hanya mencapai 17 kasus.⁸

⁸ Syakur Usman, **Pemerintah Tangani 52 Kasus Pelanggaran HKI**, 2012, Indonesia Finance Today (online), <http://www.indonesiainancetoday.com>, diakses 27 Oktober 2012.

Setelah menelaah dari putusan pengadilan niaga yang memiliki perbedaan penerapan prinsip kebaruan (*novelty*), untuk memperkuat sebuah landasan penerapan dari sebuah prinsip kebaruan (*novelty*) pada desain industri perlu adanya sebuah rujukan berdasarkan putusan pengadilan di beberapa negara khususnya negara yang menjadi anggota WTO dan telah meratifikasi Perjanjian TRIPs kedalam hukum nasionalnya. Oleh karena itu dalam hal ini penulis menggunakan rujukan pada putusan pengadilan terkait kasus desain *Industri Apple Inc. v. Samsung Electronics Co.Ltd.*. Adapun alasan penulis menggunakan kasus ini sebagai rujukan karena kasus ini merupakan kasus yang melibatkan dua perusahaan elektronik besar dunia. Kasus Desain Industri Iphone 3G *Apple Inc. v. Galaxy S Samsung Electronics Co.Ltd*, merupakan kasus besar yang diajukan pada lebih dari 4 (empat) negara berbeda yakni Amerika Serikat, Inggris, Korea Selatan dan Jepang. Tidak hanya itu, alasan penulis menjadikan kasus tersebut sebagai bahan rujukan dikarenakan dalam kasus tersebut terdapat penerapan dari prinsip kebaruan (*novelty*) yang memperhitungkan kemiripan visual sebuah desain industri agar desain tersebut dapat di kategorikan sebagai desain industri yang baru. Namun dalam penulisan ini penulis hanya akan membatasi pada putusan Kasus Desain Industri Iphone 3G *Apple Inc. v. Galaxy S Samsung Electronics Co.Ltd* di Amerika Serikat.

2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Penerapan Prinsip Kebaruan (*Novelty*) dalam Perlindungan Desain Industri di Indonesia Berdasarkan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 Tentang Desain Industri ?
2. Bagaimana Penerapan Prinsip Kebaruan (*Novelty*) dalam Perlindungan Desain Industri pada Kasus Desain Industri Iphone 3G *Apple Inc. v. Galaxy S Samsung Electronics Co.Ltd*?

3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan menganalisa Penerapan Prinsip Kebaruan (*Novelty*) dalam Perlindungan Desain Industri di Indonesia

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 Tentang Desain Industri.

3. Untuk mengetahui dan menganalisa Penerapan Prinsip Kebaruan (*Novelty*) dalam Perlindungan Desain Industri pada Kasus Desain Industri Iphone 3G *Apple Inc. v. Galaxy S Samsung Electronics Co.Ltd.*

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yuridis normatif yakni penelitian yang difokuskan untuk mengkaji penerapan kaidah-kaidah atau norma-norma dalam hukum positif.⁹ Penelitian hukum normatif adalah penelitian hukum yang meletakkan hukum sebagai sebuah bangunan sistem norma. Sistem norma yang dimaksud adalah mengenai asas-asas, norma, kaidah dari peraturan perundangan, putusan pengadilan, perjanjian serta doktrin (ajaran).¹⁰ Penggunaan jenis penelitian yuridis-normatif dalam penelitian ini dapat dilihat dari dua aspek yakni dari aspek yuridis penelitian ini mencoba mengkaji hukum dan peraturan perundangan yang berlaku yakni dalam hal prinsip kebaruan (*novelty*) yang ada dalam Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000. Sedangkan dari aspek normatif yakni mencoba menganalisis permasalahan yang ada pada peraturan atau norma tersebut. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penulisan ini adalah 1) Pendekatan perundang-undangan (*statute-approach*), yaitu penelitian dilakukan terhadap produk-produk hukum yang hendak diteliti.¹¹ Pendekatan perundang-undangan dilakukan untuk meneliti aturan-aturan yang mengatur mengenai penerapan prinsip kebaruan (*novelty*) desain industri di Indonesia, dalam hal ini adalah Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri. 2) Pendekatan konsep (*conceptual approach*), yaitu penelitian dengan menelaah

⁹ Johny Ibrahim, **Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif**, Bayumedia, Surabaya, 2005, hal 295.

¹⁰ Mukti Fajar dkk, **Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris**, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2010, hal 34.

¹¹ Bahder Johan Nasution, **Metode Penelitian Ilmu Hukum**, CV. Mandar Maju, Bandung, 2008, hal 92.

dan memahami konsep-konsep hukum¹² yang berkaitan dengan pembentukan Undang-Undang Desain Industri. Konsep dalam pengertian yang relevan adalah unsur-unsur abstrak yang mewakili kelas-kelas fenomena dalam suatu bidang studi yang kadangkala menunjuk pada hal-hal universal yang diabstraksikan dari hal-hal yang partikular.¹³ Pendekatan konsep digunakan untuk memahami konsep-konsep prinsip kebaruan (*novelty*) dalam desain industri di Indonesia, sehingga diharapkan penormaan dalam aturan hukum tidak lagi ada pemahaman yang kabur sehingga menjadi celah bagi pihak lain untuk menghindari dari jerat hukum atas perbuatan yang telah merugikan pendesain atau pemilik hak desain industri tersebut. 3) Pendekatan komparatif (*comparative approach*), yaitu penelitian dengan perbandingan produk hukum dan karakter hukum.¹⁴ Pendekatan perbandingan dilakukan untuk melihat persamaan dan perbedaan penerapan prinsip kebaruan (*novelty*) desain industri negara lain, dalam hal ini adalah Amerika Serikat. Masukan dari bahan hukum negara Amerika Serikat tersebut akan menjadi analisis terhadap apa yang sama dan apa yang mungkin berbeda dalam penormaan tentang prinsip kebaruan (*novelty*) dalam desain industri.

2. Jenis Bahan Hukum

2.1) Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer dalam penelitian ini diperoleh dari peraturan perundang-undangan yang mengatur dan terkait dengan penerapan prinsip kebaruan (*novelty*) dalam hukum desain industri, yaitu:

1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 khususnya Pasal 28C, 28D ayat (1), dan Pasal 28F.
2. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan *Agreement Establishing The World Trade Organization*
3. Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.

¹² Ibid. hal 92.

¹³ Johnny Ibrahim, *Op.cit*, hal 310.

¹⁴ Ibid, hal 93.

4. Peraturan Pemerintah Nomor 1 Tahun 2005 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.

2.2) Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder terdiri atas buku-buku yang khususnya mengenai hukum bisnis khususnya yaitu mengenai hukum hak kekayaan intelektual terkait desain industri, serta buku-buku tentang konsep penerapan desain industri, penjelasan peraturan perundang-undangan yang terkait, yaitu penjelasan dari Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri. Selain itu, bahan hukum sekunder juga terdiri dari beberapa yurisprudensi terkait permasalahan desain industri di Indonesia, serta kasus hukum yaitu mengenai sengketa desain industri *Iphone 3G Apple Inc. v. Galaxy S Samsung Electronics Co.Ltd* . adapun bahan hukum sekunder yang digunakan dijabarkan terdiri atas:

- 1) Buku-buku teks yang ditulis oleh para ahli hukum yang berpengaruh;
- 2) Jurnal-jurnal hukum;
- 3) Pendapat para sarjana;
- 4) Kasus-kasus hukum yang terkait dengan Desain Industri;
- 5) Yurisprudensi; dan
- 6) Hasil-hasil symposium

2.3 Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Kamus hukum;
- 2) Kamus Besar Bahasa Indonesia; dan
- 3) Ensiklopedia.

3. Teknik Penelusuran Bahan Hukum

Teknik penelusuran bahan hukum primer dalam penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan penelusuran studi kepustakaan yang berkaitan dengan peraturan perundangan yang mengatur tentang Desain Industri baik didalam negeri maupun diluar negeri

Bahan hukum sekunder dan tersier diperoleh dari studi literatur di Perpustakaan Umum Kota Malang, Perpustakaan Pusat Universitas Brawijaya, Pusat Dokumentasi Ilmu Hukum (Fakultas Hukum Universitas Brawijaya), surat kabar, koleksi pribadi penulis serta dengan cara mengunduh berbagai artikel di internet yang berkaitan dengan topik yang hendak dibahas dengan teknik mengutip, baik secara langsung maupun dengan mengutip ide, atau gagasan yang terdapat dalam sumber aslinya.

4. Teknik Analisa Bahan Hukum

Dalam penelitian hukum normatif, pengolahan bahan berwujud kegiatan untuk mengadakan sistematisasi terhadap bahan-bahan hukum tertulis. Dalam hal ini pengolahan bahan dilakukan dengan cara melakukan seleksi bahan hukum sekunder kemudian melakukan klasifikasi menurut penggolongan bahan hukum dan menyusun data hasil penelitian tersebut secara sistematis, dan dilakukan secara logis, artinya ada hubungan dan keterkaitan antara bahan hukum satu dengan bahan hukum lainnya untuk mendapatkan gambaran umum dari hasil penelitian.¹⁵ Disamping itu juga harus dilihat bahwa hubungan itu tidak bersifat teknis, melainkan juga harus dilihat asas yang melandasinya.

Berdasarkan metode interpretasi sistematis, Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri perlu ditelaah lebih dalam mengenai asas-asas yang terkandung di dalamnya serta menganalisis penerapan prinsip kebaruan (*novelty*) yang sebenarnya harus diterapkan dalam hukum di Indonesia.

Selain menggunakan metode interpretasi sistematis di atas, teknik pengolahan bahan hukum dalam skripsi ini juga menggunakan metode interpretasi perbandingan. Berdasarkan metode ini Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri setelah ditelaah dan dianalisis serta dikaji mendalam mengenai penerapan prinsip kebaruan (*novelty*) dalam desain industri lalu dibandingkan dengan peraturan perundang-undangan negara lain yang dalam skripsi ini diambil contoh adalah negara Amerika Serikat berdasarkan putusan pengadilan dalam sengketa desain industri *Apple Inc. v. Galaxy S Samsung Electronics Co.Ltd* untuk dapat mengetahui

¹⁵Mukti Fajar dkk, *Op.cit*, hal 181.

apa yang sama dan apa yang mungkin berbeda dalam penormaannya tentang penerapan dari prinsip kebaruan (*novelty*) terkait desain industri.

C. PEMBAHASAN

1. Penerapan Prinsip Kebaruan (Novelty) dalam Perlindungan Desain Industri di Indonesia Berdasarkan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 Tentang Desain Industri

Pasal 1 butir 1 Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri menyatakan bahwa, Desain Industri di definisikan sebagai suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri, atau kerajinan tangan.

Dalam desain industri terdapat beberapa hak, yakni :

- 1) Hak Prioritas,
- 2) Hak Eksklusif,
- 3) Hak Desain Industri.

Lingkup dari hak desain industri mencakup pelaksanaan hak yang dimilikinya sendiri dan melarang orang lain yang tanpa persetujuannya membuat, memakai, mengimpor, mengekspor dan/atau mengedarkan barang yang di beri hak desain industri. Namun terdapat pengecualian didalamnya, yakni pengecualian dalam pemakaian hak desain industri untuk kepentingan penelitian dan pendidikan sepanjang tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pemegang hak desain industri tersebut.

Kepentingan yang wajar tersebut, dapat diartikan sebagai kepentingan yang wajar dari pendesain tidak dirugikan pada saat desain industri digunakan untuk seluruh unit yang ada di suatu lembaga pendidikan atau lembaga penelitian. Dan kriteria kepentingan ini tidak hanya di ukur dari ada atau tidaknya unsur komersial dalam penggunaannya, namun juga dilihat dari kuantitas penggunaan desain industri tersebut.

Lingkup desain industri yang dilindungi adalah desain industri yang baru dan tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang

berlaku, ketertiban umum, agama dan kesusilaan. Berdasarkan ketentuan pasal 10 Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri, Desain Industri diberikan atas dasar adanya sebuah permohonan, dimana setiap permohonan hanya dapat digunakan untuk satu desain industri atau untuk beberapa desain industri yang merupakan satu kesatuan desain industri atau yang memiliki unsur sama.¹⁶

Perlindungan hukum terhadap hak desain industri merupakan perlindungan hukum yang timbul apabila ada sebuah pendaftaran desain industri oleh pendesain atau pemilik hak desain tersebut, perlindungan hukum terhadap hak desain industri diberikan untuk jangka waktu 10 tahun terhitung sejak tanggal penerimaan (permohonan) dan tidak dapat diperpanjang.¹⁷ Kebijakan yang di ambil oleh indonesia berbeda dengan kebijakan negara-negara lain didunia terkait jangka waktu perlindungan hak desain industri tersebut, hal ini dikarenakan Indonesia mengikuti perlindungan minimum yang disyaratkan dalam *Article 26(3) TRIPs Agreement*. Dalam pelaksanaan permohonan desain industri dilakukan tahapan pemeriksaan permohonan. Pemeriksaan permohonan desain industri dilakukan untuk menguji asas kebaruan (*novelty*), serta memastikan bahwa permohonan tersebut merupakan pengajuan pendaftaran yang pertama.

Prinsip kebaruan dalam desain industri ditentukan oleh suatu pendaftaran yang pertama kali, hal ini tentu berbeda dengan asas orisinalitas dalam hak cipta. Pada Prinsip kebaruan desain industri berlakunya sebuah kebaruan ditetapkan dengan suatu pendaftaran yang pertama kali diajukan dan tidak ada pihak lain yang dapat membuktikan desain industri yang diajukan tidak baru baik secara lisan maupun tertulis. Klausula pasal 2 ayat (2) Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri yang menyatakan bahwa pendaftaran yang pertama kali yang dapat dikategorikan baru dapat diartikan bahwa orang yang pertama mengajukan permohonan akan mendapat perlindungan, bukan berdasarkan ketentuan bahwa orang

¹⁶ Pasal 13 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.

¹⁷ Pasal 5 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.

yang pertama mendesain yang mendapat perlindungan hukum atas desain industrinya.

Sedangkan pada asas orisinalitas mempunyai arti bahwa sesuatu yang langsung berasal dari sumber asal orang yang membuat atau yang menciptakan atau sesuatu yang langsung dikemukakan oleh orang yang dapat membuktikannya.¹⁸ Mengacu pada *Article 25(1) TRIPs Agreement*, dalam menentukan desain industri negara anggota berhak menentukan asas yang digunakan, baik itu *new* atau *originality*. Dan dari kedua asas tersebut tetap mengarah pada ketentuan bahwa baik menggunakan asas *new* atau *originality*, perlindungan desain industri pada dasarnya diberikan untuk desain yang memiliki perbedaan secara signifikan dengan desain atau kombinasi desain yang telah diketahui sebelumnya.¹⁹ Kriteria Kebaruan (*novelty*) maupun Orisinalitas (*originality*) dapat berbeda di setiap negara. Hal ini dipengaruhi oleh dilakukan atau tidaknya pemeriksaan atas bentuk dan substansi dalam proses permohonan desain industri.²⁰

Pasal 2 ayat (2) Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri sebagai dasar pemberlakuan hukum desain industri di Indonesia menyatakan bahwa desain industri dianggap baru apabila pada tanggal penerimaan permohonan, desain industri tidak sama dengan pengungkapan yang telah ada sebelumnya. Pengungkapan sebelumnya yang dimaksud ialah pengungkapan desain industri sebelum tanggal penerimaan atau tanggal prioritas telah diumumkan atau digunakan di Indonesia atau di luar Indonesia. Pengungkapan yang dimaksud dalam paragraf sebelumnya dapat diartikan sebagai pengungkapan melalui media cetak atau elektronik termasuk keikutsertaan dalam pameran. Pengaturan keikutsertaan dalam pameran dijelaskan dalam pasal 3 Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.

Dalam ketentuan *TRIPs* pada *article 25*, dikatakan bahwa selain elemen kebaruan atau orisinalitas juga ditentukan bahwa suatu desain yang dapat memperoleh perlindungan harus dapat direproduksi dalam industri (*industrial*

¹⁸ Nugroho Amien Soetijanto, **Penyusunan Deskripsi Desain Industri**, Jakarta, 2005, hal 15.

¹⁹ EU Design Directive, 1998.

²⁰ WIPO Publication No.450(E), What is Intellectual Property, tanpa tahun, hal 13.

application). Desain harus dapat di aplikasikan pada produk yang berbentuk dua dimensi maupun tiga dimensi.

Prosedur permohonan desain industri di Indonesia diawali dengan adanya pengajuan permohonan desain industri, sebagaimana yang disyaratkan pada pasal 18 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2000 tentang Desain Industri untuk memperoleh tanggal penerimaan. Apabila ada keberatan, pemohon diberi kesempatan untuk menyanggah sebelum dilakukan pemeriksaan substantif. Setelah melalui proses tersebut, dilakukan pemeriksaan substantif oleh Ditjen Hak Kekayaan Intelektual (DJHKI). Berdasarkan pemeriksaan substantif, DJHKI akan menentukan menerima atau menolak keberatan. Apabila keberatan di tolak, maka desain industri akan didaftar dan dilakukan pemberian sertifikat atas desain industri yang terdaftar tersebut.

Sejak di terbitkannya Undang-Undang Desain Industri pada tahun 2000, hingga saat ini telah timbul beberapa sengketa dalam desain industri di Indonesia. Dari beberapa sengketa desain industri tersebut, terdapat perbedaan pandangan dalam penerapan prinsip kebaruan (*novelty*). Didalam sengketa sengketa tersebut terdapat penerapan prinsip kebaruan (*novelty*) dalam desain industri yang berbeda-beda, ada sengketa desain industri yang menggunakan penerapan prinsip kebaruan (*novelty*) dengan menafsirkan bahwa suatu desain industri tersebut dianggap baru apabila ia memiliki perbedaan dari desain yang telah ada, meskipun perbedaan tersebut hanya sedikit dan pada bagian-bagian tertentu saja, sehingga masih menimbulkan kesan mirip dari desain yang telah ada sebelumnya. Di samping itu juga terdapat penerapan terhadap prinsip kebaruan (*novelty*) yang menafsirkan bahwa desain industri dianggap baru apabila ia memiliki perbedaan yang jauh dan signifikan dari desain yang telah ada terdahulu, sehingga tidak ada unsur kemiripan dengan desain yang telah ada terlebih dahulu. Dalam Praktiknya di Indonesia masalah penafsiran atas kriteria kebaruan (*novelty*) tersebut masih berbeda satu dengan lainnya baik penafsiran oleh para saksi ahli, Dirjen HKI, maupun oleh aparat penegak hukum, ketidak jelasan dari kriteria kebaruan yang terkandung dalam Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang

Desain Industri tentu akan menimbulkan permasalahan dalam penegakan hukum di lapangan. Hal tersebut juga telah menimbulkan ketidak pastian hukum dalam proses penegakan hukum. Sehingga peran hakim dalam mengambil keputusan dalam proses pengadilan akan menjadi salah satu faktor yang sangat menentukan.

2. Penerapan Prinsip Kebaruan (*novelty*) dalam Perlindungan Desain Industri pada Kasus Desain Industri Iphone 3G *Apple Inc v. Galaxy S Samsung Electronic Co.Ltd.*

Dalam kasus Desain Industri Iphone 3G *Apple Inc. v. Galaxy S Samsung Electronics Co.Ltd* yang di ajukan di pengadilan California, Amerika Serikat. Pengadilan memberikan putusan berdasarkan hasil pembuktian selama peradilan berlangsung serta pertimbangan dewan juri dalam menentukan kesamaan dari desain kedua produk tersebut, bahwa pengadilan memutuskan menjatuhkan hukuman denda sebesar \$ 1.049.393.540 kepada *Samsung Electronics Co.Ltd* atas serangkaian pelanggaran yang dilakukan Samsung terhadap Apple. Adapun rangkuman dari proses peradilan tersebut sebagai berikut :

- i. Sengketa antara *Apple Inc. v. Samsung Electronics Co., Ltd.* Bermula pada saat Apple menjatuhkan gugatan kepada Samsung atas tuduhan Samsung telah melanggar hak utilitas paten Apple yakni United States *Patent* Nos. 7,469,381, 7,844,915, and 7,864,163. Serta United States *Design Patent* Patent Nos. D504,889, D593,087, D618,677, and D604,305. Pada Pengadilan Distrik California, Ameriak Serikat.
- ii. Atas dasar pengajuan gugatan tersebut Samsung mengajukan gugatan balik terhadap Apple dengan tuduhan Apple telah melanggar paten Samsung, United States Patent Nos. 7,675,941, 7,447,516, 7,698,711, 7,577,460, and 7,456,893.²¹
- iii. Dari beberapa tuduhan yang diajukan oleh Apple kepada Samsung, tuduhan yang paling menjadi hal dominan menjadi akar

²¹ Apple vs Samsung: The next battle in their patent wars, (online)(<http://www.cambridgeip.com/component/content/article/52-blog/677.html>.) diakses pada tanggal 10 Januari 2013.

permasalahan adalah terkait desain paten United States Patent Nos. D504.889. Desain paten tersebut terkait dengan permasalahan klaim terhadap desain sebuah perangkat elektronik berbentuk sebuah balok persegi panjang tipis dengan sudut membulat.

- iv. Setelah menjalani berbagai rangkaian peradilan dan pembuktian dalam persidangan, pada tanggal 24 Agustus 2012 Juri dalam peradilan mengeluarkan vonis yang berpihak pada Apple. Dimana dalam vonis tersebut dinyatakan bahwa Samsung telah terbukti melanggar hak desain paten dan utilitas paten dari Apple terutama dalam produk iPhone di pasaran Amerika Serikat. Juri menjatuhkan hukuman denda terhadap Samsung sebesar \$ 1.049.393.540 atas kerugian yang di derita Apple, dan Pengadilan tidak mengabulkan tuntutan Samsung yang menuduh Apple telah melanggar paten Samsung.
- v. Dalam vonis tersebut juri pengadilan menemukan bahwa Samsung telah melanggar hak Paten Apple pada *Bounce-Back Effect* (US Patent No.7,469,381), On-screen Navigation (US Patent No.7,884,915), Tap To Zoom (US Patent No.7,864,163), dan desain paten mencakup fitur iPhone seperti *Home Button*, sudut bulat dan tepi meruncing (US D593087), dan *On-Screen Icons* (US D604305), dan tidak hanya itu bahkan pengadilan memberikan kesempatan kepada Apple untuk memberikan daftar produk Samsung lain yang dianggap melanggar hak Apple untuk dilarang beredar di Amerika Serikat setelah melalui pengamatan dan seleksi pengadilan.

Dari hasil pengamatan berdasarkan keputusan tersebut, dapat terlihat penerapan yang digunakan oleh Amerika Serikat terhadap prinsip kebaruan (*novelty*) dalam menentukan sebuah kebaruan *design patent* sebuah produk.

Dalam menentukan *novelty* dari sebuah *design patent*, Amerika Serikat menggunakan pengamatan menggunakan *ordinary observer* (pengamat biasa) sebagai juri untuk menentukan secara kasat mata dalam menentukan *novelty* sebuah produk yang bersengketa. Prinsip Kebaruan (*novelty*) yang dianut di

Amerika Serikat berpedoman pada ketentuan bahwa suatu *design patent* dianggap *novel* (baru) apabila ia tidak melanggar spesifikasi mendasar dari produk sebelumnya, dan tidak terlihat menyerupai desain yang telah beredar dipasaran yang telah memiliki hak design patent. Desain dipandang sebagai keseluruhan bagian yang harus menghasilkan kesan baru pada mata yang melihat.

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

- a. Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri sebagai pedoman dalam pelaksanaan dan penegakan hukum terkait desain industri di Indonesia tidak memiliki klausula yang khusus, maupun penjelasan yang terperinci dan jelas mengenai prinsip kebaruan (*novelty*) yang dapat diterapkan dalam penyelesaian sengketa desain industri yang terjadi di Indonesia. Pengadopsian ketentuan TRIPs *article 25* ayat (1), yang di tuangkan dalam Undang-Undang tersebut belum sepenuhnya dicerna dengan baik. Hal ini dikarenakan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri hanya memberikan ketentuan bahwa desain yang mendapat perlindungan adalah desain yang bersifat baru, dan kebaruan tersebut hanya dilihat dari sudut pandang bahwa desain industri pada tanggal penerimaannya tidak sama dengan pengungkapan yang telah ada sebelumnya.
- b. Penerapan Prinsip Kebaruan pada kasus Desain Industri Iphone 3G *Apple Inc. v. Galaxy S Samsung Electronics Co.Ltd* di Amerika Serikat, memperlihatkan bahwa dalam penerapan prinsip kebaruan (*novelty*) menganut ketentuan yang sejalan dengan *article 25* ayat (1) TRIPs yakni menggunakan metode *significantly diferent*. Sehingga desain dari ponsel Samsung Galaxy S i9000 dianggap melanggar beberapa hak desain paten yang dimiliki Apple atas produk iPhone 3GS karena keduanya memiliki desain yang menyerupai satu dengan lainnya, dan tidak tampak adanya perbedaan yang signifikan di antara kedua desain ponsel tersebut. Hal ini terlihat jelas dalam putusan juri yang menyatakan bahwa atas beberapa tuduhan yang dilakukan Apple terhadap pelanggaran Hak Kekayaan

Intellectual, Samsung terbukti dalam pengadilan melanggar beberapa hak yang dituduhkan Apple, diantaranya hak Desain Paten yang berupa *Home Button*, sudut bulat dan tepi meruncing (US D593087), dan *On-Screen Icons* (US D604305) pada fitur iPhone. Dimana dalam petikan putusan pengadilan hakim menyatakan adanya syarat *significant diferent* bagi desain yang ada. Desain yang dianggap baru tidak boleh menyerupai desain yang telah ada terdahulu, meski pemilik desain tergugat menyatakan bahwa terdapat perbedaan dari desain yang ia miliki dengan desain yang ada terdahulu, namun apabila perbedaan tersebut hanya terletak pada perbedaan yang minim, terkait beberapa unsur saja, baik itu warna maupun lekuk penampang luar, sepanjang itu terlihat secara kasat mata oleh juri sama, atau menyerupai, maka desain tersebut tidak dapat dianggap sebagai desain yang baru.

2. Saran

- a. Perlu adanya sebuah perubahan atau amandemen terhadap beberapa ketentuan Undang- Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri Khususnya pada ketentuan mengenai standart dari kebaruan suatu desain yang menjadi fokus pada penelitian penulis. Sehingga dimasa depan tidak lagi ada dualisme dalam penerapan prinsip kebaruan di Indonesia dalam menentukan kebaruan dari sebuah desain industri serta ada tidaknya pelanggaran yang dilakukan desain baru terhadap desain terdahulu. Dengan demikian akan menimbulkan kepastian hukum bagi pelaku industri di indonesia, khususnya pemilik hak desain industri.
- b. Perlu adanya penyamaan persepsi atau penafsiran atas kriteria kebaruan (*novelty*), baik penafsiran oleh para saksi ahli, Dirjen HKI, maupun oleh aparat penegak hukum, sehingga tidak lagi timbul ketidakjelasan dari kriteria kebaruan yang terkandung dalam Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri yang tentu akan menimbulkan permasalahan dalam penegakan hukum di lapangan. Hal ini perlu dilakukan sejalan dengan proses pembenahan atau perubahan dari Undang-Undang Desain Industri.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Abdulkadir Muhammad, **Hukum dan Penelitian Hukum**, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2004.
- Ansori Sinungan, **Perlindungan Desain Industri Tantangan dan Hambatan Dalam Praktiknya di Indonesia**, PT Alumni, Bandung, 2011.
- Bahder Johan Nasution, 2008, *Metode Penelitian Ilmu Hukum*, CV. Mandar Maju, Bandung.
- Bainbridge, David, *Intellectual Property*, Pearson Education Limited, England, 2010.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, **Kamus Besar Bahasa Indonesia**, Balai Pustaka, Jakarta, 2008.
- Direktorat Jendral Hak Kekayaan Intelektual, Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual, DJHKI Kementrian Hukum dan HAM RI, 2011.
- Imam Kabul, **Paradigma Pembangunan Hukum di Indonesia**, Kurnia Kalam, Yogyakarta, 2005.
- Insan Budi Maulana, **Bianglala HAKI (Hak Kekayaan Intelektual)**, PT. Hecca Mitra Utama, Jakarta, 2005.
- _____, **Politik dan Manajemen Hak Kekayaan Intelektual**, PT.Alumni, Bandung, 2009.
- Johny Ibrahim, **Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif**, Bayumedia, Surabaya, 2005.
- Lexy J. Moleong, **Metodologi Penelitian Kualitatif**, Remaja Rosdakarya, Bandung, 1991.
- Muhammad Djumhana dan R. Djubaedillah, **Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)**, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2003.
- Mukti Fajar dkk, **Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris**, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2010.
- OK Saidin, **Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (intellectual Property Rights)**, Rajawali Pers, Jakarta, 2004.
- R. Soeroso, **Pengantar Ilmu Hukum**, Sinar Grafika, Jakarta, 1996.

Raditya Adi Nugraha, **Hak Kekayaan Intelektual di Dunia dan Indonesia**, Universitas Indonesia, Jakarta, 2010.

Ranti Fauza Mayana, **Perlindungan Desain Industri di Indonesia dalam Era Perdagangan bebas**, Grasindo, Jakarta, 2004.

Satjipto Raharjo, **Ilmu Hukum**, Citra Aditya Bakti, Bandung, 1991.

Soerjono Soekanto, **Pengantar Penelitian Hukum**, Universitas Indonesia Press, Jakarta, 1986.

Sunaryati Hartono, **Hukum Ekonomi Pembangunan Indonesia**, Bina Cipta, Bandung, 1982.

Tim Lindsey dkk., **Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar**, PT. Alumni, Bandung, 2006.

Uma Suthersanen, **Design Law : European Union Ad United States of Amerika Serikat**, Sweet and Maxwell,Thomson Reuters, London, 2010.

JURNAL

Liona Isna, **Tolok Ukur Kebaruan Dalam Desain Industri**. Jurnal Hukum Nomor 1, Volume 14, Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 2007.

Sukarmi, **Tantangan Hak Kekayaan Intelektual (HAKI Bagi Para Intelektual di Indonesia**, Jurnal Hukum Nomor 3, Volume 14, Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 2004.

Nina Nuraini, ***Intellectual Property Right Protection Over The Merchandise Works of Creative Industry to Improve Indonesia Economic Development***, International Journal of Research in Management, Volume 2, 2012.

Gordon, Wendy J, Intellectual Property, Peter Can and Mark Tushnet (Eds), *The Oxford Handbook Of Legal Studies* (chapter 28), Oxford University Press, 2003.

INTERNET

Northern District of California, Apple Inc. v. Samsung Electronics Ltd. Inc.

Selected Case Documents (C 11-1846), <http://cand.uscourts.gov/appleVsSamsung/casedocs>, (25 Oktober 2012).

Asep Herman S, **Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI)**, Artikel Populer IlmuKomputer.com (online), (26 Oktober 2012), 2006.

S,Hendra, **Penilaian Kebaruan Menurut Hukum Desain Industri Indonesai** (online), <http://www.hukumonline.com>, (27 October 2012), 2008.

Andriensjah, **Objek Perlindungan Hak desain Industri** (online), <http://www.dgip.go.id>, (26 Oktober 2012), 2012.

Christian Zibreg, *Industrial design expert on why Samsung is the copyist*, (online), <http://www.idownloadblog.com>, (24 Oktober 2012), 2012.

<http://www.wipo.int>, (1 November 2012).

Uspto.gov, The United State Patent and Trademark Office, **USPTO Guidelines** (online),2013, <http://www.uspto.gov/web/offices/pac/mpep/s2107.html> (31 Januari 2013).

YURISPRUDENSI

Graham v John Deere Co 383 U.S. 1 (S. Ct., 1966).

Horwitt v Longines Wittnauer Watch Co., (S.D.N.Y. 1975).

Graham v John Deere Co, U.S. 1 (S. Ct., 1966).

In re Carter, 213 USPQ 625 ('CPA, 1987)

Durling v Spectrum Furniture Co, 101 F.3d 100, 103 (Fed. Cir., 1996)

Seiko Epson Corp v Nu-Kote International, Inc, 190 F.3d 1360, 1368 (Fed. Cir., 1999).

LA Gear Inc v Thom McAn Shoe Co, 988 F.2d 1117, 1123; 25 USPQ 2d 1913,
1917 (Fed. Cir., 1993);

Wabern Packaging Indus., Inc v Cut Rate Plastic Hangers, Inc, 210 USPQ
777 (2nd Cir.1981).

Design, Inc v Emerson Co, 168 USPQ 519 (S.D. Tex., 1970)

PHG Technologies, 469 F.3d 1361, 1366 (Fed. Cir., 2007).

Manual of Patent Examining Procedure, 8th edn, 2001.

Robert W Brown & Co v De Bell, 158 USPQ 178 (9th Cir., 1957)

Avia Group International v LA Gear California, 7 USPQ 2d 1548, 1553 (Fed.
Cir., 1988).

Trisno Widjaya v. Andreas STIHL AD & Co. KG, Pmerintah Republik Indonesia,
cq. Departemen Hukum dan HAM cq. Direktorat Hak Cipta, Desain
Industri, Desain tata Letak Sirkuit Terpadu dan Rahasia Dagang, perkara
sengketa desain industri **Mesin Gergaji Type Stihl 070**. Putusan
Pengadilan Niaga Jakarta Pusat No.05/Desain
Industri/2006/PN.Niaga.Jkt.Pst.

PT. Boma Internusa v. PT. PPEN Rajawali Nusantara, perkara sengketa desain
industri **Karung Plastik Anti Slip**. Putusan Pengadilan Niaga Jakarta Pusat
No.61/DesainIndustri/2004/PN.Niaga.Jkt.Pst. Putusan Mahkamah Agung
dalam tingkat kasasi No. 016 K/N/haKI/2005.

PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang **Desain Industri**

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 tentang **Pengesahan Agreement**
Establishing The World Trade Organization

TRIPs Agreement (Agreements of Trade Related Intellectual Property Rights)

Paris Covention For the Protection of Industrial Property

The Harque Agreement (london Act) Concerning The International Deposit of
Industrial Design

Manual of Patent Examining Procedure, 8th edn, 2001.

Peraturan Pemerintah Nomor 1 Tahun 2005 Tentang **Pelaksanaan Undang-
Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri**