

PERLINDUNGAN HUKUM ATAS MODE PAKAIAN SEBAGAI DESAIN INDUSTRI DI INDONESIA

Defi Arika, Elza Syarief, Yudhi Priyo Amboro
Fakultas Hukum, Universitas Internasional Batam, Indonesia
defi@uib.ac.id

ABSTRAK

Industri fashion yang semakin menjamur telah menuntut setiap pelaku usaha untuk memiliki nilai, inovasi, maupun ciri khas dalam menjalankan usahanya agar tetap eksis terutama dalam bentuk, konfigurasi atau komposisi garis atau warna atau gabungan di antaranya dengan tujuan memberikan kesan estetika dalam menghasilkan suatu produk atau barang. Tidak jarang dalam implementasinya terjadi hal plagiarisme terkhusus dalam pola atau desain, sehingga menyebabkan terjadinya kerugian baik materiil maupun immateriil. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa permasalahan terkait plagiarisme mode pakaian dalam ranah hukum Desain Industri di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah metode yuridis normatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlindungan Desain Industri terkait plagiarisme desain mode di Indonesia telah didasari oleh teori perlindungan hukum melalui dua cara, yakni perlindungan hukum preventif guna mencegah atau menghindari plagiarisme dan perlindungan hukum represif untuk mengadili pelaku plagiarisme dengan pemberian sanksi atau denda, di mana keduanya mengacu pada pemberlakuan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.

Kata kunci: Mode Pakaian, Desain Industri, Perlindungan Hukum

ABSTRACT

The mushrooming fashion industry requires every business actor to have their own values, innovations and characteristics in running their business so that they can continue to exist, especially in the form, configuration or composition of lines or colors or their combinations with the aim of providing aesthetics. impression in producing a product or goods. . In practice, it is not uncommon for plagiarism to occur, especially in patterns or designs, causing both material and immaterial losses. This study aims to analyze problems related to fashion plagiarism in the realm of Industrial Design law in Indonesia. The research method used is normative juridical method. The results of the study show that the protection of Industrial Designs related to plagiarism of fashion designs in Indonesia is based on the theory of legal protection in two ways, namely preventive legal protection to prevent or avoid plagiarism and repressive legal protection to prosecute plagiarists by

imposing sanctions or fines, both of which refer to the enactment of the Law. -Invite. -Law Number 31 of 2000 concerning Industrial Design.

Keywords: Fashion Clothing, Industrial Design, Legal Protection

Latar Belakang

Kekayaan Intelektual atau selanjutnya disingkat sebagai KI, di dalam ranah hukum perdata dikategorikan sebagai benda tidak berwujud atau *immaterial*, mengingat yang dilindungi oleh hukum bukanlah merupakan wujud luarannya, melainkan kekayaan dari penciptaan itu sendiri (Balqis, 2021). KI hadir guna menjamin setiap proses inovatif dengan cara melindungi kesamaan atau plagiarisme teknologi hingga karya milik orang lain, sehingga menghindarkan Pencipta atau Inventor baik di dalam bidang kesenian, industri, ilmu pengetahuan, atau kombinasi dari ketiganya menjadi sangat penting untuk didaftarkan (Kariodimedjo, 2012; Wahyuni & Zainuddin, 2021). Kekayaan Intelektual secara umum terbagi atas dua golongan utama, yakni Hak Cipta (*Copyright*) dan Hak Kekayaan Industri (*Industrial Property*) yang mencakup Paten (*Patent*), Merek (*Trademark*), Rahasia Dagang (*Trade Secret*), Desain Industri (*Industrial Design*), Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu (*Layout Design of Integrated Circuit*), dan Perlindungan

Varietas Tanaman (PVT). Beraneka macam jenis Kekayaan Intelektual sebagaimana disebutkan di atas telah membawa perubahan besar bagi Indonesia (Arika & Disemadi, 2022).

Secara substantif, Kekayaan Intelektual diartikan sebagai suatu nilai atau kekayaan yang diberikan kepada seseorang atau badan hukum atas perlindungan dari kemampuan daya pikir dan daya cipta dengan menghasilkan suatu produk, jasa, maupun proses yang berguna bagi kehidupan ber manusia (Sutedi, 2009; Disemadi, 2022). Kreativitas dan inovasi yang disalurkan melalui media ekspresi ini berasal dari kecerdasan seseorang, sehingga tidak dapat diukur dan tidak terbatas. Hasil pemikiran yang erat cakupannya dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni maupun sastra tersebut telah mendorong majunya kehidupan dunia dan keberadaannya tidak dapat dianggap sebelah mata (Simatupang, 2007). Siapa pun yang telah membawa ide cemerlang dan oleh karenanya berguna bagi kehidupan berbangsa dan bernegara,

patut dihargai, diakui, dan diberikan apresiasi.

Berkembang pesatnya perlindungan terhadap Kekayaan Intelektual telah berjalan beriringan dengan tumbuhnya bisnis kreatif yang sangat dahsyat. Hal ini dapat terjadi akibat digitalisasi dan penyebaran informasi yang cepat melalui jejaring internet nan canggih. Berbicara terkait bisnis maka akan membawa setiap pelaku usaha terhadap cabang-cabang spesialisasinya, salah satunya adalah industri *fashion*. Salah satu industri yang mencakup segala hal terkait manufaktur pakaian dengan proses desain, produksi, distribusi, dan komersialisasi. Collins mengartikan industri *fashion* sebagai: “*the industry that deals with the world of fashion*” (Collins, 2023) yang berarti, industri yang berhubungan dengan dunia atau mode *fashion*. Beberapa tahun terakhir telah menunjukkan peningkatan signifikan dalam perkembangan industri *fashion*, diketahui dari data Badan Pusat Statistik (BPS) yang melaporkan bahwa, “industri satu ini telah menghasilkan produk domestik bruto (PDB) atas dasar harga konstan (ADHK) di industri tekstil dan pakaian jadi sebesar Rp 35,17 triliun pada kuartal II/2022. Jumlah itu meningkat

13,74% dari periode yang sama tahun lalu sebesar Rp 30,92 triliun. Melihat trennya, kinerja industri tekstil dan pakaian jadi terus mengalami tren menguat setelah tertekan pada kuartal I/2020 hingga kuartal III/2021” (Rizaty, 2022). Produksi dari setiap pakaian tentu saja membutuhkan model atau pola untuk dijadikan sebagai acuan dalam menciptakan sebuah desain agar menyesuaikan dengan keinginan dan kesukaan konsumen. Tiap pendesain akan terus mengeluarkan kreasi yang menarik untuk bisa tetap eksis dan mengharapkan penjualan sebagai hasil akhir atau *output* di fase komersialisasi. Produksi pakaian dengan konsep atau pola khusus tidak jarang mengalami masalah yang pada akhirnya merugikan desainer karena rancangan mereka “digunakan” tanpa izin untuk diproduksi ulang oleh perusahaan lain. Hal ini cukup memprihatinkan karena akan memberikan kerugian terhadap perusahaan ataupun pendesain itu sendiri. Penjualan yang didapatkan atas kegiatan tersebut dapat saja berdampak baik pada dunia ekonomi, akan tetapi terdapat konsekuensi yang menunggu di sisi lain, yakni akibat hukum dari tindakan *piracy* atas penggunaan desain pihak lain tanpa izin untuk diedarkan.

Semakin banyaknya produk yang diproduksi dengan menggunakan desain maupun pola milik seseorang, maka sebetulnya telah terjadi pelanggaran dalam hak kekayaan intelektual. Sebab tidak didapatkannya izin dari para desainer asli untuk memproduksi tanpa melalui proses *licensing*, sehingga tindakan ini merupakan hal tidak beretika dan menimbulkan kerugian secara moral dan ekonomi (Zerbo, 2015). Kekayaan Intelektual atau selanjutnya disingkat KI merupakan hal yang sangat penting untuk dilindungi, terlebih di dalam dunia bisnis, hal ini dapat menjadi sebuah sarana untuk memperoleh nilai tambah yang tinggi di dalam perindustrian (Nugroho, 2022; Yongkie & Disemadi, 2022). Bahkan negara seperti Jepang, Amerika Serikat, dan Inggris telah memberikan perhatian khusus pada desain industri.

Akan tetapi, tidak sedikit pelaku usaha di masa kini, terkhusus Indonesia, yang masih belum terlalu mengerti terkait betapa pentingnya konsep Kekayaan Intelektual untuk menghindari plagiarisme. Padahal keadaan tersebut dapat teratasi dengan berdasar pada hukum kekayaan intelektual yang menjadi jawaban dan solusi (Fataruba, 2020). Penulis justru menemukan fenomena yang sedikit

aneh dan memprihatinkan dengan menemukan penjual atau produsen yang memasarkan produknya di *marketplace* semacam TikTok Shop, Shopee, maupun Lazada, yang menjadi “saling serang” dan saling-singgung terkait kepemilikan masing-masing pola pakaian yang mereka anggap sebagai suatu ciri khas. Akan tetapi, terhadap penelusuran yang dilakukan di Pangkalan Data Kekayaan Intelektual (PDKI) dan menemukan hasil nihil terkait desain-desain yang mereka “anggap” sebagai milik pribadi atau eksklusif dan sama sekali tidak terdaftar. Hal ini menimbulkan sebuah polemik, terkait siapa pihak yang paling berwenang atau berhak atas pola yang mereka miliki. Sehingga sebatas “perang” dengan saling singgung di dunia maya sama sekali tidak akan membuahkan hasil apabila tidak adanya suatu pemahaman terkait pentingnya desain industri. Aturan tegas terkait “desain *fashion*” telah terbubuh di dalam UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah dan mengkaji mengenai perlindungan hukum yang berlaku di Indonesia terkait desain industri terkhusus dalam menindak plagiarisme dalam dunia *fashion*. Hal ini diperlukan

guna mengetahui dan mengedukasi terkait bagian apa saja yang sebetulnya diproteksi oleh peraturan perundang-undangan di Indonesia dengan desain *fashion*. Hal ini patut untuk diketahui guna menghilangkan kebingungan di dalam masyarakat yang masih awam terkait pentingnya konsepsi Kekayaan Intelektual. Maka, penelitian ini akan mengulas pengaturan hukum tentang Desain Industri di Indonesia saat ini dan bentuk perlindungan hukum di Indonesia atas plagiarisme mode pakaian dalam konteks industri *fashion*.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode yuridis normatif atau penelitian hukum normatif. Metode penelitian hukum normatif adalah penelitian asas-asas hukum mengenai keterkaitan asas-asas dan doktrin hukum dengan hukum positif, maupun hukum yang hidup di dalam masyarakat (Suteki & Taufani, 2018). Bahan-bahan kepustakaan atau data sekunder yang terdiri dari buku-buku, peraturan perundang-undangan, teori-teori hukum, dan pendapat para sarjana hukum terkemuka akan disusun secara sistematis, dikaji dan ditarik simpulan (Disemadi, 2022). Pengolahan data dilakukan dengan cara kualitatif yaitu

metode analisis data namun tidak menampilkan angka-angka sebagai hasil penelitiannya, melainkan tersaji dalam bentuk pembahasan dengan uraian kalimat-kalimat berbentuk pemaparan tulisan yang berkaitan dengan peraturan perundang-undangan atau aturan hukum yang berlingkup di Desain Industri sebagai bagian dari Hak Kekayaan Intelektual ke dalam sebuah karya tulis ilmiah.

Hasil dan Pembahasan

A. Pengaturan Hukum tentang Desain Industri di Indonesia

Pembentukan ataupun perjalanan UU Desain Industri di Indonesia tidak akan terlepas dari pengaruh negara-negara barat terutama Inggris sebagai pelopor utama yang mengundang aturan pertamanya mengenai desain industri dalam *The Designing and Printing of Linens, Cotton, Calicoes, and Muslins Act* di tahun 1787 (Febriana, 2020). Permulaan ini diakibatkan dari desain industri yang berkembang dalam sektor pertekstilan dan kerajinan tangan dengan pembuatan atau produksi secara massal. Sebagai lini warisan turun-temurun negara barat, Indonesia pun tidak bisa terlepas dari pengaruh organisasi-organisasi internasional dengan meratifikasi

Agreement Establishing the *World Trade Organization* (Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia) yang mencakup pula *Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPs Agreement)* sebagaimana telah diratifikasi dengan UU No. 7 Tahun 1994, Ratifikasi *Paris Convention for the Protection of Industrial Property* (Konvensi Paris) dengan Keppres No. 15 Tahun 1997 serta keikutsertaan Indonesia dalam *the Hague Agreement (London Act) Concerning The International Deposit of Industrial Designs*.

Hal ini adalah bentuk kepedulian Indonesia yang notabene masih dalam tahap negara berkembang untuk memajukan sektor perindustrian dengan meningkatkan kemampuan daya saing. Memanfaatkan momentum ini untuk mengenalkan keanekaragaman budaya di Indonesia di kancah internasional dapat membawa negara mempercepat pembangunan industri nasional serta memberikan perlindungan hukum terhadap setiap desain industri. Pemberian hak dimaksudkan untuk merangsang hasrat dari pendesain untuk terus berkarya dan menghasilkan pola atau mode baru sehingga mewujudkan iklim perindustrian yang sehat dan lebih produktif (Kalalo, 2015). Perlindungan

secara jelas dan efektif memang patut diberikan bagi setiap pendesain agar terhindar dari segala bentuk plagiarisme, pembajakan, atau peniruan atas desain industri yang dikenal luas. Prinsipnya adalah memberikan pengakuan atas karya intelektual dengan kesan estetika sehingga dapat diproses atau diproduksi secara berulang-ulang dalam guna memperoleh keuntungan. Berbekal dengan latar belakang tersebut, maka melalui berbagai pertimbangan, pada akhirnya disahkan pula aturan pertama mengenai Hak Desain Industri di dalam UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri sebagai landasan yang masih berlaku hingga saat ini.

B. Bentuk Perlindungan Hukum Desain Industri dalam Plagiarisme Desain Pakaian

Perlindungan hukum pada dasarnya merupakan sebuah teori yang telah dikonsepsikan dari negara dengan campur tangan pemerintah untuk memberikan rasa keadilan, ketertiban, kepastian, dan kemanfaatan antar sesama umat manusia tanpa memandang ras, usia, agama, jenis kelamin, dan lain sebagainya, hal ini dimaksud untuk saling mencapai tujuan bersama agar hidup menjadi lebih damai dan tentram (Setiono, 2004). Salah satu

bentuk perlindungan hukum yang dimiliki oleh Indonesia saat ini apabila dikaitkan dengan bentuk konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan dari padanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi di lingkup industri adalah melalui UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri (Mokoginta, 2017; Masnun, 2020). Bentuk perlindungan hukum pada umumnya dapat dibagi menjadi dua, yaitu: perlindungan hukum preventif dan perlindungan hukum represif.

Perlindungan hukum preventif menitikberatkan kepada suatu bentuk perlindungan yang diberikan dengan upaya pencegahan atau pengendalian sebelum terjadinya suatu tindak pelanggaran atau kejahatan (Puspandari & Nisa, 2022). Hal ini dapat dirasakan melalui kehadiran UU Desain Industri yang melindungi segenap desain yang memiliki nilai KI untuk mengontrol agar di kemudian hari tidak ditemukan adanya pelanggaran atau penyalahgunaan dengan mengambil karya milik seseorang kemudian memasarkan ulang untuk mendapatkan keuntungan (Disemadi, 2020).

Sementara mengenai perlindungan hukum represif lebih mengacu kepada tindak setelahnya atau

pengendalian yang perlu dilakukan sesudah terjadinya permasalahan dengan tujuan untuk menimbulkan efek jera berupa ganjaran sanksi hingga hukuman penjara. Seperti yang didefinisikan oleh Prof. Sudarto, bahwa pidana sebagai nestapa yang diberikan dari negara kepada seseorang yang telah melakukan kejahatan dengan melanggar ketentuan perundang-undangan. Pidana adalah langkah terakhir untuk memberikan rasa penderitaan dari segala hal untuk pihak yang telah secara sengaja melanggar atau bertindak melawan hukum.

Secara garis besar, teori perlindungan hukum tersebut telah memberikan arahan yang jelas untuk menganalisa penelitian yang ditentukan, terkhusus dalam hal atau lingkup dengan hubungannya pada Desain Industri untuk menindak setiap tindak plagiarisme atau pembajakan yang terjadi dalam dunia mode atau industri *fashion* di Indonesia saat ini.

C. Perlindungan Hukum Preventif dalam Plagiarisme Desain Pakaian

Setiap hukum atau aturan yang dibentuk sebenarnya memiliki guna untuk mencegah atau mengatur setiap kejadian maupun fenomena yang ada di masyarakat (Ju & Disemadi, 2023). Sama halnya dengan desain industri

yang tentu berkaitan dengan Kekayaan Intelektual, sehingga setiap produk ataupun hasil *output* yang berasal dari ranah ini dan telah melalui proses yang layak, akan dilindungi dengan aturan sebagai tameng pengaman. Perlindungan hukum memiliki tujuan guna mengintegrasikan dan mengakomodir segala kepentingan yang ada di dalam masyarakat akibat terdapatnya lintas kepentingan. Kepentingan ini berupa pengurusan hak dan prioritas manusia dengan hukum sebagai jembatan otoritas tertinggi untuk menentukan masing-masing kepentingan yang perlu diatur dan patut dilindungi (Raharjo, 2000).

Peraturan yang berlaku hingga saat ini terutang di dalam UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri. Pasal 1 Ayat (1) tentang Desain Industri mendefinisikan desain industri sebagai, “Desain Industri adalah suatu kreasi tentang bentuk konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan dari padanya 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”. Sehingga jelaslah

bahwa setiap pola maupun komposisi dari garis, warna, atau gabungan di antaranya dengan memberikan kesan estetika dan memiliki hasil berbentuk produk atau barang merupakan hal yang harus dilindungi.

Perkembangan pesat dari industri fashion atas merambahnya bisnis-bisnis kreatif telah memberikan peran penting terhadap Kekayaan Intelektual. Hal ini patut untuk dijadikan sebagai catatan untuk selalu mengedepankan KI di atas apa pun, sehingga dapat terus mengencarkan pertumbuhan dan iklim investasi maupun bisnis yang sehat dan kreatif (Disemadi, 2022). Peran ini tidak dapat terlepas dari kemajuan teknologi informasi terutama jejaring internet yang telah membawa manusia kepada era serba digital. Dahulu bisnis yang terbatas hanya pada *offline* atau toko-toko fisik kini mulai melebarkan sayapnya di dunia *online*. Perkembangan industri fashion di dunia *online* justru lebih dahsyat dibanding *offline*, didukung melalui data survei JakPat, “kebanyakan warga Indonesia tampaknya lebih suka belanja produk busana di *e-commerce* ketimbang toko fisik. Survei tersebut menunjukkan, pada semester I 2022 sebanyak 58% responden memilih *e-commerce* untuk belanja *fashion*. Sedangkan yang

belanja produk ini di toko fisik hanya 29%. Hal ini dapat terjadi akibat digitalisasi dan penyebaran informasi yang cepat melalui jejaring internet nan canggih. Berbicara terkait bisnis maka akan membawa setiap pelaku usaha terhadap cabang-cabang spesialisasinya, salah satunya adalah industri *fashion*” (Databoks, 2022). Perkembangan ini di satu sisi dapat membawa dampak positif terutama dalam perekonomian, akan tetapi di sisi lain menimbulkan dampak negatif, terutama apabila menyinggung soal Kekayaan Intelektual. Sejalan dengan penjualan pakaian atau industri *fashion* di bidang *online* yang kian meningkat, timbul pula para pelaku usaha yang memiliki ciri khas masing-masingnya. Tetapi tidak sedikit yang pada akhirnya menjadi saling berseteru akibat memperebutkan desain atau pola baju dengan anggapan desain adalah milik atau kepunyaan masing-masing. Kegiatan saling jiplak atau saling tiru terhadap konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna dalam wujud pola atau motif di pakaian ini menjadi perdebatan khusus. Pelaku usaha atau pendesain terus mencari tren yang diminati oleh masyarakat, sehingga dapat terus meningkatkan penjualan demi keberlangsungan bisnis.

Plagiarisme atau penjiplakan dalam desain mode pakaian yang diproduksi dalam jumlah yang cukup banyak telah masuk ke dalam golongan desain industri yang secara khusus diatur sebagai salah satu Kekayaan Intelektual. Desain industri secara umum mengacu kepada suatu bentuk luar dan fungsi produk secara keseluruhan. Suatu desain industri dapat dalam bentuk: “fitur 3 (tiga) dimensi yaitu bentuk dari sebuah produk; fitur 2 (dua) dimensi yaitu dalam bentuk ornament, pola, garis, warna dari suatu produk; kombinasi dari satu atau lebih fitur” (WIPO, 2005). Mengenai desain industri dinyatakan desain industri yang dimiliki lebih mengacu kepada aspek ornamental dan estetika dari sebuah produk tercipta. Perlindungan ini tidak diberikan secara cuma-cuma, terdapat beberapa syarat yang harus dipenuhi, mulai dari desain harus baru, sehingga tidak diperkenankan terdapat desain yang serupa dengan desain yang telah terdaftar sebelumnya sejak tanggal formulir pendaftaran, desain tersebut pun harus asli sehingga tidak bisa didapatkan dari desainer yang menjadi produk turunan atau tiruan dari desain sebelumnya, dan desain tersebut memang harus memiliki ciri khas khusus.

Sebagai bentuk perlindungan hukum preventif untuk mencegah hal-hal plagirisme, perlu dilakukannya pendaftaran. Apabila ketiga ciri tersebut dapat terpenuhi, maka perlu dilaluinya proses pendaftaran, dengan merujuk pada Pasal 2 UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri, yakni: “(1) Hak Desain Industri diberikan untuk Desain Industri yang baru. (2) Desain Industri dianggap baru apabila pada tanggal Penerimaan, Desain Industri tersebut tidak sama dengan pengungkapan yang telah ada sebelumnya. (3) Pengungkapan sebelum, sebagaimana dimaksud dalam ayat (2) adalah pengungkapan Desain Industri yang sebelum: a. tanggal penerimaan; atau b. tanggal prioritas apabila Permohonan diajukan dengan Hak Prioritas; c. telah diumumkan atau digunakan di Indonesia atau di luar Indonesia.”

Pendaftaran ini sangat penting sebagai upaya preventif atau pencegahan untuk menghindari adanya masalah yang tidak diinginkan di kemudian hari, penelurusan lebih mendalam terkait masalah nyata telah dilakukan dengan menemukan fakta bahwa terdapat sebuah desain gaun panjang atau *dress* yang diklaim oleh seorang pihak sebagai pelopor dari mode pakaian yang tengah *viral* atau

terkenal. Sebuah unggahan melalui akun *social media* TikTok menuliskan bahwa pengusaha lainnya tidak diperkenankan untuk sembarangan melakukan penjiplakan (TikTok, 2023). Melalui *video* berdurasi 1 (satu) menit tersebut, ditegaskan bahwa masing-masing pihak perlu memiliki ciri khas masing-masing. Hal ini menjadi isu yang menarik, mengingat syarat pendaftaran dari sebuah Desain Industri tentu perlu baru, asli, dan paling penting menganut sistem *first-to-file*, sehingga orang yang pertama mengajukan permohonan Desain Industri tersebut yang akan mendapatkan perlindungan hukum, dan bukan diberikan kepada orang yang mendesain atau memopulerkan pertama kali. Pendalaman dilakukan dengan mencari desain dari pihak bersangkutan dan menemukan hasil nihil di *database* Pangkalan Data Kekayaan Intelektual (PDKI). Hal ini secara tidak langsung telah menyatakan bahwa sebetulnya siapapun yang nantinya melakukan pendaftaran untuk pertama kalinya, akan menjadi pihak yang dimenangkan atau berkuasa atas desain tersebut. Sehingga jelas apabila tanpa dilakukannya sebuah pendaftaran terhadap sebuah motif pakaian atau desain, maka tidak ada suatu pihak yang

paling berhak atas desain yang dikeluarkan.

Setiap pelaku usaha dapat menggunakan desain serupa selama masih belum adanya pihak yang melakukan pendaftaran, sebab Desain Industri masuk ke dalam kelompok *Industrial Rights* yang menganut sistem perlindungan melalui *first-to-file* (Khakim & Handoko, 2022), berbeda halnya dengan Hak Cipta secara otomatis diperoleh berdasarkan sistem deklaratif, sehingga Desain Industri harus melalui beberapa prosedur terlebih dahulu untuk menikmati perlindungan hak moral dan hak ekonomi pada pendaftar pertama dengan diberikan suatu bukti Sertifikat Hak Desain Industri. Plagiarisme baru dapat digolongkan kepada kategori penjiplakan apabila benar dan nyata sebuah produsen telah memiliki sertifikat sebagai bukti atas pendaftaran mode atau desain yang dimiliki, sehingga diperlukan sebuah kesadaran khusus untuk mendaftarkan ke DJKI dibanding melakukan perseteruan yang tidak menguntungkan. Apabila desain baju atau *dress* yang dimiliki tidak didaftarkan, akan menimbulkan kesulitan dan proses pembuktian yang panjang, sehingga pencatatan harus jelas dengan menyertakan model atau

motif dari pakaian yang dimiliki. Satu-satunya cara yang dapat dilakukan oleh produsen atau pemilik mode pakaian tersebut hanyalah dengan melakukan pendaftaran sebagai pembuktian untuk mengamankan karya yang diklaim sebagai miliknya.

Desain Industri tidak mengenal siapa yang pertama kali memopulerkan suatu motif dari pakaian, melainkan dengan pembuktian pendaftaran pertama kalinya (Nasution, 2016). Kepemilikan semata tidak dapat dijadikan sebagai alasan kuat, kecuali dapat dibuktikan sebaliknya. Pendesain hanya akan mendapatkan perlindungan dari negara apabila desainnya telah melalui proses pendaftaran pada instansi berwenang, yakni Direktorat Jenderal HaKI.

Prosedur pendaftaran tersebut diatur dalam ketentuan Pasal 10 sampai dengan Pasal 21 UU Desain Industri dan diatur lebih lanjut dalam PP No. 1 Tahun 2005 tentang Pelaksanaan UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri. Proses pendaftaran desain industri sebagai “permohonan” dapat dilalui dengan tahapan sebagai berikut: “1. Penerimaan Permohonan; 2. Pemeriksaan administratif atas persyaratan permohonan; 3. Pengumuman Permohonan; 4.

Pemeriksaan substantif dalam hal terdapat keberatan atas suatu permohonan oleh pihak ketiga; 5. Pemberian Sertifikat Desain Industri; 6. Pencatatan dalam Daftar Umum Desain Industri; dan 7. Pengumuman dalam Berita Resmi Desain Industri”.

Perlindungan baru akan diberikan apabila telah lolos melewati tahap permohonan, jangka waktu perlindungan akan diberikan selama 10 (sepuluh) tahun terhitung sejak tanggal penerimaan permohonan pendaftaran desain industri. Hak yang diberikan berupa hak eksklusif, sehingga berdasarkan Pasal 9 UU Desain Industri, terdapat dua pasal mengenai lingkup hak yang akan diterima oleh Pemegang Hak Desain Industri, antara lain sebagai berikut: “(1) Pemegang Hak Desain Industri memiliki hak eksklusif untuk melaksanakan Hak Desain Industri yang dimilikinya dan untuk melarang orang lain yang tanpa persetujuannya membuat, memakai, menjual mengimpor, mengekspor, dan/atau mengedarkan barang yang diberi Hak Desain Industri. (2) Dikecualikan dari ketentuan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) adalah pemakaian Desain Industri untuk kepentingan penelitian dan pendidikan sepanjang tidak merugikan kepentingan

yang wajar dari pemegang hak Desain Industri”.

Berdasarkan kasus yang terjadi terkait pelaku usaha yang berusaha menegur pihak lain terkait dengan mode pakaian yang dipeloporinya, hal tersebut bukanlah sebuah tindakan preventif ataupun pencegahan, sebab tidak memiliki kekuatan hukum baik secara preventif apalagi represif. Cara terbaik yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pendaftaran terhadap mode atau motif pakaian sehingga melalui sertifikat yang diberikan secara sah dan diakui oleh negara, barulah dapat dilakukan peneguran atau imbauan. Peraturan demi peraturan dan pengertian demi pengertian telah dicantumkan, namun tampaknya konsepsi mengenai plagiarisme kurang tertanamkan. Padahal dengan adanya pendaftaran Desain Industri, hal ini dimaksudkan guna memberikan landasan bagi perlindungan yang efektif terhadap berbagai bentuk penjiplakan, pembajakan, atau peniruan atas Desain Industri yang dikenal luas.

Sebagai langkah pencegahan atau preventif lainnya pun, guna terwujudnya kepastian hukum tentang Hak Kekayaan Intelektual yang berkaitan dengan Desain Industri

terutama dalam bidang mode fashion, sudah seharusnya semua pemilik desain industri melakukan pendaftaran produk di Kementerian Hukum dan HAM. UU Desain Industri memberikan perlindungan eksklusif dengan ruang lingkup hak yang luas, sehingga Pemegang Hak Desain Industri dapat melarang orang lain dengan tanpa persetujuan untuk membuat, memakai, menjual, bahkan mengimpor produknya. Seolah-olah pemilik ini telah resmi melarang orang lain untuk tidak meniru, kecuali apabila memang terdapat unsur kepentingan penelitian maupun pendidikan.

Pasal 26 Ayat (1) Perjanjian TRIPs diatur ketentuan mengenai perlindungan terhadap pemegang hak desain, yaitu bahwa: *“The owner of a protected industrial design shall have the right to prevent third parties not having the owner’s consent from making, selling or importing articles bearing or embodying a design which is a copy, or substantially a copy, of the protected design, when such acts are undertaken for commercial purposes”*. Pasal ini memiliki kesamaan dengan Pasal 9 UU Desain Industri, yang mengakui prinsip *first-to-file* yakni siapa kali yang pertama kali memohonkan akan dianggap sebagai

pemegang hak dan desain industri (Gautama, 2000). Pemegang Hak Desain Industri tetap dapat mengalihkan kepada pihak lain melalui perjanjian lisensi dengan jangka waktu dan syarat tertentu untuk melaksanakan hak desain industri dengan melarang orang lain yang tanpa persetujuannya membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor dan/atau mengedarkan barang seluruh atau sebagian desain, kecuali diperjanjikan lain. Perjanjian ini dapat bersifat eksklusif maupun non-eksklusif dan wajib dicatatkan dalam Ditjen KI dengan pengenaan biaya sebagaimana diatur oleh perundang-undangan, nantinya pun akan disiarkan atau diumumkan dengan berita resmi desain industri (Sulistianingsih & Satata, 2019).

Tindakan preventif atau pencegahan semacam ini adalah suatu tindakan yang bijak, mengingat sejalan dengan perjanjian internasional sesuai dengan *TRIPs Agreement* dan mendorong masyarakat untuk lebih jeli dan peka terhadap pentingnya Kekayaan Intelektual serta pendaftarannya, sehingga apabila pendesain memiliki karyanya, maka segera lakukan permohonan agar dapat diberikan hak eksklusif dari DJKI di bawah perlindungan dan pengakuan

hukum. Hal ini juga menjadi sebuah catatan penting bagi setiap pelaku desain *fashion*, untuk lebih sadar akan pentingnya KI sehingga tidak akan menjerumuskan setiap pelaku usaha dalam perdebatan yang tidak relevan. Berbicara tentang aturan *first-to-file* tentu tidak akan merugikan pihak manapun, sebab pemberian ini masih dimungkinkan untuk dibatalkan hanya jika dalam kondisi ditemukan pihak lain yang mampu membuktikan bahwa desain industri tersebut tidak baru (Nadeak & Wauran, 2019). Penentuan ada atau tidaknya unsur kebaruan ini akan menjadi pertimbangan hakim berdasarkan bukti-bukti yang dimiliki di Pengadilan Niaga. Pencegahan telah diupayakan oleh negara dan telah berlandaskan pada perjanjian internasional, sehingga pembentukannya pun telah dipertimbangkan secara matang dan diperlukan kesadaran penuh dari setiap pelaku atau pendesain dalam dunia industri terkhusus *fashion* untuk lebih peka dan paham terkait pentingnya Kekayaan Intelektual.

D. Perlindungan Hukum Represif dalam Plagiarisme Desain Pakaian

Plagiarisme tanpa sebuah bukti konkrit atau putusan dari pengadilan yang berwenang tidak serta-merta dapat

dianggap sebagai sebuah penjiplakan. Akan tetapi apabila telah memenuhi unsur sebagaimana telah diatur oleh perundang-undangan, maka dapat dinyatakan sebaliknya. Perlindungan hukum yang terbagi atas preventif dan represif telah hadir sebagai solusi untuk menyelesaikan setiap persoalan, apabila dalam kasus industri *fashion* terkait penjiplakan pada motif atau model sebuah baju ternyata tidak dapat terselesaikan hanya dengan melakukan pencegahan preventif melalui pendaftaran, maka setiap Pemegang Hak Desain Industri masih dimungkinkan untuk melakukan perlindungan hukum melalui cara represif. Hal ini merupakan jalan terakhir apabila ternyata imbauan atau teguran yang dilakukan oleh Pemegang Hak tidak berjalan dengan sebagaimana mestinya.

Teori perlindungan hukum represif dirancang khusus guna memberikan ruang pencapaian proses penegakan hukum atau aturan melalui pengenaan denda atau ganti rugi, penetapan melalui hakim, hingga proses hukum pidana dengan tambahan hukuman lain. Tindakan ini secara langsung diakui dan diawasi oleh negara dan ditegakkan setelah terbukti telah terjadinya suatu tindak pelanggaran.

Unsur penegakan hukum ini akan menuntut dan mengadili, sehingga Pemegang Hak Desain Industri yang mengalami kerugian berdasarkan Pasal 46 UU Desain Industri, “(1) Pemegang Hak Desain Industri atau penerima Lisensi dapat menggugat siapa pun yang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9, berupa: a. gugatan ganti rugi; dan/atau b. penghentian semua perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9. (2) Gugatan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) diajukan ke Pengadilan Niaga.” Adapun penyelesaian sengketa dapat dilakukan melalui jalur arbitrase maupun dengan penggunaan alternatif penyelesaian sengketa lainnya. Tindakan represif berarti akan menimbulkan efek jera berupa ganjaran sanksi hingga hukuman penjara. Seperti yang didefinisikan oleh Prof. Sudarto, bahwa pidana sebagai nestapa yang diberikan dari negara kepada seseorang yang telah melakukan kejahatan dengan melanggar ketentuan perundang-undangan (Failin, 2017). Pidana adalah langkah terakhir untuk memberikan rasa penderitaan dari segala hal untuk pihak yang telah secara sengaja melanggar atau bertindak melawan hukum.

UU Desain Industri mengatur ketentuan ancaman pidana terhadap kejahatan pelanggaran atas desain industri, hal ini telah diatur dalam Pasal 54 UU Desain Industri, yaitu “(1) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah); 2) Barangsiapa dengan sengaja melanggar ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8, Pasal 23 atau Pasal 32 dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 45.000.000,00 (empat puluh lima juta rupiah); dan 3) Tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dan ayat (2) merupakan delik aduan”.

Pemegang Hak Desain Industri diperkenankan untuk melakukan pelaporan terhadap pihak-pihak yang dirasa merugikan ataupun telah menyalahi aturan dengan melakukan plagiarisme atau penjiplakan terhadap pola atau motif dari desain industri yang dimiliki. Hal ini tentu akan menimbulkan efek jera sehingga para pelaku atau oknum nakal menjadi berpikir berulang kali sebelum melakukan pelanggaran. UU Desain

Industri hadir sebagai jembatan paling tepat untuk membantu lalu lintas hukum dalam hal menyelesaikan sengketa yang terjadi. Pelaku yang melakukan penjiplakan atas mode fashion yang kemudian dijual di *marketplace* tentu tak lagi bisa sembarangan tanpa mendapatkan izin terlebih dahulu dari Pemegang Hak ataupun Pendesain. Hasil kejahatan ini memang akan sangat merugikan kepada pihak yang memiliki hak, *marketplace* pun dapat turut berperan andil untuk melakukan *takedown* atau penurunan terhadap produk yang nantinya terbukti telah menyalahi aturan atau melakukan pelanggaran hak, tentunya apabila dapat dibuktikan oleh Pemilik Hak Desain Industri.

Perlindungan terhadap KI harus terus ditanggapi dan ditegasi secara serius, untuk menghindari nilai-nilai kerugian yang semakin besar. Pemilik Hak diberikan kebebasan untuk menggugat, baik itu melalui proses keperdataan terlebih dahulu untuk meminta sejumlah ganti rugi, maupun langsung memberikan ganjaran pada pelaku dengan proses pemidanaan. Keputusan ini dikembalikan seutuhnya kepada Pemegang Hak Desain Industri untuk melakukan pelaporan, sebab pemidanaan terkait hanya dapat

dilakukan apabila telah terpenuhinya unsur delik aduan, sehingga pelaku baru akan diproses setelah mendapat laporan atau aduan dari korban. Pemegang Hak Desain Industri yang sah perlu untuk melanjutkan masalah ini terselesaikan dengan total, melakukan pengajuan gugatan keperdataan maupun pemidanaan, hal ini sudah sewajarnya dilakukan akibat telah dirampasnya hak dari pemilik dan harus diberikan balasan yang setimpal. Hal ini dapat berakibat kepada pihak-pihak lainnya di kemudian hari untuk lebih waspada dan mengambil pelajaran dari fenomena yang terjadi. Peranan hukum akan berperan sangat penting pada tindakan perlindungan represif ini, negara harus tegas dan berani untuk membangun stabilitas keamanan dan memelihara ketertiban agar jangan kasus plagiarisme terus berlanjut dan tidak menjadi persoalan lama yang perlu diberantas. Diperlukan kerja keras, ketekunan, maupun kerja sama dari segala instansi terkait untuk membenahi agar tidak ada lagi kasus plagiarisme yang terjadi untuk menjunjung tinggi tujuan awal dari terbentuknya peraturan perundang-undangan terkait Desain Industri.

Berbagai sarana perlindungan atau jalan keluar telah disediakan, mulai

dari pencegahan preventif dengan memohonkan atau mendaftarkan Desain Industri untuk memperoleh hak eksklusif, serta perlindungan hukum represif dengan pilihan alur penyelesaian melalui jalur litigasi dan non-litigasi. Hanya tinggal mengembalikannya kepada Pemegang Hak, Negara, dan masyarakat untuk saling memahami bagian masing-masing dan paham betul terhadap langkah yang akan diambil untuk menyikapi dan bersungguh-sungguh memberantas segala tindak plagiarisme yang terjadi di dalam lingkaran industri *fashion* demi masa depan ekonomi yang lebih baik guna kemajuan berbangsa serta bernegara.

Kesimpulan

Pengaturan hukum tentang Desain Industri yang saat ini berlaku di Indonesia diatur melalui pengesahan Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri. Pembentukan aturan ini tentu tidak dapat berjauhan dari pengaruh perjanjian atau organisasi internasional, seperti *TRIPs Agreement* hingga bergabungnya Indonesia dalam keanggotaan WIPO. Negara telah menyediakan jalan keluar ataupun solusi bersama guna menindak setiap pelanggaran atau plagiarisme yang terjadi dalam industri *fashion*, terutama

apabila kaitannya dengan penjiplakan model atau motif dari suatu desain pakaian. Setiap pelaku industri dituntut untuk lebih jeli dan sadar akan aturan sehingga tidak hanya berfokus untuk mencari siapa yang paling berhak atas suatu desain hanya karena dipopulerkan, melainkan turut berperan aktif membantu negara dan Pemerintah dalam melakukan pendaftaran terkait setiap desain atau motif yang dimiliki dan dikehendaki. Bentuk perlindungan hukum Desain Industri untuk menyelesaikan masalah plagiasi mode pakaian adalah melalui upaya perlindungan secara preventif dan represif. Perlindungan secara preventif akan mendorong usaha untuk mencegah agar jangan sampai terjadinya sengketa dalam Desain Industri, melalui pendaftaran *first-to-file* sehingga meminimalisir hal atau masalah yang tidak diinginkan di kemudian hari. Sementara perlindungan hukum represif akan menjadi jalan terakhir yang dapat ditempuh oleh Pemegang Hak Desain Industri apabila ternyata usaha preventif tidak dapat berjalan dengan sebagaimana mestinya. Adapun dengan upaya ini dapat memberantas dan menghindari kejadian serupa atas ulah oknum nakal yang secara gampang melakukan plagiasi tanpa menghargai

Kekayaan Intelektual di kemudian hari. Pemegang Hak Desain Industri diberikan kebebasan dan hak sepenuhnya untuk mengajukan tuntutan baik itu secara keperdataan maupun peminanaan sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku sebagaimana diatur oleh Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.

Daftar Pustaka

- Arika, D., & Disemadi, H. S. (2022). Perlindungan Pencipta Atas Pembajakan Novel Di Marketplace. *Jurnal Yustisiabel*, 6(2), 182-206.
- Balqis, W. G. (2021). Perlindungan Merek sebagai Hak Kekayaan Intelektual: Studi di Kota Semarang, Indonesia. *Journal of Judicial Review*, 23(1), 41-56.
- Collins. (2023). *Collins Dictionary*. <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/fashion-industry>.
- Databoks. (2022). *Banyak Konsumen Lebih Pilih E-Commerce untuk Belanja Fashion*. <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2022/09/08/banyak-konsumen-lebih-pilih-e-commerce-untuk-belanja-fashion>.
- Disemadi, H. S. (2020). *Mengenal Perlindungan Kekayaan Intelektual di Indonesia*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Disemadi, H. S. (2022). Contextualization of Legal Protection of Intellectual Property in Micro Small and Medium Enterprises in Indonesia. *Law Reform*, 18(1), 89-110.
- Disemadi, H. S. (2022). Data Ownership In Regulating Big Data In Indonesia Through The Perspective Of Intellectual Property. *Jurisdictie: Jurnal Hukum dan Syariah*, 13(2), 188-209.
- Disemadi, H. S. (2022). Lenses of Legal Research: A Descriptive Essay on Legal Research Methodologies. *Journal of Judicial Review*, 24(2), 289-304.
- Failin. (2017). Sistem Pidana dan Peminanaan di Dalam Pembaharuan Hukum Pidana Indonesia. *Jurnal Cendekia Hukum*, 3(1), 14-31.
- Fataruba, S. (2020). TRIPs dalam Kaitannya dengan Perlindungan Hukum Terhadap Rahasia Dagang, Desain Industri dan Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu Di Indonesia. *Sasi*, 26(1), 1-8.

- Febriana, A. (2020). Hak Kekayaan Intelektual di dalam Bidang Desain Industri. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika dan Manajemen STMIK*, 1-12.
- Gautama, S. (2000). *Hak Asasi Kekayaan Intelektual (Kekayaan Intelektual) Peraturan Baru Desain Industri*. Bandung: Citra Aditya.
- Ju, A. B., & Disemadi, H. S. (2023). Effectiveness of Culinary Industry MSME Brand Protection in Batam City. *Amnesti Jurnal Hukum*, 5(1), 15-32.
- Kalalo, M. E. (2015). *HKI*. Manado: Unsrat Press.
- Kariodimedjo, D. W. (2012). Perlindungan Hak Cipta, Hak Terkait, dan Desain Industri. *Jurnal Mimbar Hukum*, 22(2), 265–282.
- Khakim, H., & Handoko, W. (2022). Studi Komparasi Kebijakan Pengaturan Desain Industri di Indonesia dan Korea Selatan dalam Prespektif Pembaharuan Hukum Hak Kekayaan Intelektual. *Jurnal Notarius*, 15(1), 440-458.
- Masnun, M. A. (2020). Menggagas Perlindungan Hukum Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Atas Hak Desain Industri Di Indonesia. *Dialogia Iuridica*, 11(2), 016-024.
- Mokoginta, Z. A. (2017). Perlindungan Hukum Atas Desain Industri Berdasarkan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 Tentang Desain Industri. *Lex Privatum*, 5(5).
- Nadeak, N. A., & Wauran, I. (2019). Tumpang-Tindih Pengaturan Bentuk Tiga Dimensi Dalam Undang-Undang Merek Dan Undang-Undang Desain Industri. *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, 26(1), 21-43.
- Nasution, D. (2016). Analisis Yuridis Atas Prinsip Pendaftaran Desain Industri di Indonesia (Studi Putusan Pengadilan Niaga Jakarta Pusat Nomor 49/Desain Industri/2004/Pn/Niaga.Jkt.Pst, Sengketa Kemasan/Wadah Lulur Mandi Purba Sari). *Premise Law Jurnal*, 6(1), 1-17.
- Nugroho. M. (2022). Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Desain Industri Eco Bottle Terhadap Tindakan Pemalsuan (Studi Perbandingan Dengan Amerika Serikat). *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 6(1), 2178-2189.

- Puspandari, R. Y., & Nisa, F. K. (2022). Perlindungan Hukum Preventif dalam Budaya Partisipasi oleh Generasi Z di Media Sosial. *Jurnal Komunikasi dan Kajian Media*, 6(2), 155-168.
- Raharjo, S. (2000). *Ilmu Hukum*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Rizaty, M. A. (2022). *Industri Tekstil Kembali Melesat 13,74% pada Kuartal II/2022*. <https://dataindonesia.id/sektor-riil/detail/industri-tekstil-kembali-melesat-1374-pada-kuartal-ii2022>.
- Setiono. (2004). *Rule of Law (Supremasi Hukum)*. Surakarta: Magister Ilmu Hukum Program Pascasarja Universitas Sebelas Maret.
- Simatupang, R. B. (2007). *Aspek Hukum Dalam Bisnis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sulistianingsih, D., & Satata, B. B. N. (2019). Dilema dan Problematik Desain Industri di Indonesia. *Jurnal Suara Hukum*, 1(1), 1-14.
- Sutedi, A. (2009). *Hak Atas Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Suteki., & Taufani, G. (2018). *Metodologi Penelitian Hukum: Filsafat, Teori dan Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- TikTok. (2023). *Surat Terbuka Buat Olshop TikTok*. <https://www.tiktok.com/@stujabstore/video/7213533339444104475?lang=en>.
- Wahyuni, R. A. E., & Zainuddin, M. (2021). Politik Hukum Pembentukan Pasal 20 Undang-Undang tentang Paten di Indonesia dalam Perspektif Hak Kekayaan Intelektual. *Journal of Judicial Review*, 23(2), 171-182.
- WIPO. (2005). *Looking Good: An Introduction to Industrial Designs for Small and Medium-Sized Enterprises*. Intellectual Property for Business Series.
- Yongkie, Y., & Disemadi, H. S. (2022). Non-Fungible Tokens as Jurisdictionless Innovation: Legal Vacuum, Loopholes, Potentials and Solutions. *Widya Yuridika: Jurnal Hukum*, 6(1), 157-174.
- Zerbo, J. (2015). How the High Street Gets Away with Fashion Robbery. <https://www.dazeddigital.com/fashion/article/28574/1/how-the-highstreet-gets-away-with-fashion-robbery>.