



# AI SRT

ALSA INDONESIA SPECIALIZED RESEARCH TEAM

# SOCIO - LEGAL RESEARCH

ALSA INDONESIA SPECIALIZED RESEARCH TEAM

## “Analisis Hukum Hak Kekayaan Intelektual Dalam Menanggulangi Knock-Off Culture Dalam Industri Kreatif Desain Fast Fashion”

ALSA NATIONAL CHAPTER 2023-2024

Assalamualaikum Wr. Wb.,  
Shalom,  
Om Swastiastu,  
Namo Buddhaya,  
Salam Kebajikan untuk kita semua,

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga kita selalu diberikan kesehatan dan kenikmatan yang tak terhingga. Atas izin-Nya kita dapat berkumpul dalam organisasi yang kita banggakan ini, Asian Law Students' Association (ALSA) *National Chapter* Indonesia yang hingga saat ini telah menaungi 15 (lima belas) *Local Chapters* yang tersebar di penjuru Nusantara. ALSA merupakan organisasi yang memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi serta kemampuan anggotanya dalam bidang hukum, serta memberikan dampak positif kepada masyarakat melalui berbagai program yang dilaksanakan. ALSA Indonesia juga turut aktif dalam pengembangan kapasitas akademik kepada setiap *member-nya*.

Dalam rangka menjalankan tugas pengembangan akademik tersebut, ALSA Indonesia menghadirkan sebuah program kerja yakni **ALSA Indonesia Specialized Research Team (AISRT)** yang merupakan program penelitian oleh *ALSA National Chapter* Indonesia yang berfokus pada kajian terhadap perkembangan dinamika isu-isu hukum di masyarakat. Pada tahun ini, ALSA Indonesia mengangkat isu Hak Kekayaan Intelektual yang berjudul "**Analisis Hukum Hak Kekayaan Intelektual Dalam Menanggulangi Knock-Off Culture Dalam Industri Kreatif Desain Fast Fashion**". Dengan ini saya menyambut para pembaca untuk menikmati dan memahami hasil penelitian dari tim khusus yang dibentuk untuk AISRT. Kami berharap hasil penelitian AISRT ini dapat memberikan dampak bagi masyarakat luas serta dapat bermanfaat bagi stakeholders terkait dalam proses pembentukan kebijakan nantinya.

Kami hendak berterima kasih atas dukungan dan partisipasi dari teman-teman *Local Chapters*, *Redactional Board*, serta pihak-pihak lain terlibat dalam proses penyusunan dan penulisan sehingga penelitian ini dapat dirampungkan dengan menghasilkan suatu produk yang dikemas dengan baik dan komprehensif.

Perlu dipahami, bahwasanya hasil penelitian ini didasari oleh kajian dan analisis hukum melalui tinjauan akademis yang objektif. Dalam pembuatan penelitian ini **ALSA Indonesia Specialized Research Team** dan seluruh pihak yang terkait tidak ditunggangi oleh kepentingan politik manapun dan senantiasa bertujuan untuk memberikan edukasi kepada para anggota ALSA Indonesia dan masyarakat luas guna melayani dan membangun bangsa secara progresif.

Akhir kata, semoga kita semua dapat terus membawa kemajuan untuk ALSA Indonesia melalui berbagai usaha yang dilakukan serta mempersiapkan generasi muda yang berkualitas untuk masa depan yang lebih baik.

Wassalamualaikum Wr. Wb.,  
Shalom,  
Om Shanti Shanti Shanti Om,  
Namo Buddhaya.

ALSA, *Always be One!*

**Adhiqhy Putera Imansyah**  
President of ALSA National Chapter  
Indonesia 2023-2024





ALSA INDONESIA SPECIALIZED RESEARCH TEAM

# REDACTIONAL BOARD



Widya Naomi Sitorus  
ALSA Indonesia



Keylia Sayidina Islam  
ALSA Local Chapter  
Universitas Diponegoro



Surya Saputra  
ALSA Local Chapter  
Universitas Sriwijaya



Muh. Fadly Muthalib  
ALSA Local Chapter  
Universitas Hasanuddin



Azaria Rahmadianingrum  
ALSA Local Chapter  
Universitas Brawijaya



Rizky Maulana Ardi  
ALSA Local Chapter  
Universitas Airlangga



Adi Firansyah S.  
ALSA Local Chapter  
Universitas Hasanuddin



Ahmad Ibrahim Siregar  
ALSA Local Chapter  
Universitas Diponegoro



Charisa Dwi Santika  
ALSA Local Chapter  
Universitas Padjadjaran



Amalia Fransiska  
ALSA Local Chapter  
Universitas Brawijaya

## NARASUMBER

Ari Juliano Gema, S.H.  
IP & Entertainment Practice,  
at Assegaf Hamzah & Partners.

## MITRA BESTARI

Muhammad Syahri Ramadhan, S.H.,M.H  
Dosen Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya

# ANALISIS HUKUM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL DALAM MENANGGULANGI *KNOCK-OFF CULTURE* DALAM INDUSTRI KREATIF DESAIN FAST FASHION

Tim Peneliti ALSA Indonesia *Specialized Research Team*  
Keylia Sayidina Islam, Muh. Fadly Muthalib, Surya Saputra

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, perkembangan industri di berbagai sektor sangatlah pesat yang mengakibatkan ketatnya persaingan di sektor usaha. Persaingan tersebut melahirkan sebuah sektor industri kreatif yang berputar pada ide, gagasan, serta bakat pelakunya. Industri kreatif sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan maupun bakat seseorang untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menciptakan dan memberdayakan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.<sup>1</sup> Berdasarkan data pada tahun 2019 sektor ekonomi kreatif menyumbang Rp1.153,4 Triliun PDB atau 7,3% terhadap total PDB Nasional.<sup>2</sup> Kemudian, pada tahun 2021 sektor fashion menjadi penyumbang kedua pekerja terbanyak di Indonesia dengan presentasi 19,45% pekerja.<sup>3</sup>

Sebagai salah satu penyumbang pekerja terbanyak, sektor fashion terus berkembang sampai dengan munculkan berbagai istilah seperti *Fast Fashion* yang menawarkan produk pakaian dengan desain terbaru yang mengikuti tren,

---

<sup>1</sup> Ria Arifianti and Mohammad Benny Alexandri, 'Aktivasi Sub Sektor Ekonomi Kreatif di Kota Bandung' (2018) 2 *AdBispreneur* 201.

<sup>2</sup> Kemenko Perekonomian, 'Pemerintah Dorong Optimalisasi Pertumbuhan Industri Kreatif Indonesia - Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia' ([www.ekon.go.id/2022](http://www.ekon.go.id/2022)) <<https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/3593/pemerintah-dorong-optimalisasi-pertumbuhan-industri-kreatif-in-donesia>>.

<sup>3</sup> Erlina F Santika, 'Ini Jumlah Pekerja Ekonomi Kreatif Di Indonesia, Terbanyak Dari Kuliner | Databoks' ([databoks.katadata.co.id/2023](https://databoks.katadata.co.id/2023)) <<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/05/10/ini-jumlah-pekerja-ekonomi-kreatif-di-indonesia-terbanyak-dari-kuliner>>.

harga murah serta diproduksi secara cepat.<sup>4</sup> Industri *Fast Fashion* memiliki ciri seperti memiliki banyak model serta mengikuti trend terbaru, berganti dalam waktu yang singkat, diproduksi pada negara Asia dan negara berkembang dimana pekerja digaji dengan sangat murah tanpa ada jaminan keselamatan kerja dan upah yang layak dan menggunakan bahan baku yang kualitas rendah, murah, dan tidak tahan lama.<sup>5</sup>

Lebih lanjut, *Fast Fashion* dapat diartikan sebagai istilah yang merangkum semua yang digunakan untuk menggambarkan model bisnis yang melakukan proses penyalinan dan mereplikasi desain model kelas atas.<sup>6</sup> Pada industri *fast fashion* inilah berbagai produksi pakaian maupun aksesoris dilakukan secara cepat dan dengan jumlah yang banyak, serta memiliki desain yang berbanding lurus dengan kemajuan jaman. Berdasarkan pemahaman tersebut, dapat dikatakan bahwa industri *fast fashion* memiliki korelasi yang erat dengan praktik plagiasi atau yang bisa disebut juga dengan *knock-off culture*.

Dalam dunia fashion, *knock-off culture* atau dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai budaya tiruan merupakan suatu proses atau kegiatan meniru atau menjiplak desain merek lain yang memiliki kualitas yang lebih baik dan harga relatif mahal, lalu memproduksinya dengan desain yang mirip, harga yang murah, dan kualitas bahan yang kurang tahan lama. Berbeda dengan *counterfeit* atau produk imitasi, *knock-off culture* memiliki merek dan perusahaannya sendiri sehingga produksinya tidak bertujuan untuk membuat seakan-akan produk tersebut adalah original melainkan produk tersebut dibuat sebagai bentuk alternatif dari merek yang mahal. Jika dilihat secara empiris, budaya ini dapat dilihat dalam hasil produksi milik Forever 21, H&M, Mango, ZARA, dan perusahaan *fast fashion* sejenis lainnya.

---

<sup>4</sup> Deny Andreas Krismawan, 'Fast Fashion Dalam Konteks Hak Kekayaan Intelektual (Urgensi Perlindungan Hukum Karya Desain Fashion Sebagai Bagian Ekonomi Kreatif), (2021) 18 Jurnal Legislasi Indonesia. Hlm. 283

<sup>5</sup> Yudi Kornelis, 'Fenomena Industri *Fast Fashion*: Kajian Hukum Perspektif Kekayaan Intelektual Indonesia' (2022) 5 Komunikasi Yustisia. Hlm. 266

<sup>6</sup> *Ibid*

Sebagai salah satu penunjang strategis ekonomi di Indonesia, perlindungan terhadap desain fashion dalam industri kreatif belum sepenuhnya efektif dan tersosialisasikan kepada pelaku desain fashion. Pengetahuan mengenai HKI di kalangan pelaku desain fashion masih terbatas, padahal terdapat beberapa HKI yang melindungi desain fashion seperti undang-undang seperti Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis (UU Merek dan Indikasi Geografis), Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri (UU Desain Industri), serta Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta). Padahal, dalam industri desain fashion sangat erat hubungannya dengan ketiga hak tersebut.

Seperti hak cipta dalam desain fashion adalah berhubungan dengan motif dari desain tersebut. Kemudian merek dalam desain fashion adalah identitas dari brand dalam menciptakan fashion tersebut. Dalam menciptakan sebuah desain, sebuah brand biasanya memiliki suatu karakteristik yang membuat desain tersebut beda dari brand lain. Hal inilah yang perlu dilindungi agar mencegah terjadi kecurangan kompetitor dalam meniru desain brand tersebut serta mencegah praktik seperti *passing off*. Kemudian dalam desain industri, hubungannya dengan desain fashion adalah bentuk dari desain tersebut.

Cepatnya perkembangan desain di Indonesia, menyebabkan banyak permasalahan bagi beberapa pihak seperti menjiplak tanpa seizin pemilik demi menguntungkan diri sendiri. Sehingga perlindungan desain fashion diperlukan untuk mendorong iklim industri yang sehat dan untuk mencegah tindakan-tindakan peniruan desain serta praktik-praktik persaingan tidak sehat. Oleh karena itu, ALSA Indonesia Specialized Research Team bermaksud memberikan pandangan serta solusi terhadap permasalahan tersebut dengan melakukan sebuah penelitian yang berjudul **Analisis Hukum Hak Kekayaan Intelektual Dalam Menanggulangi *Knock-Off Culture* Dalam Industri Kreatif Desain Fashion**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, terdapat beberapa pokok masalah yang akan dibahas, meliputi:

- 1.2.1 Bagaimana perlindungan hukum terhadap suatu karya desain fashion menurut Hukum Positif Indonesia?
- 1.2.2 Bagaimana upaya hukum yang dapat dilakukan pelaku usaha untuk mengatasi kerugian materiil dari adanya *knock-off culture*?
- 1.2.3 Bagaimana efektivitas hukum kekayaan intelektual untuk melindungi desain fashion di Indonesia?

## 1.3 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan kajian hukum normatif. Penelitian hukum normatif sering dikonsepsikan sebagai apa yang tertulis di dalam peraturan perundang-undangan atau hukum dikonsepsikan sebagai kaidah atau norma yang merupakan patokan perilaku manusia yang dianggap pantas.<sup>7</sup> Penelitian hukum normatif membahas peraturan hukum dan peristiwa hukum sebagai sistem struktural yang saling berkaitan. Tujuannya adalah untuk memberikan argumentasi hukum sebagai dasar untuk memberikan argumentasi hukum sebagai dasar untuk menentukan benar salahnya suatu peristiwa serta seberapa pantas peristiwa tersebut menurut hukum.<sup>8</sup>

Dalam penelitian ini, kami memakai pendekatan perundang-undangan (*Statute Approach*), yaitu pendekatan yang dilakukan dengan cara mengkaji berbagai peraturan perundang-undangan yang memiliki koneksitas dengan permasalahan hukum yang akan diteliti.<sup>9</sup> Demi melakukan optimalisasi penelitian, penulis mengolaborasikan data sekunder dengan data primer yang didapatkan melalui wawancara bersama dengan Ari Juliano Gema, S.H. selaku Partner, IP & Entertainment Practice Assegaf Hamzah & Partner dan kami juga melakukan audiensi dengan Endy Sepkendarsyah, S.Sn. selaku Penyuluh

---

<sup>7</sup> Irwansyah, *Penelitian Hukum: Pilihan Metode & Praktik Penulisan Artikel* (Mirra Buana Media 2020). Hlm. 100-101

<sup>8</sup> Mukti Fajar Nd, Yulianto Achmad and Dan Empiris, *Dualisme Penelitian Hukum : Normatif & Empiris* (Pustaka Pelajar 2010).

<sup>9</sup> Irwansyah, *Op. Cit.* hlm. 133

Hukum Ahli Muda pada Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM Jawa Barat.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap suatu karya desain fashion menurut Hukum Positif Indonesia

1.4.2 Untuk mengetahui upaya hukum yang dapat dilakukan pelaku usaha untuk mengatasi kerugian materiil dari adanya *knock-off culture*

1.4.3 Untuk mengetahui efektivitas hukum kekayaan intelektual untuk melindungi desain fashion di Indonesia.



## BAB II

### PEMBAHASAN

#### 2.1 Perlindungan Hukum terhadap Suatu Karya Desain Fashion Menurut Hukum Positif Indonesia

Perlindungan hukum adalah upaya melindungi kepentingan seseorang dengan cara mengalokasikan suatu Hak Asasi Manusia kekuasaan kepadanya untuk bertindak dalam rangka kepentingannya tersebut.<sup>10</sup> Perlindungan hukum merupakan salah satu bentuk jaminan negara melalui perangkat hukumnya untuk memastikan segala hak warga negaranya dapat terpenuhi. Berdasarkan Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 (UUD NRI 1945) yang mengatur bahwa “Indonesia adalah negara hukum” yang mana segala sesuatunya diatur oleh hukum, termasuk dalam hubungan antara warga negara dan negara itu sendiri dalam hal perlindungan hukum.<sup>11</sup>

Oleh karena itu, perlindungan hukum menjadi unsur yang sangat penting dalam negara hukum. Tidak terkecuali terhadap industri desain fashion, yang menjadi salah satu industri yang berkembang di era sekarang. *Fast Fashion* sendiri menjadi istilah yang digunakan oleh kalangan industri tekstil yang memiliki berbagai model *fashion* yang silih berganti dalam waktu yang sangat singkat. *Fast fashion* menjadi suatu strategi bisnis yang bertujuan untuk mengurangi proses yang terlibat dalam siklus pembelian dan mempercepat waktu dalam memasarkan produk fashion yang baru ke toko untuk memenuhi permintaan konsumen.

Industri Fast Fashion ini menawarkan suatu bisnis dengan meluncurkan produk busana model terbaru kepada konsumen yang dikemas dengan konsep harga yang murah akan tetapi dengan *up to date*. Produk pakaian dari *fast fashion* ini dibuat dengan tujuan untuk dipakai pada saat trennya sedang berlangsung dan kemudian pakaian tersebut tidak dipakai lagi atau bahkan dibuang jika tren tersebut telah selesai. Konsep bisnis dari industri

---

<sup>10</sup> Satjipto Raharjo, *Sisi-Sisi Lain Dari Hukum Di Indonesia* (Kompas 2003) Hlm. 121.

<sup>11</sup> Wahyu Simon Tampubolon, ‘Upaya Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Ditinjau Dari Undang Undang Perlindungan Konsumen’ (2016) 4 Jurnal Ilmiah Advokasi. Hlm. 55

busana ini telah mendapatkan kesuksesan yang besar dengan dibuktikan oleh pertumbuhan penjualan yang berkelanjutan dan semakin menurunnya bentuk industri busana konvensional, dan semakin bertumbuhnya model industri berbasis digital seperti *online marketplace* yang mampu menawarkan efisiensi dalam transaksi dan pengiriman produk ke konsumen.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa dalam industri desain fashion sangat erat hubungannya dengan hak cipta, hak merek, serta desain industri. Yang mana, ketiga hak tersebut mempunyai perlindungan yang berbeda. Terdapat 2 (dua) macam perlindungan dalam HKI yaitu dengan cara pendaftaran (Konstitutif) dan pencatatan (Deklaratif). Pertama, berdasarkan UUHC Hak Cipta timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif. Yang mana, prinsip deklaratif ini merupakan suatu sistem yang tidak mewajibkan adanya pendaftaran ketika ingin mendapatkan perlindungan. Oleh karena itu, walaupun pencipta tidak mendaftarkan ciptaannya, pencipta tetap memiliki perlindungan langsung ketika ciptaan tersebut diwujudkan dengan bentuk nyata.<sup>12</sup> Walaupun tidak wajib, pencatatan dalam hak cipta sangatlah penting karena merupakan bukti awal kepemilikan suatu ciptaan.

Berbeda dengan hak cipta yang memakai prinsip deklaratif, hak merek dan desain industri memakai prinsip konstitutif. Sehingga dalam prinsip ini, hak baru diberikan ketika telah didaftarkan oleh pemilik merek maupun desain industri.

Walaupun UUHC tidak disebutkan secara tertulis terkait desain fashion. Ketentuan yang mendekati adalah ciptaan yang dilindungi dalam Pasal 40 huruf f, yaitu karya seni rupa dalam segala bentuk. Sketsa atau gambar rancangan busana yang dibuat oleh desainer merupakan bentuk karya yang mendapatkan perlindungan hak cipta. Sedangkan untuk bentuk desain yang sudah berwujud menjadi suatu busana atau pakaian tidak mendapatkan perlindungan dari hak cipta. Hak cipta hanya memberikan perlindungan terhadap desain yang bersifat ornamen yang diaplikasikan pada sebuah produk busana atau pakaian. Pada prinsipnya hak cipta menggunakan prinsip

---

<sup>12</sup> Inda Nurdahniar, 'Analisis Penerapan Prinsip Perlindungan Langsung Dalam Penyelenggaraan Pencatatan Ciptaan' (2016) 2 Veritas et Justitia. Hlm. 234

deklaratif bahwa untuk dapat dilindungi suatu ciptaan maka hal yang dilakukan adalah melakukan pengumuman misalnya dengan mengadakan *launching* di media sosial atau di panggung *fashion show*. Untuk hak Cipta jangka waktu perlindungannya adalah seumur hidup penciptanya ditambah 50 (lima puluh) tahun dan untuk perusahaan adalah 50 (lima puluh) tahun sejak ciptaan dipublikasikan.

Terkait hak merek, di dalam UU Merek dan Industri Geografis, merek mendapatkan perlindungan selama 10 tahun sejak tanggal penerimaan permohonan dan setelah memperoleh sertifikat. Peraturan desain industri menyatakan bahwa desain industri mengacu kepada aspek ornamental dan estetika dari suatu produk dan tidak mempertimbangkan aspek teknis dan fungsionalnya. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya desain industri menggunakan prinsip konstitutif yaitu perlindungan atas hak-hak tersebut baru akan ada ketika dilakukan pendaftaran, untuk memperoleh perlindungan desain industri harus didaftarkan terlebih dahulu dan memenuhi syaratnya bahwa desain yang digunakan harus baru, asli dan memiliki ciri khusus. Desain industri mendapatkan perlindungan selama jangka waktu 10 (sepuluh) tahun sejak tanggal penerimaan.

## **2.2 Upaya Hukum yang Dapat Dilakukan Pelaku Usaha untuk Mengatasi Kerugian Materiil dari Adanya *Knock-off Culture***

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) pada dasarnya dilindungi karena merupakan hasil karya intelektual seseorang yang bernilai ekonomi. Sehingga, Kekayaan Intelektual (KI) sangat rentan untuk disalahgunakan oleh beberapa orang untuk mendapatkan keuntungan tanpa izin dari pemilik hak tersebut. Perkembangan HKI yang sangat pesat menimbulkan berbagai masalah yang ada di masyarakat bahkan sampai dengan adanya sengketa. Sengketa adalah perselisihan yang terjadi antar pihak yang merasa dirugikan oleh pihak lain, baik karena adanya perbedaan pendapat maupun adanya wanprestasi yang dilakukan oleh salah satu pihak.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Nurnaningsih Amriani, *Mediasi: Alternatif Penyelesaian Sengketa Perdata Di Pengadilan*, vol. 2 (1st edn., Rajawali Pers 2011). Hlm. 12-13.

Menurut Komar Kantaatmaja bahwa penyelesaian sengketa dapat digolongkan menjadi tiga jenis yaitu penyelesaian sengketa dengan negosiasi baik berupa negosiasi yang bersifat langsung maupun pernyataan pihak ketiga (mediasi dan rekonsiliasi), penyelesaian sengketa litigasi, baik yang nasional maupun internasional dan penyelesaian sengketa dengan menggunakan arbitrase.<sup>14</sup> Pada sengketa HKI terkhusus dalam sektor desain fashion terdapat beberapa jenis hak yang pada umumnya mengakomodir perlindungan desain fashion di Indonesia, antara lain:

a. Hak Cipta

Berdasarkan Pasal 1 angka 1 UU Hak Cipta yang mendefinisikan Hak Cipta sebagai hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Pada dasarnya Hak Cipta yang melindungi ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Dalam kaitannya dengan desain fashion, Hak Cipta melindungi gambar, motif, atau corak yang terdapat dalam desain fashion.

Dalam hal terdapat sengketa, pencipta dapat melakukan beberapa upaya penyelesaian sengketa baik melalui litigasi di pengadilan niaga maupun non-litigasi dengan alternatif penyelesaian sengketa atau arbitrase. Hak Cipta merupakan hak eksklusif yang terdiri dari hak moral dan ekonomi yang mana pencipta dapat meminta ganti rugi apabila hak ekonominya dilanggar.<sup>15</sup>

b. Hak Merek

Berdasarkan Pasal 1 angka 1 UU Merek dan Indikasi Geografis yang mendefinisikan Merek sebagai tanda yang dapat ditampilkan secara grafis berupa gambar, logo, nama, kata, huruf, angka, susunan warna, dalam bentuk 2 (dua) dimensi dan/atau 3 (tiga) dimensi, suara,

---

<sup>14</sup> Yuniar Kurniawaty, 'Efektivitas Alternatif Penyelesaian Sengketa Dalam Sengketa Kekayaan Intelektual (Alternative Dispute Resolution on Intellectual Property Dispute)' (2017) 14 Jurnal Legislasi Indonesia. Hlm. 166-167

<sup>15</sup> Pasal 96 UU Hak Cipta

hologram, atau kombinasi dari 2 (dua) atau lebih unsur tersebut untuk membedakan barang dan/atau jasa yang diproduksi oleh orang atau badan hukum dalam kegiatan perdagangan barang dan/atau jasa. Dalam kaitannya dengan desain fashion, Merek melindungi tanda yang melekat pada desain tersebut yang membedakan produk desain tersebut dengan produk desain lain.

Dalam hal terdapat sengketa, yang mana terdapat produk yang menggunakan merek terdaftar tanpa izin, pemilik merek berhak melakukan upaya gugatan ke pengadilan niaga dengan gugatan ganti rugi atau penghentian semua usaha yang berkaitan dengan penggunaan merek tersebut.<sup>16</sup> Selain gugatan ke pengadilan niaga, pemilik merek dapat juga melakukan upaya alternatif penyelesaian sengketa atau arbitrase.

c. Desain Industri

Berdasarkan Pasal 1 angka 1 UU Desain Industri yang mendefinisikan Desain Industri sebagai 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. Dalam kaitannya dengan desain fashion, Desain Industri melindungi bentuk yang bersifat baru dari desain fashion tersebut.

Sama dengan 2 (dua) hak sebelumnya dalam hal terdapat sengketa, yang mana terdapat orang yang menggunakan desain berupa membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, dan/atau mengedarkan desain industri terdaftar tanpa izin, pemegang hak desain industri berhak melakukan upaya gugatan ke pengadilan niaga dengan gugatan ganti rugi atau penghentian semua usaha yang berkaitan dengan penggunaan merek tersebut.<sup>17</sup> Selain gugatan ke pengadilan

---

<sup>16</sup> Pasal 83 UU Merek dan Indikasi Geografis

<sup>17</sup> Pasal 46 UU Desain Industri

niaga, pemegang hak desain industri dapat juga melakukan upaya alternatif penyelesaian sengketa atau arbitrase.

Berdasarkan penjelasan ketiga hak tersebut, dapat dilihat bahwa terdapat 2 (dua) upaya hukum yang umum digunakan dalam perlindungan HKI desain fashion yaitu melalui upaya hukum litigasi berupa pidana maupun perdata, yang mana dalam proses penyelesaian sengketa secara litigasi, dikenal asas yaitu *Ultimum Remedium* yang memiliki arti penyelesaian sengketa secara litigasi merupakan upaya terakhir dalam menyelesaikan sengketa. Kemudian, upaya hukum non-litigasi berupa arbitrase maupun alternatif penyelesaian sengketa, yang mana terdapat beberapa opsi dalam menyelesaikan sengketa melalui alternatif penyelesaian sengketa yaitu konsultasi, negosiasi, mediasi, konsiliasi, atau penilaian ahli.

Penyelesaian sengketa bisnis yang paling efektif serta efisien merupakan kunci dalam menjaga kelangsungan perusahaan dan menjaga hubungan antar pihak. Sistem peradilan diperkirakan tidak lagi mampu memenuhi kebutuhan masyarakat yang semakin hari semakin kompleks. Sehingga, proses litigasi dianggap terlalu berbelit-belit dan membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga tidak sejalan dengan asas peradilan yang secara cepat, sederhana, dan biaya ringan.<sup>18</sup>

Salah satu penyelesaian sengketa yang dianggap paling efektif adalah penyelesaian melalui alternatif penyelesaian sengketa yaitu mediasi, karena dengan mediasi dalam sengketa bisnis dapat terselesaikan dengan cara *win-win solution*, yang mana pihak yang bersengketa sama-sama mendapatkan keuntungan karena melibatkan pihak ketiga (mediator) yang bersikap netral kepada pihak yang bersengketa, serta kehadirannya berdasarkan kesepakatan para pihak.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Nurningsih Amriani, *Op. Cit* Hlm. 4

<sup>19</sup> Dwi Yunia Shandra Anggraeny, 'Penyelesaian Sengketa Bisnis Melalui Mediasi: Pendekatan Efektif Untuk Mencapai Win-Win Solution - Lima Detik - UMM Dalam Berita Koran Online | Universitas Muhammadiyah Malang' (<https://www.umm.ac.id/id/arsip-koran/lima-detik/penyelesaian-sengketa-bisnis-melalui-mediasi-pendekatan-efektif-untuk-mencapai-winwin-solution.html>2023)

### 2.3 Efektivitas Hukum Kekayaan Intelektual dalam Melindungi Desain Fashion di Indonesia

Pada dasarnya efektivitas hukum berhubungan dengan penerapan, pelaksanaan serta penegakan hukum. Efektivitas hukum dapat dimengerti sebagai keberhasilan tercapainya kepastian dan keadilan dalam masyarakat melalui perumusan dan penegakkan kaidah-kaidah hukum yang berlaku. Parameter mengenai keefektifan hukum pun tidak dapat dipisahkan dengan konsep *rule of law* yang mencakup beberapa aspek penting meliputi ketaatan masyarakat terhadap kaidah hukum yang dibuat, keselarasan antara kaidah hukum dengan hak asasi manusia, kebebasan berpendapat, kejelasan proses peradilan, dan eksistensi badan yudikatif yang bebas dan merdeka. Dengan kata lain, efektivitas hukum dapat diketahui apabila seseorang menyatakan bahwa suatu kaidah hukum berhasil atau gagal mencapai tujuannya.<sup>20</sup> Yang mana hal ini sejalan dengan Teori Efektivitas oleh Soerjono Soekanto yang menyatakan bahwa kaidah hukum adalah parameter mengenai sikap perilaku yang pantas.

Menurut L.J. Van Apeldoorn, efektivitas hukum berarti keberhasilan, kemanjuran, atau kemujaraban hukum untuk mengatur kehidupan masyarakat. Sedangkan menurut Soerjono Soekanto mengartikan efektivitas hukum sebagai efektivitas pelaksanaan hukum yang ditentukan oleh sahnya hukum.<sup>21</sup> Terdapat beberapa faktor yang menentukan keefektifitasan implementasi hukum meliputi faktor hukumnya sendiri dalam memutus pertentangan antara kepastian hukum dan keadilan, faktor penegak hukum dalam memberikan kepastian, keadilan, dan kemanfaatan hukum secara proporsional, faktor sarana atau fasilitas dalam penegakan hukum yang mencakup Sumber Daya Manusia yang berpendidikan dan terampil, sistem organisasi yang baik, dan peralatan yang memadai, faktor masyarakat dalam menanggapi hukum yang berlaku; dan faktor kebudayaan.

---

<sup>20</sup>Nur Fitryani Siregar, 'EFEKTIVITAS HUKUM' (2018) 18 Al-Razi : Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Kemasyarakatan 1.

<sup>21</sup>Syamsuddin Pasamai, Sosiologi & Sosiologi Hukum Suatu Pengetahuan Praktis Dan Terapan (Arus Timur 2016). Hlm. 301

Lebih lanjut, menurut Lawrence Meir Friedman, menyatakan bahwa dalam konsep hukum terdapat 3 komponen yang meliputi:<sup>22</sup>

a. Struktur hukum (*Legal Structure*)

Struktur hukum merupakan kelembagaan yang dibentuk untuk memberikan pelayanan terhadap penggarapan bahan-bahan hukum secara teratur. Yang dimaksud yakni aparat penegak hukum yang menentukan apakah aturan hukum terlaksana atau tidak. Terdapat berbagai indikator yang berpengaruh yaitu kebebasan institusi, integritas, moral, konsistensi, objektivitas, kualitas, kualifikasi pendidikan formal dan non formal.

b. Substansi hukum (*Legal Substance*)

Substansi hukum yang merupakan *output* dari sistem hukum itu sendiri seperti peraturan dan keputusan. Dalam hal ini, baik struktur maupun substansi hukum merupakan komponen inti yang bersifat statis.

c. Budaya hukum (*Legal Culture*)

Budaya hukum adalah cara bekerja dan berpikir yang mengikat masyarakat untuk mendekat atau menjauh dari hukum tersebut. Budaya hukum ini diperlukan dalam menentukan kapan, mengapa, dan di mana orang menggunakan hukum, lembaga hukum, atau proses hukum.<sup>23</sup> Menurut Friedman, budaya hukum terbagi menjadi 2 jenis meliputi budaya hukum internal yang merupakan budaya hukum penegak hukum dan budaya hukum eksternal yang merupakan budaya hukum masyarakat luas. Kedua jenis budaya hukum ini saling berkaitan dalam mempengaruhi perkembangan struktur maupun substansi hukum. Oleh karena keterkaitannya tersebut, maka ketiga komponen ini harus terpenuhi untuk mengukur keidealan dan

---

<sup>22</sup> Syaharuddin Nawi, Pengantar Sosiologi Hukum (Fharras Jaya Grafika 2014). Hlm. 48-49

<sup>23</sup> Teddy Lesmana, 'Pokok-Pokok Pikiran Lawrence Meir Friedman; Sistem Hukum Dalam Perspektif Ilmu Sosial' (Nusa Putra University) <[https://nusaputra.ac.id/article/pokok-pokok-pikiran-lawrence-meir-friedman-sistem-hukum-dalam-perspektif-ilmu-sosial/#:~:text=Struktur%20hukum%20\(legal%20structu\)%20merupakan](https://nusaputra.ac.id/article/pokok-pokok-pikiran-lawrence-meir-friedman-sistem-hukum-dalam-perspektif-ilmu-sosial/#:~:text=Struktur%20hukum%20(legal%20structu)%20merupakan)> accessed 9 February 2024.



keefektifan suatu hukum ataupun peraturan perundangan-undangan yang berlaku.

Mengkaji dari pembahasan yang telah disebutkan sebelumnya, pada dasarnya sebuah desain fashion telah diberikan payung hukum dalam Hukum Kekayaan Intelektual yang termaktub dalam UU Hak Cipta, UU Merek, dan UU Desain Industri. Perlindungan terhadap suatu desain fashion pun bersifat terbatas hanya pada aspek-aspek yang ingin dilindungi oleh pembuat desain, seperti halnya UU Cipta yang memberikan perlindungan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, UU Merek yang memberikan perlindungan terhadap gambar, logo, nama, kata, huruf, angka, atau susunan warna yang menjadi identitas individu/badan usaha, dan UU Desain Industri yang memberikan perlindungan terhadap kreasi dua atau tiga dimensi yang memberikan kesan estetika.

Pada dasarnya, tidak ada regulasi yang secara spesifik memberikan perlindungan terhadap suatu desain fashion tidak secara satu kesatuan. Satu kesatuan yang dimaksud adalah perlindungan tersebut hanya spesifik terhadap suatu unsur ataupun elemen tertentu yang terkandung dalam produk tersebut dan bukan melindungi keseluruhan desain yang meliputi corak, warna, bahan, bahkan hingga jenis jahitannya. Hal ini disebabkan karena *trend* berpakaian selalu silih berganti dan hal tersebut tidak sepadan dengan waktu, tenaga, hingga uang yang dikeluarkan untuk memberikan perlindungan terhadap satu buah desain *fashion*. Lebih lanjut, perlindungan yang diberikan dalam suatu desain tergolong cukup lama, berbanding terbalik dengan *trend fashion* yang selalu silih berganti setiap tahunnya.

Pada umumnya perancang busana hanya berfokus untuk memberikan perlindungan terhadap salah satu unsur yang menjadi ciri khas ataupun identitas dari perancang tersebut. Oleh karena itu, dalam hal terjadinya suatu sengketa akibat adanya *knock-off culture*, maka aspek yang dapat disengketakan adalah unsur yang telah diberikan perlindungan tersebut. Jika dikaitkan antara Hukum Kekayaan Intelektual dan keefektifannya dalam melindungi desain *fashion* serta dengan mempertimbangkan aspek jangka

waktu perlindungan dan aspek *trend* pakaian yang silih berganti, maka dapat dikatakan bahwa Hukum Kekayaan Intelektual sudah efektif melindungi desain *fashion* dan sudah efektif pula dalam menjalankan perannya sebagai payung hukum bagi para perancang busana.

Namun dalam perkembangannya pengetahuan atau pemahaman HKI diberbagai sektor terutama sektor industri desain fashion, belum tersosialisasikan dengan merata. Sehingga banyak pelaku usaha terutama yang berbisnis di industri desain fashion yang menjadi pelaku ataupun korban pelanggaran HKI. Berdasarkan hasil survei kami, masih banyak pelaku usaha pada industri desain fashion yang belum memahami HKI. Namun dalam perkembangannya pengetahuan atau pemahaman HKI di berbagai sektor terutama sektor industri desain fashion, belum tersosialisasikan dengan merata. Sehingga banyak pelaku usaha terutama yang berbisnis di industri desain fashion yang menjadi pelaku maupun korban pelanggaran HKI. Berdasarkan hasil survei kami, masih banyak pelaku usaha pada industri desain fashion yang belum memahami HKI.

Sehingga peran pemerintah untuk memberikan edukasi mengenai pemahaman HKI sangatlah penting untuk menekan jumlah pelanggaran HKI serta sebagai bentuk penghargaan kepada pemegang HKI. Sehingga peran pemerintah untuk memberikan edukasi mengenai pemahaman HKI sangatlah penting untuk menekan jumlah pelanggaran HKI serta sebagai bentuk penghargaan kepada pemegang HKI. Lebih lanjut, dalam hal terjadinya *knock-off culture*, maka perancang busana yang menjadi korban *knock-off culture* tersebut dapat mengajukan gugatan dengan berdasarkan pada Peraturan perundang-undangan yang berlaku Peraturan perundang-undangan yang berlaku dan dapat mengajukan ganti rugi terhadap kerugian materiil yang dirasakan akibat sengketa tersebut.

## BAB III PENUTUP

### 3.1 Kesimpulan

**3.1.1** Perlindungan Hukum terhadap Suatu Karya Desain Fashion Menurut Hukum Positif Indonesia terbagi menjadi 2 (dua) yaitu perlindungan secara pendaftaran (Konstitutif) dan pencatatan (Deklaratif). Prinsip deklaratif merupakan suatu sistem yang tidak mewajibkan adanya pendaftaran ketika ingin mendapatkan perlindungan. Oleh karena itu, walaupun pencipta tidak mendaftarkan ciptaannya, pencipta tetap memiliki perlindungan langsung ketika ciptaan tersebut diwujudkan dengan bentuk nyata salah satu HKI yang menerapkan prinsip adalah Hak Cipta. Kemudian, hak merek dan desain industri memakai prinsip konstitutif, yang mana hak baru diberikan ketika telah didaftarkan oleh pemilik merek maupun desain industri.

**3.1.2** Upaya hukum yang dapat dilakukan pelaku usaha untuk mengatasi kerugian materiil dari adanya *knock-off culture* yaitu melalui litigasi baik pidana maupun perdata serta non-litigasi seperti alternatif penyelesaian sengketa dan arbitrase. Dalam penyelesaian sengketa, mediasi dianggap sebagai salah satu alternatif yang efektif, memungkinkan penyelesaian dengan pendekatan *win-win solution*. Kemudian, penyelesaian sengketa harus cepat, sederhana, dan biaya ringan.

**3.1.3** Efektivitas Hukum Kekayaan Intelektual dalam melindungi desain fashion di Indonesia dilihat dari teori Lawrence Meir Friedman yang menyatakan bahwa konsep hukum meliputi 3 (tiga) komponen yaitu struktur hukum, substansi hukum, dan budaya hukum. Pada dasarnya sebuah desain fashion telah diberikan payung hukum dalam Hukum Kekayaan Intelektual yang termaktub dalam UU Hak Cipta, UU Merek, dan UU Desain Industri. Namun, perlindungan terhadap desain fashion masih memiliki batasan tertentu, dan ada tantangan dalam pemahaman dan penegakan hukum di sektor industri ini. Oleh karena itu, peran pemerintah dalam memberikan edukasi

tentang hak kekayaan intelektual menjadi krusial untuk mengurangi pelanggaran hukum dan memberikan penghargaan kepada pemegang hak.

### 3.2 Rekomendasi

**3.2.1** Mendorong *stakeholder* untuk keterlibatan aktif pihak industri fashion dalam memerangi *knock-off culture* di Indonesia;

**3.2.2** Mendorong *stakeholder* untuk memberikan pendidikan Hak Kekayaan Intelektual kepada pelaku industri fashion sebagai bentuk penanggulangan pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia;

**3.2.3** Mendorong kolaborasi pemerintah, universitas, dan industri sebagai langkah strategis dalam pengembangan pemahaman Kekayaan Intelektual; dan

**3.2.4** Mendorong *platform* membuat mekanisme autentikasi terhadap semua produk yang akan dijual oleh pelaku usaha sebagai langkah mencegah *knock off culture*.

## DAFTAR PUSTAKA

### Peraturan Perundang-undangan

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis

Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

### Buku

Nurnaningsih Amriani, *Mediasi: Alternatif Penyelesaian Sengketa Perdata Di Pengadilan*, vol. 2 (1st edn., Rajawali Pers 2011)

Raharjo S, *Sisi-Sisi Lain Dari Hukum Di Indonesia* (Kompas 2003)

Nawi S, *Pengantar Sosiologi Hukum* (Fharras Jaya Grafika 2014)

Pasamai S, *Sosiologi & Sosiologi Hukum Suatu Pengetahuan Praktis Dan Terapan* (Arus Timur 2016)

Irwansyah, *Penelitian Hukum: Pilihan Metode & Praktik Penulisan Artikel* (Mirra Buana Media 2020)

Mukti Fajar Nd, Yulianto Achmad and Empiris D, *Dualisme Penelitian Hukum : Normatif & Empiris* (Pustaka Pelajar 2010)

### Jurnal

Arifianti R and Alexandri MB, 'Aktivasi Sub Sektor Ekonomi Kreatif di Kota Bandung' (2018) 2 AdBispreneur 201

Kornelis Y, 'Fenomena Industri Fast Fashion: Kajian Hukum Perspektif Kekayaan Intelektual Indonesia' (2022) 5 Komunikasi Yustisia

Krismawan DA, 'Fast Fashion Dalam Konteks Hak Kekayaan Intelektual (Urgensii Perlindungan Hukum Karya Desain Fashion Sebagai Bagian Ekonomi Kreatif)' (2021) 18 Jurnal Legislasi Indonesia 281

Kurniawaty Y, 'Efektivitas Alternatif Penyelesaian Sengketa Dalam Sengketa Kekayaan Intelektual (Alternative Dispute Resolution on Intellectual Property Dispute' (2017) 14 Jurnal Legislasi Indonesia

Tampubolon WS, 'Upaya Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Ditinjau Dari Undang Undang Perlindungan Konsumen' (2016) 4 Jurnal Ilmiah Advokasi 53

Nurdahniar I, 'Analisis Penerapan Prinsip Perlindungan Langsung Dalam Penyelenggaraan Pencatatan Ciptaan' (2016) 2 Veritas et Justitia 231

Siregar NF, 'EFEKTIVITAS HUKUM' (2018) 18 Al-Razi : Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Kemasyarakatan 1 <<https://ejournal.stai-br.ac.id/index.php/alrazi/article/view/23/18>> accessed 9 February 2024

#### Artikel Internet

Anggraeny DYS, 'Penyelesaian Sengketa Bisnis Melalui Mediasi: Pendekatan Efektif Untuk Mencapai Win-Win Solution - Lima Detik - UMM Dalam Berita Koran Online | Universitas Muhammadiyah Malang' (<https://www.umm.ac.id/id/arsip-koran/lima-detik/penyelesaian-sengketa-bisnis-melalui-mediiasi-pendekatan-efektif-untuk-mencapai-winwin-solution.html>2023) <<https://www.umm.ac.id/id/arsip-koran/lima-detik/penyelesaian-sengketa-bisnis-melalui-mediiasi-pendekatan-efektif-untuk-mencapai-winwin-solution.html#:~:text=Salah%20satu%20penyelesaian%20sengketa%20bisnis>> accessed 25 November 2023

Kemenko Perekonomian, 'Pemerintah Dorong Optimalisasi Pertumbuhan Industri Kreatif Indonesia - Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia' ([www.ekon.go.id](http://www.ekon.go.id)2022) <<https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/3593/pemerintah-dorong-optimalisasi-pertumbuhan-industri-kreatif-indonesia>>

Santika EF, 'Ini Jumlah Pekerja Ekonomi Kreatif Di Indonesia, Terbanyak Dari Kuliner | Databoks' ([databoks.katadata.co.id](https://databoks.katadata.co.id)2023) <<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/05/10/ini-jumlah-pekerja-ekonomi-kreatif-di-indonesia-terbanyak-dari-kuliner>>

Lesmana T, 'Pokok-Pokok Pikiran Lawrence Meir Friedman; Sistem Hukum Dalam Perspektif Ilmu Sosial' (*Nusa Putra University*)  
<[https://nusaputra.ac.id/article/pokok-pokok-pikiran-lawrence-meir-friedman-sistem-hukum-dalam-perspektif-ilmu-sosial/#:~:text=Struktur%20hukum%20\(legal%20structu%20merupakan](https://nusaputra.ac.id/article/pokok-pokok-pikiran-lawrence-meir-friedman-sistem-hukum-dalam-perspektif-ilmu-sosial/#:~:text=Struktur%20hukum%20(legal%20structu%20merupakan)> accessed 9 February 2024