

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebudayaan merupakan salah satu bentuk nilai sosial dari suatu bangsa yang berharga dan bernilai tinggi yang hendaknya dapat dilestarikan. Kebudayaan juga merupakan identitas suatu bangsa yang dapat membedakan antara satu bangsa dengan bangsa lainnya. Dalam tiap-tiap kebudayaan ini dapat kita temukan kesenian yang beraneka ragam. Di Indonesia khususnya, merupakan negara yang memiliki beraneka ragam suku dan budaya yang berbeda mulai dari Sabang sampai Merauke. Pada tiap-tiap suku dan budaya di Indonesia ini tentunya memiliki kesenian-kesenian yang berbeda pula. Seperti tarian, rumah adat, pola bermasyarakat hingga dengan seni kerajinan tangan yang dimilikinya.

Seiring dengan berkembangnya zaman dan pola pikir masyarakat, kesenian yang tadinya dianggap sebagai seni tradisional berkembang menjadi sebuah kesenian yang berharga dan memiliki nilai jual. Seperti contoh, seni memotong pada suku Asmat di Irian Jaya. Suku Asmat dulunya membuat patung Cuma sekedar mengisi waktu senggang dalam kesehariannya dan hasil pembuatan patung tersebut dipergunakan sebagai simbol atau wujud persembahan bagi para arwah leluhur. Tapi kini dengan berkembangnya zaman dan pola masyarakat yang semakin maju, patung yang tadinya dinilai hanya sebagai simbol berubah nilai menjadi suatu karya seni yang memiliki nilai

moral dan nilai ekonomi didalamnya. Oleh karena perkembangan zaman ini maka patung mulai banyak diciptakan dengan bermacam-macam bentuk dan corak.

Seperti di Kasongan Bantul, Yogyakarta, banyak terdapat industri pengrajin patung dari tanah liat yang lebih dikenal dengan industri gerabah, yang tiap harinya membuat patung dengan berbagai macam model dan bentuk yang pembuatannya diproduksi secara massal dan terus-menerus dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan. Oleh sebab di atas tentunya di Kasongan banyak terjadi persaingan antar sesama pengrajin dan ini tidak menutup kemungkinan terjadinya penjiplakan barang, yaitu kerajinan patung atau gerabah yang jelas sangat merugikan pendesain patung sebagai subjek dari Hak Desain Industri. Maka dari itu kita dituntut untuk dapat lebih memperhatikannya, khususnya dalam hal perlindungan hukum bagi pendesain patung di Kasongan Bantul, Yogyakarta.

Pada tanggal 17 Desember 1999, Pemerintah diwakili oleh Menteri Hukum dan Perundang-undangan telah memberikan Keterangan Pemerintah di hadapan Rapat Paripurna Dewan Perwakilan Rakyat mengenai 3 (tiga) Rancangan Undang-Undang di bidang Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) kepada Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia (DPR-RI). Dirasakan perlu mengajukan 3 (tiga) Rancangan Undang-Undang yaitu:

1. Rancangan Undang-Undang tentang Desain Industri
2. Rancangan Undang-Undang tentang Tata Letak Sirkuit Terpadu
3. Rancangan Undang-Undang tentang Rahasia Dagang.

yang sudah diajukan terlebih dahulu oleh Presiden kepada Dewan Perwakilan Rakyat dengan surat Nomor R43/PU/XII/1999. Ketiga Rancangan Undang-Undang ini dianggap perlu diterima sebagai undang-undang karena kita terikat kewajiban Internasional dengan telah ditandatangani berbagai Konvensi yang berpokok pangkal pada Konvensi *Convention Establishing the World Trade Organization* (WTO). Konvensi ini telah ditandatangani dan diratifikasi oleh Pemerintah Republik Indonesia dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994.

Tentang Desain Industri, Rancangan Undang-Undangnya telah diundangkan dalam Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri. Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri ini adalah salah satu bentuk Undang-Undang Hak Atas Kekayaan Intelektual yang bertujuan positif untuk melindungi, memagari, memberikan rambu-rambu dan menetapkan aturan-aturan dibidang Desain Industri. Undang-Undang Desain Industri di satu pihak melindungi hak para pendesain atas jerih payah yang dikeluarkannya dengan hak yang mengandung nilai moral dan ekonomi. Sementara di pihak lain Undang-Undang Desain Industri akan memberikan suatu kepastian hukum bagi masyarakat bahwa investasi yang ditanamkan untuk memproduksi suatu barang dapat direncanakan, diukur dan diprediksi.

Salah satu batu ujian yang dihadapi berkaitan dengan perlindungan Desain Industri di Indonesia paska diundangkannya Undang-Undang Desain Industri adalah sampai sejauh mana Pemerintah dan masyarakat dapat secara konsisten menegakkan dan melaksanakan Undang-Undang Desain Industri tersebut. Karena undang-undang efektifitasnya tidak hanya diukur oleh kualitas materi

muatan undang-undang itu, tetapi lebih jauh diukur oleh penegakannya melalui mekanisme pelaksanaan di lapangan berupa penegakan hukum secara konsisten. Disamping itu, permasalahan yang sering timbul adalah bahwa faktor budaya sebagian masyarakat Indonesia yang masih belum mengenal perlindungan Hak Desain industri sebagai salah satu bagian dari Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI). Budaya sebagian masyarakat Indonesia cenderung menganggap HAKI sebagai *public right* dan bukan merupakan suatu *private right* yang membutuhkan perlindungan yang optimal. Dengan alasan dan latar belakang permasalahan tersebut diatas maka dalam skripsi ini penulis ingin membahas suatu topik dengan judul **“PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PENDESAIN PATUNG DI KASONGAN YOGYAKARTA BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 31 TAHUN 2000 TENTANG DESAIN INDUSTRI”**.

B. Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang masalah diatas maka kita dapat mengetahui permasalahan yang ada yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap pendesain patung di Kasongan Yogyakarta?
2. Faktor-faktor apa saja yang menjadi penghambat perlindungan hukum terhadap pendesain patung di Kasongan Yogyakarta?

C. Tinjauan Pustaka

Secara umum Hak Atas Kekayaan Intelektual dapat terbagi dalam dua kategori yaitu: Hak Cipta dan Hak Kekayaan Industri. Sedangkan Hak

Kekayaan Industri meliputi Paten, Merek, Desain Industri, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu, Rahasia Dagang dan Varietas Tanaman.

Sebagai konsekuensi dari keikutsertaan Indonesia sebagai anggota WTO (*World Trade Organization*) mengharuskan Indonesia menyesuaikan segala peraturan perundangannya di bidang Hak Atas Kekayaan Intelektual dengan standar TRIPS (*Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights*) yang dimulai sejak tahun 1997 dan diperbaharui kemudian pada tahun 2000 dan tahun 2001. Hal ini juga akibat dari telah diratifikasinya konvensi-konvensi internasional di bidang Hak Atas Kekayaan Intelektual dan juga telah menyesuaikan dengan ketentuan-ketentuan yang diharuskan yaitu Undang-Undang tentang Hak Cipta, Desain Industri, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu, Rahasia Dagang, Paten dan Merek. Permasalahan mengenai Hak Atas Kekayaan Intelektual akan menyentuh berbagai aspek seperti aspek teknologi, industri, sosial, budaya, dan berbagai aspek lainnya. Namun aspek terpenting jika dihubungkan dengan upaya perlindungan bagi karya intelektual adalah aspek hukum. Hukum diharapkan mampu mengatasi berbagai permasalahan yang timbul berkaitan dengan Hak Atas Kekayaan Intelektual tersebut. Hukum harus dapat memberikan perlindungan bagi karya intelektual, sehingga mampu mengembangkan daya kreasi masyarakat yang akhirnya bermuara pada tujuan berhasilnya perlindungan Hak Atas Kekayaan Intelektual.

Aspek teknologi juga merupakan faktor yang sangat dominan dalam perkembangan dan perlindungan Hak Atas Kekayaan Intelektual. Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat saat ini telah menyebabkan dunia terasa

semakin sempit, informasi dapat dengan mudah dan cepat tersebar ke seluruh pelosok dunia. Pada keadaan seperti ini Hak Atas kekayaan Intelektual menjadi sangat penting. Hal ini disebabkan Hak Atas Kekayaan Intelektual merupakan hak monopoli yang dapat digunakan untuk melindungi investasi dan dapat dialihkan haknya.

1. Pengertian Desain Industri

Menurut Pasal 213 UU Hak Cipta, Desain dan Paten Inggris Tahun 1988, yang disebut *design right* adalah *the design of any aspect the shape or configuration (whether external or internal) of the whole or part or the article* rancangan seluruh aspek bentuk, atau konfigurasi apakah itu eksternal maupun internal dari seluruh maupun bagian dari suatu barang. Sedangkan dalam UU Pendaftaran desain 1949 (The Registered Design Act 1949), pada Pasal 1 ayat (3) pengertian desain disebutkan sebagai:

“features of shape, configuration, pattern of ornament applied to an article by any industrial process or means, being feature which the finished article appeal to a judged solely by the eye, but does not include a method or principle of construction or features of shape or configuration which are dictated solely by the function which the article to be made in that shape or configuration has to perform”¹

Merancang sebuah produk yang akan dihasilkan industri tertentu, bisa meliputi keseluruhan aspek bentuk dan konfigurasi dari barang tersebut, atau hanya bagian tertentu saja. Langkah hasil perancangan suatu barang yang akan diproduksi secara massal tersebut selanjutnya dapat kita sebut sebagai desain industri. Hal ini karena penguasaan seni yang

¹ Gautama dan Rizawanto Winata, *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2004, hlm. 50

diwujudkan digunakan dalam proses industri, serta mempunyai kemanfaatan untuk menunjang kesuksesan pemasarannya, disebabkan barang tersebut memiliki estetika, aspek kemudahan, atau kenyamanan dalam penggunaannya.

2. Obyek Desain Industri

Desain produk industri sebagai salah satu hak milik intelektual, mempunyai obyek pengaturan atas karya yang berupa gambar atau model awal dari suatu barang yang akan dibuat secara massal. Di Indonesia menurut Pasal 1 Undang-undang No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri, dinyatakan bahwa desain industri adalah suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis dan 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.

3. Ciri Desain Industri

Pada dasarnya desain industri merupakan *patern* yang dipakai dalam proses produksi barang secara komersil, dan dipakai secara berulang-ulang. Unsur dipakainya dalam proses produksi yang berulang-ulang inilah yang merupakan ciri, dan bahkan pembeda dari ciptaan yang diatur dalam hak cipta. Unsur lain yang menjadi ciri dari hak desain adalah cenderung ciptaan itu berkaitan dengan estetika produk, aspek kemudahan, atau kenyamanan dalam penggunaan produk yang dihasilkan, sehingga

memberikan sumbangan yang berarti untuk kesuksesan pemasaran barang tersebut. Dengan demikian kita dapat mengambil kesimpulan secara umum dan sederhana bahwa desain industri melindungi ciptaan seni pakai sedangkan hak cipta melindungi ciptaan seni murni.

Sebuah perancangan bentuk barang dapat dimasukkan ke dalam desain industri bila memenuhi syarat-syarat tertentu. Rancangan tersebut adalah suatu yang baru (*novelty*) dan asli (*original*). Hasil karyanya tidak termasuk ke dalam bidang kesusastraan, dan seni murni.

Dalam perancangan sebuah barang tidak terlepas dari ilmu penunjang, unsur itu sangat penting tetapi yang demikian tersebut tidak termasuk yang dilindungi dalam konteks desain industri seperti misalnya metoda atau prinsip konstruksi, *surface decoration* yang ini karena perlindungannya merupakan bagian dari hak cipta²

4. Subyek Desain Industri

Timbulnya hak desain industri itu otomatis setelah selesainya karya cipta berupa rancangan barang yang akan diproduksi secara industri tersebut. Hak atas desain produk industri dimiliki oleh penciptanya dalam hal ini disebut desainer. Desainer adalah seseorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya melahirkan suatu ciptaan (desain) berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi. Kepemilikan hak atas desain yang tercipta dalam

² Abdul Kadir Muhammad, *Kajian Hukum Ekonomi dan HAKI*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001, hlm. 120.

hubungan kerja, secara otomatis adalah majikannya, bila tidak ada perjanjian yang mengecualikan hal tersebut. Jika suatu desain dihasilkan dari beberapa bagian tersendiri yang dihasilkan dua orang atau lebih, maka yang dianggap sebagai pencipta adalah orang yang memimpin serta mengawasi penyelesaian seluruh rancangan tersebut. Kepemilikan desain atau hak desain industri ini memberikan sifat hak monopoli bagi pemiliknya, dan bersifat eksklusif. Pendesain atau pemegang hak desain itu, bisa melakukan tindakan untuk merealisasi desain tersebut, baik menjualnya menyewakan rancangan tersebut.

5. Pengalihan Desain industri

Dalam hal pengalihannya, desain industri yang sebagai hak milik dapat dialihkan seluruhnya maupun sebagian melalui hibah, pewarisan, wasiat, maupun dengan cara perjanjian dalam bentuk akta notaris, atau sebab-sebab lain yang dibenarkan oleh undang-undang. Pengalihan hak desain dapat dilakukan kepada perorangan maupun kepada badan hukum. Dan segala bentuk pengalihan ini wajib didaftarkan pada kantor pengelola, misalnya kantor Paten. Pengalihan hak mempunyai kekuatan hukum terhadap pihak ketiga, dan dengan demikian seolah-olah mempunyai kekuatan yang dianggap dalam hukum bersifat *Zakelijk*.³ Pengalihan hak desain industri harus pula dibuat dalam akta tertulis dihadapan notaris. Disyaratkan dengan demikian tersebut karena hal tersebut penting sebagai bahan pembuktian. Pengalihan desain melalui perjanjian dapat berbentuk

³ Muhammad Djumhana dan R. Djubaidilah, *Hak Milik Intelaktual (Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*, Citra Bakti Aditya, 1997, hlm. 159.

Perjanjian Lisensi (*Licensing Agreements*). Perjanjian ini berisi bahwa pemegang hak desain memberi izin kepada orang lain berdasarkan surat perjanjian lisensi untuk melaksanakan perbuatan seperti membuat, menjual, serta memakai rancangan produk.

Bentuk lisensi desain dapat berupa lisensi yang eksklusif dan non eksklusif. Lisensi eksklusif yaitu si pemegang desain menyetujui untuk tidak memberikan lisensi-lisensi lain kepada pihak lain selain si pemegang lisensi, jadi hanya memberikan izin kepada satu orang atau pihak saja. Sedangkan lisensi non eksklusif bisa dilisensikan lagi kepada beberapa pihak. Lisensi dapat diberikan secara cuma-cuma, tetapi yang sering lisensi harus melalui imbalan yang disebut royalti. Cara pembayaran royalti ini pun ada macamnya. Ada yang dibayar sekaligus sebagai *lump sum*, dan juga ada yang dibayar menurut prosentase bagi setiap satuan barang yang diproduksi, yang harganya dapat ditentukan menurut berbagai macam cara.

Isi perjanjian lisensi biasanya tidak boleh memuat ketentuan yang langsung maupun tidak langsung dapat menimbulkan akibat yang merugikan perekonomian suatu negara para pihak yang mengadakan perjanjian. Juga tidak boleh memuat pembatasan yang menghambat kemampuan pihak yang menerima lisensi untuk menguasai, dan mengembangkan teknologi secara umumnya, dan yang berkaitan. Guna menangkal perjanjian yang mengandung persyaratan yang tidak adil dan

wajar, perjanjian lisensi perlu diawasi oleh pemerintah karenanya perlu diwajibkan setiap perjanjian untuk didaftarkan pada kantor pengawas.

Lisensi wajib adalah lisensi untuk melaksanakan suatu desain yang diberikan oleh Pengadilan Negeri setelah mendengar pemegang desain yang bersangkutan.⁴ Lisensi wajib ini dimaksudkan agar desain tersebut tidak disimpan, dan tidak dimanfaatkan. Lisensi ini penting untuk menjaga supaya desain tersebut dapat memberikan sumbangan dan rangsangan untuk perkembangan ekonomi, dan industri negara tempat dimana suatu desain didaftarkan. Ketentuan lisensi wajib ini dikenal dalam Konvensi Paris Pasal 5 A menyatakan dalam ayat (5), bahwa ketentuan lisensi wajib untuk paten dapat diterapkan dalam masalah pengaturan desain. Ketentuan lisensi wajib ini tidak boleh diadakan lebih cepat dari tiga tahun setelah hak desain ini diberikan, dan ketentuan ini baru bisa dilaksanakan bila pemegang hak desain tidak dapat memberikan alasan yang sah mengapa ia tidak dapat memakai dalam proses industri.

Hak desain mendapat perlindungan karena permintaan pendaftaran seseorang pemilik hak atau pemegang hak desain yang bersangkutan. Negara memberikan perlindungan hak desain atas suatu hasil karya perancangan produk tertentu setelah menguji bentuk nyata dari rancangan tersebut, apakah patut untuk diberikan pengakuan atas desain tersebut, apakah rancangan tersebut mempunyai nilai kemanfaatan dalam industri, apakah hakekat dari rancangan

⁴ Abdul Kadir Muhammad, *Op. Cit.*, hlm. 80.

tersebut bersifat baru selain telah memenuhi syarat-syarat formal maupun materil.

Menurut konvensi Paris, setiap orang yang telah mengajukan aplikasi permintaan suatu hak perindustrian termasuk didalamnya desain kepada suatu negara dari peserta Uni Paris, akan memperoleh hak prioritas untuk mengajukan pendaftaran di lain negara (Pasal 4 A ayat 1 Konvensi Paris). Hak prioritas adalah hak pemohon untuk mengajukan permohonan untuk memperoleh bahwa tanggal penerimaan di negara asal merupakan tanggal prioritas di negara tujuan yang juga anggota salah satu dari kedua perjanjian itu selama pengajuan tersebut dilakukan dalam kurun waktu yang telah ditentukan berdasarkan *Paris Convention* tersebut.

Permohonan dengan menggunakan hak prioritas harus diajukan dalam waktu paling lambat 6 (enam) bulan terhitung sejak tanggal penerimaan permohonan pertama kali diterima negara lain yang merupakan anggota *Paris Convention For Protection of Industrial Property atau Agreement Establishing the World Trade Organization*.

Hak desain Industri di Indonesia saat ini diatur oleh Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri (UUDI), dan mulai berlaku sejak tanggal 20 Desember 2000. Sebagai hukum yang baik, suatu produk hukum seperti undang-undang dalam penegakannya harus berpegang pada prinsip bahwa undang-undang tersebut harus secara optimal memberikan rasa adil dan tenteram bagi masyarakat melalui iklim ketertiban yang terpelihara secara baik, demikian pula halnya dengan undang-undang deasain industri ini. Undang-

Melalui pembajakan orang-orang yang terlibat telah diuntungkan, tetapi di sisi lain sekaligus telah merusak sendi-sendi hukum dan kehidupan masyarakat itu sendiri. Budaya pembajakan di satu sisi telah mengancam kreativitas masyarakat pencipta dan di sisi lain menimbulkan rasa ketidakadilan di dalam masyarakat, karena budaya ini telah meniadakan persaingan sehat (*fair competition*) dan melahirkan makin maraknya persaingan tidak jujur (*unfair competition*). Di lain pihak jika dilihat dari sudut pandang filosofis yuridis, budaya pembajakan justru perlahan tapi pasti telah sangat mengingkari keadilan itu sendiri dan lebih parah lagi justru telah melecehkan dan menenggelamkan peran hukum sehingga tujuan hukum akan semakin sulit untuk dicapai.

Langkah-langkah penertiban yang terkait dengan upaya pemberantasan pembajakan menjadi sangat penting sebab melalui masyarakat yang iklim ketertibannya terpelihara secara baik, rasa takut terhadap pembajakan dan ketidakpastian karena pelanggaran-pelanggaran hukum dapat ditekan seminimal mungkin. Petugas dan penegak hukum yang baik hanya dapat lahir di negara yang iklim ketertiban dan budaya hukumnya baik, keadaan seperti ini pada gilirannya akan mendorong terwujudnya budaya hukum yang sebenarnya sehingga keadilan itu akan semakin dekat, dan dirasakan oleh masyarakat.

Penegakan undang-undang desain industri juga terkait dengan peran penguasa dan aparat penegak hukum, sebab bagi sistem hukum secara keseluruhan, peran penguasa menjadi sangat dominan dan penting. Sebagaimana dinyatakan oleh Mochtar Kusumaatmadja:

Kekuasaan yang tanpa batas dalam arti tidak dilingkari oleh rambu-rambu hukum akan menjadi kesewenang-wenangan. Tetapi, sebaliknya hukum yang sangat baik dan adil sekalipun tidak akan bias tegak dan berfungsi jika tidak didukung oleh kekuasaan untuk menegakkannya⁶

Hukum dan kekuasaan harus selalu sejalan dan berdampingan. Kekuasaan harus menjadi pelengkap agar hukum dapat dilaksanakan dan sebaliknya hukum harus menjadi pilar untuk membatasi kekuasaan itu sendiri agar tidak disalahgunakan.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan sebagaimana kita ketahui, bahwa setiap hal yang kita lakukan pasti ada tujuannya, begitu juga penelitian ini yang mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Tujuan Objektif

- a. Untuk dapat mengetahui bagaimana perlindungan hukum terhadap pendesain seni patung di Kasongan, Yogyakarta
- b. Untuk dapat mengetahui faktor apa yang menjadi penghambat bagi perlindungan hukum terhadap pendesain seni patung di Kasongan, Yogyakarta

2. Tujuan Subjektif

Untuk memperoleh data dan bahan-bahan yang akan digunakan dalam penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana hukum pada Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

⁶ Mochtar Kusumaatmaja, *HAKI di Indonesia*, www.pikiran-rakyat.com, 3 Januari 2006, 16.15 WIB.

E. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan suatu metode sebagai berikut:

1. Penelitian Kepustakaan

Penelitian kepustakaan yaitu mengumpulkan data dengan cara mempelajari dari sumber yang berasal dari:

- a) Bahan hukum Primer, yaitu bahan-bahan yang meliputi peraturan perundang-undangan yaitu:
 - Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
 - Kitab Undang-Undang Hukum Dagang
 - Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri
 - Undang-Undang No. 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase
 - Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 1 Tahun 2005 tentang Pelaksanaan Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri
 - Peraturan Perundang-undangan lain yang berkaitan dengan Desain Industri
- b) Bahan hukum Sekunder, yaitu bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer, yaitu buku-buku, literatur, yang berhubungan dengan permasalahan yang ada
- c) Bahan hukum Tersier atau bahan hukum penunjang, yaitu bahan-bahan yang memberi petunjuk-petunjuk maupun penjelasan terhadap hukum primer dan sekunder antara lain kamus umum Bahasa Indonesia dan kamus Bahasa Inggris.

2. Penelitian Lapangan

a. Wilayah Penelitian

Penelitian dilakukan di Yogyakarta.

b. Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, dimana peneliti memberi beberapa pertanyaan pada responden mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan apa yang diteliti.

c. Responden dan Nara Sumber

1. Pengusaha Kerajinan Patung di Kasongan
2. Humas Kanwil Hukum dan HAM Yogyakarta

d. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik penelitian menggunakan *Non Random Sampling* yaitu setiap individu dalam populasi tidak mempunyai yang sama untuk dijadikan anggota suatu sampel, menggunakan teknik *Purposive Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dari penelitian yang didasarkan pada sifat dan ciri tertentu

3. Analisis Data

Data yang diperoleh baik dari penelitian kepustakaan maupun dari penelitian lapangan diolah berdasarkan analisis deskriptif kualitatif. Adapun yang dimaksud dengan analisis deskriptif adalah penggambaran secara jelas keadaan-keadaan senyatanya. Sedangkan analisis kualitatif adalah dengan menggambarkan atau menerangkan data atau fakta-fakta yang diperoleh secara logis melalui kata-kata atau kalimat. Metode ini

dipilih karena data yang diperoleh adalah kejadian-kejadian ataupun keadaan-keadaan dan bukan angka-angka atau hal-hal yang bersifat statistik.

F. Rancangan Skripsi

Dalam penulisan skripsi ini terbagi menjadi bab dimana pada setiap bab terbagi menjadi beberapa sub bagian yang diantaranya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tinjauan Pustaka
- D. Tujuan Penelitian
- E. Metode Penelitian
- F. Sistematika Penelitian

BAB II TINJAUAN UMUM TENTANG HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL (HAKI)

- A. Pengertian Hak Atas Kekayaan Intelektual
- B. Perkembangan Hak Atas Kekayaan Intelektual
- C. Ruang Lingkup Hak Atas Kekayaan Intelektual
- D. Sifat-sifat Hak Atas Kekayaan Intelektual
- E. Prinsip-prinsip Hak Atas Kekayaan Intelektual
- F. Perlindungan Hak Atas Kekayaan Intelektual
- G. Penyelesaian Sengketa Hak Atas Kekayaan Intelektual

BAB III TINJAUAN UMUM TENTANG DESAIN INDUSTRI

- A. Sejarah undang-undang Desain Industri
- B. Pengertian Desain Industri
- C. Subjek Desain Industri
- D. Hak Desain Industri
- E. Masa Berlakunya Desain Industri
- F. Pendaftaran Desain Industri
- G. Pelanggaran Desain Industri
- H. Sanksi
- I. Perlindungan dari Segi Perdata
- J. Patung dalam Desain
- K. Pembatasan Hak Desain Industri

BAB IV PERLINDUNGAN DESAIN INDUSTRI TERHADAP PATUNG

- A. Perlindungan Hukum terhadap Pendesain Patung di Kasongan Yogyakarta.
- B. Faktor-faktor Penghambat Perlindungan Hukum terhadap Pendesain Patung di Kasongan Yogyakarta.

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

Undang Desain Industri diharapkan dapat menjadi suatu produk hukum yang baik agar dapat memberikan aturan main yang adil bagi setiap masyarakat. Dengan kata lain seperti yang diutarakan oleh Jeremy Bentham dalam Buku HAKI dan Budaya Hukum:

“Bahwa hukum untuk memberikan atau mencapai kebahagiaan yang sebesar-besarnya bagi sejumlah orang yang sebanyak-banyaknya” (*The greatest happiness for the greatest number*)⁵

kebahagiaan dalam masyarakat tersebut agar dapat dicapai jika adanya ketertiban, sebab keadilan juga tidak akan bermakna jika ketertiban dalam masyarakat tidak dapat ditegakkan. Maraknya pembajakan berbagai rancangan desain dewasa ini telah memberikan contoh konkret bagaimana keadilan dan penegakan hukum telah diabaikan. Pendesain yang telah bersusah payah baik secara ekonomi maupun tenaga menciptakan suatu hasil rancangan, dengan tidak manusiawinya hasil ciptaan mereka dibajak oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab, yang mencari keuntungan materi diatas ketidakberdayaan pendesain.

Kasus-kasus pelanggaran terhadap hak desain industri merupakan salah satu penghambat serius tercapainya tujuan undang-undang desain industri. Dalam berbagai kasus pelanggaran hak desain industri, tampak jelas bahwa keadilan bagi pendesain tidak tercapai dan penegakan hukum terhadap pihak-pihak yang melakukan pembajakan terhadap suatu desain tersebut juga tidak tercapai.

⁵ Budi Agus Riswandi, *HAKI dan Budaya Hukum*, PT. Raja Gafindo Persada, Jakarta, 2004, hlm. 126.