

**KECURANGAN TINDAKAN PLAGIARISME
MELALUI PENELITIAN YURIDIS TERHADAP
DESAIN INDUSTRI¹**

Oleh: Christy Silvio Lontoh²

ABSTRAK

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja jenis-jenis plagiarisme dan Undang-undang yang mengatur tentang plagiarisme dan bagaimana kecurangan plagiarisme yang terjadi terhadap Desain Industri. Dengan menggunakan metode penelitian yuridis normatif disimpulkan: 1. Plagiarisme adalah penjiplakan atau pengakuan atas karya orang lain oleh seseorang yang menjadikan karya tersebut sebagai karya ciptaannya. Orang yang melakukan plagiarisme disebut plagiaris/plagiator. Dengan batasan demikian, plagiarisme adalah pencurian (bahasa kasarnya, pembajakan) dan plagiaris adalah pencuri (pembajak). Ada beberapa jenis-jenis plagiarisme seperti akademik dan jurnalistik plagiarisme, plagiarisme lengkap, plagiarisme parsial, plagiarisme minimalis, sumber kutipan, dan *self plagiarisme*. Undang-undang yang mengaturnya : Permendiknas Nomor 17 Tahun 2010, Pasal 1 Ayat 1, Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta Pasal 72 ayat (1) dan Pasal 12. Desain industri didefinisikan sebagai suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungannya, berbentuk tiga dimensi atau duan dimensi dan memberikan nilai estetika, serta dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi, dapat dipakaikan untuk menghasilkan suatu produk, barang atau komoditi indutri atau kerajinan tangan. 2. Berdasarkan hasil tinjauan yang dilakukan oleh penulis melalui penulisan skripsi ini, kecurangan tindakan plagiarime terhadap Desain Industri setelah dipelajari dari masa lampau telah menjadi kebiasaan yang salah dan menjadi penyakit yang harusnya dibenahi karena sudah banyak merugikan orang lain terlebih khusus pemegang Hak Desain Industri juga

berpengaruh pada diri sendiri dan karakter bangsa Indonesia.

Kata kunci: Kecurangan, plagiarisme, desain industri.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah negara hukum dan hukum di Indonesia merupakan campuran dari sistem hukum Eropa, hukum agama, dan hukum adat. Sebagian besar sistem yang dianut baik perdata maupun pidana berbasis pada hukum Eropa kontinental khususnya dari Belanda karena aspek sejarah masa lalu Indonesia yang merupakan wilayah jajahan dengan sebutan Hindia Belanda (*Nederlandsch-Indie*).

Pada era globalisasi ini, keberadaan hak kekayaan intelektual merupakan hal yang mendasari pengambilan kebijakan dalam dunia perdagangan. Bermula dari dicapainya kesepakatan *GATT (General Agreement of Tariff and Trade)* dan setelah konferensi Marakadesh pada bulan April 1994, disepakati pula kerangka *GATT* diganti dengan sistem perdagangan dunia dengan *WTO (World Trade Organization)*. Indonesia sebagai salah satu yang turut menanda tangani kesepakatan itu, telah meratifikasi pengesahan persetujuan pembentukan organisasi perdagangan dunia *WTO* melalui undang-undang nomor 7 tahun 1994 yang didalamnya terkandung *TRIPs (Trade Related aspect of Intellectual property rights)* sebagai salah satu dari *final act embodying the Uruguay Rounds of Multilateral Trade Negotiation*. Undang-undang Hak Cipta mengalami beberapa kali revisi akhirnya pada tahun 2002 pemerintah mengesahkan Undang-undang Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta menggantikan seluruh Undang-undang Hak Cipta yang ada sebelumnya disesuaikan dengan ketentuan dalam *TRIPs*.

Klasifikasi Hak Kekayaan Intelektual dapat dibagi menjadi 2 bagian yaitu Hak Cipta (*Copyright*) dan Hak Kekayaan Industri (*Industrial Property Right*). Hak Kekayaan Industri adalah hak untuk mengatur segala sesuatu tentang milik perindustrian, terutama yang mengatur perlindungan hukum. Berdasarkan pasal 1 Konvensi Paris mengenai perlindungan Hak Kekayaan Industri tahun 1883 yang telah di amandemen pada tanggal 2

¹ Artikel Skripsi. Dosen Pembimbing : Harly S. Muaja SH,MH; Wilda Assa, SH, MH

² Mahasiswa pada Fakultas Hukum Unsrat, NIM. 120711059

oktober 1979 meliputi: Paten, Merek, Varietas Tanaman, Rahasia Dagang, Desain Industri, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 31 tentang Desain Industri, 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.

Perkembangan ilmu dan teknologi yang sedemikian pesatnya menyebabkan perubahan tatanan yang cukup mendasar dalam kehidupan bermasyarakat. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dimiliki oleh bangsa Indonesia tak seiring dengan semakin kuatnya karakter bangsa, justru sebaliknya. Benih-benih memudarnya kekuatan karakter bangsa sudah nampak. Mengapa ini terjadi? Kita sering melihat atau mengetahui sendiri tindakan plagiat entah dalam bidang seni atau karya tulis, begitu pula dalam desain industri di Indonesia. Kekayaan intelektual digunakan untuk merancang atau mendesain suatu barang yang akan diproduksi dan di pasarkan sebagai suatu produk atau barang jadi. Rancangan atau desain inilah yang disebut dengan desain industri. Desain industri adalah bidang yang sangat banyak berkaitan dengan kehidupan manusia terutama dalam sektor perindustrian. Undang-undang Desain Industri mengatur mengenai perlindungan terhadap rancangan atau desain penampilan luar dari suatu produk pendaftaran pengalihan hak dan lisensi, pembatalan pendaftaran Desain Industri, dan penyelesaian apabila terjadi sengketa.

B. Rumusan Masalah

1. Apa saja jenis-jenis plagiarisme dan Undang-undang yang mengatur tentang plagiarisme?
2. Bagaimana kecurangan plagiarisme yang terjadi terhadap Desain Industri?

C. Metode Penelitian

Dalam penulisan ini yang digunakan adalah metode yuridis normatif, suatu penelitian yang

secara deduktif dimulai analisa terhadap pasal-pasal dalam peraturan perundang-undangan yang mengatur terhadap permasalahan di atas.

PEMBAHASAN

A. Jenis Plagiarisme dan Undang-undang tentang Plagiarisme

1. Jenis-jenis Plagiarisme

- Akademik dan jurnalistik plagiarisme merupakan praktek usia tua. Namun, plagiarisme internet sekarang merajalela dengan munculnya Internet, dan plagiarisme telah mengambil banyak bentuk-bentuk baru. Sekarang hanya tentang *cut*, *copy*, dan *paste*, atau mengulang sedikit.
- Plagiarisme Lengkap: Isi yang telah disajikan sebagai sendiri, tanpa ada perubahan yang dibuat untuk bahasa, pikiran, aliran, dan bahkan tanda baca dikenal sebagai plagiarisme penuh. Banyak akademisi percaya bahwa umumnya pekerjaan orang-orang yang tidak kompeten dalam mata pelajaran tertentu, atau sekadar malas untuk berusaha.
- Plagiarisme parsial: Ketika konten yang disajikan adalah kombinasi dua sampai tiga sumber yang berbeda, di mana penggunaan mengulang dan sinonim merajalela, maka dikenal sebagai plagiarisme parsial. Di sini, penulis menggunakan beberapa orisinalitas, tapi tidak memadainya pengetahuan tentang mata pelajaran tertentu adalah alasan umum untuk kejadian plagiarisme parsial.
- Plagiarisme minimalis: Di sini, penulis plagiator orang lain konsep, gagasan, pikiran, atau pendapat dalam kata-kata mereka sendiri dan dalam aliran yang berbeda. Meskipun banyak yang tidak menganggap ini sebagai plagiarisme (mungkin seseorang yang melakukannya), itu dianggap sebagai mencuri someone's studi atau pikiran. Plagiarisme minimalis melibatkan banyak parafrase

- Sumber Kutipan: Ketika informasi sumber lengkap dengan kutipan disediakan, tidak berjumlah plagiarisme. Namun, definisi sumber kutipan lengkap bervariasi jauh. Beberapa penulis mengutip nama sumber, tetapi tidak memberikan informasi yang dapat diakses lainnya. Sementara beberapa mudah memberikan referensi palsu, beberapa hanya menggabungkan informasi mereka dengan karya asli penulisan. Seorang penulis hantu adalah contoh sempurna dari plagiat. Di sini penulis merasa bebas untuk sumber informasi dan mereproduksi itu sebagai milik mereka.
- *Self-plagiarisme*: Bentuk plagiarisme yang mungkin paling diperebutkan sebagai "itu" dan "tidak". Menggunakan karya sendiri, sepenuhnya atau sebagian, atau bahkan pikiran yang sama dan re-menulisnya, dikenal sebagai *self-plagiarisme* oleh banyak orang. Penerbitan bahan yang sama melalui media yang berbeda tanpa referensi itu benar adalah kebiasaan yang sangat umum di antara banyak penulis. Konten pada banyak situs adalah contoh sempurna dari diri plagiaris.

B. Kecurangan Plagiarisme terhadap Desain Industri

Di era globalisasi seperti saat ini dengan perkembangan teknologi dan informasi, Desain Industri pun ikut dalam perkembangan global yang semakin pesat. Seiring dengan perkembangannya banyak terjadi pelanggaran atau kecurangan terhadap Desain Industri, seperti plagiat (penjiplakan atau pengakuan atas karya orang lain oleh seseorang yang menjadikan karya tersebut sebagai karya ciptaannya). Dengan adanya kejadian seperti ini menuntut para pelaku-pelaku Desain Industri untuk lebih cermat lagi dalam setiap kegiatan pembuatan Desain Industri.

- Pelanggaran Hak Desain Industri

Dalam hal terjadi pelanggaran hak, perlu dipikirkan dan disiapkan strategi yang matang sebelum melakukan upaya hukum (gugatan pembatalan, gugatan ganti rugi dan tuntutan pidana). Gugatan Pembatalan karena desain industri pihak lain terdaftar bukanlah satu-satunya pilihan terbaik bagi kita yang tidak memiliki sertifikat desain industri.

Misalnya, perusahaan sepatu A dari Eropa yang sudah terkenal memperoleh perlindungan desain industri untuk 40 negara, sementara di Indonesia permohonan desain industrinya ditolak karena perusahaan B (lokal) telah terlebih dahulu memperoleh sertifikat pendaftaran desain industri untuk desain yang sama atau identik dengan desain milik perusahaan A. Apabila diajukan gugatan pembatalan ke Pengadilan Niaga Jakarta Pusat dengan dasar desain industri tersebut tidak baru maka *chance* untuk dibatalkan desain tersebut sangat besar. Apabila perusahaan A berhasil membatalkan desain sepatu milik perusahaan B tersebut maka desain tersebut menjadi milik umum (*public domain*). Akibat hukumnya, setiap orang termasuk perusahaan A itu sendiri berhak menggunakan desain sepatu tersebut. Perusahaan A tidak akan bisa memperoleh sertifikat desain industri dari Dirjen Hak Kekayaan Intelektual karena sudah ada pengungkapan sebelumnya (tidak baru) jika hendak mengajukan permohonan pendaftaran desain sepatu tersebut. Apabila sampai terjadi kondisi seperti ini maka perusahaan A akan rugi sendiri. Hal ini disebabkan karena ia akan kalah bersaing dengan produk impor dari Cina yang harganya jauh lebih murah untuk desain yang sama di pasaran Indonesia.

Solusi yang lebih baik pada masalah tersebut adalah alternatif *Dispute Resolution* yaitu dengan melakukan negosiasi, mediasi, dan konsiliasi (Pasal 47). Dengan membeli desain milik perusahaan B, pasar untuk Indonesia masih bisa dimonopoli oleh Perusahaan A dengan hak mengizinkan (memberi

lisensi) dan melarang pihak lain untuk menggunakan desain miliknya.⁷²

- Contoh-contoh kasus yang terjadi dalam Desain Industri sebagai berikut:

1. Plagiat Perlengkapan Olahraga (Sepatu, Jersey, Bola Futsal) dan Mereknya.

Di Indonesia banyak pedagang yang menjual dagangan dengan mengatakan bahwa barang tersebut adalah hasil langsung dari pabriknya tapi kenyataannya itu tidak benar. Begitu banyak pedagang nakal yang meniru atau menjiplak Sepatu futsal yang bermerek. Begitu pula dengan sepatu futsal Nike (Pabrikasi Amerika Serikat), Adidas (Pabrikasi Jerman), Puma (Pabrikasi Jerman), Diadora (Pabrikasi Italia), bahkan Specs (Pabrikasi Indonesia). Harga sepatu futsal yang Original berkisar 400 Ribu sampai Jutaan Rupiah tergantung bahan dan kualitasnya. Sedangkan harga untuk sepatu futsal imitasi atau palsu berkisar 90 Ribu sampai 150 Ribuan.

Harga sepatu murah karena bahan dan pembuatannya tidaklah berkualitas, sepatu yang tidak bagus atau plagiat dapat membahayakan pengguna sepatu tersebut contohnya memakai sepatu imitasi dapat berdampak luka pada kaki karena kualitas sepatu dari bahan yang tidak nyaman di kaki atau pemakaian sepatu bergerigi imitasi di lapangan futsal jenis *vinyl* akan membuat pemakai rentan terpeleset dan cedera karena sepatu licin. Pada jersey futsal juga banyak terjadi seperti demikian banyak oknum-oknum tertentu yang meniru desain dari *aparrel-aparrel* ternama dunia bahkan desain karya anak bangsa, jersey futsal yang original untuk supporter biasanya dijual dengan harga 400 Ribu sampai jutaan Rupiah kalau jersey yang dipakai oleh pemain untuk bertanding biasanya dijual dengan harga 1 juta rupiah sampai 1 jutaan lebih, sedangkan jersey tiruan dijual dengan

harga 50 ribu hingga 200 ribu rupiah. Begitu juga dengan Bola yang dipakai untuk bermain dilapangan juga banyak ditiru, hal-hal seperti ini dapat membahayakan pengguna karena bahan yang tidak bagus dan dapat memberikan efek samping bagi kesehatan seperti pada jersey yang asli biasanya bahan itu bisa menyerap keringat sesuai dengan teknologi yang dibuat kalau jersey imitasi hanya dibuat sembarangan dan bisa menimbulkan gatal-gatal juga efek samping lainnya. Semua yang Original biasanya memang lebih mahal apalagi banyak dari aparrel tersebut merupakan pabrikasi luar yang harus membayar pajak bea cukai masuk ke Indonesia jadi biasanya lebih mahal 200% dari harga di negara pabrikasi tersebut, tapi kualitas bahannya dibuat nyaman dan enak dipakai.

2. Plagiat Permen

Alpenliebe adalah salah satu merek permen yang banyak digemari masyarakat Indonesia di masa kini. Permen Alpenliebe pada awalnya dikenal masyarakat Indonesia sebagai permen dengan rasa karamel. Seiring dengan perkembangan waktu, Perfetti Van Melle S.P.A sebagai produsen permen Alpenliebe tersebut juga melakukan inovasi terhadap produknya dengan meluncurkan produk baru yaitu Alpenliebe Lollipop. Permen Alpenliebe Lollipop yang beredar di pasaran Indonesia ternyata sempat menimbulkan sengketa desain industri dengan salah satu produk permen dalam negeri milik pengusaha Indonesia. Agus Susanto adalah salah satu pengusaha permen asal Indonesia yang memproduksi permen Lollyball bermerek Yoko. Agus mengajukan gugatan pembatalan desain industri Perfetti Van Melle S.P.A untuk jenis produk permen Alpenliebe Lollipop. Gugatan Agus dilayangkan ke Pengadilan Niaga Jakarta Pusat pada bulan Juli 2009.

Persidangan perkara No. 42/Desain Industri/2009/PN.NIAGA.JKT.PST sudah memasuki babak akhir. Masalahnya bersumber dari kesamaan desain permen Lollyball dengan desain permen Lollipop. Desain industri milik Perfetti Van Melle terdaftar dalam sertifikat No. ID 004058 tanggal 8 Januari 2003 dengan judul Lollipops. Menurut kuasa hukum Agus dari Pieter Talaway & Associates, kesamaan itu terletak pada bentuk dan konfigurasi. Namun dalam gugatan tidak dijelaskan secara rinci dimana letak kesamaannya. Kesamaan itu dapat mengecoh masyarakat tentang asal usul atau sumber produk Agus dan Perfetti Van Melle sehingga bertentangan dengan Pasal 4 UU No. 31 Tahun 2001 tentang Desain Industri. Desain industri permen Alpenliebe dinilai tidak memiliki kebaruan. Karena itu, dalam petitum gugatan, Agus meminta majelis hakim agar membatalkan desain industri milik Perfetti Van Melle. Sebab sebelum Perfetti Van Melle mendaftarkan desain industri permen Alpenliebe, konfigurasi desain sudah beredar luas (*public domain*). Perfetti Van Melle dinilai tidak beritikad baik dalam mendaftarkan desain industri. Agus sendiri telah memproduksi permen Yoko sejak tahun 1999. Ia juga telah mengantongi sertifikat merek No. 460924 pada 5 Januari 2001. Kemudian diperpanjang dengan sertifikat No. IDM 000194839. Kuasa hukum Perfetti Van Melle dari Soemadipraja & Taher, menyatakan gugatan Agus tidak berdasar. Karena Agus sendiri tidak pernah mendaftarkan desain industri Lollyball sehingga tidak memiliki hak eksklusif atas desain permen Lollyball. Apalagi, melarang pihak lain untuk menggunakan desain yang menyerupai desain permen Lollyball. Faktanya, etiket desain industri permen Lollipops dan Lollyball pun berbeda.

Etiket merek permen Lollyball memiliki berbagai macam unsur gambar. Selain itu, pada desain produk permennya terdapat garis di permukaan. Sementara, pada permukaan permen Lollipops bergaris dengan alternatif warna yang berbeda. Garis itupun bervariasi, ada yang horisontal, diagonal kiri ke kanan atau sebaliknya dan atau tidak beraturan/bervariasi. Dalam rezim hukum desain industri tidak dikenal konsep kemiripan atau persamaan pada pokoknya dalam konsep perlindungan desain industri di Indonesia. Ditjen Hak Kekayaan Intelektual Departemen Hukum dan HAM mengeluarkan sertifikat desain industri untuk produk Perfetti Van Melle menunjukkan pendaftaran desain industri tidak bermasalah. Tidak melanggar peraturan perundang-undangan, ketertiban umum, agama dan kesusilaan. Pendaftaran sertifikat desain industri Perfetti Van Melle telah melalui tahap pemeriksaan baik administratif, substantif dan telah diumumkan. Ketika, masa pengumuman tidak ada pengajuan keberatan terhadap permohonan pendaftaran desain industri yang diumumkan. Kuasa hukum Perfetti Van Melle menilai tidak mungkin perusahaan asal Italia itu membahayakan reputasinya dengan meniru desain permen dari produsen lain.

Dari contoh-contoh kecurangan plagiarisme tersebut kita dapat melihat bahwa Plagiarisme sudah merupakan kebiasaan yang salah dan berdampak pada kerugian orang lain juga diri sendiri, plagiarisme sebenarnya membunuh kemajuan berpikir dari Bangsa Indonesia melalui tindakan plagiat yang merusak karya. Karya itu sendiri merupakan hasil pemikiran atau dalam arti lain ekspresi seseorang terhadap suatu hal. Kegiatan plagiat seperti ini sudah banyak terjadi tapi

hukum di Indonesia kelihatannya hanya diam saja dengan kecurangan tindakan plagiarisme yang pada hakekatnya merugikan untuk pemegang Hak Desain Industri.

- Desain Industri yang dilindungi

1. Prinsip Pendaftaran

Prinsip pemberian hak desain industri di dalam undang-undang didasarkan pada prinsip bahwa hak desain industri itu adalah pengakuan kepemilikan oleh negara atas suatu desain industri seseorang harus mengajukan permohonan pendaftaran hak itu secara tertulis kepada negara yaitu melalui direktorat Jenderal HaKI⁷⁴. Artinya walaupun seseorang mendesain suatu produk, tidak akan mendapat perlindungan jika desainnya tersebut tidak didaftarkan. Bahkan menurut undang-undang ini pemberian hak desain industri haknya diberikan kepada pendaftaran pertama (first to file) yaitu orang yang pertama mengajukan permohonan hak atas desain industri bukan berdasarkan kepada orang yang pertama mendesain.

2. Prinsip Kebaruan

Desain Industri hanya diberikan untuk desain yang baru. Inilah yang dikenal dengan prinsip kebaruan. Suatu Desain Industri dianggap baru apabila pada tanggal penerimaan desain industri tersebut tidak sama dengan pengungkapan baik pengungkapan dalam media cetak atau elektronika maupun keikutsertaan dalam suatu pameran yang telah ada sebelumnya yaitu pengungkapan sebelum tanggal penerimaan atau sebelum tanggal prioritas apabila permohonan diajukan dengan hak prioritas telah diumumkan atau digunakan di Indonesia.

Asas kebaruan dalam desain industri ini berbeda dengan prinsip orisinalitas yang dikenal dalam hak cipta. Pengertian baru atau ditetapkan

dengan pendaftaran yang pertama kali diajukan dan pada saat diajukan itu dapat tidak dan pihak lain yang membuktikan bahwa pendaftaran tersebut tidak atau ada pengungkapan atau publikasi sebelumnya baik tertulis atau tidak tertulis. Sedangkan orisinal berarti sesuatu yang langsung berasal sumber orang yang membuat atau yang menciptakan atau yang langsung diketemukan oleh orang yang membuktikan sumber aslinya.

Suatu desain industri dianggap telah diumumkan apabila dalam jangka waktu Paling lama 12 bulan sebelum tanggal penerimaan permohonan, desain industri tersebut telah dipertunjukkan dalam suatu pameran nasional maupun internasional di Indonesia atau di luar Indonesia oleh pendesain dalam rangka percobaan dengan tujuan pendidikan, penelitian atau pengembangan.

- Tindakan Pidana Desain Industri

Dalam hal terdapat pihak yang dirugikan dan ingin menggunakan hak pidananya, maka ia dapat mengajukan laporan adanya tindak pidana Desain Industri. Pengajuan laporan selain pada Kepolisian sebagai penyidik utama, laporan juga dapat dilaporkan kepada Penyidik Pegawai Negeri Sipil (PPNS) yang berada di lingkungan Direktorat Jenderal HaKI. Penyidikan ini bukan merupakan delik biasa (dimana harus ada upaya proaktif dari Kepolisian atau Penyidik Pegawai Negeri Sipil (PPNS) melakukan penelitian meskipun tidak ada laporan dari pemilik atau pemegang hak) melainkan delik aduan, sehingga para pihak yang memiliki atau memegang hak desain industri harus bersikap proaktif atau memproses pengaduannya pada polisi atau Penyidik Pegawai Negeri Sipil (PPNS) apabila terjadi pelanggaran Desain Industri yang dimiliki atau dipegangnya.

- Faktor-faktor yang mempengaruhi maraknya plagiat

1. Faktor sosial ekonomi,
2. Faktor sosial budaya,
3. Perbandingan harga,
4. Pendidikan dan,
5. Rendahnya sanksi hukum.

Pendapat penulis, faktor –faktor di atas merupakan beberapa aspek yang mempengaruhi maraknya plagiat itu sendiri seperti:

- Faktor sosial ekonomi karena banyak dari pelaku plagiat berasal dari latar belakang sosial ekonomi yang berkekurangan begitu juga sampai di pihak kedua atau pedagang yang menjajakan barang plagiat.
- Faktor sosial budaya karena plagiat telah menjadi kebiasaan dan budaya masyarakat.
- Perbandingan harga antara original dan plagiat menjadi pendorong bagi pelaku plagiat melihat daya beli yang lebih memilih plagiat dengan harga murah.
- Pendidikan terhadap plagiat dan bagi pelaku plagiat yang kurang dapat perhatian.
- Rendahnya sanksi hukum plagiat membuat para pelaku tidak jera dan nekat melakukan tindakan plagiarisme lagi.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Plagiarisme adalah penjiplakan atau pengakuan atas karya orang lain oleh seseorang yang menjadikan karya tersebut sebagai karya ciptaannya. Orang yang melakukan plagiarisme disebut plagiaris/plagiator. Dengan batasan demikian, plagiarisme adalah pencurian (bahasa kasarnya, pembajakan) dan plagiaris adalah pencuri (pembajak). Ada beberapa jenis-jenis plagiarisme seperti akademik dan jurnalistik plagiarisme, plagiarisme lengkap, plagiarisme parsial, plagiarisme minimalis, sumber kutipan, dan *self plagiarisme*. Undang-undang yang mengaturnya : Permendiknas Nomor 17 Tahun 2010, Pasal 1 Ayat 1, Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta Pasal 72 ayat (1) dan Pasal 12. Desain industri didefinisikan sebagai suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi

garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungannya, berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi dan memberikan nilai estetika, serta dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi, dapat dipakaikan untuk menghasilkan suatu produk, barang atau komoditi industri atau kerajinan tangan.

Jadi berdasarkan hasil tinjauan yang dilakukan oleh penulis melalui penulisan skripsi ini, kecurangan tindakan plagiarisme terhadap Desain Industri setelah dipelajari dari masa lampau telah menjadi kebiasaan yang salah dan menjadi penyakit yang harusnya dibenahi karena sudah banyak merugikan orang lain terlebih khusus pemegang Hak Desain Industri juga berpengaruh pada diri sendiri dan karakter bangsa Indonesia.

B. Saran

1. Perlu adanya kerjasama di dalam pelaksanaan perlindungan hukum terhadap Hak Desain Industri secara preventif ataupun perlindungan hukum secara represif antara pihak-pihak yang terkait yaitu Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual dan pihak yang dirugikan dalam hal ini adalah pemegang Hak Desain Industri terdaftar dan negara. Dengan optimalnya pelaksanaan perlindungan hukum atas pemegang Hak Desain Industri terdaftar, maka akan mencegah terjadinya pelanggaran-pelanggaran atas Hak Desain Industri.
2. Perlu adanya pengumuman Desain Industri yang dapat lebih mudah diketahui masyarakat luas mengingat wilayah Indonesia yang luas dan terdiri dari beberapa pulau, bukan hanya bersifat konvensional yang hanya ditempatkan pada papan pengumuman di Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual saja.
3. Perlu adanya kewajiban untuk pemeriksaan yang lebih pada saat pendaftaran desain industri, hal ini dimaksud agar tidak ada lagi 2 sertifikat yang sama atau untuk menghindari plagiat.
4. Perlu adanya pembenahan perlindungan dan aturan hukum yang berlaku terhadap Hak Desain Industri.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Zen Umar Purba. *Hak Kekayaan Intelektual Pasca TRIPs*, cet 1 PT Alumni Bandung, 2005.
- Tomi Suryo Utomo, *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) Di Era Global*, Graha Ilmu, 2009
- OK. Saidin, 2004, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, RajaGrafindo Persada, Jakarta.
- Efridani Lubis, Elisa abggraeni, Krisnani Seyowati, Dan M. Hendra Wibowo, 2005, *Hak Kekayaan Intelektual Dan Tantangan Implementasinya Di Perguruan Tinggi*, Kantor HKI-IPB
- Much Nurachman, *Segala Tentang HAKI Indonesia*, Buku Biru, 2011.
- Iswi Harianty, 2010, *Prosedur Mengurus HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual) Yang Benar*, Pustaka Yustisia, Yogyakarta
- Afrillyanna Purba, Gazalba Saleh, Dan Andriani Krisnawati, 2005, *TRIPs-WTO & Hukum HKI Indonesia (Kajian Perlindungan Hak Cipta Seni Batik Tradisional Indonesia)*, PT. Rineka Cipta, Jakarta
- Yoan Nursani Simanjuntak, 2006, *Hak Desain Industri (Sebuah Realitas Hukum Dan Sosial)*, Srikandi
- Budi Agus Riswandi, dan M. Syamsudin, 2004, *Hak Kekayaan Intelektual Dan Budaya Hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Muhammad Djumana, 1999, *Aspek-Aspek Hukum Desain Industri Di Indonesia*, PT. Citra Aditya Bakti, Jakarta
- Insan Budi Maulana, 2010, *A-B-C Desain Industri (Teori Dan Prakteknya Di Indonesia)*, PT. Citra Aditya Bhakti, Bandung
- Utorodewo, Felicia, dkk. 2007. "Bahasa Indonesia: *Sebuah Pengantar Penulisan Ilmiah*". Jakarta: Lembaga Penerbit FEUI
- Suyud Margono, 2001, *Hak Kekayaan Intelektual Komentar Atas Undang Undang Rahasia Dagang Desain Industri Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu*, CV. Novindo Pustaka Mandiri, Jakarta.

UNDANG-UNDANG

Undang-undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri

Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen

Undang-undang Nomor 5 Tahun 1984 tentang Perindustrian

Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

SUMBER LAIN

<http://www.tunardy.com/pengertian-pelaku-usaha-menurut-uu-pk/>. Diakses Pada Tanggal 30 april 2016.

<http://definisipengertian.com/2011/pengertian-industri/>. Diakses Tanggal 30 April 2016

Taniaanjani.blogspot.co.id

<https://renataarrayid.wordpress.com/2013/12/27/pengertian-plagiarisme/>.

<http://patenonline.com/?p=46www.kennywiaton.com/crossrezim.doc>.

https://www.academia.edu/9997804/PLAGIAT_DAN_PEMBAJAKAN_KARYA_CIPTA_DALAM_HAK_KEKAYAAN_INTELEKTUAL_NAHROWI, tanggal akses 18 mei 2016