

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Eksistensi kekayaan intelektual secara filosofis lahir dari suatu gagasan atau konsep bahwa manusia membutuhkan apresiasi atas hasil olah pikir atau kreativitasnya yang telah diwujudkan dan karena didalamnya terkandung nilai ekonomi, maka seyogianya butuh dihargai dan dilindungi. Pelindungan kekayaan intelektual diberikan oleh negara dalam bentuk hak, yang dapat digunakan oleh pemegang hak tersebut baik untuk melaksanakan perlindungan ataupun untuk mendapatkan hasil ekonomi daripadanya. Lebih lanjut lagi, John Locke memaparkan dalam teorinya tentang kebendaan dimana setiap individu berhak menikmati atas hasil kerjanya, atau secara ekstensif, kekayaan intelektual yang merupakan aset tidak berwujud dapat dilihat sebagai buah atau hasil dari jeri payah yang mengkonsumsi pikiran dan intelektual manusia.<sup>1</sup>

Kekayaan intelektual di Indonesia berada dibawah koridor hukum keperdataan berasal dari hak kebendaan yang pengaturannya berada dalam Buku II Bugerlijk Wetboek atau KUHPerduta. Pasal 499 KUHPerduta menjelaskan pengertian kebendaan yang ditafsirkan sebagai benda atau barang apapun yang dapat diletakkan penguasaan dengan demikian dapat juga dimiliki oleh penguasanya atau dengan kata lain timbul suatu hak milik terhadap objek kebendaan tersebut. Lebih lanjut lagi, Pasal 503 KUHPerduta menjelaskan jenis

---

<sup>1</sup> John Locke, *A Philosophy of Intellectual Property*, 1983, hlm. 57.

kebendaan yang terbagi menjadi bertubuh dan tidak bertubuh. Pemahaman “tidak bertubuh” dapat diartikan sebagai suatu aset yang tidak memiliki bentuk nyata atau fisik, konsep demikianlah yang kemudian menjadi landasan pengaturan hak kekayaan intelektual di Indonesia.

Konsep kebendaan tidak berwujud yang telah dipertegas penggolongannya di dalam KUHPerdara menjadi basis untuk selanjutnya diatur dan bermuara pada aturan-aturan yang lebih khusus, melahirkan adanya produk-produk turunan kekayaan intelektual seperti Paten, Hak Cipta, Merek dan Indikasi Geografis, Desain Industri, Rahasia Dagang, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu (selanjutnya disebut sebagai DTLST), Rahasia Dagang, dan Perlindungan Varietas Tanaman (selanjutnya disebut sebagai PVT). Desain Industri merupakan salah satu diantara sekian produk turunan Kekayaan Intelektual yang memiliki karakteristik unik. Menurut Pasal 1 ayat 1 UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri, desain industri didefinisikan sebagai:

“Suatu kreasi yang melindungi bentuk, konfigurasi atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri atau kerajinan tangan.”

Desain Industri di Indonesia diatur secara khusus di dalam UU Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri (Selanjutnya disebut sebagai UU DI) yang merupakan buah dari harmonisasi dan adopsi *Hague Agreement* yang dilaksanakan pada tahun 1960. Pengaturan Desain Industri di Indonesia tergolong cukup usang jika dibandingkan pengaturan hak kekayaan intelektual lainnya seperti Hak Cipta yang telah melakukan pergantian UU pada tahun 2014, lalu juga ada Merek dan Paten yang sudah memiliki UU baru tahun 2016. Hal ini meninggalkan sisa

peraturan hak kekayaan intelektual lainnya untuk dilakukan perbaruan peraturan, seperti Desain Industri, DTLST, Rahasia Dagang, dan PVT yang masih mengacu pada UU lama tahun 2000.

Urgensi untuk melakukan pergantian UU ini bukan tanpa maksud, banyak klausa yang perlu diselaraskan dan disesuaikan menurut keadaan dan kondisi saat ini. Oleh karena itu, hukum dikatakan memiliki sifat yang luwes atau dinamis artinya hukum dapat berubah mengikuti perkembangan zaman dan masyarakat yang memerlukan adanya penyesuaian dan transformasi dasar-dasar konstitusi didalamnya. Perubahan UU dilatarbelakangi karena adanya kebutuhan dan perkembangan teknologi yang semakin maju, seperti contohnya pada UU Merek lama (UU No. 15 Tahun 2001 tentang Merek) yang sebelumnya hanya mengatur sebatas merek konvensional saja yakni merek dua dimensi, sedangkan pada UU Merek yang baru (UU No. 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis) telah diatur adanya penambahan ketentuan jenis merek seperti merek tiga dimensi, merek suara, dan merek hologram.

Masing-masing produk dari Kekayaan Intelektual sejatinya memiliki ciri khas dan karakteristiknya masing-masing, seperti contohnya merek yang melindungi nama dan gambar yang digunakan sebagai tanda pengenal barang dagang atau jasa, sedangkan hak cipta yang lebih melindungi seni seperti karya tulis, foto, lukisan, dan lain sebagainya. Kemudian ada juga paten yang melindungi invensi atau suatu temuan yang berkaitan dengan pengembangan suatu teknologi. Ada desain industri yang melindungi secara spesifik lebih kepada estetika bentuk, warna, dan/atau konfigurasi dari suatu barang yang diperdagangkan. Dengan

demikian seharusnya setiap kreasi atau buah tangan intelektual manusia dilindungi dibawah rezim kekayaan intelektual sesuai dengan koridor fungsi dan karakteristiknya masing-masing.

Pada prakteknya terjadi banyak tumpang tindih antara satu produk kekayaan intelektual dengan produk kekayaan intelektual lainnya, contohnya logo yang seharusnya didaftarkan sebagai merek, namun justru dicatatkan sebagai hak cipta, lalu desain kursi yang lebih mengedepankan estetika seharusnya didaftarkan sebagai desain industri, namun didaftarkan sebagai paten yang melindungi fungsi dan fitur. Begitu juga sebaliknya, produk yang memiliki nilai fungsi teknis seharusnya didaftarkan sebagai paten, namun justru didaftarkan sebagai desain industri. Praktek tumpang tindih ini seringkali terjadi karena ketidakpahaman dan miskonsepsi masyarakat untuk mendefinisikan dan membedakan konsep Hak Kekayaan Intelektual beserta produk turunan dibawahnya baik secara utuh maupun secara terpisah.

Maraknya kasus *overlapping* ini tentu berpotensi dapat menimbulkan permasalahan hukum di kemudian hari. Seperti pada kasus gugatan pembatalan desain industri Putusan Nomor : 10/Pdt.Sus.HKI/Desain/2021/PN.Niaga.Sby. Dalam kasus ini pemilik desain berhasil mendapatkan sertifikat desain industri untuk produk yang seharusnya masuk ke ranah paten. Namun demikian pada amar putusan, pengadilan menyatakan bahwa pihak Penggugat Pembatalan dianggap sebagai pihak yang tidak berkepentingan karena tidak memiliki sertifikat desain, dan memutus untuk menolak gugatan pembatalan tersebut. Secara das sollen, ketentuan pihak yang berkepentingan telah menjadi salah satu syarat formil yang

dibutuhkan untuk mengajukan gugatan pembatalan desain. Namun penjelasan lebih lanjut siapa saja yang dianggap sebagai pihak yang berkepentingan tidak diuraikan pada bagian Penjelasan pasal demi pasal UU DI.

Pengadilan dalam hal ini tidak menyentuh sama sekali substansi unsur estetika dan kebaruan (*novelty*) pada desain produk tersebut yang merupakan syarat diberi desain industri. Fenomena hukum ini menjadi menarik untuk dibahas dan dilakukan penelitian lebih dalam lagi untuk mengetahui siapa seharusnya yang dianggap sebagai pihak yang berkepentingan serta mengetahui apakah putusan sudah sesuai dengan aturan hukum yang seharusnya. Penelitian ini diberi judul **“ANALISIS HUKUM PIHAK YANG BERKEPENTINGAN DALAM UNDANG-UNDANG NOMOR 31 TAHUN 2000 TENTANG DESAIN INDUSTRI PADA PUTUSAN: 10/ PDT. SUS. HKI/ DESAIN/ 2021/ PN. NIAGA. SBY”**.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Apakah putusan pengadilan terhadap gugatan pembatalan desain industri nomor : 10/Pdt.Sus.HKI/Desain/2021/PN.Niaga.Sby sudah sesuai dengan Pasal 38 ayat (1) UU Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

### **1.3.1. Tujuan Akademis**

Penelitian ini dibuat dengan tujuan sebagai salah satu syarat kelengkapan untuk memperoleh gelar sarjana hukum pada fakultas hukum Universitas Pelita Harapan Kampus Surabaya.

### **1.3.2. Tujuan Praktis**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan meninjau kesesuaian putusan Nomor : 10/Pdt.Sus.HKI/Desain/2021/PN.Niaga.Sby dan sejauh mana ketentuan pihak yang berkepentingan diatur di dalam UU DI.

#### **1.4. Metodologi Penelitian**

##### **1.4.1. Tipe Penelitian**

Yuridis normatif menjadi pilihan metode yang digunakan dalam penelitian ini, dengan cara mengkaji teori-teori, konsep-konsep, asas-asas, dan bahan pustaka yang berasal dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Johnny Ibrahim mengemukakan bahwa penelitian hukum normatif menerapkan prosedur penelitian ilmiah untuk mencari kebenaran dengan dasar logika keilmuan hukum dari sudut pandang normatif.<sup>2</sup>

##### **1.4.2. Pendekatan Penelitian**

Lebih lanjut lagi, penelitian ini menggunakan pendekatan untuk mencapai hasil dan tujuan yakni pendekatan kasus (*case approach*), yang dilakukan dengan cara menelaah salah satu contoh putusan yang sudah berkekuatan hukum tetap, dimana dalam penelitian ini digunakan putusan nomor : 10/Pdt.Sus.HKI/Desain/2021/PN.Niaga.Sby. Pendekatan kasus mengutamakan adanya *ratio decidendi* yang memperhatikan fakta materiil, yakni merupakan alasan dan pertimbangan hukum yang digunakan hakim untuk memutuskan suatu perkara. Fakta-fakta materiil dalam berupa orang, waktu, tempat, dan lainnya yang masih bertalian selama tidak terbukti sebaliknya.

---

<sup>2</sup> Johnny Ibrahim, “*Teori dan Metode Penelitian Hukum Normatif*” (Malang: Banyumedia Publishing, 2006) hlm. 57.

Bahwa dalam suatu penelitian dimungkinkan menggunakan lebih dari satu pendekatan, oleh karenanya penelitian hukum normatif ini juga menggunakan pendekatan komparatif yang dilakukan dengan cara membandingkan antara satu undang-undang dengan undang-undang lainnya yang sejajar dan setara, dimana dalam penelitian ini akan membandingkan UU Desain Industri dengan UU Merek dan Indikasi Geografis serta secara singkat UU lainnya yang relevan seperti UU Paten, UU Hak Cipta dan Hak Terkait, UU DTLST, dan UU Rahasia Dagang. Kemudian penelitian ini juga menggunakan pendekatan *statutes approach* dengan cara menelaah undang-undang dan peraturan yang terkait dengan isu hukum yang sedang diteliti, dimana dalam penelitian ini akan berfokus menelaah dan membahas ketentuan yang ada dalam Pasal 38 ayat (1) UU Desain Industri.

#### 1.4.3. Sumber Penelitian Hukum

Kemudian dalam penelitian hukum normatif menggunakan juga prosedur penelitian ilmiah untuk menemukan kebenaran berdasarkan logika keilmuan hukum dari sisi normatifnya. Logika keilmuan yang dalam penelitian hukum normatif dibangun berdasarkan disiplin ilmiah dan cara-cara kerja ilmu hukum normatif, yaitu ilmu hukum yang objeknya hukum itu sendiri.<sup>3</sup>

##### 1.4.3.1. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang esensial dan substansial, memiliki sifat otoritatif, artinya bahan hukum mengandung otoritas dan sifat yang mengikat, terdiri dari perangkat peraturan perundangan dan seluruh

---

<sup>3</sup> Ibid.

dokumen resmi yang memiliki ketentuan dan kekuatan hukum.<sup>4</sup> Dalam penelitian ini bahan hukum primer, terbagi sebagai berikut:

- a. Undang-Undang No 31 tahun 2000 tentang Desain Industri
- b. Undang-Undang No 48 tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman
- c. Undang-Undang No 28 tahun 2014 tentang Merek dan Indikasi Geografis
- d. *Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights* (diratifikasi melalui Undang-Undang No. 7 Tahun 1994)
- e. *The Paris Convention for the Protection of Industrial Property and Convention Establishing the World Intellectual Property Organization* (diratifikasi melalui Keputusan Presiden Nomor 24 tahun 1979)

#### 1.4.3.2. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder, adalah bahan hukum atau dokumen yang menunjang dan menjelaskan bahan hukum yang lebih superior di atasnya yakni bahan hukum primer, seperti contohnya, jurnal hukum, laporan hukum, hasil penelitian, hasil studi kalangan hukum, pendapat para ahli dan sarjana hukum, dan lain sebagainya.

#### 1.4.3.3. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier, merupakan dokumen hukum yang memberikan petunjuk dan juga penjelasan terhadap bahan hukum di atasnya yakni bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, contohnya seperti rancangan undang-undang,

---

<sup>4</sup> I Ketut Suardita, *Pengenalan Bahan Hukum (PBH)*, Bali: Hukum Administrasi Negara Fakultas Hukum Universitas Udayana, 2017, hlm. 3.

ensiklopedi, kamus, dan bahan pendukung lainnya yang mendukung penelitian hukum ini, yaitu dengan cara mempelajari literatur, makalah, artikel, majalah, internet, serta hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

#### 1.4.4. Langkah Penelitian

Adapun dalam menyusun suatu penelitian hukum, diperlukan tahapan dan langkah-langkah yang harus dilakukan agar penelitian dapat berjalan secara sistematis dan komprehensif. Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian hukum ini adalah pengumpulan bahan hukum seperti yang telah diuraikan sebelumnya diatas. Setelah dilakukan pengumpulan bahan hukum, penulis melakukan analisis dan pengkajian terhadap isu hukum yang ada. Bahan hukum yang akan diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode yuridis-normatif. Disebut normatif karena penelitian ini bertolak dari peraturan-peraturan hukum yang ada, sedangkan disebut yuridis karena analisis bahan hukum yang menggambarkan bahwa peraturan yang dibentuk dapat menyelesaikan isu hukum atau mengisi kekosongan hukum dengan mempertimbangkan kaidah dan ketentuan yang sudah berdiri sebelumnya, ataupun yang akan diubah dan/atau yang akan dicabut di masa yang akan datang demi menjamin kepastian hukum dan rasa keadilan bagi masyarakat.

#### 1.5. Kerangka Teoritis

Untuk mengupas dan menganalisis pengertian pihak yang berkepentingan, maka perlu dijabarkan terlebih dahulu arti dan teori-teori yang relevan terkait pihak yang berkepentingan menggunakan berbagai pendekatan, mulai dari yang umum

hingga arti sempit. Secara etimologi pihak yang berkepentingan dapat diartikan sebagai pihak yang memiliki kepentingan. Kata “pihak” didefiniskan oleh KBBI sebagai orang yang termasuk dalam satu lingkungan dan kepentingan; kalangan. Kemudian KBBI merumuskan kata “kepentingan” menjadi dua arti; (1) keperluan, kebutuhan; (2) interes. Dalam hal ini makna kata “Kepentingan” yang digunakan dan relevan dalam penelitian dan kasus ini adalah makna kedua yakni “interes”, dimana dalam KBBI interes diartikan sebagai suatu minat atau perhatian. Lebih lanjut lagi KBBI mendeskripsikan kata “minat” sebagai kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan terhadap sesuatu. Jika diuraikan maka pihak yang berkepentingan adalah pihak yang memiliki kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan terhadap sesuatu atau membutuhkan perhatian. Yudrik Jahja menambahkan bahwa minat merupakan suatu dorongan menyebabkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu seperti pekerjaan pelajaran, benda dan orang.<sup>5</sup>

Dalam hukum, pihak yang berkepentingan sangat erat kaitannya dengan kedudukan hukum (*legal standing*). Kedudukan hukum (*legal standing*) atau *locus standi* adalah suatu kondisi di mana suatu pihak yang mencari upaya hukum dimana mereka harus menunjukkan, dengan menunjukkan kepada pengadilan, bahwa mereka memiliki hubungan yang cukup dan kerugian dari hukum atau tindakan yang ditentang untuk mendukung partisipasi pihak tersebut dalam kasus tersebut.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2012, hal 89.

<sup>6</sup> Neubauer, David W., Meinhold, Stephen S, *Judicial Process: Law, Courts, and Politics in the United States (7th ed.)*, Boston: Cengage Learning, 2017, hal 412.

Suatu pihak dapat memiliki *legal standing* atau kedudukan hukum dengan beberapa kondisi Yang pertama, pihak tersebut secara langsung terkena dampak buruk dari undang-undang atau tindakan yang diperkarakan, dan kerugian yang diderita akan terus berlanjut kecuali pengadilan memberikan keringanan dalam bentuk ganti rugi atau terdapat temuan bahwa undang-undang tersebut tidak berlaku bagi pihak tersebut atau bahwa undang-undang tersebut tidak berlaku, batal atau dapat dibatalkan. Dalam istilah informal, pihak yang memiliki kedudukan hukum pasti mengalami kerugian. Pihak tersebut memiliki kedudukan karena adanya kerugian yang dialami secara langsung dengan syarat-syarat yang mereka minta keringanan kepada pengadilan.<sup>7</sup>

Kedua, pihak tersebut tidak secara langsung dirugikan oleh kondisi yang mereka gunakan untuk mengajukan petisi kepada pengadilan untuk mendapatkan keringanan, namun meminta hal tersebut karena kerugian yang ditimbulkan mempunyai hubungan yang masuk akal dengan situasi mereka, dan kerugian yang terus terjadi dapat berdampak pada pihak lain yang mungkin tidak dapat melakukannya. meminta keringanan pada pengadilan. Di Amerika Serikat, hal ini menjadi alasan untuk meminta agar suatu undang-undang dibatalkan karena melanggar Amandemen Pertama Konstitusi Amerika Serikat, karena meskipun penggugat mungkin tidak terkena dampak langsung, undang-undang tersebut dapat memberikan dampak yang sangat merugikan kepada orang lain sehingga orang lain dapat melakukan hal tersebut mungkin tidak pernah tahu apa yang tidak dilakukan

---

<sup>7</sup> Ibid.

atau diciptakan oleh mereka yang takut akan tunduk pada hukum. Hal ini dikenal sebagai doktrin *chilling effects*.<sup>8</sup>

Ketiga, pihak tersebut diberikan kedudukan otomatis berdasarkan tindakan hukum. Misalnya, berdasarkan beberapa undang-undang lingkungan hidup di Amerika Serikat, salah satu pihak dapat menuntut seseorang yang menyebabkan pencemaran pada saluran air tertentu tanpa izin federal, meskipun pihak yang menggugat tidak dirugikan oleh pencemaran yang dihasilkan. Undang-undang mengizinkan penggugat untuk menerima biaya pengacara jika mereka menang secara substansial dalam gugatan tersebut. Di beberapa negara bagian AS, seseorang yang meyakini sebuah buku, film, atau karya seni lainnya tidak senonoh dapat menuntut atas namanya sendiri agar karya tersebut dilarang secara langsung tanpa harus meminta Jaksa Wilayah untuk melakukannya.<sup>9</sup>

Dalam teori lain, *legal standing* diklasifikasikan sebagai salah satu dari sekian banyak jenis kepentingan. *Legal standing* dibedakan menjadi *legal standing* substantif dan *legal standing* prosedural. *Legal Standing* prosedural adalah cara-cara yang ditetapkan dalam ketentuan hukum acara perdata mengenai pengajuan ke pengadilan, pengajuan tuntutan ke pengadilan, atau pengajuan kepada pihak lain dalam acara perdata melalui pengadilan. *Legal Standing* prosedural mencerminkan kenyataan bahwa orang tersebut tidak hanya melaporkan pelanggarannya, tetapi juga memerlukan peninjauan kembali.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Ibid.

<sup>9</sup> Ibid.

<sup>10</sup> Neringa Venckiene, *The Significance of Legal Standing in Civil Case Initiation*, Lithuania: Mykolas Rmeris University, 2009, hal 269.

Dengan menangani persoalan diterima atau tidaknya gugatan, penting bagi hakim untuk menentukan apakah putusan di kemudian hari akan berdampak pada hak dan kewajiban penggugat pada tahapan awal gugatan perdata. Dengan ditetapkannya putusan tersebut tidak mempunyai dampak terhadap hak dan kewajiban, maka dapat disimpulkan bahwa penggugat tidak mempunyai kedudukan hukum substantif. Memulai suatu kasus tanpa adanya kedudukan hukum substantif bertentangan dengan tujuan prosedur perdata.<sup>11</sup>

Setelah mengupas teori yang berhubungan dengan pihak yang berkepentingan secara luas, maka konsep dan teori selanjutnya yang perlu diuraikan adalah terkait desain industri serta makna pihak yang berkepentingan secara sempit dalam lingkup desain industri. Konsep desain industri cukup unik karena tidak setiap negara memiliki definisi yang linear. Seperti contohnya di Amerika Serikat tidak dikenal istilah desain industri, yang ada adalah *patent design* yang masuk dalam koridor paten. Berbeda dengan Indonesia yang pengaturannya berdiri secara terpisah antara paten dengan desain industri. Undang-Undang 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.”

Lebih lanjut lagi, desain industri mengatur adanya dua subjek utama, yakni pemegang hak dan pendesain. Pemegang hak dapat berbentuk perseorangan ataupun badan hukum, namun demikian wujud dari pendesain haruslah dalam perseorangan atau *naturlijk persoon*.

---

<sup>11</sup> Ibid.

Teori selanjutnya yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teori pihak yang berkepentingan. Secara khusus undang-undang desain industri tidak mengatur secara jelas definisi dan pengklasifikasian siapa saja yang dianggap sebagai pihak yang berkepentingan dalam mengajukan pembatalan desain industri. Kamus Black Law mengartikan pihak yang berkepentingan (*interested party*) atau *party in interest* sebagai “*A party who has a recognizable stake (and therefore standing) in a matter.*”<sup>12</sup> yang jika ditranslasikan menjadi suatu pihak yang mempunyai kepentingan yang dapat dikenali dan karenanya mempunyai kedudukan dalam suatu permasalahan.

Perjanjian-perjanjian internasional yang berkaitan dengan kekayaan intelektual khususnya desain industri, antara lain adalah *Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights* yang diratifikasi pada tanggal 7 Mei 1997, dimana tidak diatur secara khusus definisi dan pengertian dari pihak yang berkepentingan (*interested party*). Kemudian perjanjian internasional yang selanjutnya adalah *The Paris Convention for the Protection of Industrial Property and Convention Establishing the World Intellectual Property Organization*, yang diratifikasi pada tanggal 7 Mei 1997. Dalam perjanjian tersebut ternyata diatur definisi dari pihak yang berkepentingan (*interested party*), di dalam Article 10 ayat (2) yang akan dijelaskan lebih lanjut pada bab-bab selanjutnya dalam penelitian ini.

## **1.6. Pertanggungjawaban Sistemika**

---

<sup>12</sup> Bryan A. Garner, *Black Law's Dictionary 8<sup>th</sup> Edition*, Minnesota: Thomson West, 2004, hal 3548.

Penulisan penelitian ini disusun ke dalam empat bab dengan sistematika yang disajikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN. Bab ini adalah bagian awal dari penelitian yang mengemukakan latar belakang, dimana dijelaskan adanya isu hukum mengenai ketentuan pihak berkepentingan dalam mengajukan gugatan pembatalan desain industri di dalam undang-undang yang masih *obscure* dan tidak jelas unsur-unsurnya. Selanjutnya di ketengahkan Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, serta Metode Penelitian yang menggunakan kajian yuridis normatif serta pendekatan kasus dan komparatif pada penelitian ini.

BAB II KAJIAN TEORITIS KETENTUAN PIHAK BERKEPENTINGAN DALAM UU DESAIN INDUSTRI NOMOR 31 TAHUN 2001. Bab ini menguraikan teori yang koheren terkait pihak berkepentingan dalam UU Desain Industri.

BAB III ANALISIS PIHAK YANG BERKEPENTINGAN DALAM UNDANG-UNDANG DESAIN INDUSTRI NOMOR 31 TAHUN 2000 menguraikan posisi kasus dalam contoh putusan dan keterkaitan peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan desain industri seperti yang ada pada UU Merek dan serta UU Luar Negeri. Selanjutnya dalam bab ini juga dipaparkan analisis secara komprehensif bahwa dari contoh putusan apakah pertimbangan hakim sudah sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku sehingga dapat menjadi preseden yang baik. Bab ini terbagi dalam tiga sub bab, sebagai berikut:

Sub Bab 3.1. Posisi Kasus Putusan Nomor 10/Pdt.Sus.HKI/Desain/2021/PN.Niaga.Sby. Bab ini menjelaskan kronologi kasus, legal standing, beserta pertimbangan hukum yang berkaitan dengan ketentuan pihak berkepentingan pada UU Desain Industri yang menjadi objek penelitian ini.

Sub Bab 3.2. Studi Komparasi Ketentuan Pihak Berkepentingan dalam UU Desain Industri terhadap UU Merek dan Indikasi Geografis. Bab ini menjelaskan perbedaan dan persamaan ketentuan dan terminologi pihak berkepentingan dalam mengajukan gugatan pembatalan ke pengadilan niaga.

Sub Bab 3.3. Analisis Kasus Putusan Nomor 10/Pdt.Sus.HKI/Desain/2021/PN.Niaga.Sby Terhadap Ketentuan Pihak Berkepentingan dalam UU Desain Industri.

BAB IV PENUTUP menguraikan mengenai simpulan dan saran yang menjadi bagian akhir pada penelitian ini. Simpulan merupakan rangkuman pembahasan yang menjawab rumusan masalah, didalam simpulan juga berisi penegasan kembali atau ringkasan dari pembahasan yang telah dilakukan. Sedangkan Saran berisi masukan atau rekomendasi relevan terhadap pembahasan penelitian, saran bersifat eksplisit untuk siapa ditujukan dan dalam hal apa disarankan.