

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri fashion di Indonesia selama dekade terakhir telah menunjukkan pertumbuhan yang cepat sebagai bagian dari sektor industri kreatif nasional. Peningkatan ini juga dikarenakan perkembangan teknologi digital, yang tidak hanya memperluas akses pasar tetapi juga memunculkan tantangan baru dalam perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) (Mauliya Fitriani dkk., 2024, hlm. 1).

Pertumbuhan tersebut didorong oleh tren *fast fashion* yang menekankan produksi cepat dan aksesibilitas harga rendah, serta digitalisasi yang memfasilitasi distribusi melalui platform *e-commerce* dan media sosial. Tren *fast fashion* yang dipelopori oleh merek baju ternama, telah mengubah dinamika desain pakaian dari proses kreatif yang panjang menjadi model produksi massal (Niinimäki dkk., 2020, hlm. 1).

Di balik pertumbuhan tersebut muncul berbagai fenomena terkait perlindungan HKI. Mengutip dari artikel *peacockplume*, salah satu fenomena paling mencolok adalah maraknya praktik peniruan desain *fashion*, yang dikenal sebagai *copycat culture*, serta dampak dari tren *fast fashion* yang memperpendek siklus desain dan mode (Doolittle, 2024). Fenomena ini di Indonesia bukan sekedar isu estetika, melainkan juga persoalan hukum dan ekonomi kreatif. Hal ini menjadi tantangan utama bagi perancang fashion, terutama pada produk pakaian yang memiliki nilai

estetika tinggi namun rentan terhadap reproduksi ilegal (Mauliya Fitriani dkk., 2024, hlm. 1).

Sejumlah artikel, berita dan laporan menunjukkan bahwa desain produk pakaian seringkali ditiru oleh produsen massal atau penyedia platform digital tanpa izin atau penghargaan terhadap pencipta asli. Kasus plagiarisme yang sering kita ketahui yaitu meniru desain baju merek ternama di dunia seperti *Dior*, *Channel*, *Gucci*, dll. Tetapi tidak hanya itu karena plagiarisme desain baju dapat ditemukan di kalangan UMKM. Dapat disimulasikan bahwa brand A telah ditiru desainnya oleh Brand B, Brand B menjual barangnya dengan harga yang lebih murah dari Brand A. Hal ini menyebabkan konsumen akan lebih condong untuk membeli produk yang lebih murah tanpa mengetahui bahwa baju tersebut merupakan hasil plagiarisme. Brand A tidak hanya mengalami kerugian secara Kekayaan Intelektual tetapi secara ekonomis.

Dalam praktiknya, tidak setiap kemiripan desain pakaian dapat serta-merta dikategorikan sebagai pelanggaran desain industri. Pelanggaran terjadi apabila desain yang ditiru memiliki persamaan substansial pada konfigurasi bentuk, komposisi garis, warna, atau ornamen yang menimbulkan kesan estetis yang sama secara keseluruhan dan telah terdaftar atau memenuhi syarat perlindungan hukum. Sebaliknya, desain yang hanya terinspirasi dari tren umum tanpa menyalin elemen khas atau ciri pembeda utama tidak dapat secara hukum dianggap sebagai pelanggaran.

Dalam perspektif hukum desain industri, perbedaan antara desain yang melanggar (plagiasi) dengan desain yang sah terletak pada aspek kebaruan (*novelty*) dan kesan keseluruhan (*overall impression*). Sebuah desain dikategorikan melanggar apabila memiliki kesamaan esensial yang tidak memberikan kesan visual berbeda bagi konsumen yang relevan, meskipun terdapat perubahan kecil pada detail teknis. Sebaliknya, desain dianggap tidak melanggar apabila perancang berhasil melakukan transformasi signifikan yang menciptakan identitas visual baru, sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi konsumen mengenai asal-usul kreativitas produk tersebut.

Sebagai ilustrasi, apabila suatu desain baju memiliki pola potongan asimetris khas dengan kombinasi motif geometris unik yang telah didaftarkan sebagai desain industri, maka reproduksi dengan komposisi identik oleh pelaku lain berpotensi melanggar hak eksklusif pemegang desain. Namun, apabila desain tersebut hanya mengikuti tren *oversized shirt* yang sedang populer tanpa menyalin detail spesifik, maka hal tersebut tidak dapat dikualifikasikan sebagai pelanggaran, melainkan bagian dari dinamika tren fashion yang bersifat umum.

Perspektif desain industri menjadi krusial untuk melindungi kreativitas dan inovasi perancang. Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 mengenai Desain Industri memberikan kerangka hukum hak atas desain yang baru dan memiliki daya tarik estetika (Ida Ayu Mas Indriani dkk., 2021, hlm. 298). Undang-undang ini mengakui desain sebagai bagian dari

HKI dan memberikan hak eksklusif kepada perancang untuk mendaftarkan serta melindungi kreasi mereka selama 10 tahun.

Tantangan utama muncul dalam konteks tren *fast fashion*, di mana undang-undang ini belum sepenuhnya mengakomodasi sifat cepat dari tren ini. Prosedur pendaftaran masih terbilang kaku dan relative lambat yang tidak sepadan jika dibandingkan dengan siklus perubahan tren mode yang dapat berubah setiap bulan bahkan minggu. Pada tahap pemeriksaan substantif saja bisa memakan waktu selama 6 (enam) bulan – 1 (satu) tahun. Sedangkan tren fashion dapat berubah sangat cepat yaitu 1 (satu) bulan.

Lebih lanjut, minimnya tingkat kesadaran hukum di kalangan perancang independen atau perancang desain sekaligus pelaku UMKM memperburuk situasi. Banyak desainer lokal belum memahami prosedur pendaftaran desain industri secara menyeluruh, termasuk persyaratan administratif, waktu perlakuan, dan biaya pendaftaran (Nuryana dkk., 2025, hlm. 334). Hal ini menyebabkan rendahnya pendaftaran desain pada bidang *fashion*.

Pemilihan tema mengenai perlindungan hukum desain fashion didasarkan pada urgensi perlindungan hak ekonomi kreatif di tengah masifnya *copycat culture* pada era *fast fashion*. Berdasarkan pengamatan penulis, terdapat kesenjangan antara perkembangan industri fashion yang sangat dinamis dengan efektivitas instrumen perlindungan hukum desain industri yang masih bersifat formalistik dan prosedural. Kondisi ini menimbulkan kerentanan bagi perancang, terutama desainer independen,

yang karyanya mudah direproduksi tanpa izin namun sulit memperoleh perlindungan hukum yang cepat dan proporsional. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis secara kritis bagaimana rezim desain industri bekerja dalam praktik serta sejauh mana sistem hukum mampu menjawab kebutuhan perlindungan di sektor fashion yang berbasis tren cepat.

Sebagai contoh kasus konkrit, dapat dirujuk pada Brand Jasmine Laura Boutique yang desain bajunya ditiru oleh Bobocan.id. Pada kasus ini Brand Jasmine Laura Boutique membuat desain baju anak dengan potongan unik dengan kualitas tinggi. Bobocan.id meniru atau menjiplak tanpa adanya unsur kebaharuan potongan baju dari Jasmine Laura Boutique yang diproduksi dengan kualitas rendah. Harga yang diberikan Bobocan.id tentu lebih rendah dimana pelanggan yang tidak mengetahui hal ini cenderung akan membeli ke brand Bobocan.id. Hal ini merugikan Jasmine Laura Boutique karena brand ini yang telah mendesain dari awal hingga dapat dipasarkan. Jasmine Laura Boutique mengalami kerugian secara ekonomi.

Kasus ini menunjukkan adanya dugaan persamaan substansial pada konfigurasi desain yang berpotensi memenuhi unsur pelanggaran desain industri apabila desain pembanding telah memenuhi syarat kebaruan dan terdaftar. Namun demikian, dalam praktik pembuktian diperlukan analisis visual komprehensif serta verifikasi status pendaftaran desain industri dari pihak yang dirugikan.

Maka dari itu, penelitian ini berguna untuk mengkaji lebih mendalam mengenai :

“PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PERANCANG DESAIN FASHION ATAS PRODUK PAKAIAN MENURUT PERSPEKTIF DESAIN INDUSTRI”

B. Rumusan Masalah

Informasi latar belakang yang disediakan di atas memungkinkan untuk menetapkan formulasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaturan perlindungan hukum bagi perancang desain *fashion* atas produk pakaian menurut perspektif desain industri?
2. Bagaimana strategi hukum dan non-hukum yang ditempuh perancang desain fashion dalam memperoleh dan mempertahankan perlindungan atas desain mereka?