

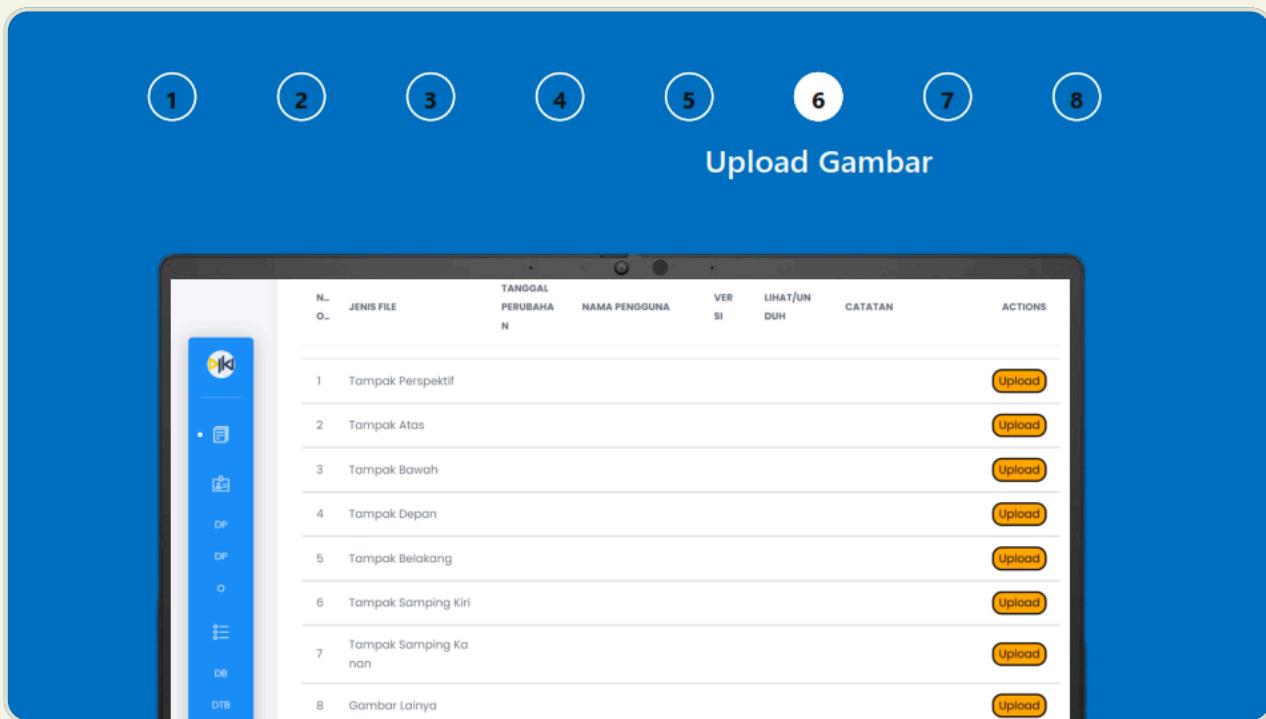


BUKU PANDUAN

Representasi Gambar
Desain Industri



Tentang Buku Panduan Ini



Tujuan Buku Panduan

Buku Panduan Representasi Gambar Desain Industri disusun sebagai sumber informasi komprehensif yang membantu pemohon memahami ketentuan teknis dalam penyajian gambar desain industri.

Panduan ini berfungsi sebagai acuan untuk memastikan setiap representasi gambar yang diajukan telah memenuhi standar, jelas secara visual, dan sesuai dengan ketentuan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri serta Peraturan Pemerintah Nomor 1 Tahun 2005.

Mengapa Buku Panduan Ini Penting

- ◆ **Kejelasan** Panduan ini membantu pemohon memahami penyajian representasi gambar desain industri yang sesuai ketentuan.
- ◆ **Dukungan** Panduan ini menjadi sumber referensi praktis bagi pemohon terkait representasi gambar desain industri.

Buku panduan ini merupakan dokumen yang bersifat dinamis dan akan diperbarui secara berkala untuk menyesuaikan dengan perkembangan kebijakan, ketentuan hukum, serta praktik teknis terbaru di bidang desain industri. Oleh karena itu, penting bagi setiap pengguna untuk mempelajari dan memahami isinya, karena panduan ini berperan penting dalam mendukung keberhasilan pelayanan publik.

Catatan Penting



Apabila terdapat hal-hal yang belum jelas atau membutuhkan penjelasan lebih lanjut mengenai ketentuan dalam buku panduan ini, pengguna dapat menghubungi Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) melalui jalur komunikasi resmi. pengguna dapat menghubungi:

Alamat **Jl. HR. Rasuna Said Kav. 8-9, Jakarta Selatan, Jakarta, Indonesia**

Call Center **152**

Email **halodjki@dgip.go.id**

Daftar Isi

01

Tentang Buku Panduan Ini	02
◇ Tujuan Buku Panduan	02
◇ Mengapa Buku Panduan Ini Penting	03
Jenis Permohonan dan Representasi Gambar Desain Industri	08

02

Permohonan Satu Desain Utuh Dengan Gambar Foto	12
2.1 Tampak Perspektif	13
2.2 Tampak Atas	14
2.3 Tampak Bawah	15
2.4 Tampak Depan	16
2.5 Tampak Belakang	17
2.6 Tampak Kiri	18
2.7 Tampak Kanan	19

03

Permohonan Satu Desain Utuh Dengan Gambar Render	20
3.1 Tampak Perspektif	21
3.2 Tampak Atas	22
3.3 Tampak Bawah	23
3.4 Tampak Depan	24
3.5 Tampak Belakang	25
3.6 Tampak Kiri	26
3.7 Tampak Kanan	27
3.8 Tampak Terurai	28

04	Permohonan Satu Desain Utuh Dengan Gambar Teknik	29
4.1	Tampak Perspektif	30
4.2	Tampak Atas	31
4.3	Tampak Bawah	32
4.4	Tampak Depan	33
4.5	Tampak Belakang	34
4.6	Tampak Kiri	35
4.7	Tampak Kanan	36
05	Permohonan Satu Desain Utuh Produk 2 Dimensi	37
06	Permohonan Satu Desain Utuh Tampilan Layar (<i>Graphical User Interface</i>)	39
07	Permohonan Satu Desain Parsial Dengan Gambar Foto	42
7.1	Tampak Perspektif	43
7.2	Tampak Atas	44
7.3	Tampak Depan	45
7.4	Tampak Belakang	46
7.5	Tampak Kiri	47
7.6	Tampak Kanan	48

08 **Permohonan Satu Desain Parsial Dengan Gambar Render 3 Dimensi** 49

8.1 Tampak Perspektif	50
8.2 Tampak Atas	51
8.3 Tampak Bawah	52
8.4 Tampak Depan	53
8.5 Tampak Belakang	54
8.6 Tampak Kiri	55
8.7 Tampak Kanan	56

09 **Permohonan Satu Desain Parsial Dengan Gambar Teknik** 57

9.1 Tampak Perspektif	58
9.2 Tampak Atas	59
9.3 Tampak Bawah	60
9.4 Tampak Depan	61
9.5 Tampak Belakang	62
9.6 Tampak Kiri	63
9.7 Tampak Kanan	64

10 **Permohonan untuk Satu Kesatuan Desain (Set) Untuk Kelas Locarno Yang Sama** 65

10.1 Tampak Perspektif	66
10.2 Tampak Atas	67
10.3 Tampak Bawah	68
10.4 Tampak Depan	69
10.5 Tampak Belakang	70
10.6 Tampak Kiri	71
10.7 Tampak Kanan	72

11	Permohonan untuk Satu Kesatuan Desain (Set) Yang Biasa Digunakan atau Dipasarkan Bersama	73
12	Permohonan untuk Satu Kesatuan Desain (Set) Yang Dapat Dipisahkan	75
13	Permohonan untuk Satu Kesatuan Desain (Set) Untuk Tampilan Layar (<i>Graphical User Interface</i>)	77
14	Permohonan Lebih Dari Satu Desain	81
	14.1 Permohonan Lebih Dari Satu Desain	82
	14.2 Variasi Desain Industri Bukan Set Desain	84
15	Hal yang Harus Dilakukan dan Tidak Boleh Dilakukan	85
	15.1 Skala atau Ukuran pada Gambar	86
	15.2 Latar Belakang pada Gambar	87
	15.3 Kejelasan Gambar	88
	15.4 Tulisan pada Gambar	89
	15.5 Konsistensi Tampak Antar Gambar	90

01

Jenis Permohonan dan Gambar

Jenis Permohonan



1. **Permohonan Untuk Satu Desain**

Permohonan satu desain merupakan jenis permohonan yang diajukan untuk melindungi satu bentuk, konfigurasi, komposisi garis, dan/atau komposisi warna desain industri. Dalam satu permohonan ini, hanya terdapat satu objek desain yang menjadi fokus pelindungan hukum, misalnya sebuah botol minuman, sebuah kursi, atau sebuah sepatu.

Untuk Permohonan satu desain, dapat dilihat dari objek desain industri berupa:

1. Satu desain utuh bisa berupa satu desain tunggal atau komponen dari produk kompleks,
2. Satu desain sebagian/parsial. Kebaruan desain yang merupakan pengembangan dari desain sebelumnya, di sebagian dari produk yang ditetapkan untuk dimintakan pelindungan.
3. Satu produk kompleks dengan berbagai komponen. Contoh: mobil dengan komponen seperti roda, bemper, pintu, kaca spion, kap mobil, dan lain-lain.

Jenis Permohonan



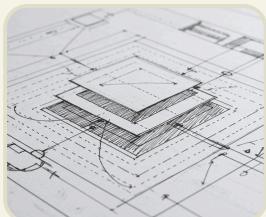
2. **Permohonan Untuk Satu Kesatuan Desain (Set)**

Satu kesatuan desain industri (set) adalah kumpulan dua atau lebih desain industri yang memiliki kesatuan bentuk, konfigurasi, atau corak yang saling berkaitan, sehingga secara keseluruhan membentuk satu kesatuan desain yang utuh. Desain-desain ini tidak berdiri sendiri, melainkan saling melengkapi dalam satu konsep produk atau kelompok produk yang memiliki fungsi dan estetika serupa.

Suatu permohonan dapat dikategorikan sebagai satu kesatuan desain industri apabila memenuhi salah satu dari kriteria berikut:

- Memiliki kesamaan bentuk, konfigurasi, atau corak yang menunjukkan hubungan desain yang erat dalam kelas locarno yang sama.
- Diperuntukkan bagi penggunaan atau pemasaran bersama, sehingga produk-produk tersebut secara umum ditampilkan, dijual, atau digunakan sebagai satu set.
- Satu kesatuan desain industri yang dapat dipisahkan.
- Menampilkan berbagai fungsi pada tampilan layar (*Graphical User Interface*)

Jenis Representasi Gambar Desain Industri



1. Gambar Teknik

Gambar teknik adalah representasi desain berbentuk 2 dimensi yang dibuat menggunakan garis dan proyeksi tegak lurus (tampak depan, samping, atas, bawah, belakang, perspektif).



2. Gambar Render 3 Dimensi

Gambar render adalah representasi desain dari model tiga dimensi (3D) yang dihasilkan melalui perangkat lunak komputer (misalnya Blender, SolidWorks, dan lain sebagainya).



3. Gambar Foto

Gambar foto adalah representasi desain yang diperoleh melalui pemotretan langsung terhadap produk fisik nyata menggunakan kamera.

02

Permohonan Satu Desain Utuh Dengan Gambar Foto



Sumber: Pangkalan Data Kekayaan Intelektual Indonesia Nomor Permohonan A00202003697

2.1 **Tampak Perspektif**

Gambar tampak perspektif memperlihatkan bentuk keseluruhan desain dari sudut pandang miring 45° . Tampilan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang bentuk desain.

Langkah Pembuatan :

1. Arahkan kamera pada sudut $\pm 45^\circ$ dari sisi depan kanan
2. Gunakan tripod agar posisi kamera stabil dan sudut tidak berubah.
3. Pastikan pencahayaan seimbang dari kanan, kiri, dan atas
4. Pastikan latar belakang berwarna netral.
5. Pastikan tidak ada objek lain di dalam foto.



2.2 **Tampak Atas**

Menampilkan bentuk bagian atas desain.

Langkah Pembuatan

1. Letakkan kamera tegak lurus 90° di atas objek.
2. Gunakan pencahayaan dari arah atas.
3. Foto diambil dengan sudut pandang lurus ke bawah.
4. Pastikan latar belakang berwarna netral.
5. Pastikan tidak ada objek lain di dalam foto.



2.3 **Tampak Bawah**

Menampilkan bentuk bagian bawah desain.

Langkah Pembuatan

1. Balik objek dengan hati-hati agar bagian bawah menghadap kamera.
2. Letakkan kamera sejajar dengan bidang bawah secara tegak lurus.
3. Gunakan pencahayaan dari arah atas objek.
4. Pastikan seluruh bagian bawah objek terlihat dengan jelas.
5. Pastikan latar belakang berwarna netral.
6. Pastikan tidak ada objek lain di dalam foto.



2.4 **Tampak Depan**

Menunjukkan wajah utama atau sisi depan desain.

Langkah Pembuatan

1. Letakkan kamera tegak lurus menghadap sisi depan objek.
2. Posisikan objek tepat di tengah frame foto.
3. Gunakan pencahayaan dari arah depan.
4. Pastikan kamera tidak miring ke atas atau ke bawah.
5. Pastikan latar belakang berwarna netral.
6. Pastikan tidak ada objek lain di dalam foto.



2.5 **Tampak Belakang**

Menampilkan bentuk belakang desain.

Langkah Pembuatan

1. Putar objek 180° dari posisi tampak depan.
2. Tempatkan kamera sejajar dengan bagian belakang objek.
3. Foto diambil secara lurus dan tidak miring.
4. Pastikan latar belakang berwarna netral.
5. Pastikan tidak ada objek lain di dalam foto.



2.6 Tampak Samping Kiri

Menunjukkan bentuk desain dari sisi kiri.

Langkah Pembuatan

1. Posisikan objek dengan sisi kiri menghadap kamera secara tegak lurus.
2. Gunakan pencahayaan dari kanan (berlawanan arah kamera).
3. Pastikan latar belakang berwarna netral.
4. Pastikan tidak ada objek lain di dalam foto.



2.7

Tampak Samping Kanan

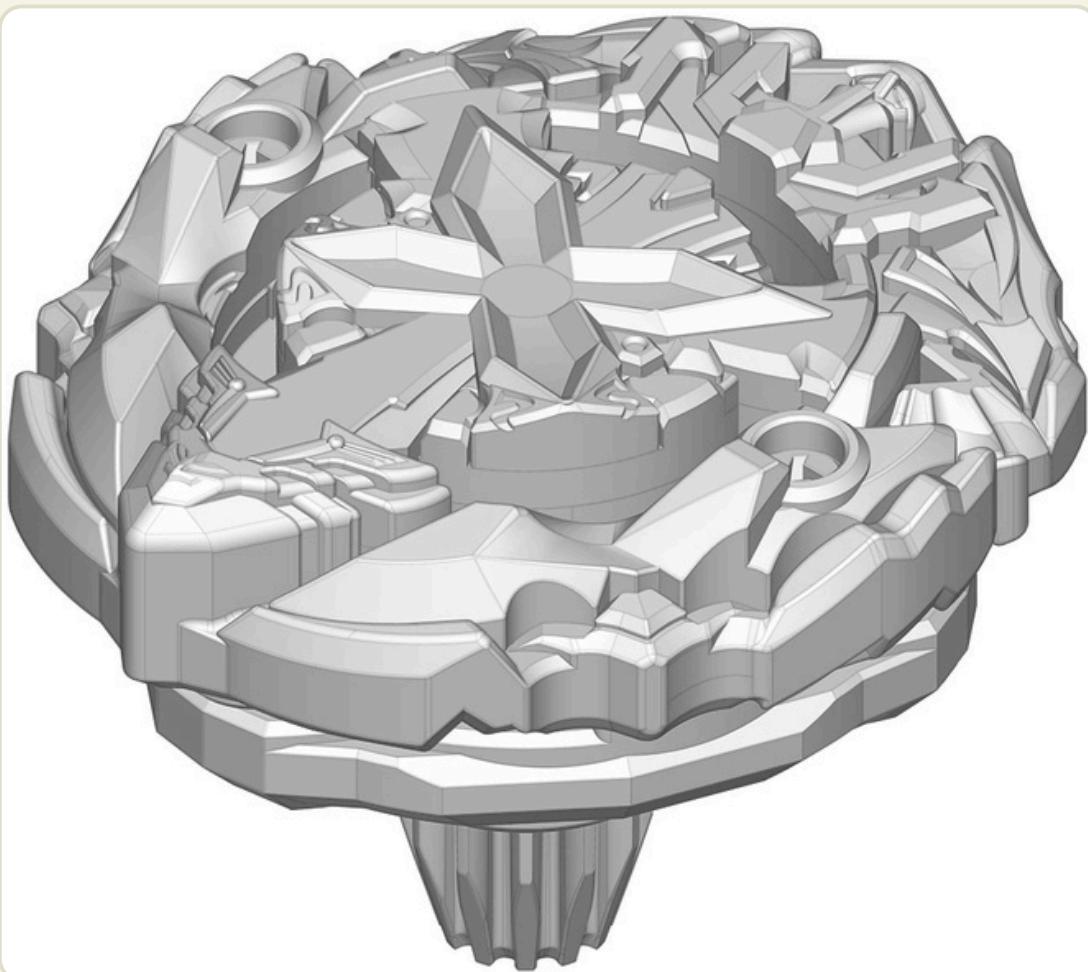
Menunjukkan bentuk desain dari sisi kanan.

Langkah Pembuatan

1. Putar objek 180° dari posisi samping kiri.
2. Gunakan pencahayaan dari sisi kiri.
3. Ambil foto dengan jarak dan ketinggian yang sama seperti tampak kiri.
4. Pastikan latar belakang berwarna netral.
5. Pastikan tidak ada objek lain di dalam foto.

03

Permohonan Satu Desain Utuh Dengan Gambar Render



Sumber: WIPO Global Design Database International Registration Number DM/244033

3.1 Tampak Perspektif

Gambar tampak perspektif memperlihatkan bentuk keseluruhan desain dari sudut pandang miring 45° . Tampilan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang bentuk desain.

Langkah Pembuatan

1. Atur kamera dengan sudut miring $\pm 45^\circ$ dari sisi depan kanan objek.
2. Aktifkan mode *Perspective Camera*.
3. Pastikan sisi depan, atas, dan samping terlihat bersamaan.
4. Gunakan *Field of View (FOV)* antara 30° – 40° .
5. Pastikan latar belakang berwarna netral.



3.2 Tampak Atas

Menampilkan bentuk bagian atas desain.

Langkah Pembuatan

1. Arahkan kamera tegak lurus di atas objek (*Top View*).
2. Gunakan *Orthographic Mode* agar hasil tanpa perspektif.
3. Pastikan pencahayaan dari atas.
4. Pastikan latar belakang berwarna netral.

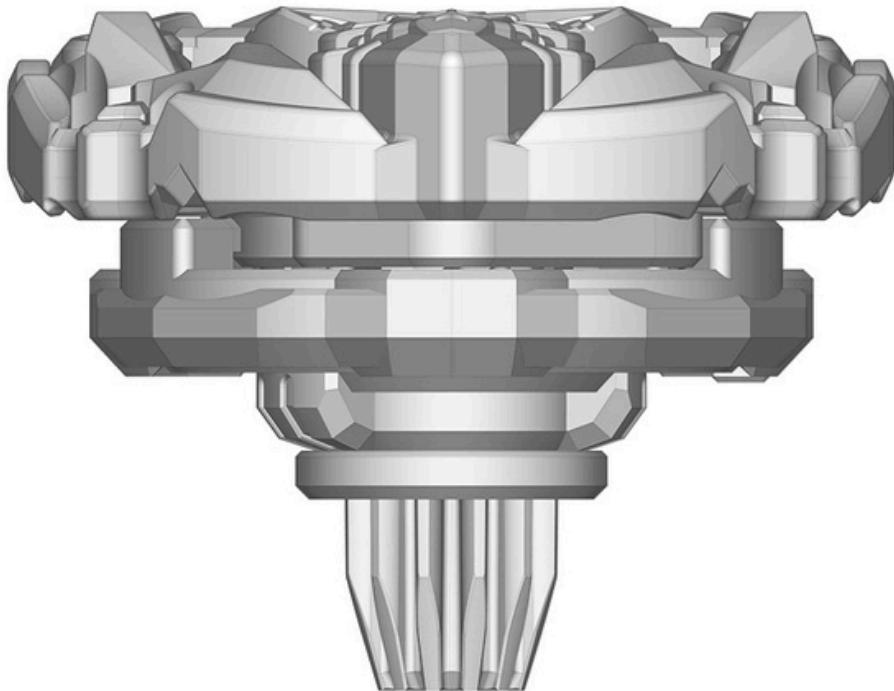


3.3 **Tampak Bawah**

Menampilkan bentuk bagian bawah desain.

Langkah Pembuatan

1. Arahkan kamera tegak lurus dari bawah (*Bottom View*).
2. Gunakan *Orthographic Camera*, gunakan pencahayaan dari bawah objek.
3. Jika terdapat elemen detail di bagian bawah, gunakan pencahayaan ganda (atas dan bawah) agar tidak gelap.
4. Pastikan latar belakang berwarna netral.

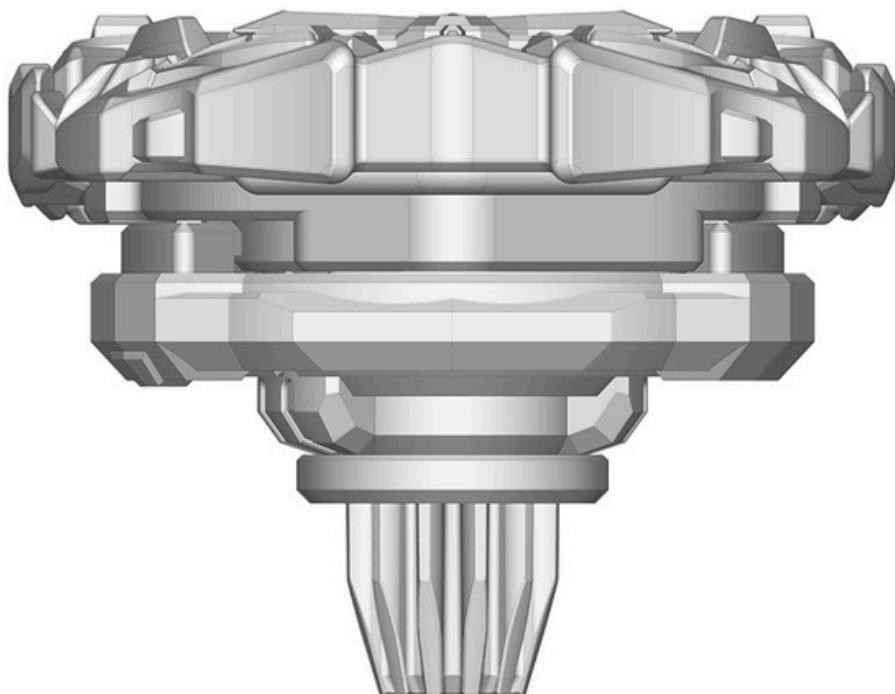


3.4 **Tampak Depan**

Menunjukkan wajah utama atau sisi depan desain.

Langkah Pembuatan

1. Atur kamera tegak lurus di depan objek dengan mode *Orthographic View*.
2. Sumbu kamera sejajar dengan garis tengah vertikal produk.
3. Nonaktifkan bayangan (*shadow*).
4. Pastikan latar belakang berwarna netral.

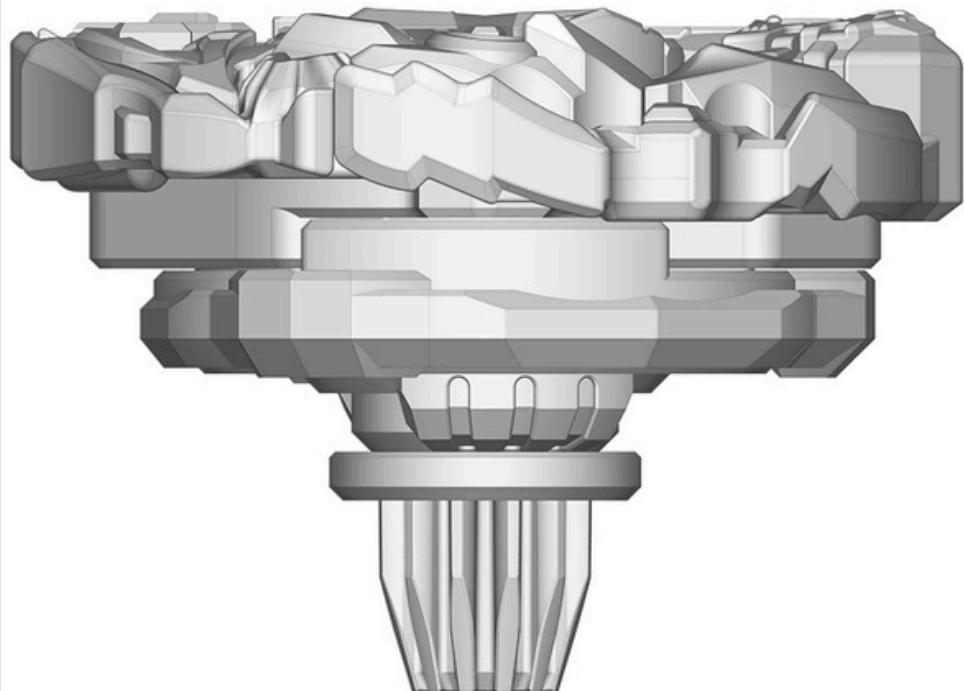


3.5 Tampak Belakang

Menampilkan bentuk belakang desain.

Langkah Pembuatan

1. Putar model 180° dari posisi tampak depan.
2. Gunakan kamera *Orthographic* dengan ketinggian yang sama dengan tampak depan.
3. Pastikan pencahayaan dari arah atas.
4. Nonaktifkan refleksi atau bayangan pada permukaan.
5. Pastikan latar belakang berwarna netral.

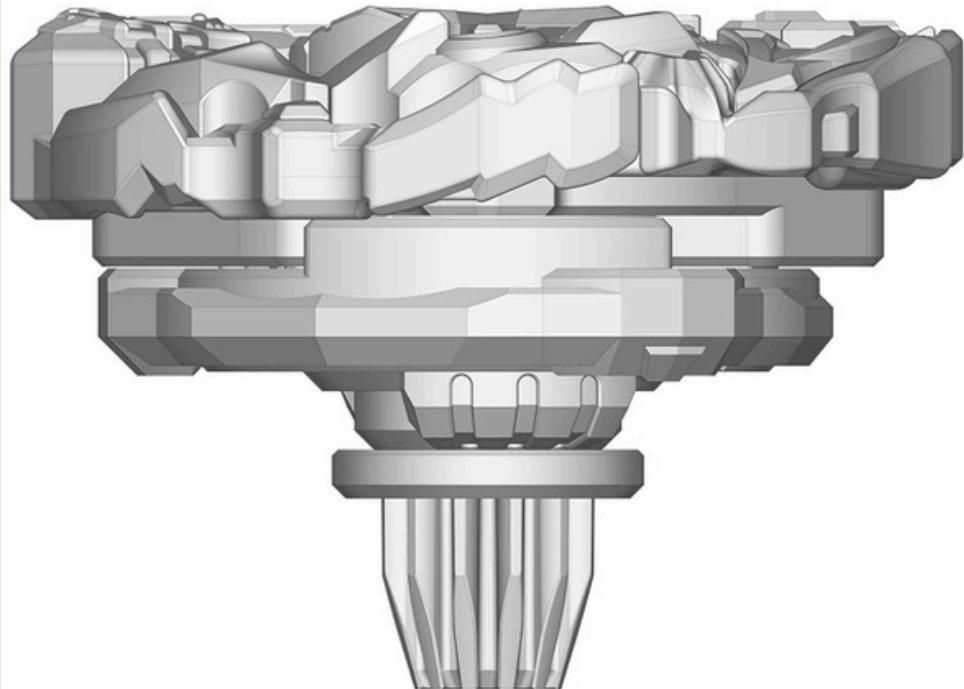


3.6 **Tampak Kiri**

Menunjukkan bentuk desain dari sisi kiri.

Langkah Pembuatan

1. Putar objek 90° dari posisi tampak depan ke kiri.
2. Gunakan *Orthographic Camera*.
3. Pencahayaan diarahkan dari atas dan samping kanan.
4. Hasil render tanpa bayangan.
5. Pastikan latar belakang berwarna netral.

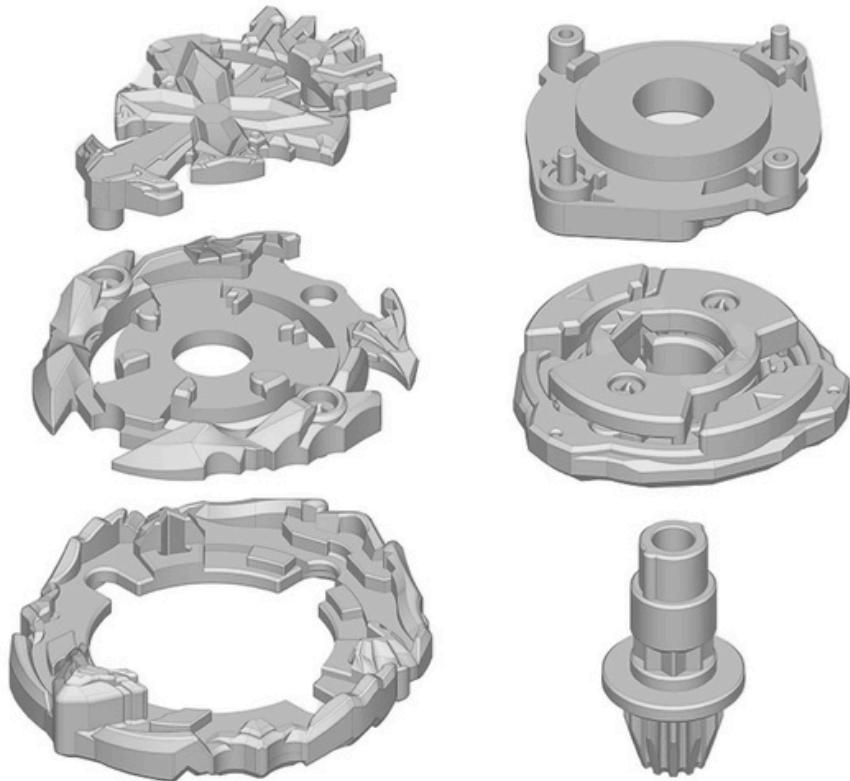


3.7 Tampak Kanan

Menunjukkan bentuk desain dari sisi kanan.

Langkah Pembuatan

- 1.Putar objek 180° dari posisi tampak kiri (atau 90° ke arah kanan dari depan).
- 2.Gunakan *Orthographic Camera* sejajar dengan samping kanan objek.
- 3.Pencahayaan diarahkan dari samping kiri objek.
- 4.Pastikan latar belakang berwarna netral.



3.8 Tampak Terurai

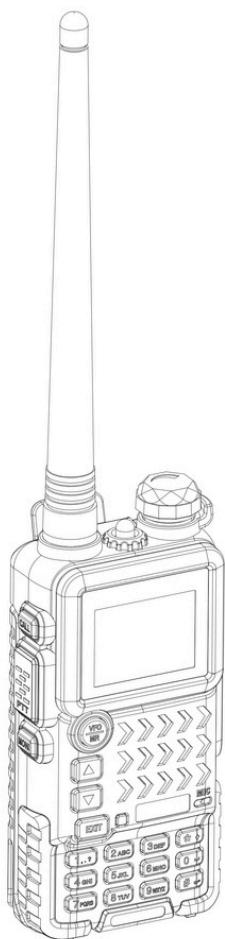
Tampak terurai (*Exploded view*) adalah Tampilan yang digunakan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai hubungan antarbagian desain tanpa mengubah bentuk atau proporsi asli.

Langkah Pembuatan

1. Atur tampilan kamera pada posisi miring sekitar 45° dari depan kanan dan sedikit di atas objek.
2. Gunakan mode perspektif.
3. Pisahkan setiap bagian desain secara sejajar dengan arah perakitannya.
4. Gunakan latar belakang berwarna netral.
5. Atur pencahayaan dari tiga arah (kanan, kiri, dan atas).
6. Tidak diwajibkan menyertakan gambar tampak terurai (*Optional*).

04

Permohonan Satu Desain Utuh Dengan Gambar Teknik



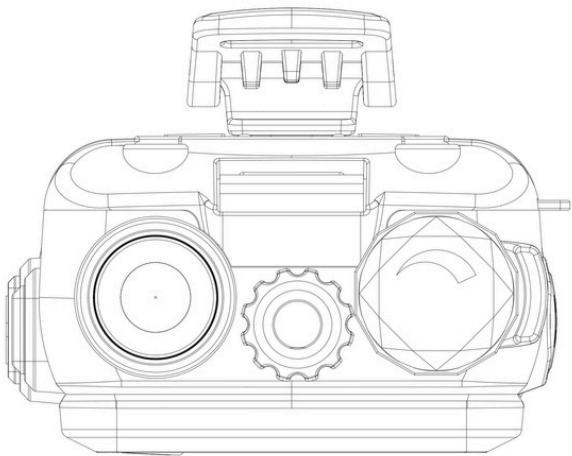
Sumber: Pangkalan Data Kekayaan Intelektual Indonesia
Nomor Permohonan A00202400307

4.1 **Tampak Perspektif**

Gambar tampak perspektif memperlihatkan bentuk keseluruhan desain dari sudut pandang miring 45° . Tampilan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang bentuk desain.

Langkah Pembuatan

1. Gunakan mode *isometric* atau *axonometric view* di software CAD.
2. Tampilkan sisi depan, samping kanan, dan atas secara bersamaan.
3. Gunakan garis tebal (*outline*) tanpa ukuran atau dimensi angka.
4. Pastikan latar belakang berwarna netral.

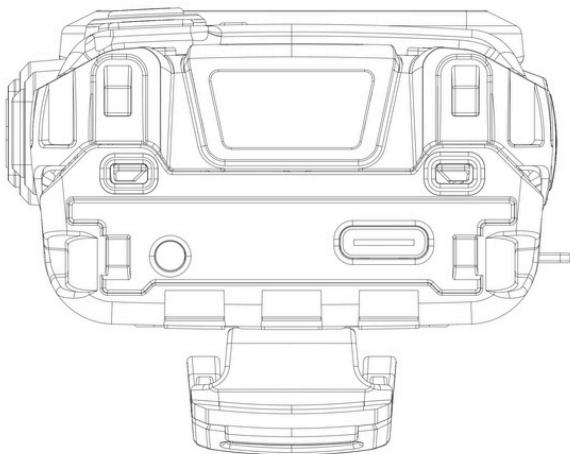


4.2 Tampak Atas

Menampilkan bentuk bagian atas desain.

Langkah Pembuatan

1. Pilih proyeksi *Top View*.
2. Tampilkan garis yang menunjukkan bentuk bagian atas objek.
3. Pastikan posisi tengah gambar sejajar dengan tampilan depan.
4. Jangan tampilkan ukuran dimensi.
5. Pastikan latar belakang berwarna netral.

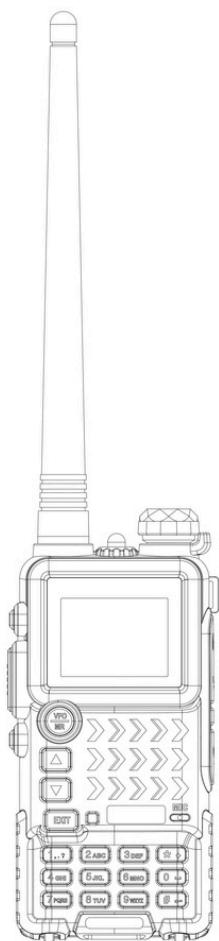


4.3 **Tampak Bawah**

Menampilkan bentuk bagian bawah desain.

Langkah Pembuatan

1. Pilih proyeksi *Bottom View* di software CAD.
2. Tampilkan garis yang menunjukkan bentuk bagian bawah objek.
3. Jangan tampilkan ukuran dimensi.
4. Pastikan latar belakang berwarna netral.

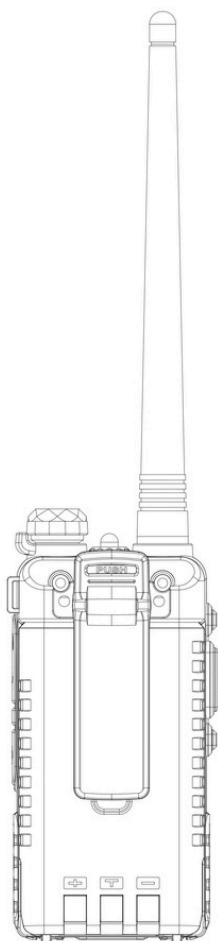


4.4 **Tampak Depan**

Menunjukkan wajah utama atau sisi depan desain.

Langkah Pembuatan

1. Pilih proyeksi *Front View* di software CAD.
2. Pastikan garis vertikal dan horizontal sejajar dengan sumbu gambar.
3. Jangan tampilkan ukuran dimensi.
4. Pastikan latar belakang berwarna netral.

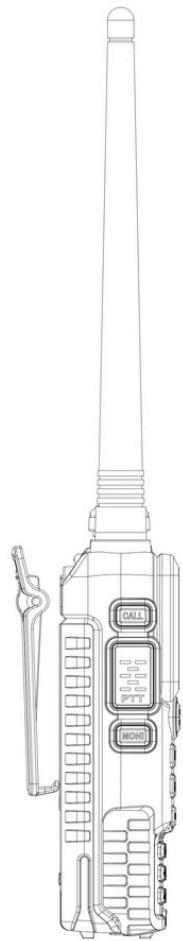


4.5 Tampak Belakang

Menampilkan bentuk belakang desain.

Langkah Pembuatan

1. Gunakan proyeksi *Back View* (berlawanan arah tampak depan) di software CAD.
2. Jangan tampilkan ukuran dimensi.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral.

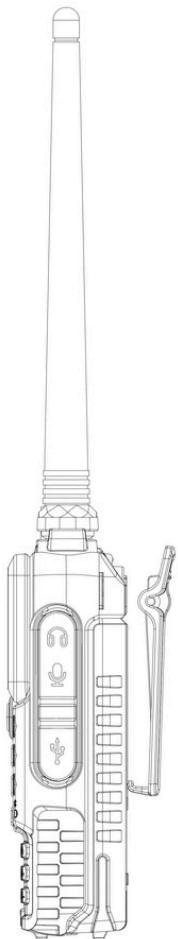


4.6 Tampak Kiri

Menunjukkan bentuk desain dari sisi kiri.

Langkah Pembuatan

1. Pilih proyeksi *Left View* di software CAD.
2. Jangan tampilkan ukuran dimensi.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral.



4.7 Tampak Kanan

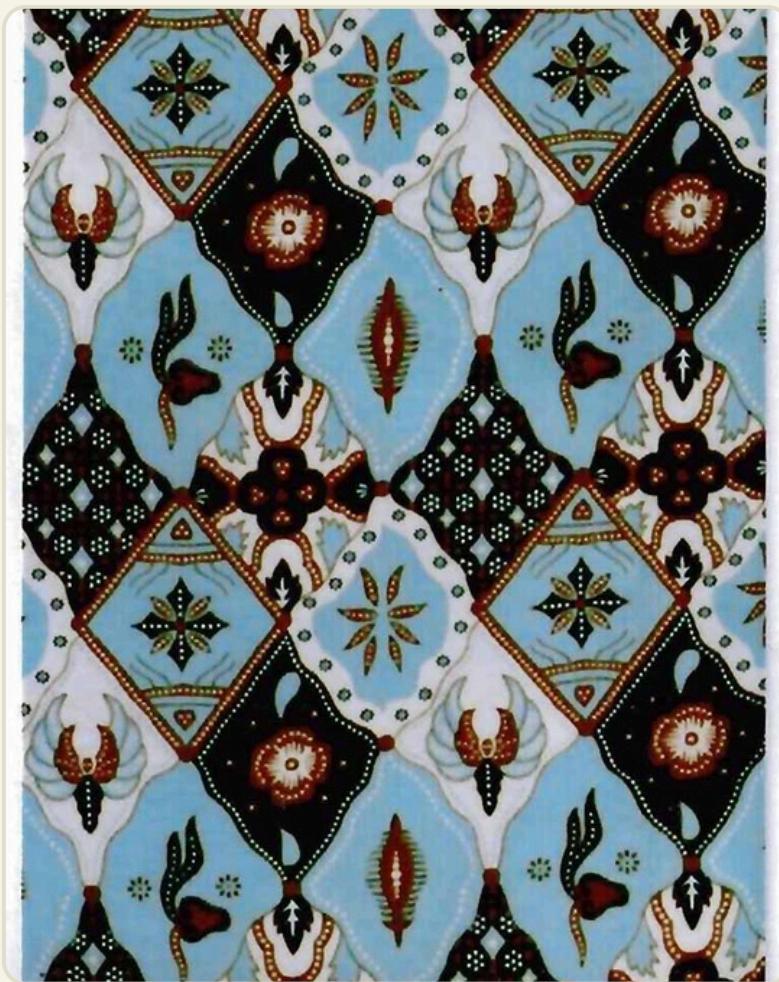
Menunjukkan bentuk desain dari sisi kanan.

Langkah Pembuatan

1. Pilih proyeksi *Right View* di software CAD.
2. Jangan tampilkan ukuran dimensi.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral.

05

Permohonan Satu Desain Utuh Produk 2 Dimensi



Sumber: Pangkalan Data Kekayaan Intelektual Indonesia
Nomor Permohonan A00201503185

5.1 **Tampak Depan**

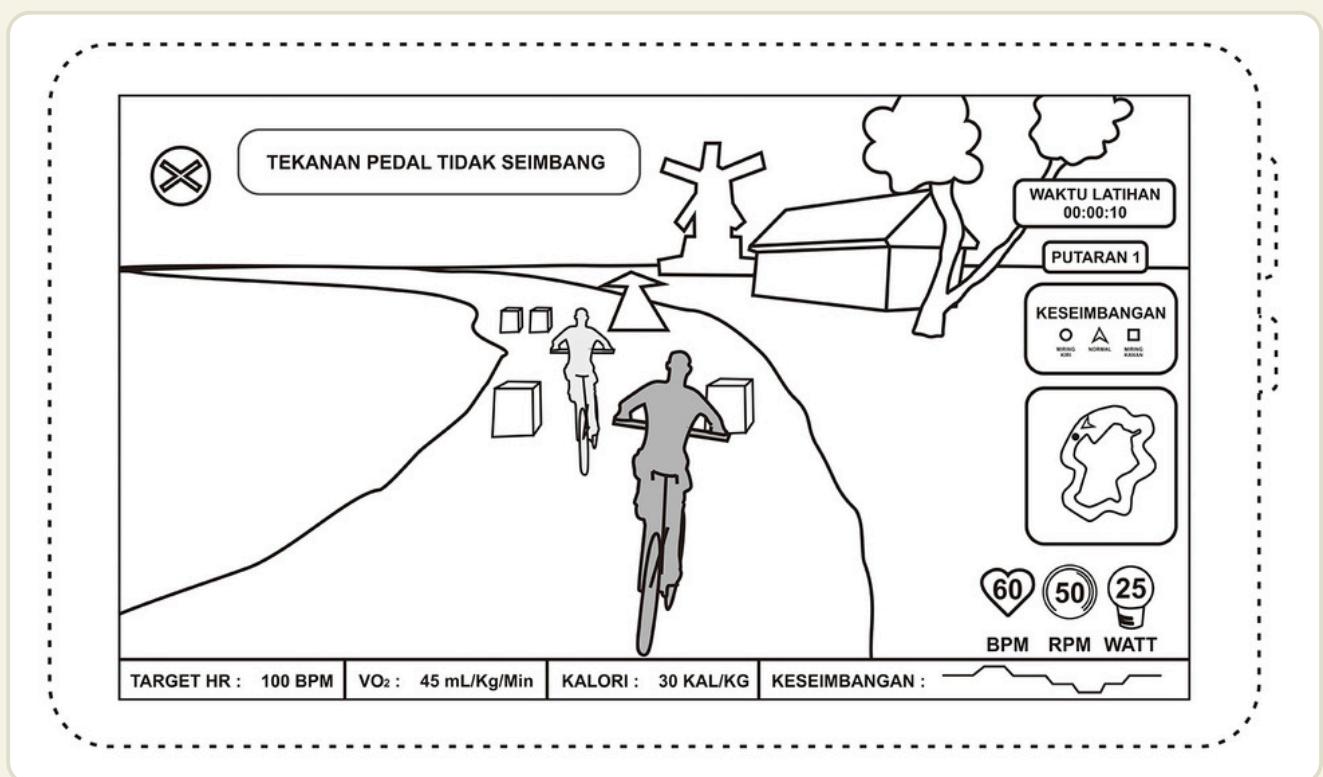
Dalam pendaftaran desain industri, penyajian representasi gambar untuk produk 2 dimensi (contoh: kain batik) umumnya cukup ditampilkan dalam satu tampak saja, yaitu tampak depan. Hal ini dikarenakan objek pelindungan desain industri bukanlah motif batiknya, melainkan penerapan motif tersebut pada bentuk atau wujud produk (misalnya pada pakaian). Dalam desain industri, motif disebut sebagai komposisi garis dan warna.

Catatan :

- Motif pada kain terinspirasi dari motif ekspresi budaya tradisional. Maka pendesain harus mengembangkan motif tersebut dengan menambahkan ornamen - ornamen lain sehingga menghasilkan komposisi garis dan warna yang memiliki kebaruan.
- Jika motif yang akan diaplikasikan pada kain adalah motif ciptaan pihak lain, harap menyertakan keterangan persetujuan dari pencipta motif tersebut.

06

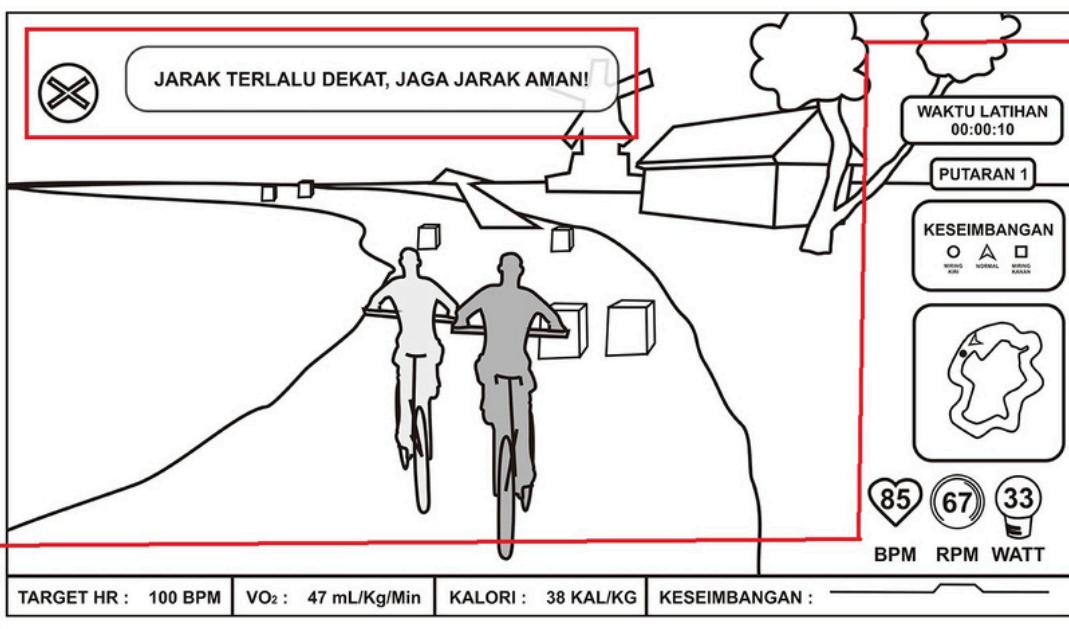
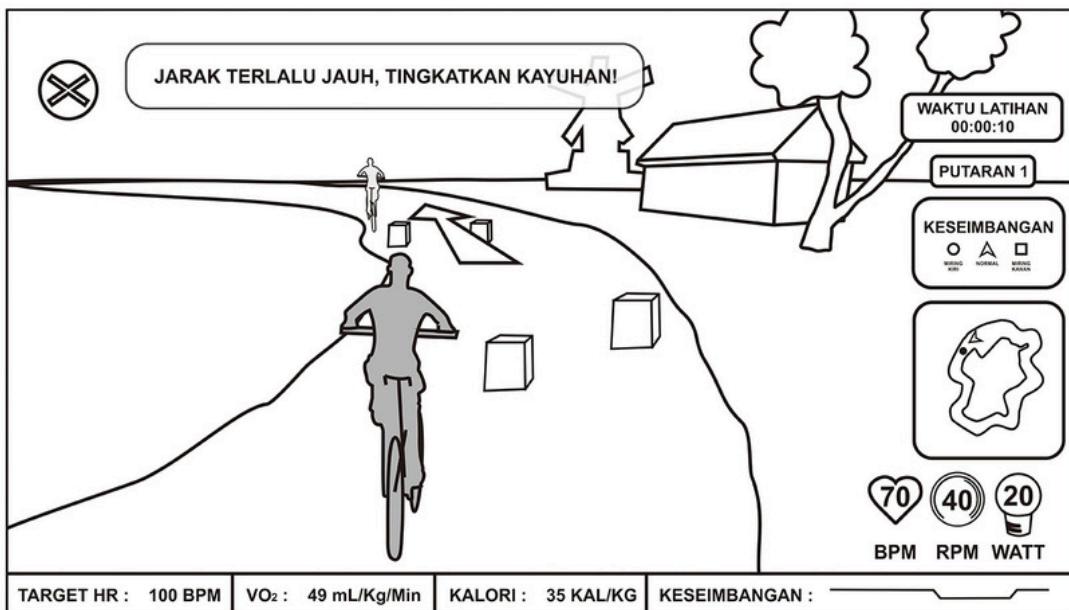
Permohonan Satu Desain Utuh Tampilan Layar *(Graphical User Interface)*



Sumber: Pangkalan Data Kekayaan Intelektual Indonesia Nomor Permohonan AID201902417

6.1 Tampak Depan

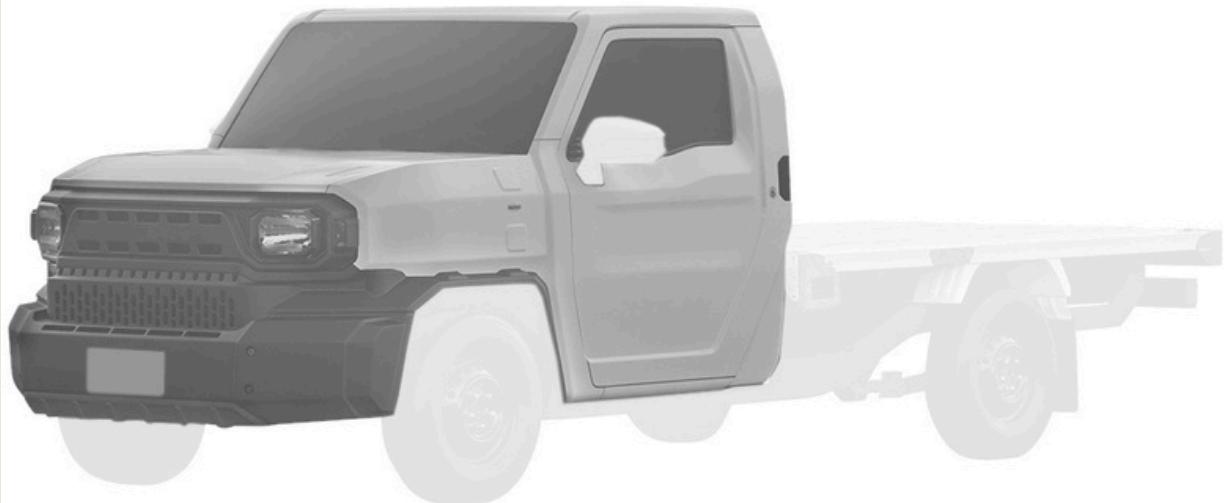
Dalam pendaftaran desain industri, penyajian representasi gambar untuk tampilan layar (*Graphical User Interface* atau *GUI*) umumnya cukup ditampilkan dalam satu tampak saja yaitu tampak depan. Tampilan layar harus melekat pada suatu produk sehingga bentuk *handphone* pada representasi gambar di atas diberi garis putus-putus. Apabila desain yang diajukan memiliki lebih dari satu tampilan saat aplikasi dijalankan (misalnya *GUI Moving*) maka harus disertakan juga. Sebuah tampilan layar masuk ke dalam permohonan satu desain utuh apabila posisi dari setiap elemen tampilan layar tidak berubah pada saat aplikasi dijalankan. Contoh untuk tampilan layar yang sudah dijalankan dapat dilihat pada halaman selanjutnya.



Contoh representasi gambar desain industri di atas adalah sebuah tampilan layar dalam aplikasi simulator di perangkat sepeda statis yang dilengkapi realitas virtual untuk melatih gerak motorik otot, keseimbangan tubuh, dan ketahanan kardiorespiratorik bagi rehabilitasi fisik. Pada gambar kedua terlihat bahwa posisi setiap elemen (yang terdapat di dalam kotak bergaris merah) pada tampilan layar tidak berubah saat aplikasi sudah dijalankan.

07

Permohonan Satu Desain Parsial Dengan Gambar Foto



Sumber: WIPO Global Design Database International Registration Number 309280718

7.1

Tampak Perspektif

Gambar tampak perspektif memperlihatkan bentuk keseluruhan desain dari sudut pandang miring 45° . Tampilan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang bentuk desain.

Langkah Pembuatan

1. Buka foto tampak perspektif di aplikasi pengedit gambar.
2. Tandai bagian yang dimintakan pelindungan desain (Tetap tampak jelas).
3. Buat bagian lain (yang tidak dimintakan pelindungan) menjadi transparan dengan *opacity* 30–40% atau diblur.
4. Pastikan transisi antara bagian yang dilindungi dan tidak dilindungi terlihat jelas.
5. Pastikan latar belakang berwarna netral.
6. Pastikan tidak ada objek lain di dalam foto.



7.2 **Tampak Atas**

Menampilkan bentuk permukaan bagian atas desain.

Langkah Pembuatan

1. Gunakan kamera drone atau kamera dengan posisi tinggi untuk mengambil foto dari atas desain secara tegak lurus.
2. Pastikan bagian atas desain tampak jelas, sementara bagian yang tidak dimintakan pelindungan dibuat pudar atau blur saat proses pengeditan.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral.
4. Pastikan tidak ada objek lain di dalam foto.



7.3 **Tampak Depan**

Menunjukkan wajah utama atau sisi depan desain.

Langkah Pembuatan

1. Posisikan kamera tegak lurus di depan desain.
2. Pastikan bagian depan desain tampak jelas, sementara bagian yang tidak dimintakan pelindungan dibuat pudar atau blur saat proses pengeditan.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral.
4. Pastikan tidak ada objek lain di dalam foto.

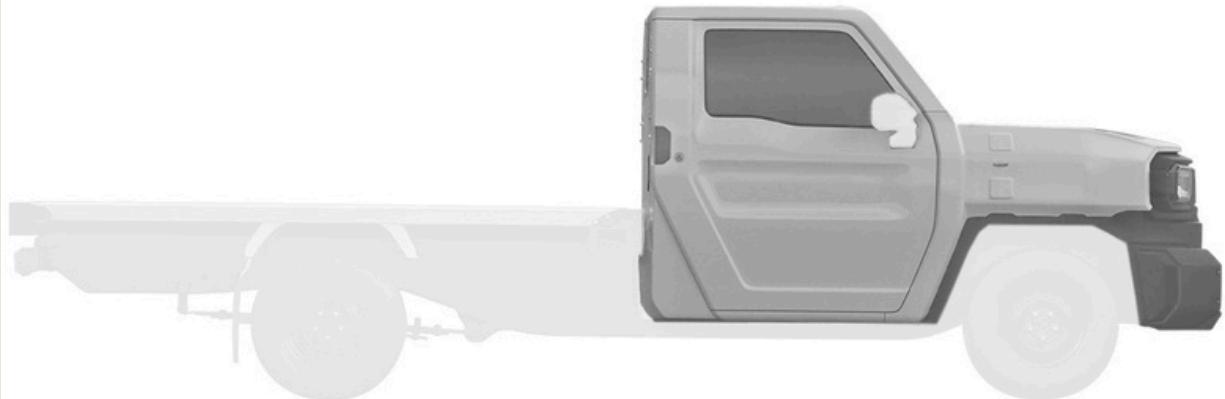


7.4 **Tampak Belakang**

Menampilkan bentuk belakang desain.

Langkah Pembuatan

1. Posisikan kamera tegak lurus di belakang desain.
2. Pastikan bagian belakang desain tampak jelas, sementara bagian yang tidak dimintakan pelindungan dibuat pudar atau blur saat proses pengeditan.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral.
4. Pastikan tidak ada objek lain di dalam foto.

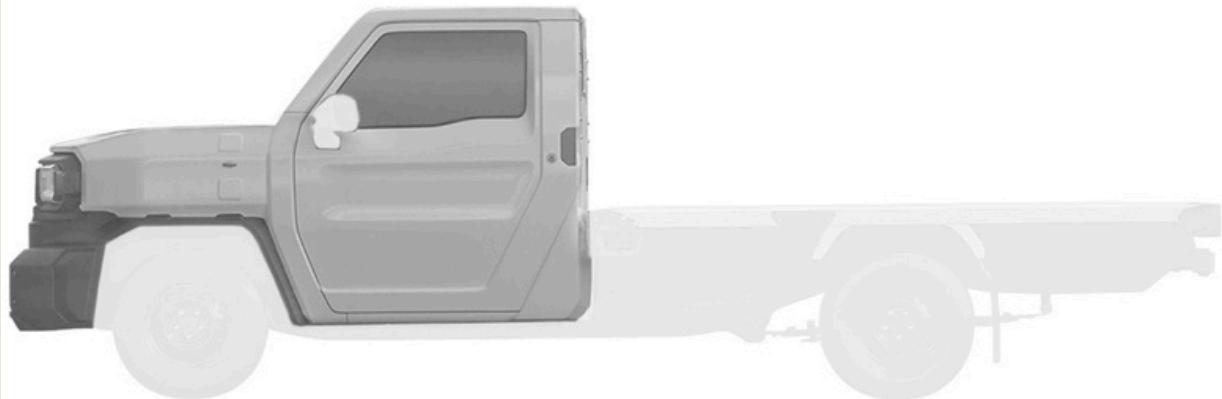


7.5 **Tampak Kiri**

Menunjukkan bentuk desain dari sisi kiri.

Langkah Pembuatan

1. Ambil foto dari sisi kiri desain.
2. Pastikan bagian kiri desain tampak jelas, sementara bagian yang tidak dimintakan pelindungan dibuat pudar atau blur saat proses pengeditan.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral.
4. Pastikan tidak ada objek lain di dalam foto.



7.6 **Tampak Kanan**

Menunjukkan bentuk desain dari sisi kanan.

Langkah Pembuatan

1. Ambil foto dari sisi kanan desain.
2. Pastikan bagian kanan desain tampak jelas, sementara bagian yang tidak dimintakan pelindungan dibuat pudar atau blur saat proses pengeditan.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral.
4. Pastikan tidak ada objek lain di dalam foto.

08

Permohonan Satu Desain Parsial Dengan Gambar Render 3 Dimensi



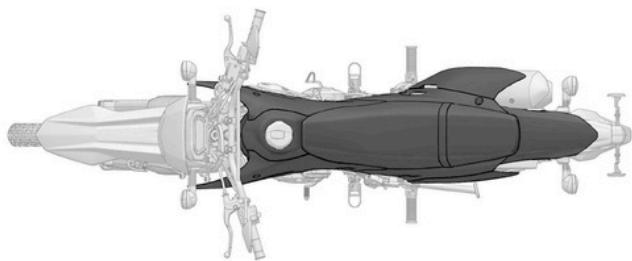
Sumber: Pangkalan Data Kekayaan Intelektual Indonesia Nomor Permohonan A00202400696

8.1 **Tampak Perspektif**

Gambar tampak perspektif memperlihatkan bentuk keseluruhan desain dari sudut pandang miring 45° . Tampilan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang bentuk desain.

Langkah Pembuatan

1. Model 3D objek dibuat di software seperti Blender, SolidWorks, dan lain sebagainya.
2. Atur kamera dengan sudut sekitar 45° dari depan kanan dan sedikit di atas objek.
3. Bagian yang dimintakan pelindungan diberi warna *solid* (pada contoh gambar berwarna hitam), sedangkan bagian lain dibuat abu-abu muda atau transparan untuk menunjukkan area yang tidak dilindungi.
4. Pastikan latar belakang berwarna netral.

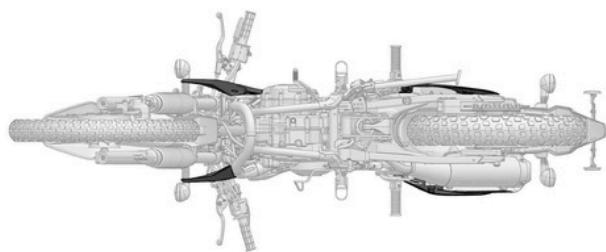


8.2 Tampak Atas

Menampilkan bentuk bagian atas desain.

Langkah Pembuatan

1. Atur kamera tegak lurus dari atas objek.
2. Render hasilnya dengan bagian yang dimintakan pelindungan tetap berwarna *solid* (pada contoh gambar berwarna hitam).
3. Pastikan latar belakang berwarna netral.

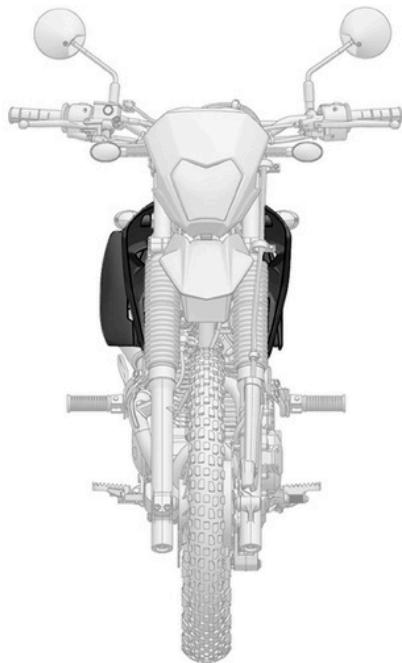


8.3 **Tampak Bawah**

Menampilkan bentuk bagian bawah desain.

Langkah Pembuatan

1. Arahkan kamera tegak lurus dari bawah objek.
2. Tampilkan area desain yang dimintakan pelindungan dengan warna *solid* (pada contoh gambar berwarna hitam), sementara bagian lainnya tetap abu-abu.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral.

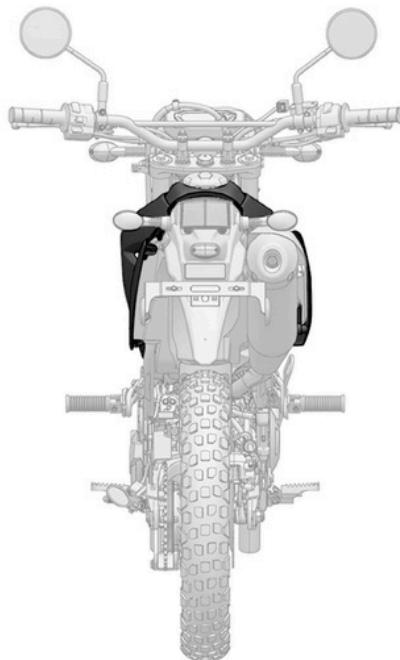


8.4 **Tampak Depan**

Menunjukkan wajah utama atau sisi depan desain.

Langkah Pembuatan

1. Atur kamera tegak lurus menghadap depan objek dengan mode *orthographic*.
2. Render hasil tampilan dengan bagian yang dimintakan pelindungan berwarna *solid* (pada contoh gambar berwarna hitam) dan bagian lainnya berwarna abu-abu.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral.



8.5 Tampak Belakang

Menampilkan bentuk belakang desain.

Langkah Pembuatan

- 1.Putar kamera 180° dari tampak depan untuk mengambil pandangan belakang.
- 2.Render hasil tampilan dengan bagian yang dimintakan pelindungan berwarna *solid* (pada contoh gambar berwarna hitam) dan bagian lainnya berwarna abu-abu.
- 3.Pastikan latar belakang berwarna netral.



8.6 Tampak Kiri

Menunjukkan bentuk desain dari sisi kiri.

Langkah Pembuatan

1. Putar kamera 90° ke kiri dari tampak depan.
2. Render hasil tampilan dengan bagian yang dimintakan pelindungan berwarna *solid* (pada contoh gambar berwarna hitam) dan bagian lainnya berwarna abu-abu.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral.



8.7 Tampak Kanan

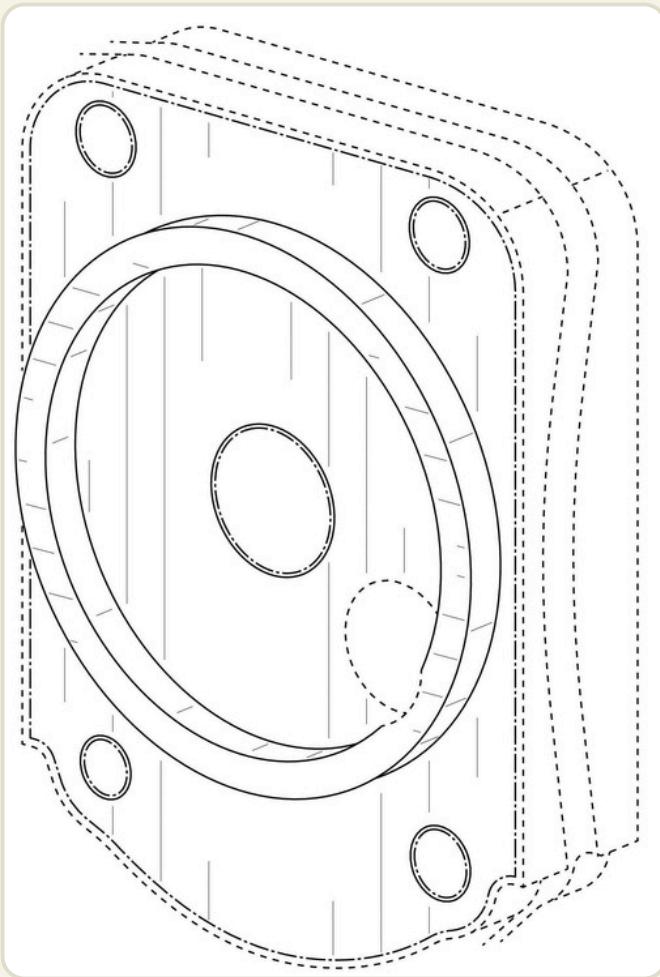
Menunjukkan bentuk desain dari sisi kanan.

Langkah Pembuatan

- 1.Putar kamera 90° ke kanan dari posisi tampak depan.
- 2.Render hasil tampilan dengan bagian yang dimintakan pelindungan berwarna solid (pada contoh gambar berwarna hitam) dan bagian lainnya berwarna abu-abu.
- 3.Pastikan latar belakang berwarna netral.

09

Permohonan Satu Desain Parsial Dengan Gambar Teknik



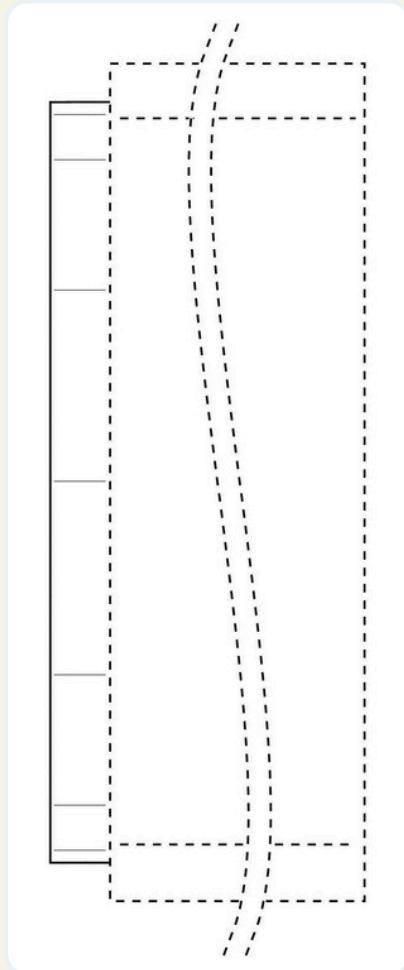
Sumber: Pangkalan Data Kekayaan Intelektual
Indonesia Nomor Permohonan A00202501609

9.1 **Tampak Perspektif**

Gambar tampak perspektif memperlihatkan bentuk keseluruhan desain dari sudut pandang miring 45° . Tampilan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang bentuk desain.

Langkah Pembuatan

1. Gambar dibuat menggunakan proyeksi isometrik dari model 2D.
2. Atur sudut pandang miring sekitar $30^\circ - 45^\circ$.
3. Bagian yang dimintakan pelindungan digambar dengan garis utuh (*solid line*), sedangkan bagian lain digambar dengan garis putus-putus (*dashed line*) untuk area yang tidak dimintakan pelindungan.
4. Pastikan latar belakang berwarna netral.

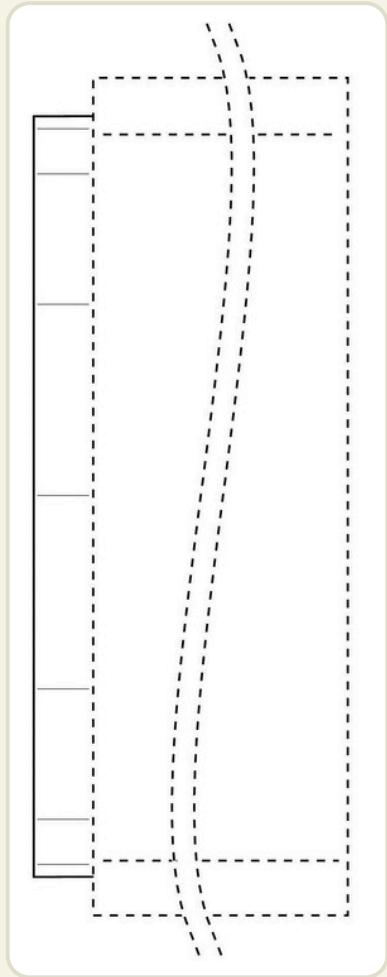


9.2 Tampak Atas

Menampilkan bentuk bagian atas desain.

Langkah Pembuatan

1. Gunakan pandangan tegak lurus dari atas untuk memperlihatkan bidang bagian atas desain.
2. Bagian yang dimintakan pelindungan digambar dengan garis utuh (*solid line*), sedangkan bagian lain digambar dengan garis putus-putus (*dashed line*) untuk area yang tidak dimintakan pelindungan.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral.

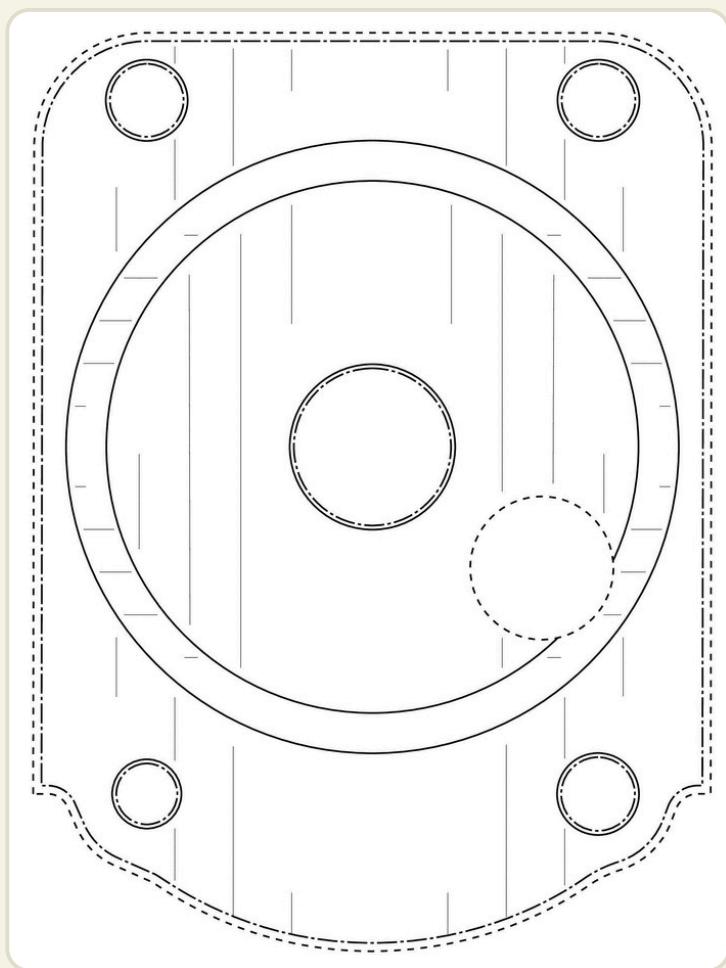


9.3 Tampak Bawah

Menampilkan bentuk bagian bawah desain.

Langkah Pembuatan

1. Gunakan pandangan tegak lurus dari bawah untuk memperlihatkan bidang bagian bawah desain.
2. Bagian yang dimintakan pelindungan digambar dengan garis utuh (*solid line*), sedangkan bagian lain digambar dengan garis putus-putus (*dashed line*) untuk area yang tidak dimintakan pelindungan.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral.

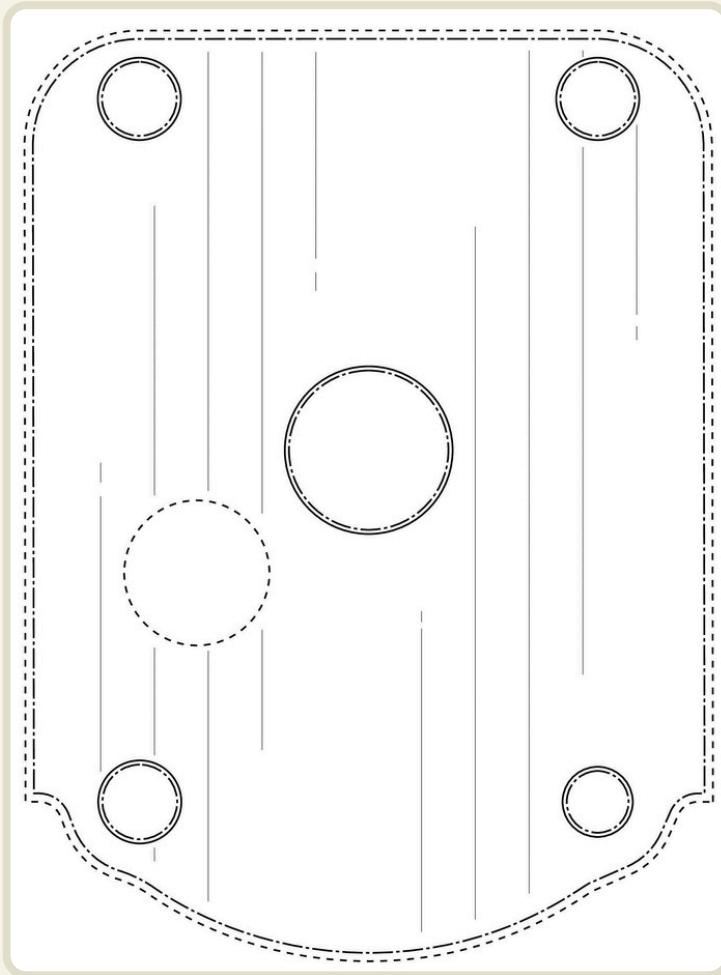


9.4 **Tampak Depan**

Menunjukkan wajah utama atau sisi depan desain.

Langkah Pembuatan

1. Gambar dibuat dengan pandangan tegak lurus dari arah depan.
2. Bagian yang dimintakan pelindungan digambar dengan garis utuh (*solid line*), sedangkan bagian lain digambar dengan garis putus-putus (*dashed line*) untuk area yang tidak dimintakan pelindungan.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral.

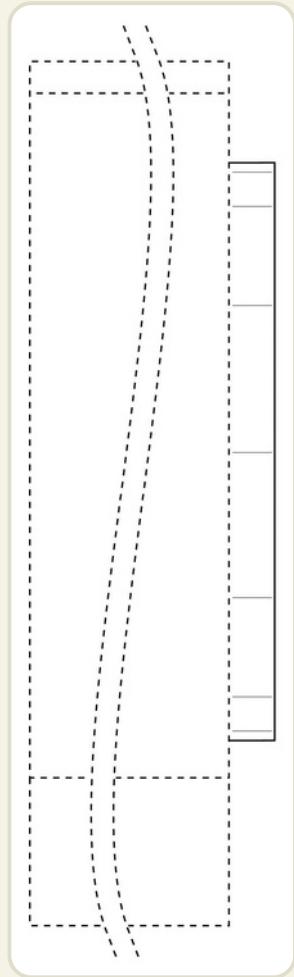


9.5 Tampak Belakang

Menampilkan bentuk belakang desain.

Langkah Pembuatan

1. Gambar dibuat dengan pandangan tegak lurus dari arah belakang.
2. Bagian yang dimintakan pelindungan digambar dengan garis utuh (*solid line*), sedangkan bagian lain digambar dengan garis putus-putus (*dashed line*) untuk area yang tidak dimintakan pelindungan.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral.

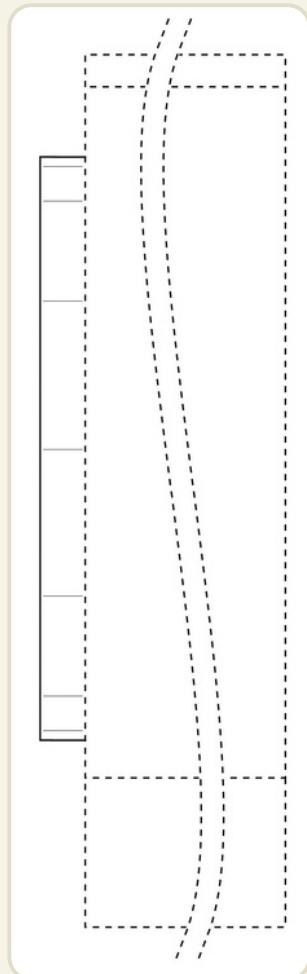


9.6 Tampak Kiri

Menunjukkan bentuk desain dari sisi kiri.

Langkah Pembuatan

1. Gambar dibuat dengan pandangan tegak lurus dari arah kiri.
2. Bagian yang dimintakan pelindungan digambar dengan garis utuh (*solid line*), sedangkan bagian lain digambar dengan garis putus-putus (*dashed line*) untuk area yang tidak dimintakan pelindungan.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral.



9.7 Tampak Kanan

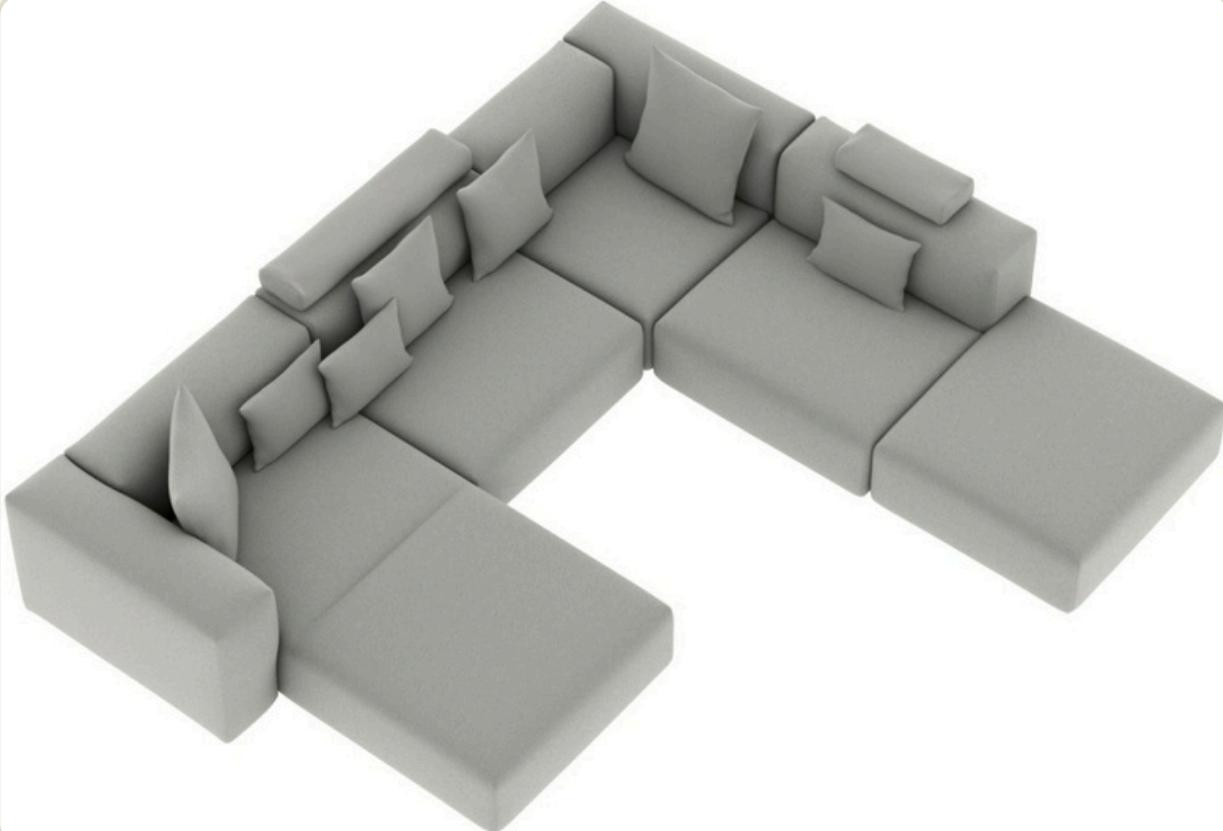
Menunjukkan bentuk desain dari sisi kanan.

Langkah Pembuatan

1. Gambar dibuat dengan pandangan tegak lurus dari arah kanan.
2. Bagian yang dimintakan pelindungan digambar dengan garis utuh (*solid line*), sedangkan bagian lain digambar dengan garis putus-putus (*dashed line*) untuk area yang tidak dimintakan pelindungan.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral.

10

Permohonan untuk Satu Kesatuan Desain (*Set*) Untuk Kelas Locarno Yang Sama



Sumber: WIPO Global Design Database International Registration Number DM/090520

10.1

Tampak Perspektif

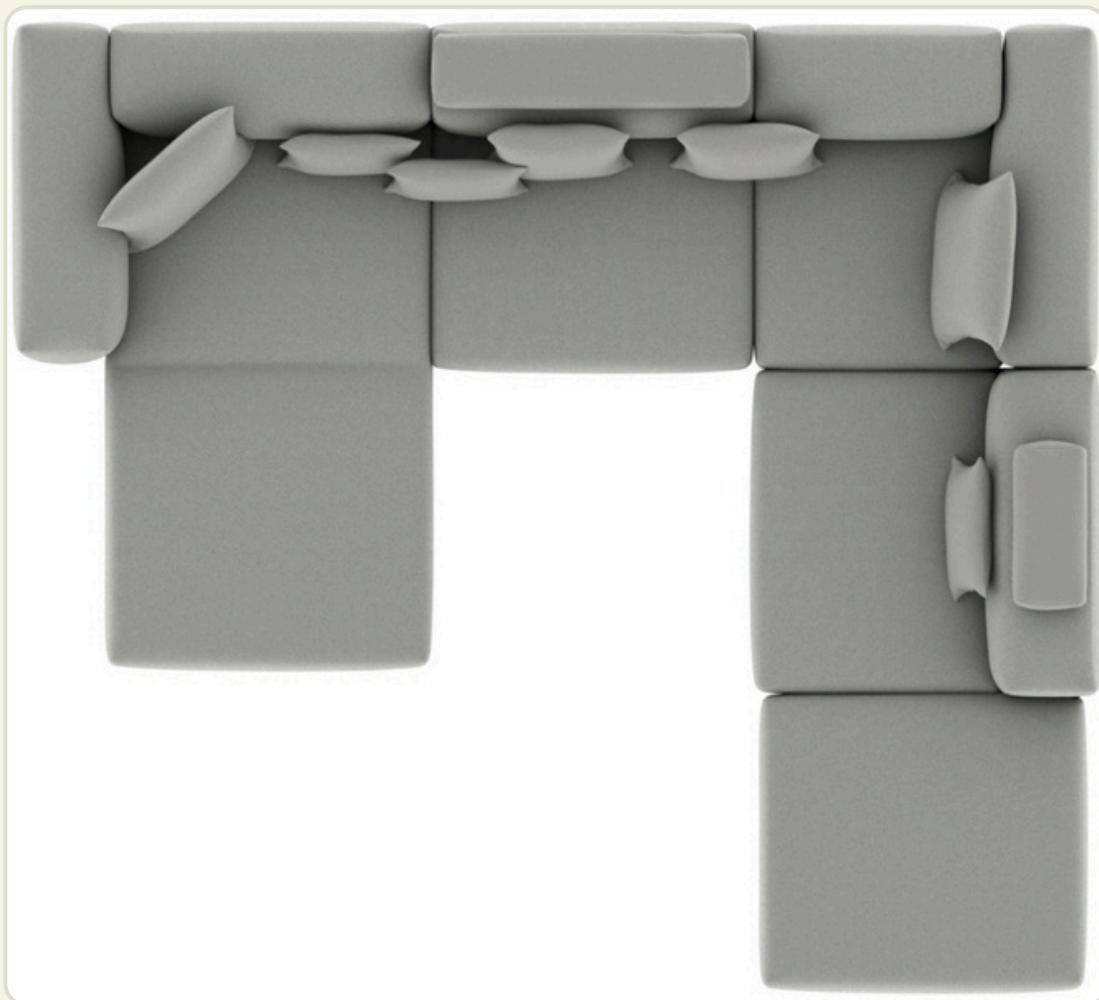
Gambar tampak perspektif memperlihatkan bentuk keseluruhan desain dari sudut pandang miring 45° . Tampilan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang bentuk desain.

Langkah Pembuatan

1. Susun seluruh desain menjadi satu set sesuai bentuk rancangan
2. Gunakan kamera atau software 3D dengan sudut pandang miring sekitar 45° dari atas kanan agar keseluruhan set.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral, lalu ambil gambar yang memperlihatkan hubungan antar desain dalam satu kesatuan desain.

Catatan:

Pada contoh gambar representasi desain industri ini dapat dilihat bahwa satu kesatuan desain (Set) sofa terdiri dari kumpulan beberapa kursi kecil dan bantal yang Memiliki kesamaan bentuk, konfigurasi, dan corak sehingga menunjukkan hubungan desain yang erat. kursi kecil dan bantal juga berada pada kelas Locarno yang sama yaitu kelas 06 (*furniture*).

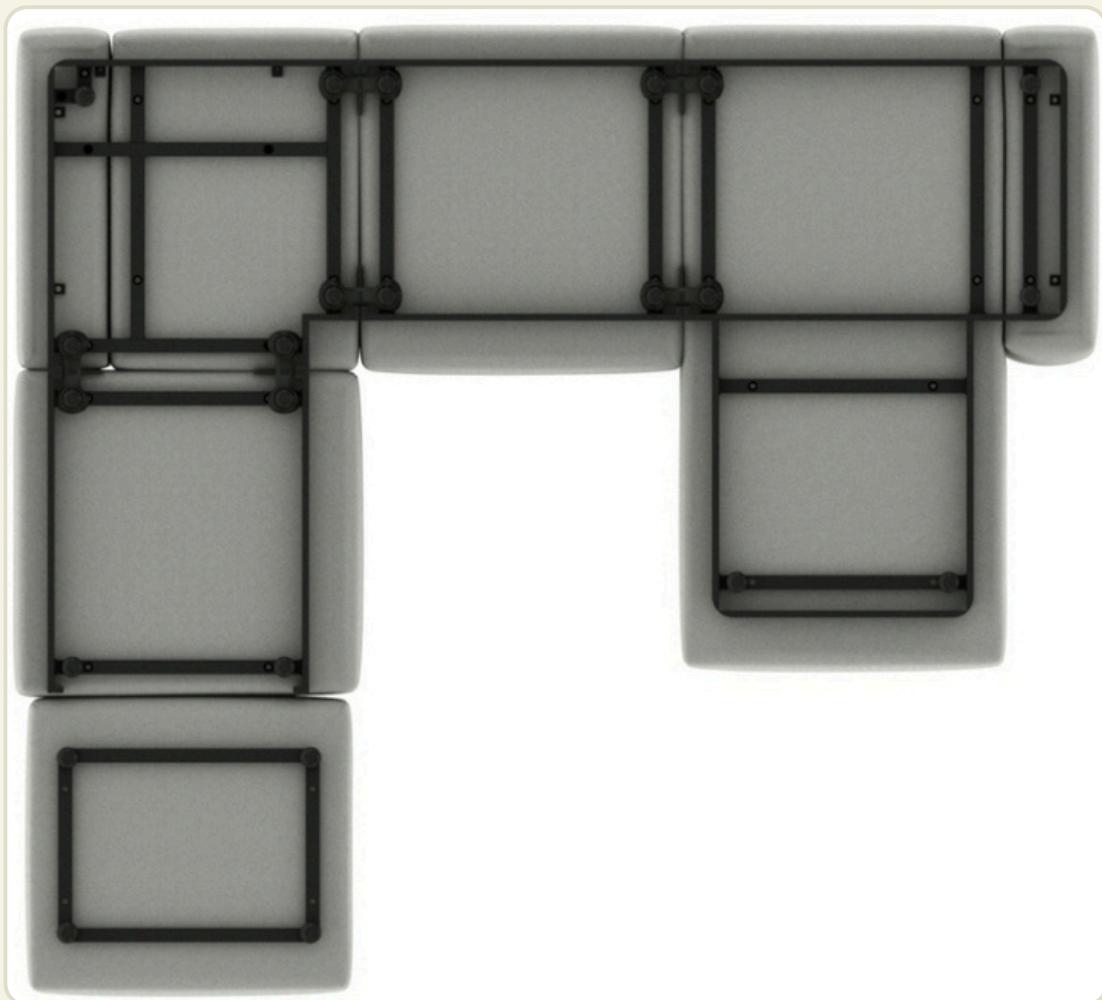


10.2 **Tampak Atas**

Menampilkan bentuk bagian atas desain.

Langkah Pembuatan

1. Ambil gambar dari atas objek (menggunakan *tripod* atau untuk aplikasi gambar render 3D menggunakan *top view*).
2. Pastikan seluruh susunan desain terlihat jelas.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral, lalu ambil gambar yang memperlihatkan hubungan antar desain dalam satu kesatuan desain.



10.3 Tampak Bawah

Menampilkan bentuk bagian bawah desain.

Langkah Pembuatan

1. Balik atau angkat set desain, atau tampilkan *render* 3D dari sudut bawah untuk memperlihatkan bagian bawah set desain.
2. Pastikan seluruh susunan desain terlihat jelas.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral, lalu ambil gambar yang memperlihatkan hubungan antar desain dalam satu kesatuan desain.



10.4 **Tampak Depan**

Menunjukkan wajah utama atau sisi depan desain.

Langkah Pembuatan

1. Atur posisi kamera tegak lurus menghadap bagian depan set desain.
2. Pastikan seluruh susunan desain terlihat jelas.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral, lalu ambil gambar yang memperlihatkan hubungan antar desain dalam satu kesatuan desain.



10.5 **Tampak Belakang**

Menampilkan bentuk belakang desain.

Langkah Pembuatan

1. Atur posisi kamera tegak lurus menghadap bagian belakang set desain.
2. Pastikan seluruh susunan desain terlihat jelas.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral, lalu ambil gambar yang memperlihatkan hubungan antar desain dalam satu kesatuan desain.

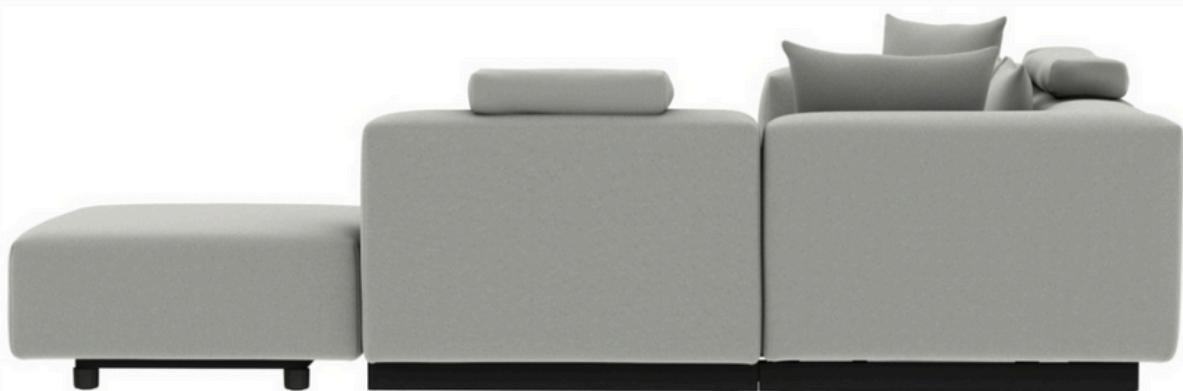


10.6 **Tampak Kiri**

Menunjukkan bentuk desain dari sisi kiri.

Langkah Pembuatan

1. Atur posisi kamera tegak lurus menghadap bagian kiri set desain.
2. Pastikan seluruh susunan desain terlihat jelas.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral, lalu ambil gambar yang memperlihatkan hubungan antar desain dalam satu kesatuan desain.



10.7 **Tampak Kanan**

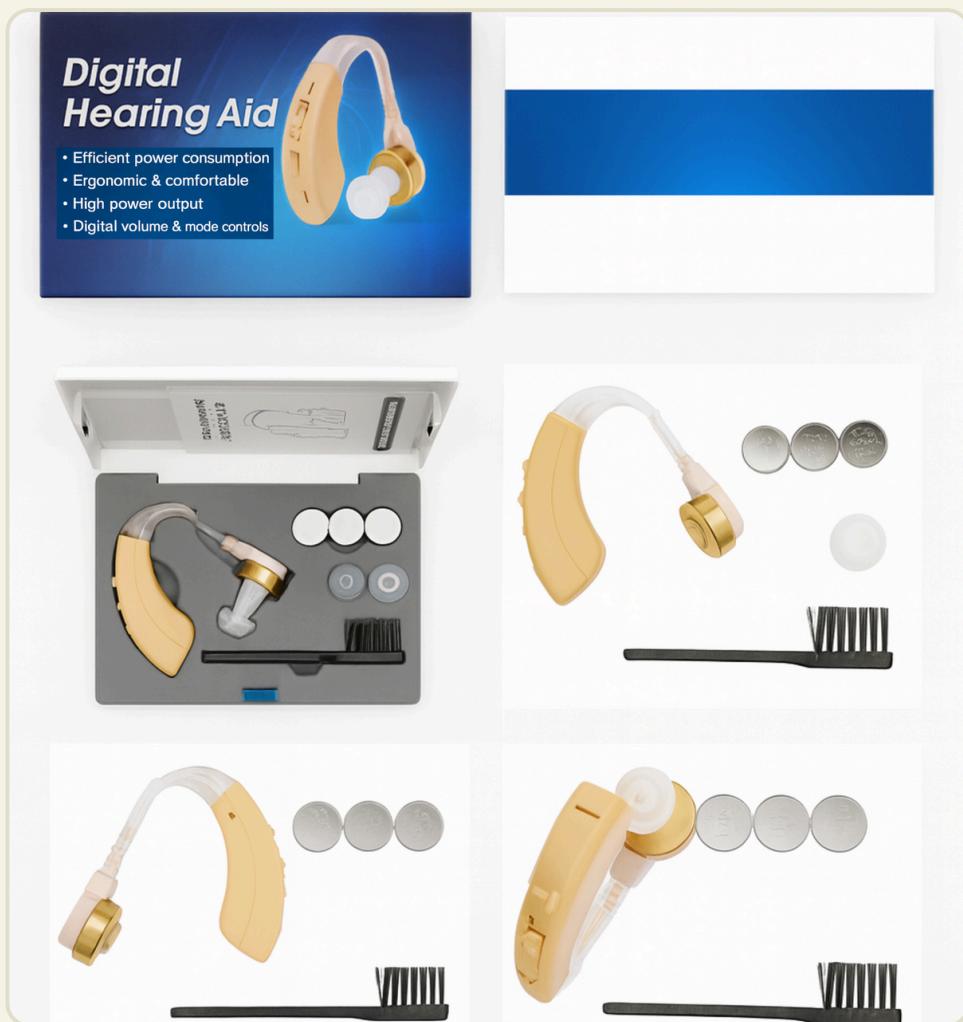
Menunjukkan bentuk desain dari sisi kanan.

Langkah Pembuatan

1. Atur posisi kamera tegak lurus menghadap bagian kanan set desain.
2. Pastikan seluruh susunan desain terlihat jelas.
3. Pastikan latar belakang berwarna netral, lalu ambil gambar yang memperlihatkan hubungan antar desain dalam satu kesatuan desain.

11

Permohonan untuk Satu Kesatuan Desain (*Set*) Yang Biasa Digunakan atau Dipasarkan Bersama



Sumber: Pangkalan Data Kekayaan Intelektual Indonesia Nomor Permohonan A00201403464

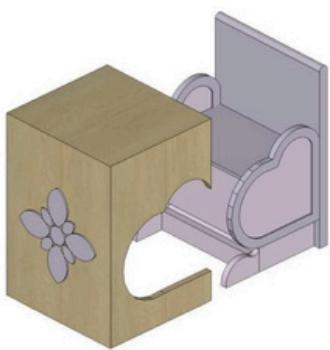
Contoh representasi gambar desain industri di atas adalah produk alat bantu dengar (*Hearing Aid*) yang terdiri atas beberapa komponen kelas Locarno berbeda yang secara fungsional saling berkaitan serta digunakan secara bersamaan. Unsur-unsur yang termasuk dalam satu kesatuan desain ini meliputi:

1. Unit utama alat bantu dengar (*hearing aid body*)
2. *Ear tip* silikon sebagai media transmisi suara,
3. Perangkat pelengkap seperti baterai *cell* dan sikat pembersih kecil yang menjadi bagian dalam penggunaan produk.

Desain ini bukan merupakan bagian yang berdiri sendiri, melainkan satu kesatuan desain dengan fungsi yang saling mendukung. Permohonan ini disajikan dalam beberapa tampak gambar seperti pada bab 9 (tampak perspektif, tampak depan, tampak samping, tampak belakang, tampak atas, dan tampak bawah) untuk memperlihatkan bentuk dan konfigurasi yang utuh dari keseluruhan desain set.

12

Permohonan untuk Satu Kesatuan Desain (Set) Yang Dapat Dipisahkan



Sumber: Pangkalan Data Kekayaan Intelektual
Indonesia Nomor Permohonan A00202403301

Contoh representasi gambar desain industri di atas merupakan satu kesatuan desain (set) meja dan kursi. Selain diajukan sebagai satu kesatuan (set) desain industri, desain set tersebut juga dapat didaftarkan sebagai satu desain industri utuh secara terpisah, yaitu:

1. Permohonan desain kursi, apabila hanya desain kursinya yang dimintakan pelindungan.
2. Permohonan desain meja, apabila hanya desain meja yang dimintakan pelindungan.

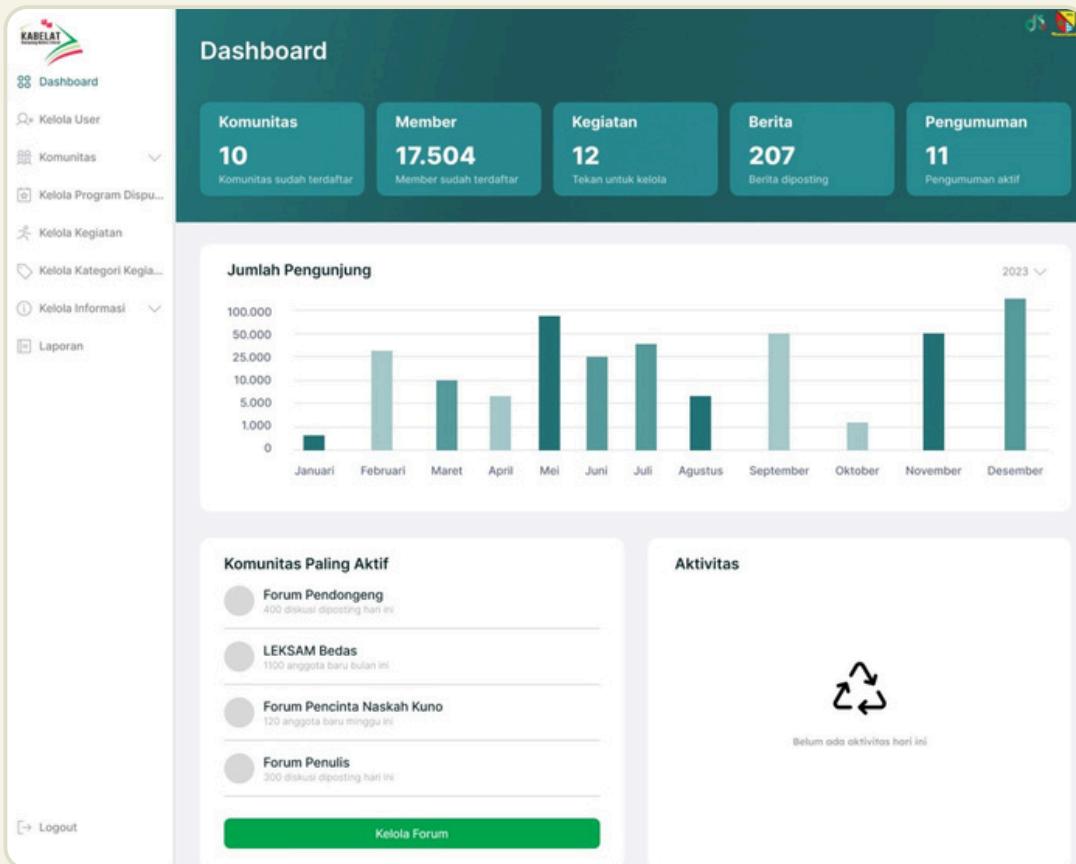
Dengan demikian, desain set meja dan kursi ini memiliki dua kemungkinan pendaftaran, yaitu:

- Sebagai satu kesatuan desain (set), karena terdapat hubungan visual dan fungsional di antara kedua desain.
- Sebagai satu desain utuh, apabila salah satu desain (meja atau kursi) memiliki nilai kebaruan secara estetis.

Permohonan ini disajikan dalam beberapa tampak gambar seperti pada bab 9 (tampak perspektif, tampak depan, tampak samping, tampak belakang, tampak atas, dan tampak bawah) untuk memperlihatkan bentuk dan konfigurasi yang utuh dari keseluruhan desain set.

13

Permohonan untuk Satu Kesatuan Desain (Set) Tampilan Layar *(Graphical User Interface)*



Sumber: Pangkalan Data Kekayaan Intelektual Indonesia Nomor Permohonan A00202405215

13.1 Tampak Depan

Dalam pendaftaran desain industri, penyajian representasi gambar untuk tampilan layar (*Graphical User Interface* atau *GUI*) umumnya cukup ditampilkan dalam satu tampak saja yaitu tampak depan. Sebuah tampilan layar dikategorikan sebagai permohonan satu kesatuan desain (*set*) apabila tampilan layar memiliki beberapa fitur yang menunjukkan fungsi berbeda. misalnya Pada contoh representasi gambar di atas tampilan layar memiliki 8 fitur utama yang menampilkan informasi berbeda. Contoh untuk tampilan masing-masing fitur dapat dilihat pada halaman selanjutnya.

DJKI Buku Panduan Representasi Gambar Desain Industri

Member Bunda Literasi Kec Soreang

Nama Member	Tanggal Bergabung	Posisi	Masa Jabat	Kelurahan, Kecamatan, RT, RW	Status
Anna Marie	17/01/2022	Wakil Ketua	19/02/2024 - 19/02/2026	Soreang, Pamekaran, 04, 01	Aktif
Ann George	17/09/2022	Sekertaris	19/02/2024 - 19/02/2026	Soreang, Bojongmalaka, 03, 03	Aktif
Luna Maya	17/11/2022	Bendahara	19/02/2024 - 19/02/2026	Soreang, Pamekaran, 06, 07	Aktif
Rayna Lipshutz	17/11/2023	Anggota	Tidak Menjabat	Soreang, Pamekaran, 05, 03	Aktif
Rayna Lipshutz	17/11/2023	Anggota	Tidak Menjabat	Soreang, Pamekaran, 03, 05	Aktif
Maryam Putri	17/11/2023	Anggota	Tidak Menjabat	Soreang, Pamekaran, 04, 01	Aktif
Lusi Madaleine	17/11/2023	Anggota	Tidak Menjabat	Soreang, Pamekaran, 04, 01	Nonaktif
Jesica Holser	17/11/2023	Anggota	Tidak Menjabat	Soreang, Cincin, 03, 03	Aktif
Yullawati	17/11/2023	Anggota	Tidak Menjabat	Soreang, Pamekaran, 04, 01	Aktif
Sabrina Dazzler	17/11/2023	Anggota	Tidak Menjabat	Soreang, Pamekaran, 04, 01	Aktif
Victoria Neuman	17/11/2023	Anggota	Tidak Menjabat	Soreang, Pamekaran, 04, 01	Nonaktif
Annie January	17/11/2023	Anggota	Tidak Menjabat	Soreang, Pamekaran, 04, 01	Aktif

11 dari 4012 Member

1 dari 364 >

Kelola Kegiatan Program | Kelola Kegiatan K

Sedang Berlangsung	Segera Hadir	Selesai																																	
Semua Program	Kategori																																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nama Kegiatan</th> <th>Tanggal Mulai-Berakhir</th> <th>Lokasi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Lomba Mendongeng Dan Bertutur Cerita Daerah</td> <td>29/06/2024 - 02/07/2024</td> <td>Perpus No.17 K</td> </tr> <tr> <td>Dongeng Cerita Rakyat Nusantara: Menjelajahi Ke...</td> <td>07/06/2024 - 07/06/2024</td> <td>Taman Bandu</td> </tr> <tr> <td>Festival Dongeng Nusantara</td> <td>10/11/2024 - 11/11/2024</td> <td>Taman Balong</td> </tr> <tr> <td>Bedah Buku "Petualangan di Negeri Buku"</td> <td>18/11/2024 - 18/11/2024</td> <td>Sawung Kec. Si</td> </tr> <tr> <td>Jelajah Literasi di Taman Hutan Raya Ir. H. Djuna</td> <td>25/11/2024 - 26/11/2024</td> <td>Taman No.99,</td> </tr> <tr> <td>Pelatihan Literasi Digital untuk Guru</td> <td>07/01/2024 - 19/02/2024</td> <td>Aula Di Soekar</td> </tr> <tr> <td>Lomba Cipta Puisi Bertema Alam</td> <td>09/12/2024 - 10/12/2024</td> <td>Gedung Bandu</td> </tr> <tr> <td>Festival Buku Anak</td> <td>16/12/2024 - 16/12/2024</td> <td>Bale Po Bandu</td> </tr> <tr> <td>Bedah Buku "Kisah Inspiratif dari Tanah Sunda"</td> <td>23/12/2024 - 23/12/2024</td> <td>Perpus Ciham</td> </tr> <tr> <td>Jelajah Literasi di Museum Geologi Bandung</td> <td>30/12/2023 - 31/12/2023</td> <td>Museu Bandu</td> </tr> </tbody> </table>			Nama Kegiatan	Tanggal Mulai-Berakhir	Lokasi	Lomba Mendongeng Dan Bertutur Cerita Daerah	29/06/2024 - 02/07/2024	Perpus No.17 K	Dongeng Cerita Rakyat Nusantara: Menjelajahi Ke...	07/06/2024 - 07/06/2024	Taman Bandu	Festival Dongeng Nusantara	10/11/2024 - 11/11/2024	Taman Balong	Bedah Buku "Petualangan di Negeri Buku"	18/11/2024 - 18/11/2024	Sawung Kec. Si	Jelajah Literasi di Taman Hutan Raya Ir. H. Djuna	25/11/2024 - 26/11/2024	Taman No.99,	Pelatihan Literasi Digital untuk Guru	07/01/2024 - 19/02/2024	Aula Di Soekar	Lomba Cipta Puisi Bertema Alam	09/12/2024 - 10/12/2024	Gedung Bandu	Festival Buku Anak	16/12/2024 - 16/12/2024	Bale Po Bandu	Bedah Buku "Kisah Inspiratif dari Tanah Sunda"	23/12/2024 - 23/12/2024	Perpus Ciham	Jelajah Literasi di Museum Geologi Bandung	30/12/2023 - 31/12/2023	Museu Bandu
Nama Kegiatan	Tanggal Mulai-Berakhir	Lokasi																																	
Lomba Mendongeng Dan Bertutur Cerita Daerah	29/06/2024 - 02/07/2024	Perpus No.17 K																																	
Dongeng Cerita Rakyat Nusantara: Menjelajahi Ke...	07/06/2024 - 07/06/2024	Taman Bandu																																	
Festival Dongeng Nusantara	10/11/2024 - 11/11/2024	Taman Balong																																	
Bedah Buku "Petualangan di Negeri Buku"	18/11/2024 - 18/11/2024	Sawung Kec. Si																																	
Jelajah Literasi di Taman Hutan Raya Ir. H. Djuna	25/11/2024 - 26/11/2024	Taman No.99,																																	
Pelatihan Literasi Digital untuk Guru	07/01/2024 - 19/02/2024	Aula Di Soekar																																	
Lomba Cipta Puisi Bertema Alam	09/12/2024 - 10/12/2024	Gedung Bandu																																	
Festival Buku Anak	16/12/2024 - 16/12/2024	Bale Po Bandu																																	
Bedah Buku "Kisah Inspiratif dari Tanah Sunda"	23/12/2024 - 23/12/2024	Perpus Ciham																																	
Jelajah Literasi di Museum Geologi Bandung	30/12/2023 - 31/12/2023	Museu Bandu																																	

10 dari 13 Kegiatan

X Detail Kegiatan

Lomba Mendongeng Dan Bertutur Cerita Daerah

Program : Sasakala Dongeng Bandung Bersama Kategori Lomba Literasi Ki Bedas Tentang Kegiatan

Lomba Mendongeng dan Bertutur Cerita Daerah: Meriahkan Sasakala Dongeng Bandung Bersama Ki Bedas! Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Bandung dengan bangga menghadirkan Lomba Mendongeng dan Bertutur Cerita Daerah dalam rangka program Sasakala Dongeng Bandung Bersama Ki Bedas. Acara ini bertujuan untuk:

1. Melestarikan budaya mendongeng dan bertutur cerita daerah di Kabupaten Bandung.
2. Meningkatkan minat baca dan kecintaan terhadap budaya lokal di kalangan generasi muda.
3. Menemukan bibit-bibit pendongeng berbakat di Kabupaten Bandung.

Lokasi
Perpustakaan Kabupaten Bandung, Jl. Raya Soreang No.17 Kecamatan Soreang, Desa Pamekaran, Kabupaten Bandung Provinsi Jawa Barat.

Link Kegiatan <https://www.instagram.com/> **Tanggal Kegiatan** 29/06/2024 - 02/07/2024

Foto Kegiatan [+ Tambah Foto](#)

Status Nonaktif [Aktifkan](#)

DJKI Buku Panduan Representasi Gambar Desain Industri

Kelola Kegiatan Program | Kelola Kegiatan Komunitas

Sedang Berlangsung Segara Hadir Selesai

Tambah Kegiatan

Nama Kegiatan	Tanggal Mulai-Berakhir	Lokasi	Program	Hapus
Dongeng Cerita Rakyat Nusantara: Mengajah Ke... <small>(07/06/2024 - 07/06/2024)</small>	07/06/2024 - 07/06/2024	Taman Flora Bandung, Jalan Braga No. 23, Kec. Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat	Sang Bedas	
Festival Dongeng Nusantara	10/11/2024 - 10/11/2024	Taman Alun-alun Bandung, Jl. Alun-alun Timur No.3, Batanggede, Kec. Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat	Sang Bedas	
Bedaah Buku "Peta Sains dan Literasi di Negeri Buku"	18/11/2024 - 18/11/2024	Saung Angklung Unesco, Jl. Pedesaan No.81, Bandung, Kec. Sukajadi, Kota Bandung, Jawa Barat	Jelajah Literasi Asik	
Jelajah Literasi di Taman Hutan Raya Ir. H. Djawida	25/11/2024 - 25/11/2024	Taman Hutan Raya Ir. H. Djawida No.39, Dago Atas, Kec. Bandung Barat, Kabupaten Bandung, Jawa Barat	Jelajah Literasi Asik	
Pelatihan Literasi Digital untuk Guru	07/01/2024 - 19/01/2024	Aula Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung, Jl. LLN Soekarno No.1, Sonwang, Kec. Sonwang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat	Jelajah Literasi Asik	
Lomba Cipta Puisi Ber tema Alam	09/12/2024 - 10/12/2024	Gedung Taka, Jl. Diponegoro No.22, Bandung, Kec. Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat	Jelajah Literasi Asik	
Festival Buku Anak	16/12/2024 - 16/12/2024	Bala Park, Jl. Merdeka No.58, Bandung, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat	Wisata Literasi dan Perpustakaan Sahabat Anak	
Bedaah Buku "Kisah Inspiratif dari Tanah Sunda"	23/12/2024 - 23/12/2024	Pergiustakan Ummum Kalibata Bandung, Jl. Cipuncakno No.48, Bandung, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat	Jelajah Literasi Asik	
Jelajah Literasi di Museum Geologi Bandung	30/12/2023 - 31/12/2023	Museum Geologi Bandung, Jl. Diponegoro No.52, Bandung, Kec. Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat	Jelajah Literasi Asik	
Jelajah Literasi di Perpustakaan Desa Girasati	01/01/2023 - 01/01/2023	Perpustakaan Desa Girasati, Girasati, Kec. Betulape, Bandung Barat, Jawa Barat	Jelajah Literasi Asik	

10 dari 12 Kegiatan

Kelola Program

Aktif Nonaktif

Tambah Program

Nama Program	Tanggal Dibuat	Initiator	Ubah	Status
Jelajah Literasi Asik	20/01/2024	Sari Kurnia		Aktif
Sasakata Dongeng Bandung Bersama Ki Bedas (Sang Bedas)	25/10/2023	Sari Kurnia, Mamat Akatil		Aktif
Wisata Literasi dan Perpustakaan Sahabat Anak	10/06/2023	Sari Kurnia, Topan		Aktif
Bedaah Literasi Ramadhan (Berlian) dan Lentera Langit	04/03/2023	Sari Kurnia, Joko Widodo, Erlif Chandra		Aktif

4 Program

Laporan Komunitas Kec Soreang

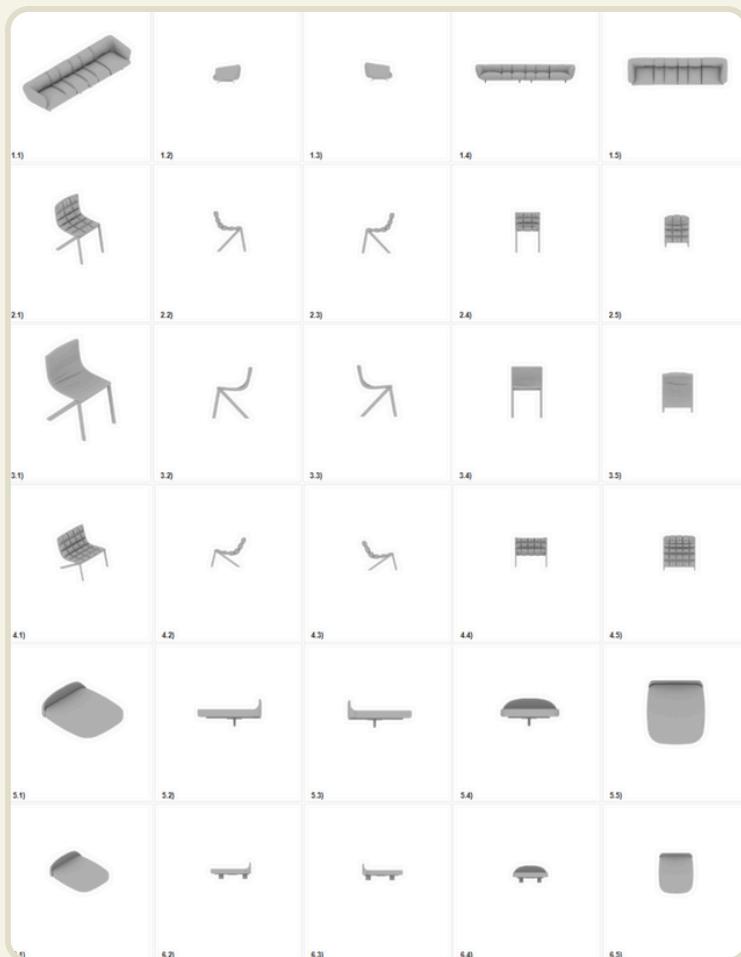
Bersamaan Diterima Disusah

Komunitas	Nama Laporan	Tanggal Kirim	Kelurahan, RT, RW	Komunitas	Status Periksa	Aksi
Bunda Literasi	Laporan Bunda Literasi RW 6	07/06/2024	Cinggin, 04, 8	Bunda Literasi		
Bunda Literasi	Laporan Harian Bunda Literasi RW 12	06/06/2024	Cinggin, 04, 12	Bunda Literasi		
Bunda Literasi	Laporan Mingguan Kegiatan Bunda Literasi RW 10	05/06/2024	Karismatulya, 04, 10	Bunda Literasi		
Bunda Literasi	Laporan Kegiatan Bunda Literasi RW 10	04/06/2024	Cinggin, 04, 10	Bunda Literasi		
Bunda Literasi	Laporan Kegiatan Bunda Literasi RW 14	03/06/2024	Panunggalan, 04, 14	Bunda Literasi		
Bunda Literasi	Laporan Kegiatan Bunda Literasi RW 11	01/06/2024	Mekarwangi, 04, 11	Bunda Literasi		
Bunda Literasi	Laporan Kegiatan Bunda Literasi RW 11	02/06/2024	Cinggin, 04, 11	Bunda Literasi		
Bunda Literasi	Laporan Kegiatan Bunda Literasi RW 8	01/06/2024	Cinggin, 04, 9	Bunda Literasi		
Bunda Literasi	Laporan Kegiatan Bunda Literasi RW 1	02/06/2024	Cinggin, 04, 1	Bunda Literasi		
Bunda Literasi	Laporan Kegiatan Bunda Literasi RW 11	01/06/2024	Cinggin, 04, 11	Bunda Literasi		

10 dari 12 Laporan

14

Permohonan Lebih Dari Satu Desain



Sumber: WIPO Global Design Database International
Registration Number DM/250210

14.1 Mengapa Permohonan Lebih Dari Satu Desain Tidak Dapat Diajukan di Indonesia

Dalam sistem Hague Agreement, pemohon dapat mengajukan lebih dari satu desain dalam satu permohonan internasional, asalkan memenuhi syarat-syarat tertentu, antara lain:

- Semua desain harus termasuk dalam kelas yang sama menurut klasifikasi Locarno.
- Misalnya, seluruh desain termasuk dalam kelas Locarno 06 (*Furniture*) yang mencakup kursi, meja, sofa, dan sebagainya.
- Setiap desain dalam permohonan tersebut dapat memiliki tampak-tampak yang berbeda (perspektif, depan, samping, atas, bawah, belakang).

Berdasarkan peraturan perundang-undangan Indonesia yang berlaku, permohonan desain industri hanya dapat diajukan untuk satu desain tunggal atau satu kesatuan desain (*set design*), bukan untuk beberapa desain berbeda.

Landasan hukumnya adalah:

- Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri,

Pasal 13:

“Setiap Permohonan hanya dapat diajukan untuk:

- 1.satu Desain Industri.
- 2.beberapa Desain Industri yang merupakan satu kesatuan Desain Industri atau memiliki kelas yang sama.

- Peraturan Pemerintah Nomor 1 Tahun 2005 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri,

Pasal 3 ayat (1):

“Permohonan hanya dapat diajukan untuk:

- 1.satu Desain Industri.
- 2.beberapa Desain Industri yang merupakan satu kesatuan, atau yang memiliki kelas yang sama.

Artinya, di Indonesia tidak diperkenankan mengajukan lebih dari satu desain, yang bukan merupakan set desain, dalam satu permohonan.

Contoh:

- Tidak bisa mengajukan gambar berbagai jenis tempat duduk yang bukan merupakan set desain dalam satu permohonan.
- Hanya dapat menggabungkan satu set tempat duduk tamu (misalnya kursi sofa tamu, meja tengah tamu, meja kecil, dan kursi tambahan) yang secara visual merupakan satu kesatuan desain.



Sumber: WIPO Global Design Database International Registration Number DM/219913

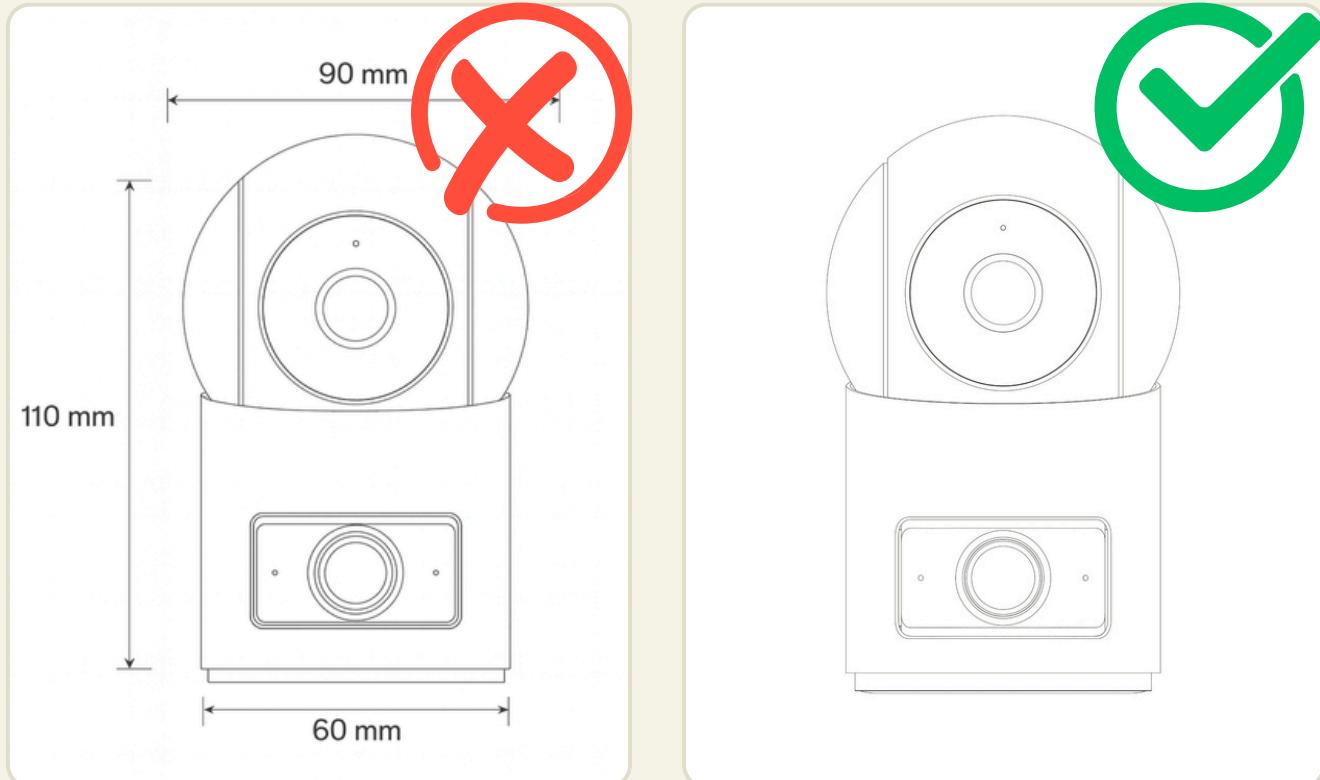
14.2 Variasi Desain Industri Bukan Set Desain

Gambar di atas menampilkan beberapa model kaus kaki dengan bentuk dasar yang sama, tetapi memiliki variasi pola, warna, dan motif yang berbeda. Walaupun secara umum tampak serupa karena fungsi dan bentuknya sama, setiap desain pada dasarnya memiliki karakter visual yang berbeda dan berdiri sendiri sebagai satu desain industri yang terpisah.

Dalam konteks pendaftaran desain industri, kumpulan gambar seperti ini tidak termasuk dalam kategori "set desain", melainkan merupakan variasi dari desain yang berbeda-beda. Setiap variasi harus diajukan dalam permohonan terpisah karena masing-masing memiliki tampilan keseluruhan yang menghasilkan kesan estetis yang berbeda di mata pengguna.

15

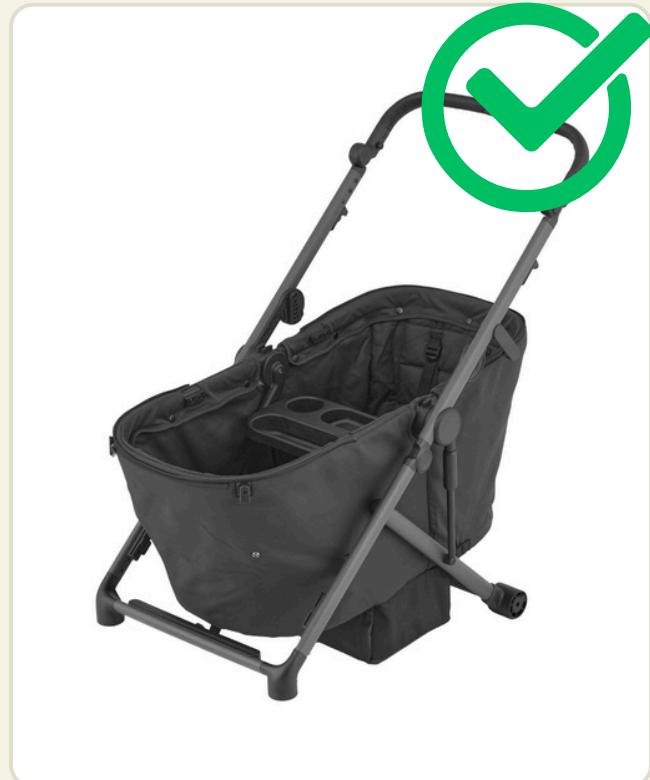
Hal yang Harus Dilakukan dan Tidak Boleh Dilakukan



Sumber: WIPO Global Design Database International Registration Number DM/250310

15.1 Skala atau Ukuran pada Gambar

Tujuan dari representasi gambar desain industri adalah menunjukkan bentuk visual dari suatu desain, bukan ukuran fisiknya. Oleh karena itu, pencantuman ukuran, dimensi, atau skala (dalam milimeter, sentimeter, dsb.) tidak diperbolehkan pada gambar yang diajukan untuk permohonan pendaftaran desain industri.



Sumber: WIPO Global Design Database International Registration Number DM/250210

15.2 Latar Belakang pada Gambar

Representasi gambar desain industri harus menampilkan bentuk visual desain secara jelas. Oleh karena itu, penggunaan latar belakang (*background*) seperti pemandangan, permukaan tanah, atau bayangan tidak diperbolehkan.

Prinsip ini sejalan dengan standar yang diterapkan oleh *World Intellectual Property Organization (WIPO)* melalui *Hague System for the International Registration of Industrial Designs*, yang mensyaratkan agar desain ditampilkan dengan latar belakang berwarna netral untuk menjaga kejelasan bentuk.



Sumber: WIPO Global Design Database International Registration Number DM/250273

15.3 Kejelasan Gambar

Kejelasan gambar merupakan aspek yang sangat penting dalam representasi desain industri. Gambar harus menampilkan bentuk, kontur, dan proporsi desain secara jelas tanpa adanya bayangan berlebih, atau efek buram (*blur*).

Representasi gambar yang tidak jelas dapat menimbulkan ketidakpastian hukum, karena desain yang kabur atau buram menyulitkan penentuan batas pelindungan desain. Oleh karena itu, setiap gambar yang diajukan harus memiliki resolusi tinggi, pencahayaan yang baik, dan kontras yang cukup agar seluruh elemen desain terlihat secara tegas.



Sumber: Pangkalan Data Kekayaan Intelektual Indonesia Nomor Permohonan A00202204535

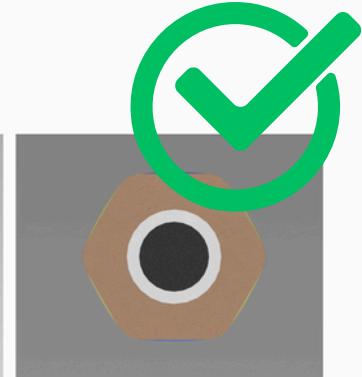
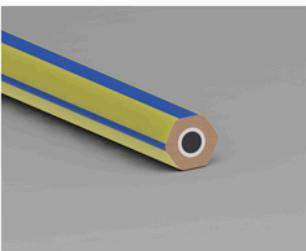
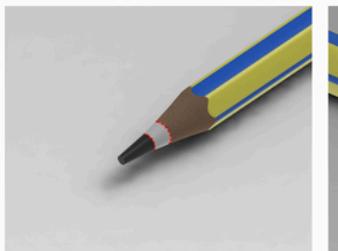
15.4 Tulisan pada Gambar

Dalam penyajian representasi gambar desain industri, tidak diperkenankan menambahkan tulisan, tanda, atau elemen lain di luar bentuk visual dari desain itu sendiri. Tujuan utama representasi gambar adalah untuk menampilkan bentuk, konfigurasi, dan/atau komposisi garis/warna dari desain secara jelas dan objektif tanpa adanya gangguan visual.

Tulisan seperti label “Tampak Perspektif”, maupun simbol tambahan lainnya dapat mengaburkan fokus terhadap bentuk desain yang hendak dilindungi. Oleh karena itu, gambar harus bersih, netral, dan hanya memperlihatkan tampilan produk sebagaimana desain yang dimohonkan pelindungannya.



Sumber: Pangkalan Data Kekayaan Intelektual Indonesia Nomor Permohonan A00202103570



Sumber: Pangkalan Data Kekayaan Intelektual Indonesia Nomor Permohonan A00202200374

15.5 Konsistensi Tampak Antar Gambar

Konsistensi antar tampak pada representasi gambar desain industri merupakan hal yang sangat penting untuk menjamin kejelasan dan kesatuan desain yang dimohonkan. Setiap tampak baik perspektif, depan, belakang, samping kiri, samping kanan, atas, maupun bawah harus menggambarkan objek yang sama dengan bentuk, konfigurasi, dan warna yang konsisten.



Terima Kasih

Buku panduan ini disusun sebagai bentuk komitmen DJKI untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik, khususnya dalam hal permohonan pendaftaran desain industri agar representasi gambar desain industri mudah dipahami oleh masyarakat.

Semoga buku panduan ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi seluruh pemangku kepentingan, baik internal maupun eksternal, serta mendorong terciptanya representasi gambar desain industri yang lebih baik, akurat, dan sesuai ketentuan hukum.

Bersama, mari kita wujudkan sistem pelindungan desain industri yang profesional, transparan, dan berdaya saing global.

Penyusun

Jeremy Rizqi Adrika, S.T.

Mentor

Ruslinda Dwi Wahyuni, S.S., M.Si., LL.M.

Pengarah

Dr. Agung Damarsasongko, S.H., M.H.
