

Diseminasi Hukum Hak Cipta pada Produk Digital di Kota Semarang

Jurnal Pengabdian Hukum Indonesia
(*Indonesian Journal of Legal Community Engagement*) JPPI, 01(1) (2018): 53-66

© Andry Setiawan, Rindia Fanny
Kusumaningtyas, Ivan Bhakti Yudistira



This work is licensed under
a Creative Commons
Attribution-ShareAlike 4.0
International License.

Andry Setiawan, Rindia Fanny
Kusumaningtyas, Ivan Bhakti Yudistira
Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang

ISSN Print 2654-8305
ISSN Online 2654-8313
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/JPPI/index>

Diterima: 15 Januari 2018, Diterima: 27 Juli 2018, Dipublikasi: 30 November 2018

Abstrak

Karya cipta yang dihasilkan pencipta berdasarkan rasa, karsa dan daya cipta yang ditunjang kreativitasnya menghasilkan karya intelektual yang memiliki nilai ekonomi yang tinggi. Pencipta seperti antara lain penulis buku dan pencipta lagu dengan kemampuan dan idenya untuk menghasilkan suatu karya yang dapat dinikmati oleh setiap orang. Berdasarkan prinsip keadilan dimana untuk menghasilkan karya tersebut tidaklah mudah yang memerlukan pengorbanan maka pencipta berhak atas keuntungan ekonomi atas karyanya. Hasil karya yang berupa karya intelektual manusia yang memiliki nilai ekonomis yang sangat tinggi hendaknya mendapat perlindungan hukum yang memadai ditunjang dengan rasa keadilan dan sebagai penghargaan dari hasil intelektualnya. Perlindungan hak cipta terhadap pencipta dan pemegang hak cipta berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pasal 1 angka 1 dan Pasal 24 ayat (1) dan (2). Pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak-hak yang harus dilindungi oleh pemerintah yakni hak ekonomi dan hak moral. Adanya hak ekonomi dan hak moral tersebut maka karya cipta seseorang akan memiliki nilai-nilai tersendiri, sehingga tidak mudah untuk digunakan hak miliknya untuk kepentingan komersial oleh pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab. Kemajuan teknologi saat ini khususnya kemajuan teknologi informasi komunikasi dimana teknologi internet yang semakin mendunia tidak dapat dihindari. Internet memberikan suatu dampak positif maupun dampak negatif bagi masyarakat. Dampak positifnya akan semakin mudah mendapatkan informasi yang lebih cepat dan efisien sedangkan dampak negatifnya yaitu maraknya penggunaan karya cipta tanpa ijin terhadap produk digital seperti lagu maupun buku digital (e-book). Hal ini memberikan dampak negatif pula bagi pencipta karya intelektual seperti pencipta lagu dan pencipta buku digital.

Kata kunci:

Produk Digital; Hak Cipta; Pencipta

PENDAHULUAN

Di Era Globalisasi saat ini, telah mengalami perkembangan yang sangat pesat terutama dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang berdampak terhadap aktivitas manusia. Media berbasis teknologi

digital yang menjadi salah satu bentuk implikasi dari kemajuan teknologi informasi mengenal adanya internet.

Korespondensi Penulis

Fakultas HAukum UNNES, Kampus UNNES
Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229,
Indonesia

Surel

andry.setiawan@gmail.com

Internet tidak lagi menjadi hal yang tabu dikalangan masyarakat dan menjadi sangat penting bagi kehidupan manusia karena dianggap sebagai kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari, seperti halnya dalam bidang pemasaran bisnis nasional maupun internasional. Internet sebagai teknologi modern yang berkembang pesat tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, bahkan sudah menjadi gaya hidup (Riswandi, 2004:133). Perkembangan tersebut telah menciptakan sebuah paradigma baru dengan meluasnya arus globalisasi baik di bidang social, ekonomi, dan budaya yang melibatkan pada produk-produk yang dihasilkan atas dasar kemampuan intelektual manusia seperti karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dalam Pasal 1 angka 1 dan Pasal 24 ayat (1) dan (2), Pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak-hak yang harus dilindungi oleh pemerintah yakni hak ekonomi dan hak moral. Adanya hak ekonomi dan hak moral tersebut maka karya cipta seseorang akan memiliki nilai-nilai tersendiri, sehingga tidak mudah untuk direbut hak miliknya oleh seseorang yang tidak bertanggungjawab. Misalnya saja penulis buku, dengan kemampuan dan idenya untuk menghasilkan suatu karya yang dapat dinikmati oleh setiap orang. Hal ini tentu pantas untuk mendapatkan perlindungan hukum bagi penciptanya.

Kreativitas dan ide yang dituangkan dalam sebuah karya

merupakan hasil ciptaan dari seseorang. Seorang pencipta memiliki hak alami yang melekat untuk mengontrol apa yang telah diciptakannya, untuk itu setiap karya cipta yang telah terpublikasi tentu atas sepengetahuan pencipta. Saat ini keberadaan suatu karya cipta yang beredar di masyarakat tidak jarang merupakan hasil dari penggandaan karya cipta yang tanpa sepengetahuan pencipta. Telah terjadi pergeseran wujud dari bentuk penggandaan dari suatu karya cipta seperti lagu dalam bentuk produk fisik berupa kaset maupun *compact disk*, buku fisik yang berupa buku secara fisik (kertas). Saaiti karya cipta dalam lagu maupun buku dengan ditunjang perkembangan teknologi telah bergeser menjadi karya produk digital. Produk digital atau e-produk adalah produk dengan wujud bukan fisik atau biasanya berbentuk elektronik yang biasanya diperjualbelikan secara online melalui media internet. Produk digital disimpan, dikirim dan dipergunakan dalam format elektronik serta bentuk jual-belinya melalui pemasaran digital. Produk digital adalah suatu produk yang tidak berwujud, tidak dapat diraba dan tidak memiliki bentuk secara fisik yang diperjual-belikan. Umumnya produk digital ini diperjual-belikan melalui media internet atau secara online mulai dari proses penjualan, transaksi, pengirimannya dan penggunaannya pun juga secara elektronik. Karya cipta yang telah menjadi produk digital saat ini adalah lagu yang termuat dalam file mp3 maupun buku berupa *e-book*.

Seiring dengan perkembangan dunia internet yang semakin maju, produk digital kini sudah umum diperjual-belikan dan memiliki konsumennya sendiri. Selain itu, perkembangan produk digital sendiri tidak lepas karena efisiensi dan praktisnya dibanding dengan produk fisik yang membutuhkan perlakuan khusus seperti ruang penyimpanan, packaging dan pengiriman yang harus dilakukan secara konvensional. Berbeda dengan produk digital yang tidak memerlukan ruangan fisik untuk menyimpan dan untuk pengirimannya biasanya melalui digital download via internet. Berikut ini adalah beberapa contoh dari produk-produk digital lainnya : Ebook (biasanya dalam format PDF atau Kindle), video (biasanya dalam format MP4 atau FLV), software (biasanya dalam format exe atau air), Musik MP3 (dalam format MP3), Tiket Online (dalam format kode atau email), Aplikasi (Android apps atau iPhone apps). Berikut ini adalah beberapa marketplace yang khusus menjual produk dalam bentuk digital: Play Store, Apps Store, iTunes, Spotify dan Joox.

Dengan kemajuan era globalisasi saat ini, perlindungan terhadap Hak Cipta terutama karya cipta digital tidak mudah untuk dilakukan. Kemajuan teknologi justru dimanfaatkan pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab dengan membajak yang tentunya akan merugikan pencipta karya cipta. Pembajakan di dunia digital ataupun pembajakan bidang selain digital pada prinsipnya

adalah memperbanyak produk tanpa seijin orang atau pihak yang memiliki Hak Cipta.

Identifikasi Masalah

Kemajuan teknologi khususnya penggunaan internet di masyarakat yang semakin meluas saat ini dapat digunakan untuk mempermudah pekerjaan, mendapatkan informasi maupun perdagangan pada *marketplace*. Masyarakat juga dapat memanfaatkan untuk mendapatkan karya cipta digital dengan mudah dengan adanya internet. Karya cipta produk digital ini tersedia di internet baik yang resmi maupun yang ilegal, seperti tersedianya karya cipta lagu dan buku digital (*e-book*). Perkembangan jaman dan teknologi pada saat ini menjadikan produk digital semakin diminati masyarakat daripada produk fisik seperti kaset, *compact disc*, piringan hitam untuk media penyimpanan lagu dan buku konvensional untuk karya tulis. Produk rilisan fisik dianggap kurang efisien karena ditemukannya file mp3 untuk file lagu serta karya tulis berupa file pada *e-book*. Sebenarnya terdapat aplikasi-aplikasi yang menyediakan lagu digital yang legal seperti i-tunes, spotify dan joox untuk dapat menikmati lagur secara *streaming* maupun pengunduhan berbayar. Terdapat pula situs-situs penyedia lagu digital yang tanpa izin dari pemegang hak cipta yang merupakan situs ilegal yang menyediakan lagu-lagu digital bajakan. Demikian pula dengan buku digital (*e-book*) terdapat pula situs penyedia e-book ilegal maupu lewat media sosial seperti instagram.

Masyarakat pada umumnya sudah terbiasa mengunduh lagu-lagu digital yang illegal serta membeli e-book yang tidak berlisensi karena alasan jauh lebih murah atau gratis. Hal inilah yang menjadikan pencipta dirugikan secara ekonomi karena tidak mendapatkan keuntungan dari penggunaan dan pemanfaatan karya ciptanya oleh masyarakat. Walaupun sebenarnya karya cipta digital tersebut dilindungi oleh hak cipta, tetapi karena tingkat pengetahuan masyarakat yang masih rendah tentang pentingnya perlindungan terhadap hak cipta. Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka permasalahan yang ditemui dilapangan adalah:

1. Bagaimana pemahaman hak cipta pada produk digital bagi siswa SMK?
2. Hambatan apa saja yang dihadapi untuk menanamkan pemahaman dan bentuk pelanggaran hak cipta bagi siswa SMK?

LUARAN

Ada tiga tingkatan dalam melakukan pengembangan sistem kekayaan intelektual pada masyarakat di Indonesia, yaitu:

1. Membangun kepedulian pada masyarakat. Kepedulian pada masyarakat dapat dilakukan dengan melakukan sosialisasi dan menciptakan persepsi pada masyarakat akan pentingnya kekayaan intelektual.

2. Meningkatnya pemahaman pada masyarakat. Pemahaman ini ditanamkan pada masyarakat agar kekayaan intelektualnya dapat digunakan dan dieksploitasi untuk dimanfaatkan bagi perekonomian masyarakat tersebut.
3. Penggunaan efektif. Pengelolaan penggunaan yang efektif kekayaan intelektual pada produk dan jasa pada sektor ekonomi dalam masyarakat. Kekayaan intelektual dapat digunakan untuk meningkatkan daya saing bagi pelaku usaha pada masyarakat tersebut dalam persaingan bebas.

Sosialisasi pada jalur pendidikan perlu untuk dilakukan terutama pada SMK yang ada di Kota Semarang. Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelajar Kota Semarang, berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat diarahkan untuk memajukan dan mengembangkan potensi ekonomi dan sumber daya manusia. Kegiatan pengabdian ini memiliki keterkaitan dengan dinas-dinas terkait seperti dinas pendidikan dan kebudayaan, Kementerian Hukum dan HAM, dll yang terkait dengan peningkatan kesejahteraan masyarakat. Khalayak sasaran program Pengabdian kepada Masyarakat yang memahami mengenai produk digital dan pada khususnya adalah masyarakat yang pada usia produktif sehingga tim pengabdian mengarahkan pada para pelajar di Kota Semarang. Khalayak sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ialah pelajar di Kota Semarang.

Luaran dari kegiatan pengabdian ini adalah: metode pengembangan yang efektif untuk memberikan solusi terhadap kendala-kendala yang dialami oleh masyarakat dalam memahami dan menumbuhkan kesadaran bagi masyarakat untuk memahami arti penting kekayaan intelektual dan arti penting perlindungan produk digital pada hak cipta.

METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi diskusi penyusunan materi ceramah, ceramah dan diskusi kepada khalayak sasaran, curah pendapat, serta evaluasi dan refleksi kegiatan. Metode pelaksanaan diutamakan dengan mengoptimalkan konsep dialog antara pembicara dengan peserta kegiatan. Dialog adalah perlu untuk : (1) menciptakan satu lingkungan saling percaya antara pembicara dengan peserta kegiatan; (2) sharing yang dilakukan antara peserta kegiatan dengan pembicara kegiatan (3) menyelesaikan masalah secara efektif; (4) mencapai konsensus. Langkah-langkah kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut secara rinci adalah sebagai berikut.

1. Ceramah dan diskusi terstruktur tentang kekayaan intelektual secara umum.
2. Curah pendapat mengenai hak kekayaan intelektual
3. Evaluasi dan refleksi tentang kegiatan.

Mempertukarkan opini-opini dan ide-ide. Banyak opini-opini mengenai

kebutuhan, tantangan dan hambatan mengenai pemahaman kekayaan intelektual bagi masyarakat. Pemecahan masalah, Perencanaan. Pemecahan masalah dapat dilakukan dengan melakukan musyawarah dan jalur pengadilan. Perencanaan penting untuk dilakukan demi terlaksananya apa yang telah dijanjikan oleh para pihak. Strategi perumusan. Perlu adanya keyakinan bagi para pihak untuk menyiasati kapan akan melakukan perjanjian secara tertulis dan kapan cukup menggunakan perjanjian secara lisan.

Masalah-masalah kontroversial. Banyaknya masalah-masalah yang ditimbulkan akibat kurangnya pemahaman akan arti penting perlindungan kekayaan intelektual. Metode curah pendapat dilakukan dengan:

1. Mengumpulkan ide-ide, pengalaman-pengalaman masa lalu
2. Pemecahan masalah
3. Berpikir kreatif/inovatif
4. Menyediakan waktu jeda yang menyegarkan dan membentuk minat kelompok

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian diawali dengan meminta surat ijin pengabdian ke Fakultas Hukum (FH) Unnes, pada tanggal 15 Agustus 2017 Tim melakukan komunikasi dengan pihak Sekolah sebagai pemberi ijin pengabdian di Sekolah Menengah

Kejuruan Ash Shodiqiyah Kota Semarang. Tim melakukan komunikasi dengan Kepala Sekolah yaitu Bapak Buzairi yang selanjutnya dikomunikasikan secara intens kepada para Siswa Sekolah Kejuruan Ash Shodiqiyah Kota Semarang. Pada dasarnya Kepala Sekolah tidak keberatan dan menyatakan boleh silahkan dan segera untuk koordinasi dengan Tim untuk mempersiapkan pelaksanaan kegiatan.

Selanjutnya tim pengabdian mengadakan koordinasi materi yang harus disampaikan sekaligus personil yang siap. Koordinasi dilakukan terutama untuk membuat relevansi materi pemahaman mengenai hak cipta pada produk digital untuk perlindungan hukum bagi pencipta di Sekolah Menengah Kejuruan Ash Shodiqiyah Kota Semarang

Pelaksanaan pemberian materi dengan cara sederhana dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta yaitu bersama-sama mencermati materi yang disampaikan dengan menggunakan alat bantu LCD yang dipermudah dengan *powerpoint*, yang berisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan pengetahuan hak Cipta secara umum dan kemudian memberikan pemahaman mengenai hak cipta produk digital Sekolah Menengah Kejuruan Ash Shodiqiyah Kota Semarang dapat memberikan pentingnya perlindungan hukum kepada pencipta guna kepentingan melindungi hak moral maupun hak ekonomi bagi pencipta serta negara melalui pendapatan dari sektor pajak dengan tidak melakukan pelanggaran

hak cipta dalam mendapatkan produk digital bagi siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Ash Shodiqiyah Kota Semarang.

Pemberian materi dengan cara berbagi menggunakan kejelasan materi akan memudahkan peserta dalam memahami materi, melaksanakan dan selanjutnya melakukan pengimbasan kepada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Ash Shodiqiyah Kota Semarang. Terutama pelajar-pelajar di SMA yang lain sehingga termotivasi untuk tidak melakukan pelanggaran hak cipta dalam mendapatkan produk digital yang sekarang ini di permudah dengan adanya jaringan internet dan menggunakan *smartphone* maupun *gadget*.

Pelaksanaan diskusi dan tanya jawab disambut dengan antusias para peserta dengan beberapa pertanyaan tentang bagaimana menghindari adanya dan ancaman hukuman apa di balik adanya melakukan pelanggaran hak cipta dalam mendapatkan produk digital. Satu hal yang penting adalah ketika memberikan materi yang selanjutnya adalah Tanya jawab adalah banyak pertanyaan yang muncul tidak hanya hak cipta tapi juga pertanyaan seputar kekayaan intelektual dan seputar Internet seperti menyangkut postingan-postingan di media sosial serta Undang-Undang serta ancaman hukuman apa saja yang berhubungan dengan penggunaan media sosial.

Pada sesi tanya jawab ini menunjukkan bahwa Siswa melakukan pelanggaran hak cipta dalam mendapatkan produk digital Kota

Semarang Siswa belum mampu memahami tentang apa itu Hak Cipta Khususnya *Illegal Download*. Oleh karena itu Pemahaman hak cipta dan produk digital Sebagai Bentuk Pelanggaran Hak Cipta Bagi Siswa Kota Semarang perlu dilakukan secara berkelanjutan, sehingga hasilnya sesuai dengan apa yang di harapkan. Karena sosialisasi yang hanya dilakukan sekali kurang membantu dalam bagaimana para Siswa mengetahui dan memahami serta menerapkan Pemahaman mengenai *Illegal download* khususnya Kekayaan inetelktual amsih rendah. Pada konteks penerapan ini Tim Pengabdian FH Unnes mengkomunikasikan pada Kepala Sekolah dan staf guru bagaimana untuk memberikan pemahaman produk digital dan *Illegal download* dan hal-hal lain yang berhubungan dengan kekayaan intelektual seseorang yang mudah di akses melalui media internet beserta Undang-Undang yang mengatur serta ancaman apa saja yang ada, dengan menyelipkan dalam mata pelajaran sehari-hari. Sekaligus ini menjadi bahan kajian *follow up* untuk kegiatan pengabdian selanjutnya dengan melakukan pelatihan bagi tenaga pengajar untuk dapat memahami dan mengerti serta menerapkan pemahaman *Illegal Download* serta hal-hal yang berkaitan dengan media internet, undang-undang dan ancaman hukuman yang mengatur.

Pada sesi terakhir penegasan oleh tim dengan materi yang sama untuk diberikan Pemahaman hak cipta produk digital bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Ash Shodiqiyah

Kota Semarang Sekolah Menengah Kejuruan Ash Shodiqiyah Kota Semarang di lingkungan sekolah dan pada teman pelajar yang lain untuk dapat mengetahui dan memahami *illegal download* sebagai pelanggaran Hak Cipta yang merugikan pencipta baik dari segi moral dan ekonomi serta Negara dalam bentuk pendapatan pajak.

Secara umum hasil kegiatan pemahaman produk digital pada hak cipta bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Ash Shodiqiyah Kota Semarang. Pengabdian yang dilakukan menunjukkan hasil yang positif dengan kegiatan yang berlangsung sesuai rencana dan antusias para peserta dengan tingkat kemanfaatan yang tinggi. Metode penyampaian dirasakan baik dengan lebih realistis dan pragmatis.

Kegiatan Pemahaman hak cipta pada produk digital Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Ash Shodiqiyah Kota Semarang dapat dicapai hasil sebagai berikut: Kriteria yang digunakan untuk menilai keberhasilan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Keseriusan peserta (Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Ash Shodiqiyah Kota Semarang) dalam mengikuti penjelasan materi Hak Cipta pada Produk Digital Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Ash Shodiqiyah Kota Semarang dilihat dari kehadiran, antusiasme dalam pertemuan tersebut.
2. Keterlibatan secara aktif dalam pemahaman Hak Cipta pada Produk Digital Bagi Siswa Sekolah

- Menengah Kejuruan Ash Shodiqiyah Kota Semarang.
3. Kemauan dan pelaksanaan kegiatan pemahaman Hak Cipta pada Produk Digital bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan Ash Shodiqiyah Kota Semarang dan ingin mengetahui lebih lanjut tentang hak cipta dan bentuk pelanggarannya.
 4. Bertambahnya pengetahuan tentang hak Cipta terutama Hak Cipta pada Produk Digital sehingga Siswa berupaya untuk tidak melakukan penunduhan lagu maupun *e-book* tanpa ijin atau illegal yang merupakan pelanggaran Hak Cipta dan merugikan pencipta baik dari segi moral maupun ekonomi yang merugikan negara melalui sektor pajak.
 5. Terbentuknya kemampuan untuk memberikan pengetahuan Hak Cipta terutama Hak Cipta pada Produk Digital yang merupakan pelanggaran Hak Cipta dan merugikan pencipta baik dari segi moral maupun ekonomi yang merugikan negara melalui sektor pajak.

B. Pembahasan Kegiatan

Dilihat dari sisi kehadiran, jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini cukup banyak yakni 30 peserta. Peserta terdiri dari anak-anak kelas X dan XI. Banyaknya peserta dan antusiasnya Pemahaman Hak Cipta pada Produk Digital Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Ash Shodiqiyah Kota Semarang.

Dipilihnya sasaran pengabdian ini pada kalangan Siswa pada Sekolah Menengah Kejuruan Ash Shodiqiyah Kota Semarang karena pelajar-pelajar tersebut belum pernah tersentuh sosialisasi khususnya sosialisasi mengenai hukum dan teknologi yang berkaitan dengan produk digital khususnya Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Ash Shodiqiyah Kota Semarang masih sangat minim akan pemahaman dan pengetahuan Pemahaman Hak Cipta pada Produk Digital Sebagai Bentuk Pelanggaran Hak Cipta. Para peserta adalah pelajar dengan pengetahuan tentang Hak Cipta yang minim karena tidak adanya sosialisasi tentang hukum dan teknologi khususnya Kekayaan Intelektual, walaupun sebenarnya kalangan pelajar sangat penting untuk diberikan sosialisasi dan pemahaman KI terutama hak Cipta pada Produk Digital. Pada kalangan siswa lebih potensial untuk mengetahui lebih dini sehingga bisa dilakukan kepada sekolah-sekolah lainnya yang juga belum pernah ada sosialisasi dan pemahaman tentang hak Cipta terutama pemahaman produk digital yang merupakan pelanggaran hak Cipta. Sehingga pengetahuan dan pemahaman tentang hak Cipta akan lebih merata pada kalangan Siswa dan dapat menerapkan pengetahuannya dan pengetahuan tentang Hak Cipta terutama pemahaman Produk Digital dalam kehidupan kesehariannya mereka bersentuhan langsung dengan teknologi informasi yang terkait dengan internet yang mudah di akses oleh kalangan siswa.

Pada kegiatan pemahaman dan pengetahuan ini Siswa diberikan pengertian mengenai hal-hal yang berhubungan dengan hak Cipta. Hak Cipta adalah Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan (UU 28 Tahun 2014, Pasal. 1, ayat (1) Sementara itu, arti Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi):

1. Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata. (UU 28 Tahun 2014, Pasal. 1, ayat. 3)
2. Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah. (UU 28 Tahun 2014, Pasal. 1, ayat. 4)

Di [Indonesia](#), masalah hak cipta diatur dalam Undang-undang Hak Cipta, yaitu, yang berlaku saat ini, [Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014](#). Dalam [undang-undang](#) tersebut, pengertian hak cipta adalah "hak

eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku" (pasal 1 butir 1).

Hak cipta di Indonesia juga mengenal konsep "hak ekonomi" dan "hak moral". Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan, sedangkan hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku (seni, rekaman, siaran) yang tidak dapat dihilangkan dengan alasan apa pun, walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan. Contoh pelaksanaan hak moral adalah pencantuman nama pencipta pada ciptaan, walaupun misalnya hak cipta atas ciptaan tersebut sudah dijual untuk dimanfaatkan pihak lain. Hak moral diatur dalam pasal 24–26 Undang-undang Hak Cipta.

Harapannya adalah pemahaman secara dini kepada Siswa SMK Ash Shodiqiyah, masalah hak cipta diatur dalam Undang-undang Hak Cipta, yaitu, yang berlaku saat ini, [Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014](#). Dalam [undang-undang](#) tersebut, pengertian hak cipta adalah "hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku" (Pasal 1 angka 1).

Hak cipta di Indonesia juga mengenal konsep "hak ekonomi" dan

"hak moral". Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan, sedangkan hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku (seni, rekaman, siaran) yang tidak dapat dihilangkan dengan alasan apa pun, walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan. Contoh pelaksanaan hak moral adalah pencantuman nama pencipta pada ciptaan, walaupun misalnya hak cipta atas ciptaan tersebut sudah dijual untuk dimanfaatkan pihak lain. Hak moral diatur dalam Pasal 24–26 Undang-undang Hak Cipta.

Kemajuan teknologi berupa ditemukannya file mp3 yang dapat memuat lagu seringkali disalahgunakan dengan memuat karya karya lagu bajakan yang diunggah dan diunduh oleh masyarakat. Walaupun sebenarnya tujuan dari penemuan mp3 bukan untuk tujuan mempermudah pembajakan yang telah jelas merugikan para pencipta lagu. Lagu yang ditawarkan oleh situs-situs illegal adalah lagu-lagu yang memiliki hak cipta yang seharusnya dalam pemanfaatannya melalui ijin terlebih dahulu. Masyarakat memilih mengunduh lagu melalui situs illegal karena pertimbangan kemudahan dan tentunya gratis tanpa membayar, karena hanya membutuhkan konektivitas internet saja. Pengunduhan lagu-lagu tanpa ijin secara gratis tentunya sangat merugikan pencipta karena tidak adanya royalti yang diberikan.

Pada perkembangan karya tulis khususnya berupa buku saat ini dengan adanya internet semakin berkembang

dengan adanya buku digital (*e-book*). Buku digital ini merupakan bentuk perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan para pencipta maupun pengguna buku. Kelebihan dari *e-book* dibandingkan buku konvensional adalah mudahnya proses mengunduh tanpa harus datang ke toko buku dan mudah untuk mengaksesnya. *E-book* yang sudah diunduh dapat dibaca melalui komputer maupun gadget atau smartphone tanpa menyimpan dan membawa fisik buku. Penggunaan *e-book* tentunya dengan membayar sehingga ada royalti yang diberikan kepada pencipta. Mengunduh *e-book* haruslah pada situs-situs resmi yang menjual *e-book* yang telah diberikan ijin oleh pencipta sehingga terdapat hak ekonomi bagi penciptanya.

Semakin maraknya penggunaan produk digital tanpa ijin penciptanya oleh masyarakat dianggap hal yang biasa. Masyarakat menganggap bahwa mengunduh produk digital illegal ini bukan suatu pelanggaran, karena ketidaktahuan mereka tentang hak cipta. Tingkat pengetahuan yang rendah tentang pemahaman hak cipta ini menyebabkan kerugian yang sangat besar bagi pencipta maupun pemegang hak cipta. Dengan demikian perlunya diseminasi terhadap pengetahuan masyarakat tentang hak cipta. Masyarakat yang telah mengetahui hak cipta tentunya akan menghargai hak cipta pencipta dengan membeli produk digital yang membayar dan legal dan tidak hanya tertarik menggunakan produk digital hanya semata-mata tanpa membayar atau gratis. Pada perkembangannya

menggunakan produk digital yang legal bisa melalui aplikasi-aplikasi berbayar seperti i-tunes, spotify, joox dll. Seseorang dapat mengunduh aplikasi dan mengunduh maupun memutar lagu secara streaming dengan membayar sesuai ketentuan yang berlaku. Hal ini memberikan angin segar bagi pencipta lagu untuk mendapatkan haknya yaitu hak ekonomi.

Harapan adanya sosialisasi untuk adanya pemahaman secara dini kepada Siswa SMK Ash Shodiqiyah Kota Semarang mengenai KI terutama Hak Cipta yang berkaitan dengan illegal Download pada produk digital adalah hendaknya masyarakat dapat memanfaatkan produk digital secara legal. Sehingga terdapat penghargaan terhadap pencipta dengan melakukan penghormatan dengan tidak melakukan *illegal download* produk digital terutama di kalangan siswa SMK Ash Shodiqiyah Kota Semarang.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengamatan selama melakukan tahapan kegiatan pengabdian ini, maka tim pengabdian mengambil kesimpulan bahwa para peserta kegiatan menaruh perhatian yang cukup besar terhadap sosialisasi dan Pemahaman *Ilegal Download* Sebagai Bentuk Pelanggaran Hak Cipta Bagi SMK Ash Shodiqiyah Kota Semarang. hal ini dapat dilihat dari antusias Siswar selama mengikuti sosialisasi. Selama berlangsungnya sosialisasi terdapat banyaknya pertanyaan mengenai pengetahuan

mengenai KI khususnya Hak Cipta dan penggunaan produk digital. Pada akhirnya siswa SMK Ash Shodiqiyah dapat memahami tentang hak cipta dan perlindungan hak cipta khususnya pada produk digital. Dengan demikian siswa SMK Ash Shodiqiyah selanjutnya akan memanfaatkan produk digital secara legal tanpa melanggar hak cipta.

SARAN

Berdasarkan simpulan diatas maka tim pengabdian memberikan saran agar kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan secara terus menerus (berkelanjutan) dan konsisten kepada siswa di sekolah-sekolah yang lainnya. Pada kenyataannya masih minimnya saluran informasi di sekolah mengenai kekayaan intelektual khususnya Hak Cipta. Perlu adanya usaha berkelanjutan untuk penyadaran siswa dalam hal ini adalah pemahaman mengenai penggunaan produk digital dalam penghargaan terhadap hak cipta dari pencipta.

Kegiatan sosialisasi dan pemahaman selain dari kalangan akademis dapat melibatkan seluruh instansi yang terkait dengan hak cipta, terutama pihak sekolah, Kantor Wilayah kementerian Hukum dan HAM Propinsi Jawa Tengah yang dalam hal ini membawai Dirjen KI yang berkepentingan dalam pengembangan KI. Selain itu kegiatan sosialisasi dan pemahaman ini selayaknya dilakukan berkelanjutan yaitu dengan melakukan sosialisasi lanjutan pada sekolah-sekolah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmadja, Hendra Tanu, 2004, *Perlindungan Hak Cipta Musik atau Lagu*, Jakarta: Hatta International
- Audah, Husain, 2004, *Hak Cipta & Karya Cipta Musik*, Bogor: Pustaka Litera AntarNusa
- Aulia, M. Zulfa, 2006, *Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual atas Pengetahuan Tradisional*, Jakarta : FH UI
- Bainbridge, David I, 1999, *Intellectual Property*, London: Financial Times
- Bently, Lionel dan Brad Sherman, 2009, *Intellectual Property Law (Third Edition)*, New York: Oxford university Press Inc.
- Correa, Carlos M., 2002, *Intellectual Property Rights, the WTO and Developing Countries (The TRIPs Agreement and Policy Options)*, Malaysia: TWN
- Correa, Carlos M and Abduloawi A. Yusuf (Edt), 2008, *Intellectual Property and International Trade The TRIPs Agreement Second Edition*, The Netherlands: Wolters Kluwer Law & Busines
- Damian, Eddy, et, al., 2002, *Hak Kekayaan Intelektual – Suatu Pengantar*, Bandung: Alumni
- Drahos, Peter, 2005, *A Philosophy of Intellectual Property*, England : Ashgate
- Dutfield, Graham, 2005, *Intellectual Property Rights, Trade and Biodiversity (Seed and Plant Varieties)* London: Earthscan
- Eissman, Robert, 2004, *WTO/TRIPs Agreement and Access to Medicines: Appropriate Policy Responses*, Malaysia: TWN
- Erbisch, F.H., and K.M. Maredia, 2004, *Intellectual Property Rights in Agricultural Biotechnology (second edition)*, USA: CABI Publishing
- Gutterman, Alan S. And Robert Brown, 1997, *Intellectual Property Laws of East Asia*, Hongkong – Singapore: Sweet & Maxweel Asia
- Haryanto, Ignatius, 2002, *Penghisapan Rezim HAKI (Tinjauan Ekonomi Politik Terhadap Hak atas Kekayaan Intelektual)*, Yogyakarta: Kreasi Wacana Yogyakarta
- Hilman, Herlianti, dan Ahdiar Romadoni, 2001, *Pengelolaan dan Perlindungan Aset Kekayaan Intelektual*, Jakarta: The British Council
- Hozumi, Tomotsu, 2006, *Asian Copyright Handbook*, Jakarta: IKAPI
- Irawan, Candra, 2011, *Politik Hukum Hak Kekayaan Intelektual Indonesia (Kritik Terhadap WTO / TRIPs Agreement dan Upaya Membangun Hukum Kekayaan Intelektual Demi Kepentingan Nasional*, Bandung: CV.Mandar Maju
- Jhamtani, Hira, 2005, *WTO dan Penjajahan Kembali Dunia Ketiga*, Yogyakarta: Insist Press
- Kartadjumena, H.S., 1997, *GATT, WTO dan Hasil Uruguay Round*, Jakarta : UI-Press
- Lindsey, Tim, dkk, 2006, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Bandung: Alumni
- Margono, Suyud, 2010, *Aspek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual*, Bandung : Nuansa Aulia
- Priapantja, Cita Citrawinda, 2003, *Hak Kekayaan Intelektual (Tantangan Masa Depan)*, Depok: Badan Penerbit FH UI

- Phillips, Jeremy, 1986, *Introduction to Intellectual Property Law*, London: Butterworths
- Purba, Achmad Zen Umar, 2005, *Hak Kekayaan Intelektual Pasca TRIPs*, Bandung: Alumni
- , 2011, *Perjanjian TRIPs dan Beberapa Isu Strategis*, Jakarta – Bandung: Badan Penerbit FH UI dan PT. Alumni
- Purba, Afrillyanna, dkk, 2005, *TRIPs – WTO & Hukum HKI Indonesia (Kajian Perlindungan Hak Cipta Seni Batik Tradisional Indonesia)*, Jakarta: Rineka Cipta
- Riswandi, Budi Agus dan M. Syamsudin, 2004, *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Saidin, OK, 2006, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Sardjono, Agus, 2006, *Hak Kekayaan Intelektual dan Pengetahuan Tradisional*, Bandung: PT. Alumni
- , 2009, *Membumikan HKI di Indonesia*, Bandung: Nuansa Aulia
- Sherwood, Robert M., 1990, *Intellectual Property and Economic Development: Westview Special Studies in Science Technology and Public Policy*, (San Fransisco: Westview Press Inc.
- Sjahputra, Imam, 2007, *Hak Atas Kekayaan Intelektual (Suatu Pengantar)*, Jakarta: Harvindo
- Sutedi, Adrian, 2009, *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, Jakarta: Sinar Grafika
- Subroto, Muhammad Ahkam & Suprapedi, 2008, *Pengenalan HKI (Hak Kekayaan Intelektual)*, Jakarta: PT Indeks
- Sudaryat, dkk., 2010, *Hak Kekayaan Intelektual (Memahami Prinsip Dasar, Cakupan, dan Undang-undang yang Berlaku)*, Bandung : Oase Media
- Sudarmanto, 2012, *KI & HKI Serta Implementasinya Bagi Indonesia*, Jakarta: Kompas Garmedia
- Syarifin, Pipin dan Dedah Jubaedah, 2004, *Peraturan Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia*, Bandung: Pustaka Bani Quraisy
- Tunggal, Hadi Setia, 2011, *Pokok-pokok Hak Kekayaan Intelektual (HKI/HaKI)*, Jakarta: Harvarindo
- Usman, Rachmadi, 2003, *Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual (Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia)*, Bandung: PT. Alumni
- , 2003, *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*, Bandung: PT. Alumni

