

PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA SMA NEGERI 16 PEKANBARU TENTANG KETENTUAN HUKUM HAK CIPTA DALAM DUNIA DIGITAL

Irawan Harahap¹, Yalid², Riantika Pratiwi³

^{1,2,3}Fakultas Hukum Universitas Lancang Kuning

¹irawan.harahap@unilak.ac.id, ²yalid@unilak.ac.id, ³riantika@unilak.ac.id

ABSTRAK

Di era digital sekarang ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong terjadinya perubahan yang berarti pada tatanan kehidupan masyarakat, tidak terkecuali di lingkungan pelajar sekolah menengah atas. Para siswa, sebagai generasi muda, tergolong sebagai kelompok yang sangat dinamis dalam mengakses perangkat digital dan jaringan internet, baik untuk keperluan akademis maupun rekreasi. Aktivitas seperti penggunaan media sosial, situs berbagi video, serta beragam aplikasi digital telah menjadi rutinitas keseharian siswa di SMA Negeri 16 Pekanbaru. Tingginya frekuensi pemanfaatan teknologi digital tersebut tidak selalu sejalan dengan tingkat pemahaman yang memadai tentang aspek legal, terutama yang berkaitan dengan hak cipta. Di kalangan pelajar, fenomena yang kerap ditemukan antara lain yaitu mengunduh dan menyebarluaskan konten tanpa kewenangan, menggunakan hasil karya pihak lain tanpa menyertakan rujukan yang sah, hingga melakukan tindakan plagiarisme dalam penyelesaian tugas-tugas sekolah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa kesadaran serta pemahaman siswa mengenai pentingnya menghormati kekayaan intelektual milik orang lain masih tergolong rendah. Ketidapahaman ini dapat mengakibatkan masalah hukum yang serius seperti terjadinya pelanggaran hak cipta. Permasalahan yang mungkin timbul ketika minimnya pengetahuan siswa SMA Negeri 16 Pekanbaru terhadap ketentuan hukum hak cipta dalam dunia digital. Oleh karena itu, peningkatan pemahaman siswa SMA Negeri 16 Pekanbaru terhadap ketentuan hukum hak cipta dalam dunia digital menjadi sangat penting. Target dan luaran sesuai rencana bagi pengusul berupa publikasi jurnal dan media massa elektronik. solusi yang ditawarkan dari program pengabdian kepada masyarakat ini untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami mitra.

Kata kunci: Hukum Hak Cipta, Dunia Digital, Kesadaran Hukum

ABSTRACT

In today's digital era, rapid advances in information and communication technology have significantly transformed various aspects of society, including the daily lives of senior high school students. As digital natives, students are among the most active users of digital devices and the internet for both academic and recreational purposes. Activities such as using social media, accessing video-sharing platforms, and utilizing various digital applications have become an integral part of students' everyday lives at SMA Negeri 16 Pekanbaru. Despite their extensive engagement with digital technology, students' understanding of the legal aspects governing its use, particularly copyright law, remains limited. Common practices among students include downloading and sharing copyrighted content without authorization, using other people's work without proper attribution, and committing plagiarism when completing school assignments. These behaviors indicate that students' awareness of the importance of respecting the intellectual property rights of others is still relatively low. This lack of legal awareness may expose students to serious legal consequences, particularly copyright infringement. The limited knowledge of students at SMA Negeri 16 Pekanbaru regarding copyright regulations in the digital environment represents an important issue that requires immediate attention. Therefore, improving students' understanding of copyright law in the digital age has become increasingly essential to foster responsible digital citizenship and encourage ethical behavior in the use of digital content. To address these challenges, this Community Service Program proposes an educational outreach initiative designed to enhance students' legal literacy regarding copyright protection in the digital environment. The program is expected to equip students with a better understanding of copyright principles, promote greater respect for intellectual property rights, and encourage responsible digital practices. The planned outputs of this program include publication in a scientific journal and dissemination through electronic mass media to broaden the impact of the community engagement activities.

Keywords: Copyright Law, Digital Environment, Legal Awareness

1. PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, teknologi informasi dan komunikasi mengalami kemajuan yang sangat signifikan. Kemajuan tersebut melahirkan suatu tatanan kehidupan baru, di mana berbagai pemenuhan kebutuhan yang sebelumnya dilakukan secara konvensional kini bertransformasi ke dalam bentuk digital. Akibatnya, batasan jarak, ruang, dan waktu menjadi tidak relevan atau tidak terbatas. (Arum, 2021). Di era digital sekarang ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong terjadinya perubahan yang berarti pada tatanan kehidupan masyarakat, tidak terkecuali di lingkungan pelajar sekolah menengah atas. Para siswa, sebagai generasi muda, tergolong sebagai kelompok yang sangat dinamis dalam mengakses perangkat digital dan jaringan internet, baik untuk keperluan akademis maupun rekreasi. Aktivitas seperti penggunaan media sosial, situs berbagi video, serta beragam aplikasi digital telah menjadi rutinitas keseharian siswa di tingkat SMA termasuk siswa SMA Negeri 16 Pekanbaru.

Adanya internet dengan segala keunggulan dan kemudahan yang disediakan untuk masyarakat, tidak semata-mata memberikan keuntungan bagi penggunaannya, melainkan juga menimbulkan kerugian yang berkaitan dengan perbuatan melawan hukum. Perkembangan teknologi digital pada masa kini turut berdampak pada peningkatan kasus pelanggaran hak cipta di Indonesia (Kansil & Sulistio, 2024). Hak cipta merupakan hak eksklusif yang memberikan kewenangan kepada pencipta atau penerima hak untuk menerbitkan, memperbanyak, atau memberikan izin kepada pihak lain untuk melakukannya dalam bidang sastra, ilmu pengetahuan, dan seni dengan sejumlah batasan tertentu. Di antara berbagai jenis kekayaan intelektual, hak cipta menawarkan tingkat perlindungan yang paling tinggi terhadap objek yang dilindunginya, sebab cakupannya tidak hanya terbatas pada ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, melainkan juga mencakup program komputer. Dalam konteks digitalisasi yang memudahkan distribusi dan penggandaan karya tanpa izin, perlindungan hak cipta menjadi semakin krusial (Prihatin, 2024).

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 menjadi instrumen hukum yang mengatur perlindungan hak cipta di Indonesia, dengan tujuan menyediakan landasan yuridis bagi para pencipta dalam mempertahankan hak atas karya yang telah mereka hasilkan. Dengan mensinergikan ketentuan yang ada dalam Undang-Undang Hak Cipta dan Undang-Undang Informasi serta Transaksi Elektronik (UU ITE), Indonesia berupaya untuk membangun sistem perlindungan yang efektif, baik bagi pihak pencipta maupun bagi para pengguna konten digital.

Secara historis, Hak Cipta merupakan salah satu cabang dari Hak Kekayaan Intelektual yang dikenal sebagai hak pengarang (author rights). Fungsi utamanya adalah untuk memberikan perlindungan terhadap berbagai karya atau ciptaan yang dihasilkan oleh para pencipta, seperti penulis, seniman, musisi, penulis naskah, sutradara atau produser, serta pengembang perangkat lunak. Dalam konteks kehidupan modern, Hak Cipta memegang peranan yang sangat penting, karena aspek hukumnya terkait erat dengan perkembangan teknologi, bidang ekonomi, serta ranah seni dan budaya. Hak Cipta merupakan hak yang bersifat personal dan termasuk dalam ranah keperdataan yang melekat pada diri pencipta. Pencipta dapat berupa individu, kumpulan orang, maupun badan hukum, baik yang bersifat publik ataupun privat. Hak Cipta lahir dari hasil kreasi pencipta yang diwujudkan melalui proses berpikir dan perasaan. Dalam perspektif antropologi, hak ini bersumber dari daya cipta, rasa, dan kehendak seseorang. Oleh karena itu, Hak Cipta harus berasal sepenuhnya dari kreativitas manusia dan tidak boleh bersumber dari hal-hal yang telah ada di luar proses atau luaran dari kreativitas tersebut (Kansil & Sulistio, 2024).

Perlindungan hak cipta di era digital merupakan tantangan serius bagi sistem hukum Indonesia dalam mengadaptasi perubahan pesat yang terjadi akibat kemajuan teknologi informasi. Maraknya pelanggaran hak cipta melalui media sosial, situs streaming ilegal, dan platform berbasis digital lainnya menunjukkan bahwa bentuk pelanggaran kekayaan intelektual telah mengalami transformasi signifikan dari bentuk konvensional ke bentuk digital yang kompleks dan lintas batas (Ratu, 2025). Pelanggaran terhadap hak cipta di media elektronik (e-media) terjadi secara meluas dalam beragam bentuk, antara lain pemanfaatan karya tanpa izin serta praktik pembajakan. Maraknya pelanggaran ini tidak terlepas dari karakteristik e-media yang memungkinkan akses yang mudah dan penyebaran konten yang berlangsung secara cepat. Kondisi ini semakin diperparah oleh kenyataan bahwa para pencipta karya digital sering kali tidak memiliki pemahaman yang memadai mengenai hak-hak yang melekat pada diri mereka. Pencipta yang tidak menyadari hak-haknya tersebut menjadi lebih rentan terhadap eksploitasi, baik dalam bentuk penggunaan tanpa izin maupun distribusi ulang yang bertentangan dengan hukum (Judijanto et.al. 2024).

Salah satu bentuk pelanggaran yang saat ini semakin sering terjadi namun tidak disadari baik oleh pelaku maupun penggunaannya adalah unggahan lagu daur ulang (cover song) ke dalam platform digital seperti

Spotify, Joox, dan YouTube tanpa memperoleh izin terlebih dahulu dari pemegang hak cipta. Ketika para musisi pembuat versi daur ulang tersebut mengunggah lagu cover ke platform digital, maka telah terjadi tindakan pengumuman atas karya cipta yang bersangkutan. Selain itu, unggahan lagu cover ke dalam sejumlah platform tersebut juga mengandung konsekuensi terjadinya penggandaan atas karya dimaksud (Juardi et.al, 2023).

Contoh lain dalam pelanggaran hak cipta yang masih sering terjadi hingga saat ini adalah tindakan mengunggah ulang (reupload) video atau konten milik pencipta tanpa izin, yang kemudian ditempatkan di kanal YouTube milik pelaku sendiri. Dalam praktiknya, karya yang telah diunggah oleh pemilik asli dan tersimpan dalam basis data akunnya tersebut, diunduh kemudian diunggah ulang tanpa menyertakan tanda kepemilikan (watermark). Tak jarang, konten hasil unggahan ulang ini justru memperoleh jumlah penonton yang lebih banyak dibandingkan kanal pemilik asli. Tindakan demikian jelas melanggar hak ekonomi dari konten kreator yang pertama kali mengunggah karyanya. Berdasarkan ketentuan hukum yang berlaku, perlindungan terhadap karya cipta yang dihasilkan oleh para konten kreator sangat diperlukan mengingat masih banyaknya praktik penyalahgunaan yang dilakukan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab (Sari et.al, 2023).

Ketentuan mengenai hak cipta diatur dalam Pasal 1 Angka 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang menyatakan bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta dan timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif sejak suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata, tanpa mengabaikan pembatasan-pembatasan yang ditetapkan oleh peraturan perundang-undangan. Adapun hak eksklusif tersebut terdiri atas dua jenis, yakni hak moral dan hak ekonomi. Dengan demikian, pelanggaran hak cipta secara umum dapat diartikan sebagai tindakan seseorang yang melanggar hak moral dan/atau hak ekonomi yang melekat pada diri pencipta suatu karya.

Bentuk pengaturan hak moral diantaranya adalah yang tercantum dalam Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Pasal 5 ayat (1) huruf e “Hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta untuk mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.” Kemudian dalam penjelasan Undang-Undang Hak Cipta Pasal 5 ayat (1) huruf e menyebutkan distorsi, mutilasi, dan modifikasi ciptaan merupakan:

1. Distorsi ciptaan merupakan perbuatan pemutarbalikan suatu fakta atau identitas Ciptaan.
2. Mutilasi ciptaan merupakan proses atau perbuatan menghilangkan sebagian Ciptaan.
3. Modifikasi ciptaan adalah perubahan atas ciptaan.

Salah satu bentuk hak ekonomi yang dilindungi adalah dari Pentransformasian Ciptaan, Pentransformasian Ciptaan adalah terciptanya suatu ciptaan baru dengan melalui proses kreatif yang menggunakan ekspresi yang berasal dari ciptaan yang telah ada sebelumnya. (Muhammad, 2001). Hak Ekonomi terhadap Pentransformasian Ciptaan dilindungi oleh Hukum Hak Cipta karena merupakan perbuatan eksploitasi terhadap suatu ciptaan. Sebab hak untuk mengeksploitasi nilai ekonomi dari suatu karya cipta hanya dimiliki oleh pencipta (Gidete et.al., 2022).

Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah diatur secara tegas mengenai perlindungan terhadap hak cipta beserta sanksi bagi pelanggarnya. Berdasarkan ketentuan Pasal 112, setiap orang yang tanpa hak melakukan pelanggaran terhadap hak ekonomi pencipta, khususnya untuk tujuan komersial, dapat dikenai sanksi pidana dengan pidana penjara paling lama 2 tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah). Lebih lanjut, dalam Pasal 113 diatur bahwa pelanggaran hak cipta dapat dikenai pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah) serta dapat meningkat menjadi pidana penjara hingga 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah) apabila pelanggaran tersebut tergolong pembajakan.

Pelanggaran hak cipta bukanlah tindakan yang dapat dianggap ringan, melainkan membawa konsekuensi hukum yang serius. Dalam konteks siswa Sekolah Menengah Atas, meskipun sebagian besar pelanggaran yang terjadi tidak bertujuan komersial, tetap terdapat potensi pelanggaran hukum apabila perbuatan tersebut dilakukan secara sadar dan tanpa persetujuan dari pemegang hak. Seiring dengan meningkatnya peran siswa sebagai pencipta konten digital, risiko terjadinya pelanggaran hak cipta juga turut bertambah. Dengan demikian, diperlukan upaya yang bersifat edukatif melalui kegiatan penyuluhan hukum guna memperdalam pemahaman siswa terhadap ketentuan hukum hak cipta di lingkungan digital. Kegiatan tersebut diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran hukum, membentuk sikap yang bertanggung jawab

dalam pemanfaatan teknologi, serta mendorong siswa untuk lebih menghormati karya intelektual milik pihak lain.

Berdasarkan wawancara awal dengan Tim Pengabdian dengan salah satu pihak sekolah bahwa pengetahuan siswa SMA Negeri 16 Pekanbaru belum memahami ketentuan hukum hak cipta dalam dunia digital. Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan penyuluhan hukum dengan tema “Peningkatan Pemahaman Siswa SMA Negeri 16 Pekanbaru tentang Ketentuan Hukum Hak Cipta dalam Dunia Digital” menjadi sangat penting untuk dilaksanakan. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, menumbuhkan kesadaran hukum, serta membentuk sikap bijak dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi digital di kalangan siswa. Permasalahan mitra pada kegiatan ini adalah pada umumnya siswa SMA Negeri 16 Pekanbaru belum memahami ketentuan hukum hak cipta dalam dunia digital.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan metode ceramah dan tanya jawab dalam rangka memberikan pengetahuan serta informasi kepada seluruh peserta yang mengikuti sosialisasi sehingga mereka bisa mengetahui ketentuan hukum hak cipta dalam dunia digital. Rangkaian kegiatan yang dilaksanakan dalam rangka pengabdian kepada masyarakat menggunakan dua metode: Pertama, ceramah atau penyuluhan. Dalam metode ini penceramah atau penyuluh menyampaikan materi ketentuan hukum hak cipta dalam dunia digital. Pada tahapan ini, peserta dibebaskan untuk bertanya jawab dengan penceramah. Rincian dari metode ini ialah pemaparan ketentuan hukum hak cipta dalam dunia digital. Kedua, dialog interaktif, dalam tahapan ini peserta diposisikan sebagai subjek yang dapat memberikan ulasan terkait dengan problematika hukum mengenai ketentuan hukum hak cipta dalam dunia digital. Dialog ini sebagai curah pendapat peserta untuk memperoleh masukan berupa persoalan, aspirasi, usulan, gagasan dan solusi.

Pada kegiatan ini, prosedur kerja dilaksanakan dengan beberapa tahap, yaitu Pertama, tahap persiapan ini difokuskan dengan menyiapkan semua peralatan yang dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan ini, studi literatur dan melakukan koordinasi dengan instansi terkait untuk melakukan kegiatan. Kedua, kunjungan ke lokasi untuk menentukan tempat (lokasi) kegiatan penyuluhan. Ketiga, perancangan modul penyuluhan hukum. Tahap ini mempersiapkan materi yang akan ditampilkan dalam kegiatan. Modul diperbanyak sejumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan. Keempat, pelaksanaan penyuluhan hukum dilakukan oleh Tim Pelaksana dari Fakultas Hukum Universitas Lancang Kuning dan menyampaikan materi tentang ketentuan hukum hak cipta dalam dunia digital kepada siswa SMA Negeri 16 Pekanbaru.

Agar pelaksanaan kegiatan ini dapat terlaksana maka diperlukan partisipasi instansi terkait serta siswa yang berada di sekolah SMA Negeri 16 Pekanbaru diantaranya: 1) Dalam penentuan lokasi ini ditentukan oleh Kepala Sekolah SMA Negeri 16 Pekanbaru, 2) Siswa dan Siswi SMA Negeri 16 Pekanbaru.

Guna mengetahui keberhasilan kegiatan ini dilakukan evaluasi setelah kegiatan pembekalan materi pada peserta dilakukan. Teknik mengevaluasi adalah dengan cara mengidentifikasi jumlah peserta dan sekaligus memberikan kuesioner kepada peserta terkait dengan materi kegiatan sebelum dan sesudah kegiatan. Adapun yang menjadi tolok ukur keberhasilan kegiatan ini: 1) Terwujudnya kerja sama antara pelaksana kegiatan dengan peserta kegiatan, 2) Jumlah peserta yang hadir minimal 50% dari undangan, 3) Adanya interaksi dua arah dalam kegiatan antara pembicara dan peserta, 4) Meningkatnya pemahaman peserta terkait dengan materi yang disampaikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian berupa evaluasi peningkatan pemahaman bagi siswa Siswa SMA Negeri 16 Pekanbaru Tentang Ketentuan Hukum Hak Cipta Dalam Dunia Digital. Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat memahami materi yang disampaikan oleh tim pengabdian masyarakat yang berasal dari Fakultas Hukum Universitas Lancang Kuning.

Indikator pemahaman mereka tercantum dalam hasil kuisisioner yang diberikan pada saat kegiatan. Mereka memilih jawaban dalam kuisisioner terdiri atas pilihan jawaban yang benar dan jawaban yang salah. Jawaban pada kuisisioner terdapat dalam materi yang dibagikan dan materi yang disampaikan oleh tim pengabdian.

Pelaksanaan penyuluhan menggunakan metode ceramah dan dialog. Sesi pertama menggunakan metode ceramah. Pemateri menyampaikan bahan/materi dalam bentuk paparan mengenai perlindungan data

pribadi pengguna media sosial termasuk didalamnya larangan dalam penyalahgunaan data pribadi. Peserta menyimak materi yang disampaikan pemateri. Sebelum peserta diberikan materi, peserta diberikan kuisioner dengan beberapa pertanyaan mengenai materi tentang ketentuan hukum perlindungan data pribadi bagi pengguna media sosial. Jawaban yang benar pada kuisioner itu terdapat materi yang disampaikan pemateri. Tujuan kuisioner diawal penyampaian materi ialah mengukur pengetahuan peserta.

Pertanyaan pertama untuk mengukur pengetahuan peserta mengenai pengertian hak cipta, dengan pertanyaan apa yang dimaksud dengan hak cipta dalam hukum Indonesia?. Pilihan jawaban atas pertanyaan tersebut adalah; (A) Hak yang diberikan pemerintah kepada pencipta dan bisa dinikmati oleh semua orang. (B) Hak eksklusif pencipta atas karya yang dihasilkannya yang timbul otomatis setelah karya di wujudkan. Berdasarkan Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, 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. Peserta yang menjawab dengan jawaban yang benar yaitu (B) Hak eksklusif pencipta atas karya yang dihasilkannya yang timbul otomatis setelah karya di wujudkan sebanyak 9 orang dari jumlah peserta. Peserta yang menjawab dengan jawaban yang salah berjumlah 18 orang dari jumlah peserta.

Pertanyaan kedua untuk mengukur pengetahuan siswa terhadap objek yang termasuk dalam perlindungan hak cipta. Adapun pertanyaannya yaitu, apa saja yang termasuk dalam objek hak cipta dalam dunia digital?. Pilihan jawaban atas pertanyaan tersebut adalah; (A) Lagu, film, tulisan, karya seni digital. (B) Semua informasi yang ditemukan di internet. Peserta yang menjawab dengan jawaban benar yaitu (A) Lagu, film, tulisan, karya seni digital sebanyak 5 orang dari jumlah peserta. Peserta yang menjawab dengan jawaban kurang tepat sebanyak 22 orang dari jumlah peserta.

Pertanyaan ketiga untuk mengukur pengetahuan siswa terhadap bentuk pelanggaran hak cipta dalam dunia digital. Adapun pertanyaannya yaitu bagaimana contoh pelanggaran hak cipta dalam dunia digital?. Pilihan jawabanya (A) Upload foto teman tanpa izin. (B) re upload video streaming film tanpa izin resmi. Peserta yang menjawab dengan jawaban benar yaitu (B) re upload video streaming film tanpa izin resmi, berjumlah 12 orang dari jumlah peserta. Peserta yang menjawab dengan jawaban yang kurang tepat berjumlah 15 orang dari jumlah peserta.

Pertanyaan keempat untuk mengukur pengetahuan siswa terhadap sanksi bagi pelaku pelanggaran hak cipta dalam dunia digital. Adapun pertanyaannya, bagaimana bentuk sanksi hukum pelaku bagi tindakan pelanggaran hak cipta dalam dunia digital?. Pilihan jawabannya (A) pidana penjara maksimal 10 tahun dan denda 4 miliar dan perdata ganti rugi secara ekonomi. (B) penjara 5 Tahun dan ganti rugi sebanyak 2 miliar. Peserta yang menjawab dengan pilihan jawaban yang benar yaitu (A) pidana penjara maksimal 10 tahun dan denda 4 miliar dan perdata ganti rugi secara ekonomi sebanyak 6 orang jumlah peserta. Peserta yang menjawab dengan jawaban yang kurang tepat sebanyak 21 orang dari jumlah peserta.

Pertanyaan kelima untuk mengukur pengetahuan siswa terhadap tujuan utama perlindungan hak cipta dalam dunia digital. Adapun pertanyaannya, apakah tujuan dari perlindungan hak cipta dalam dunia digital?. Pilihan jawabannya yaitu (A) Melindungi hasil kreativitas pencipta dari penggunaan tanpa izin. (B) Melindungi para pengguna digital dari penipuan hasil ciptaan produk. Peserta yang menjawab dengan jawaban yang benar yaitu (A) Melindungi hasil kreativitas pencipta dari penggunaan tanpa izin sebanyak 11 orang dari jumlah peserta. Peserta yang menjawab dengan jawaban yang kurang tepat sebanyak 16 orang dari jumlah peserta.

Secara keseluruhan tingkat pengetahuan dan pemahaman peserta terhadap ketentuan hukum hak cipta dalam dunia digital masih rendah, masih banyak peserta yang belum memahami ketentuan hukum hak cipta yang ada dalam dunia digital.

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Jumat, 22 Mei 2026 di SMA Negeri 16 Pekanbaru. Kegiatan ini berhasil dengan tolak ukur sebagai berikut:

1. Jumlah peserta yang hadir berjumlah 27 orang dari 30 undangan peserta.
2. Kerjasama peserta dan Tim Pelaksana Kegiatan berjalan lancar.
3. Peserta kegiatan antusias mengikuti semua rangkaian penyuluhan mulai dari pemaparan materi hingga sesi tanya jawab.



Gambar 1. Pemaparan Materi oleh Riantika Pratiwi



Gambar 2. Pertanyaan oleh Salah Seorang Peserta

Evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat menggunakan metode kuisioner. Tim penyuluhan menyebar kuisioner kepada peserta dan peserta menjawab pertanyaan dalam kuisioner itu dengan cara melingkari jawaban yang benar. Tujuannya ialah untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta pada saat materi sebelum dan sesudah disampaikan. Pemahaman mereka dapat dilihat pada setiap pertanyaan kuesioner sekaligus jawaban peserta. Kuisioner yang diberikan sebelum penyuluhan hukum, diberikan kembali kepada peserta kegiatan untuk diukur perbedaan sebelum dan sesudah kegiatan dilakukan.

Setelah pemberian materi dan penyuluhan dilakukan, terjadi peningkatan pengetahuan peserta, hal ini dikarenakan peserta menyimak dengan baik materi yang diberikan pada saat penyuluhan, sehingga pada umumnya peserta pada saat menjawab kuisioener sudah mengetahui jawabannya sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut: Salah satu siswa sebagai peserta pada kegiatan ini mengajukan pertanyaan. Adapun pertanyaannya yaitu, apakah kita mengcover lagu tanpa izin penyanyi aslinya itu sebagai sebuah pelanggaran hak cipta dalam dunia digital?. Tim Pengabdian menjawab bahwa untuk kegiatan mengcover lagu itu bisa menjadi sebuah pelanggaran hak cipta apabila dilakukan tanpa izin dan dengan tujuan komersial, misalnya diunggah di youtube, spotify, atau platform lainnya tanpa lisensi dengan tujuan mencari keuntungan. Ada dua hak yang dilanggar dalam hal ini yaitu hak moral dan hak ekonomi. Akan tetapi mengcover lagu boleh dilakukan jika hanya untuk menikmati secara pribadi dan tidak ada unsur mencari keuntungan.



Gambar 3. Sesi Berfoto Bersama

4. KESIMPULAN

Peserta kegiatan pengabdian yang merupakan siswa SMA Negeri 16 Pekanbaru dapat memahami materi mengenai ketentuan hukum tentang hak cipta dalam dunia digital. Indikator pemahaman mereka tercantum dalam hasil kuisioner yang diberikan pada saat kegiatan. Mereka memilih jawaban dalam kuisioner terdiri atas pilihan jawaban yang benar dan jawaban yang salah. Jawaban pada kuisioner terdapat dalam materi yang disampaikan oleh tim pengabdian. Berdasarkan hasil kuisioner yang diberikan kepada peserta setelah materi disampaikan dapat dilihat peningkatan pemahaman peserta dari pilihan jawaban yang dijawab. 95% peserta memilih jawaban yang benar. Beberapa permasalahan dan keingintahuan yang dihadapi oleh peserta terkait materi mengenai ketentuan hukum hak cipta dalam dunia digital dijawab oleh Tim Pengabdian dengan baik pada saat penyuluhan hukum itu dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrew Shandy Utama. "Law Enforcement to Copyright Infringement of Songs on the Internet Media". Jurnal Fiat Justisia, Volume 12, Number 3, 2018.
- Arum, O. S. (2021). Problematika dalam perlindungan hak cipta atas foto produk digital pada media sosial Instagram. Privat Law, 9(2).
- Gidete, D. B., Amirulloh, M., & Ramli, T. S. (2022). Pelindungan hukum atas pelanggaran hak cipta pada karya seni yang dijadikan karya non-fungible token (NFT) pada era ekonomi digital. Jurnal Fundamental Justice, 3(1).
- Juardi, A., Roestamy, M., & Nurwati. (2023). Analisis hukum terhadap hak ekonomi pencipta karya musik dan lagu yang di-cover version pada platform digital. Jurnal Ilmiah Living Law, 15(2).
- Judijanto, L., Prananda, G., Herwantono, Machmud, A., & Fauzi, M. S. (2024). Perlindungan hukum hak cipta di era digital: Analisis karya yang dipublikasikan di e-media dan implikasinya. Ekasakti Jurnal Penelitian & Pengabdian (EJPP), 4(2).
- Kansil, C. S. T., & Sulistio, F. A. (2024). Implementasi perlindungan hak cipta dalam era modernisasi terhadap kreativitas digital berdasarkan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014. Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora, 4(3).
- Muhammad, A. K. (2001). Kajian hukum ekonomi hak kekayaan intelektual. Citra Aditya Bakti.
- Prihatin, L., Listyowati, M. Y. E., & Hidayat, T. I. (2024). Perlindungan hak kekayaan intelektual: Sebuah esensial hak cipta pada era revolusi industri 4.0. Unes Law Review, 6(4).
- Ratu, M., Punuh, R. J., & Sihombing, N. A. (2025). Meninjau ulang perlindungan hak cipta di era digital: Perspektif hukum dari negara berkembang. Jurnal Anthology: Inside Intellectual Property Rights, 3(1).
- Sari, R. T. N., Nazhip, W. H., Batubara, G. V., & Wahyuni, R. (2023). Perlindungan konten kreator terhadap konten reupload perspektif hak cipta. Innovative: Journal of Social Science Research, 3(6).