

Perlindungan Hak Cipta Terhadap Video Game Di SMK Negeri 1 Tanjungpinang

Ninne Zahara Silviani¹, Elza Syarief², Anweidri Chai³, Elvin Valentino⁴, Jesen Winardo⁵, Nellsen Purwandi⁶, Ziko Riandi⁷

Universitas Internasional Batam

Email: ninne@uib.ac.id, elza.syarief@uib.ac.id, 2131013.anweidri@uib.edu, 2131017.elvin@uib.edu, 2131019.jesen@uib.edu, 2131022.nellsen@uib.edu, 2131018.ziko@uib.edu

Abstrak

Perkembangan zaman yang semakin canggih sangat berpengaruh terhadap teknologi yang ada, salah satunya adalah game. Perkembangan ini tidak selalu berjalan dengan baik ada berbagai masalah yang muncul seiring perkembangannya. Salah satunya adalah perlindungan hak cipta. SMK negeri 1 Tanjungpinang adalah salah satu sekolah yang mengajarkan ilmu tentang software namun pengetahuan tentang hak cipta sangat berpengaruh terhadap pelajaran yang dipelajari dan diajarkan oleh sekolah. Oleh karena itu, pengetahuan mengenai perlindungan hak cipta sangat penting untuk diajarkan kepada para siswa. Metode yang dipakai dalam kegiatan ini dimulai dari pengumpulan data dalam bentuk observasi dan kuesioner kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan dalam bentuk sosialisasi. Hasil yang dicapai dalam kegiatan ini adalah para siswa paham mengenai hak cipta baik secara umum maupun khusus kepada game dan dapat mendaftarkan hak cipta pada karyanya sendiri

Abstract

The development of an increasingly sophisticated era greatly affects existing technology, one of which is games. This development does not always go well there are various problems that arise along with its development. One of them is copyright protection. SMK Negeri 1 Tanjungpinang is one of the schools that teaches knowledge about software but knowledge about copyright is very influential on the lessons learned and taught by the school. Therefore, knowledge of copyright protection is very important to be taught to students. The method used in this activity starts from collecting data in the form of observations and questionnaires and then continues with implementation in the form of socialization. The results achieved in this activity are that students understand copyright both in general and specifically to games and can register copyrights on their own works.

Keywords: *Copyright, Socialization, games*

Pendahuluan

Kemajuan teknologi yang sangat pesat membuat orang menjadi lengah akan pelanggaran hak cipta. Oleh karena itu, diciptakan aturan mengenai hak cipta. Selain itu, dengan kemajuan zaman yang semakin canggih dan semakin maju, ilmu dan pengetahuan yang diajarkan akan semakin bermacam-macam dan semakin lebih baik.

Pelajaran yang dipelajari berupa software yang mencakup program sederhana, aplikasi game, pembuatan website, desain grafis, pemrograman dasar dan sebagainya, serta hardware yang diajarkan seperti: maintenance hardware, sistem komputer, teknologi jaringan berbasis luas (WAN), Administrasi Infrastruktur Jaringan dan sebagainya. Sehingga para murid, tidak

hanya akan semata-mata berfokus pada hardware tetapi dapat meningkatkan minat dan bakat para siswa.

Pendidikan video game menjadi sangat penting yang dimulai dengan pembuatan video game maupun dengan penggunaan atau pemakaian video game dari sisi pengguna. Kita dapat mengetahui saat ini sudah banyak sekali game yang beredar, saat ini sudah ada 477.877 aplikasi game mobile yang tersedia di Android (Clement, 2022). Game yang beredar tidak hanya tersedia dalam satu platform namun juga berbagai platform seperti smartphone, permainan console, computer pribadi dan sebagainya. Saat ini, untuk mengakses game sangat mudah terutama mobile game karena hampir setiap orang di dunia memiliki sebuah smartphone.

Tidak hanya program video game yang semakin bertambah namun jumlah pemain video game juga sangat meningkat, bahkan saat ini sudah ada 3.24 miliar orang yang sudah dikelompokkan sebagai pemain video game atau gamer dan akan semakin bertambah dari tahun ke tahun. Dari benua memiliki 1.48 miliar video gamer kemudian di benua eropa memiliki 715 juta. (Tholl et al., 2022)

Seseorang atau orang yang membuat game akan menghabiskan banyak waktu untuk menyelesaikan sebuah karyanya. Mereka sebagai pembuat game tidak hanya menghabiskan banyak waktu untuk menyelesaikan karyanya namun uang, tenaga, hingga ide-ide. Oleh karena itu, permainan atau game beserta asset-asetnya sangat layak untuk mendapatkan perlindungan. Dengan adanya perlindungan terhadap game ini akan mengurangi atau menghapus pelanggaran-pelanggaran seperti penggandaan dan pembajakan yang merugikan penciptanya. (Malik et al., 2017)

Di Indonesia, perlindungan hak kekayaan intelektual terhadap software terutama game melalui Hak cipta. sedangkan Di beberapa negara maju perlindungan hak kekayaan intelektual

terhadap software terutama game di lakukan melalui hak paten. Di Indonesia, ada peraturan yang berkaitan dengan hak cipta yaitu UU Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Dahen & Rasyidi, 2019)

Masalah

Kasus hak cipta di Indonesia semakin meningkat dari tahun ke tahun. Salah satu kasus pelanggaran hak cipta yang terjadi adalah pembajakan. Pada tahun 2018, angka pembajakan di Indonesia meningkat sebanyak 500% dan membuat negara Indonesia masuk ke dalam kategori yang disebut sebagai Priority Watch List. (Fabrianne & Setyanto, 2018)

Masalah yang kami temukan pada SMK Negeri 1 Tanjungpinang adalah belum ada pengetahuan perlindungan hak cipta terhadap video game yang di ajarkan kepada para siswa. Hak cipta terutama pada video game ini sangat penting baik saat membuat game maupun saat penggunaannya karena pelanggaran hak cipta sangat mudah di laksanakan. oleh karena itu, dengan adanya dukungan project ini maka para siswa dapat meningkatkan atau menambah wawasan mereka baik mengenai hak cipta maupun terhadap video game

Metode

(1) Metode Pelaksanaan

metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah pada project ini yaitu dibentuk dalam sebuah sosialisasi. Sosialisasi yang dibawakan dengan materi dalam bentuk power point. Materi tersebut di bentuk dalam 28 slide yang isinya berbentuk teks dan video. Tujuan dari metode pelaksanaan ini agar para siswa bisa meningkatkan pengetahuannya dari materi yang dibawakan yaitu perlindungan hak cipta.

(2) Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu hal yang penting untuk menganalisis permasalahan dan mencari solusi untuk permasalahan tersebut. Selain untuk menganalisa permasalahan, kita dapat menggunakannya untuk menentukan hasil atas data tersebut. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data di dalam project ini yaitu:

A. Teknik Observasi

Observasi adalah kegiatan dalam pengumpulan data dengan turun tangan langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yang melibatkan seluruh indera (Hadiana & Pasundan, 2021). Observasi ini dilaksanakan secara langsung ke SMK negeri 1 Tanjungpinang meskipun demikian dikarenakan seluruh anggota merupakan alumni dari sekolah tersebut maka pengumpulan data juga bisa diambil dari pengalaman tiga tahun saat bersekolah

B. Kuesioner

Kuesioner adalah sebuah metode atau teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden yang digunakan untuk memperoleh informasi (Kesumawati & Hendry, 2022). Kuesioner ini dilakukan dengan menanyakan sejumlah pertanyaan kepada para siswa setelah sosialisasi di lakukan.

kuesioner akan mencakup beberapa pertanyaan berikut

- 1 Bagaimana pendapat anda mengenai materi yang di sampaikan
- 2 Bagaimana pendapat anda mengenai media yang digunakan dalam menyampaikan materi

3 Bagaimana pendapat anda mengenai kemampuan pembicara menyampaikan materi

4 Bagaimana pendapat anda mengenai sosialisasi secara keseluruhan

5 Apakah anda mengerti materi yang telah disampaikan

6 Apakah anda tau dimana tempat mendaftarkan hak cipta setelah di jelaskan oleh pembicara

7 Apakah anda dapat menghakciptakan karyanya sendiri

Beserta satu umpan balik opsional yang dapat di berikan oleh murid-murid kepada pelaksana PKM

(3) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang di pakai dalam project ini adalah Teknik kuantitatif yang diambil dari hasil kuesioner yang telah dibuat dan di bagikan kepada para peserta pada saat sosialisasi. jumlah peserta yang di ambil dari kuesioner untuk analisis data berjumlah 28 siswa

(4) Lokasi, waktu, dan durasi kegiatan

Lokasi kegiatan dari sosialisasi ini berada di mitra itu sendiri yaitu di SMK Negeri 1 Tanjungpinang. Sosialisasi ini dilaksanakan pada hari jumat, 5 Agustus 2022 pukul 10.00 di Lab Teknik Komputer dan Jaringan. Durasi dari kegiatan ini berlangsung selama satu jam tiga puluh menit sampai dua jam.

Pembahasan

(1) Pelaksanaan/implementasi kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ini dibentuk dalam sebuah sosialisasi. Awal dari pelaksanaan kegiatan ini adalah bertemu langsung dengan mitra dan

mendiskusikan mengenai masalah yang ada. Setelah mendiskusikan, maka kami mengajukan surat kepada pihak sekolah untuk melaksanakan kegiatan sosialisasi. kemudian, kami mempersiapkan materi dan kebutuhan-kebutuhan lainnya seperti poster, ide-ide kuis dan kertas kuesioner yang telah di cetak untuk dibawa saat sosialisasi. Materi dari sosialisasi yang dibawa mencakup masalah yang terdapat pada mitra. Setelah kebutuhan-kebutuhan seperti materi, poster dan hasil cetakan kuesioner di siapkan maka pelaksanaan sosialisasi ini dapat kita di laksanakan. Pelaksanaan kegiatan ini pada hari Jumat pukul 10.00 dan di hadiri oleh 28 orang.

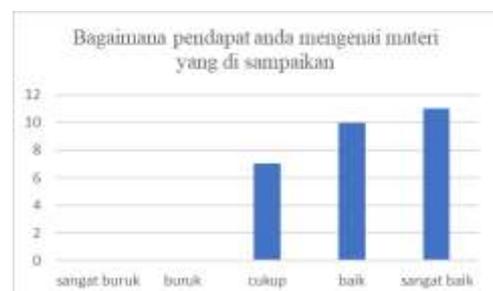
Sesi dari kegiatan sosialisasi ini akan di detailkan menjadi beberapa bagian, sebagai berikut:

1. Pembukaan
2. Pembawaan materi dari slide powerpoint yang telah dibuat sebelumnya dengan topik perlindungan hak cipta
3. Tanya jawab oleh siswa dengan sistem berhadiah setiap ada pertanyaan. Pada proses tanya jawab ada 3 pertanyaan yang ditanyakan oleh tiga siswa yaitu:
 - a. Apakah uang yang dibayar ke dalam website pendaftaran hak cipta sama untuk setiap jenis produknya atau berbeda?
 - b. Apakah ada hukuman bagi pelanggar hak cipta? Dan apa hukuman bagi pelanggar hak cipta tersebut?
 - c. Apakah ada kejadian atau kemungkinan jika sebuah karya yang ingin di hak cipta kan yang telah di upload akan ditolak?

Pada sesi tanya jawab ini kami memberikan uang senilai total Rp 60.000 kepada tiga peserta yang telah bertanya

4. sesi kuis dengan sistem undian yang dimana siswa maju untuk memilih selebar kertas yang di acak dan menjawab pertanyaan yang tertulis di kertas tersebut. Pertanyaan ini dibuat berdasarkan materi yang telah dibuat dan di jelaskan sebelumnya. setelah sesi kuis dilaksanakan, maka akan dibagikan hadiah kuis maupun hadiah kepada peserta. Pada sesi kuis ini kami memberikan uang senilai total Rp 40.000 kepada dua peserta yang berhasil menjawab kuis tersebut.
5. Sesi Pengisian Kuesioner, pengisian kuesioner ini diisi oleh 28 orang yang dimana di dalam kuesioner tersebut ada 7 pertanyaan untuk para siswa jawab dan satu buah feedback yang bersifat opsional.

Berdasarkan data yang telah diisi oleh para siswa, Adapun gambar diagram yang telah dikumpul sesuai pertanyaan



Gambar (1) Diagram Pertanyaan Pertama

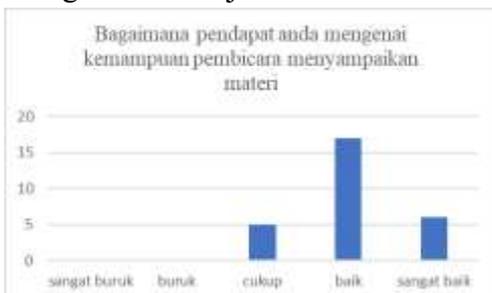
Berdasarkan gambar (1) menunjukkan bahwa materi yang di

sampaikan oleh pelaksana untuk nilai “sangat buruk” dan “buruk” berjumlah 0 atau tidak ada, untuk nilai “cukup” berjumlah 7 siswa, untuk nilai “baik” berjumlah 10 siswa dan untuk nilai “sangat baik” berjumlah 11 siswa



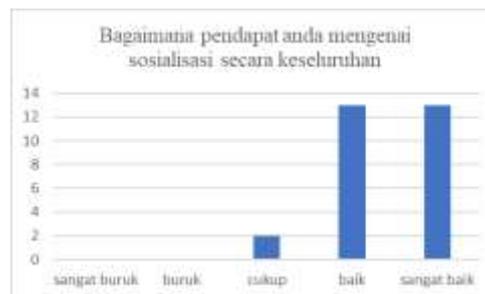
Gambar (2) Diagram Pertanyaan Kedua

Berdasarkan gambar (2) menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam penyampaian materi oleh pelaksana untuk nilai “sangat buruk” dan “buruk” berjumlah 0 atau tidak ada, untuk nilai “cukup” berjumlah 6 siswa, untuk nilai “baik” berjumlah 13 siswa dan untuk nilai “sangat baik” berjumlah 9 siswa



Gambar (3) Diagram Pertanyaan Ketiga

Berdasarkan gambar (3) menunjukkan bahwa tingkat kemampuan pembicara dalam menyampaikan materi untuk nilai “sangat buruk” dan “buruk” berjumlah 0 atau tidak ada, untuk nilai “cukup” berjumlah 5 siswa, untuk nilai “baik” berjumlah 17 siswa dan untuk nilai “sangat baik” berjumlah 6 siswa



Gambar (4) Diagram Pertanyaan Keempat

Berdasarkan gambar (4) menunjukkan bahwa nilai dari sosialisasi secara keseluruhan untuk nilai “sangat buruk” dan “buruk” berjumlah 0 atau tidak ada, untuk nilai “cukup” berjumlah 2 siswa, untuk nilai “baik” berjumlah 13 siswa dan untuk nilai “sangat baik” berjumlah 13 siswa



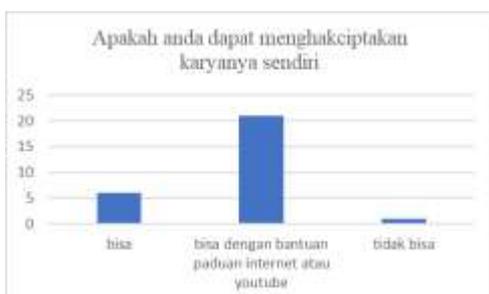
Gambar (5) Diagram Pertanyaan Kelima

Berdasarkan gambar (5) menunjukkan bahwa tingkat kepeahaman peserta terhadap materi yang disampaikan oleh pelaksana untuk nilai “sangat buruk” dan “buruk” berjumlah 0 atau tidak ada, untuk nilai “cukup” berjumlah 5 siswa, untuk nilai “baik” berjumlah 17 siswa dan untuk nilai “sangat baik” berjumlah 6 siswa



Gambar (6) Diagram Pertanyaan Keenam

Berdasarkan gambar (6) menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa terhadap tempat untuk mendaftarkan hak cipta untuk nilai “sangat buruk” dan “buruk” berjumlah 0 atau tidak ada, untuk nilai “cukup” berjumlah 4 siswa, untuk nilai “baik” berjumlah 11 siswa dan untuk nilai “sangat baik” berjumlah 13 siswa



Gambar (7) Diagram Pertanyaan Ketujuh

Berdasarkan gambar (7) menunjukkan bahwa seberapa bisa peserta untuk mendaftarkan hak ciptanya sendiri untuk nilai “bisa” berjumlah 6, untuk nilai “bisa dengan panduan internet atau youtube” berjumlah 21 siswa ,dan untuk nilai “tidak” berjumlah 1 siswa

Setelah kami menyelesaikan sosialisasi ini, maka kami akan mempersiapkan luaran-luaran lainnya seperti artikel dan sebagainya

(2) Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan

Dalam pelaksanaan Kegiatan sosialisasi yang berlangsung di SMK Negeri 1 Tanjungpinang ini. ada beberapa dokumentasi kegiatan berupa foto dan video yang telah di ambil saat kegiatan ini , sebagai berikut:



Gambar (8) Penyampaian Materi



Gambar (9) Pembagian hadiah kuis



Gambar (10) Foto Bersama



Gambar (11) Poster Sosialisasi

Komisiner Terkait Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepala
Masyarakat di SMK Negeri 1 Tanjungpinang

Nama pengisi : *[Handwritten Name]*
Kelas : *[Handwritten Class]*
Hari/Tanggal : Jumat, 5 Agustus 2022

Berilah tanda (✓) centang pada jawaban yang anda pilih

Sangat Buruk 4. Baik
2. Buruk 5. Sangat Baik
3. Cukup

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Kejelasan pesan yang disampaikan (materi yang di sampaikan)					✓
2.	Kejelasan penyampaian materi yang disampaikan (materi yang disampaikan dalam penyampaian materi)					✓
3.	Kejelasan penyampaian materi yang disampaikan (materi yang disampaikan dalam penyampaian materi)					✓
4.	Kejelasan penyampaian materi yang disampaikan (materi yang disampaikan dalam penyampaian materi)					✓
5.	Apakah anda mengerti materi yang disampaikan					✓
6.	Apakah anda tahu dimana tempat sosialisasi ini dilaksanakan					✓

Feedback / tanggapan / saran kepala pelaksanaan kegiatan (jika ada): *[Handwritten Feedback]*

Tertama kasih atas kontribusinya dalam kegiatan keabdian ini.

Gambar (12) Hasil Kuesioner Seorang siswa

- (3) Keunggulan dan kelemahan luaran
- Keunggulan dari project sosialisasi ini adalah pembawaan materi tidak hanya berupa teks namun juga berupa video dan kegiatan ini juga memiliki ice breaking atau pencairan suasana yaitu dengan system tanya jawab dan kuis yang lebih seru dan berbeda.

Kelemahan dari kegiatan ini adalah materi yang ingin di sampaikan terlalu banyak sehingga murid-murid akan merasa bosan dan tidak memperhatikan sosialisasi

- (4) Tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan
- Kesulitan dalam melaksanakan kegiatan sosialisasi ini adalah kepala sekolah dan wakil kepala sekolah sedang berada di luar kota saat proses penandatanganan surat sehingga kegiatan-kegiatan lainnya tertunda seperti untuk berdiskusi dan mempersiapkan kebutuhan mitra. Selain itu, kesulitan lainnya yang di hadapi yaitu adanya perubahan jadwal sosialisasi yang telah di tetapkan yaitu jam 1 siang menjadi jam 10 pagi karena suatu kondisi tertentu pada mitra

Simpulan

Pelanggaran hak cipta menjadi suatu masalah yang sangat penting di zaman yang semakin maju ini. Dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih, membuat perlindungan hak cipta baik secara umum maupun terhadap video game menjadi sangat penting. Oleh karena itu dibutuhkan pengetahuan kepada siswa-siswi agar pelanggaran hak cipta ini dapat diminimalisasikan. Salah satunya adalah dengan implemetasi berbentuk sosialisasi.

Pelaksanaan kegiatan ini yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tanjungpinang berlangsung dengan baik. Para siswa-siswi berkerjasama dengan baik sehingga kegiatan ini berjalan dengan lancar. Para siswa juga aktif dan dapat menjawab pertanyaan dan bertanya terkait dengan materi perlindungan hak cipta dengan baik. setelah sosialisasi ini di laksanakan, Murid-murid juga menjadi mengerti mengenai hak cipta, akibat pelanggaran hak cipta, undang-undang yang berlaku dan mengetahui dimana dan

bagaimana cara mendaftarkan hak ciptadibuktikan dengan hasil kuesioner yang bagus.

Kegiatan ini berdampak baik untuk semua pihak baik dari pihak pelaksana, pihak sekolah maupun para pelajar. Jadi, kegiatan yang berdampak baik ini juga memberikan manfaat yang baik kepada berbagai pihak yaitu:

1. Bagi Sekolah

Manfaat yang didapatkan bagi sekolah adalah mendapatkan bimbingan yang mungkin tidak terdapat dalam pembelajaran namun dapat diberikan oleh mahasiswa mengenai proses pembuatan game atau bahkan apa saja bahan yang di hak ciptakan dalam pembuatan video game tersebut.

2. Bagi pelajar

Manfaat yang didapatkan bagi pelajar adalah para siswa menjadi tau mengenai hak cipta terhadap software dan menggali potensi, minat dan bakat serta ketertarikan para murid mengenai game maupun pembuatan game

Selain itu, kegiatan-kegiatan seperti sosialisasi jangka Panjang ini sangat disarankan untuk tetap berjalan agar ilmu-ilmu yang tidak ada atau ilmu tambahan dapat menjadi pengetahuan yang lebih banyak untuk para murid dan juga dengan topik-topik yang berbeda dan banyak lagi.

Daftar Pustaka

- Clement, J. (2022). *Google Play: Number of Available Gaming Apps as of Q1 2022*. Video Gaming & Esports. <https://www.statista.com/statistics/780229/number-of-available-gaming-apps-in-the-google-play-store-quarter/>
- Dahen, L. D., & Rasyidi, A. (2019). *Perlindungan Hukum bagi Pemegang Lisensi Hak Cipta Game Online terhadap Pihak Ketiga Sebagai Pembuat Program Modifikasi*. *I(2)*, 156–180. <https://doi.org/10.24014/je.v1i2.8428>
- Fabrianne, A. Y., & Setyanto, Y. (2018). *Upaya Humas Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual dalam Membangun Kesadaran Hak Cipta*. *2(2)*, 257–262. <https://doi.org/10.24912/pr.v2i2.3585>
- Hadiana, R. N., & Pasundan, U. (2021). *Peran Teknologi Informasi Terhadap Kinerja Karyawan*.
- Kesumawati, R., & Hendry. (2022). *Analisis Kepuasan Nasabah Menggunakan Metode Service Quality dan Customer Satisfaction Index*. *4(1)*, 88–95. <https://doi.org/10.47065/bits.v4i1.1557>
- Malik, I. A., Santoso, B., & Mahmudah, S. (2017). *Perlindungan Hukum atas Karya Cipta Permainan Video Menurut Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*. *Diponegoro Law Journal*, *6(2)*, 1–13.
- Tholl, C., Bickmann, P., Wechsler, K., Froböse, I., & Grieben, C. (2022). *Musculoskeletal Disorders in Video Gamers – a Systematic Review*. *BMC Musculoskeletal Disorders*, 1–16. <https://doi.org/10.1186/s12891-022-05614-0>