

Sang Sewagati Journal

Vol. 2, No. 1, February 2024

ISSN (Online): 3025-7387

Published by Faculty of Law, Universitas Internasional Batam

<https://journal.uib.ac.id/index.php/sasenal/index>

Meningkatkan Kesadaran Remaja terhadap Penggunaan Konten Digital sebagai Hak Cipta

Hari Sutra Disemadi^{1*}, Lu Sudirman², Triana Dewi Seroja³, Henry Soelistyo Budi⁴, Shelvi Rusdiana⁵, Muhammad Dahrain Modjo⁶

^{1,2,3,5,6}Fakultas Hukum, Universitas Internasional Batam, Jl. Gajah Mada, Tiban Indah, Kec. Sekupang, Kota Batam, Kepulauan Riau, 29426, Indonesia, hari@uib.ac.id

⁴Fakultas Hukum, Universitas Pelita Harapan, Jl. Jend. Sudirman No.50, Kec. Setiabudi, Kota Jakarta Selatan, 12930, Indonesia

ABSTRAK

Diterima: 10-1-2024

Revisi: 25-1-2024

Diterima: 10-3-2024

Kutipan:

Disemadi, H.S., Sudirman, L., Seroja, Budi, H.S., Rusdiana, S., & Modjo, M.D. (2024). Meningkatkan Kesadaran Remaja terhadap Penggunaan Konten Digital sebagai Hak Cipta. *Sang Sewagati Journal*, 2(1), 45-60.

Copyright© 2024 by Author(s)



Di era digital saat ini, media sosial telah menjadi platform utama untuk berbagi konten dalam berbagai bentuk seperti teks, gambar, video, dan musik. Terdapat 139 juta identitas pengguna media sosial di Indonesia, setara dengan 49,9% dari total populasi nasional pada Januari 2024. Dengan dominasi berbagai platform media sosial ini, risiko pelanggaran hak cipta semakin meningkat karena tingginya volume konten yang dibagikan dan diakses tanpa izin yang sah. Untuk itu perlu adanya upaya peningkatan pemahaman bagi masyarakat khususnya remaja dalam membuat dan menggunakan konten digital agar tidak melanggar aturan yang ada. Melalui kegiatan pengabdian berupa penyuluhan hukum, diharapkan siswa-siswa di SMA Negeri 21 Batam dapat meningkatkan kesadarannya terhadap penggunaan konten digital agar tidak melanggar hak cipta orang lain. Upaya-upaya sederhana telah dijelaskan untuk menghindari pelanggaran hak cipta terhadap konten digital di media sosial. Dengan memahami aturan hak cipta, remaja dapat lebih berhati-hati dalam menggunakan konten yang ditemukan secara daring. Penggunaan konten yang legal dan berlisensi, serta memberikan atribusi yang tepat, menunjukkan penghargaan terhadap karya orang lain dan mencegah tindakan yang dapat dianggap sebagai pelanggaran hukum. Pelaksanaan PkM ini telah berhasil meningkatkan kesadaran remaja tentang hak cipta dalam konteks penggunaan konten digital. Para siswa kini memiliki pemahaman yang lebih baik tentang hak cipta dan pentingnya menghargai karya orang lain dalam era digital.

Kata Kunci: Konten Digital; Hak Cipta; Penyuluhan Hukum

DOI: <https://doi.org/10.37253/sasenal.v2i1.9367>

PENDAHULUAN

Pentingnya upaya peningkatan kesadaran remaja tentang penggunaan konten digital sebagai hak cipta tidak bisa diremehkan. Di era saat ini, penggunaan media sosial telah merajalela di kalangan remaja. Platform seperti Instagram, TikTok, dan YouTube

memberikan akses mudah untuk berbagi konten seperti foto, video, dan musik. Namun, seringkali remaja tidak menyadari bahwa konten yang mereka bagikan atau gunakan bisa saja melanggar hak cipta orang lain. Kesadaran tentang hak cipta penting karena melindungi karya intelektual orang lain (Yanto, 2015; Indriani, 2018). Banyak remaja mungkin tidak tahu bahwa mencuri gambar dari internet atau menggunakan lagu tanpa izin dapat menimbulkan masalah hukum serius.

Tabel 1. 10 Aplikasi Media Sosial yang Paling Banyak Digunakan Pengguna Internet di Indonesia (Januari 2024)

No.	Nama Data	Nilai
1	WhatsApp	90,9
2	Instagram	85,3
3	Facebook	81,6
4	TikTok	73,5
5	Telegram	61,3
6	X (Twitter)	57,5
7	Facebook Messenger	47,9
8	Pinterest	34,2
9	Kuaishou	32,4
10	LinkedIn	25

Sumber: Databoks (Annur, 2024)

Menurut laporan terbaru dari We Are Social, WhatsApp menjadi aplikasi media sosial yang paling populer di Indonesia pada bulan Januari 2024. Mayoritas pengguna internet di Indonesia dalam rentang usia 16 hingga 64 tahun, sebesar 90,9%, menggunakan aplikasi ini. Diikuti oleh Instagram dengan jumlah pengguna mencapai 85,3%, Facebook dengan 81,6%, dan TikTok dengan 73,5%. Selain itu, pengguna Telegram mencatatkan angka 61,3%, sementara X (dahulu Twitter) mencapai 57,5% dari seluruh pengguna internet di Indonesia. Terdapat juga pengguna yang menggunakan Facebook Messenger, Pinterest, Kuaishou (Kwai dan Snack Video), serta LinkedIn dengan proporsi yang lebih kecil, seperti yang terlihat dalam grafik yang disediakan. Secara total, We Are Social mencatat adanya 139 juta identitas pengguna media sosial di Indonesia pada Januari 2024, yang setara dengan 49,9% dari total populasi nasional. Data ini menggambarkan dominasi aplikasi WhatsApp sebagai yang paling digunakan di Indonesia, diikuti oleh platform lain yang juga memiliki penetrasi yang signifikan di kalangan pengguna internet Indonesia (Annur, 2024).

Tabel 2. Aplikasi yang Paling Banyak Diunduh di Indonesia pada 2023

No.	Nama Data	Nilai (Juta kali unduhan)
1	TikTok	67,4
2	CapCut	53,9
3	Facebook	52,8

4	Instagram	50,6
5	Shopee	42,5
6	WhatsApp	38,6
7	DANA	33
8	WhatsApp Business	28,1
9	GoTube	26
10	SHAREit	25,5

Sumber: Databoks (Muhammad, 2024)

Menurut laporan dari perusahaan riset aplikasi Business of Apps, TikTok telah menjadi aplikasi yang paling banyak diunduh di Indonesia pada tahun 2023. Aplikasi ini, yang dikelola oleh ByteDance, berhasil mencatatkan jumlah unduhan sebanyak 67,4 juta di Tanah Air selama satu tahun terakhir. CapCut, aplikasi pengedit video gratis lainnya dari ByteDance, menempati posisi kedua dengan total unduhan mencapai 53,9 juta pada periode yang sama. Sementara itu, platform-platform dari Meta, termasuk Facebook dan Instagram, berada di peringkat ketiga dan keempat dengan masing-masing mencatatkan 52,8 juta dan 50,5 juta unduhan di Indonesia selama tahun 2023. Facebook dan Instagram tetap populer di kalangan pengguna Indonesia meskipun persaingan semakin ketat di pasar aplikasi. WhatsApp, aplikasi pengiriman pesan dari Meta, juga tetap relevan dengan mencapai 38,6 juta unduhan dan menempati peringkat keenam dalam daftar aplikasi terlaris di Indonesia. Sedangkan WhatsApp Business, versi bisnis dari WhatsApp, tercatat memiliki 28,1 juta unduhan dan berada di peringkat kedelapan (Muhammad, 2024). Kesuksesan ini menunjukkan dominasi aplikasi-aplikasi dari perusahaan besar seperti ByteDance dan Meta dalam pasar aplikasi di Indonesia, dengan TikTok dan platform lainnya mendapatkan popularitas yang signifikan di kalangan pengguna, terutama di era digital yang semakin maju dan terhubung secara global.

Penggunaan media sosial yang luas di Indonesia tidak dapat diabaikan dalam konteks hukum, terutama terkait dengan masalah pelanggaran hak cipta atas konten digital. Fenomena ini mencakup beragam aktivitas seperti berbagi foto, video, musik, dan tulisan yang sering kali melibatkan penggunaan materi yang tidak memiliki izin atau hak dari pemilik aslinya. Hal ini memiliki konsekuensi hukum serius bagi individu yang melanggar hak cipta, termasuk kemungkinan tuntutan hukum, pemblokiran konten, atau sanksi lain yang telah diatur. Ahmad M. Ramli, Guru Besar Cyberlaw dan Kekayaan Intelektual Universitas Padjadjaran, mengungkapkan pada sidang lanjutan pengujian Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta) di Mahkamah Konstitusi. Ramli menjelaskan bahwa platform digital dapat menggunakan teknologi dan kecerdasan buatan (AI) untuk mendeteksi pelanggaran hak cipta di platform mereka. (Argawati, 2024).

Untuk melindungi pencipta, Ramli menekankan pentingnya platform digital menerapkan teknologi sebagai sistem deteksi awal terhadap konten yang melanggar hak cipta. Ramli juga menyoroti bahwa negara-negara maju telah mengadopsi prinsip *strict liability*, di mana pengelola platform digital bertanggung jawab untuk menghapus konten pelanggar hak cipta tanpa menunggu tuntutan dari pihak korban, berbeda

dengan prinsip tanggung jawab konservatif yang mendasarkan tanggung jawab pada kesalahan (Argawati, 2024). Maka dari itu, penting untuk meningkatkan kesadaran tentang hak cipta di kalangan pengguna media sosial khususnya para remaja, baik sebagai produsen maupun konsumen konten, guna memastikan bahwa semua aktivitas digital berlangsung dalam batas-batas yang legal dan etis. Penyuluhan hukum bisa membantu remaja memahami bahwa menciptakan konten sendiri atau menggunakan konten orang lain dengan izin adalah tindakan yang etis dan legal.

Meningkatkan kesadaran hukum juga melindungi remaja dari potensi risiko dan konsekuensi yang mungkin timbul dari pelanggaran hak cipta. Misalnya, di media sosial, penyalahgunaan konten dapat mengakibatkan penuntutan hukum atau pembatasan akun, yang dapat berdampak negatif pada reputasi dan masa depan remaja. Dengan kesadaran yang lebih baik tentang hak cipta, remaja dapat belajar untuk menjadi konsumen dan produsen konten yang bertanggung jawab. Mereka dapat belajar cara mencari sumber yang sah, menghargai karya orang lain, dan menggunakan konten secara tepat sesuai dengan aturan yang berlaku.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan ini dilakukan melalui penyuluhan hukum bertujuan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat khususnya pelajar di SMA Negeri 21 Batam, tentang pentingnya menghormati hak cipta dalam konteks konten digital. Penyuluhan hukum bertujuan untuk mengedukasi masyarakat tentang risiko pelanggaran hak cipta serta konsekuensi hukum yang mungkin timbul akibat tindakan tersebut. Dengan demikian, penyuluhan hukum tidak hanya membangun kesadaran akan hak dan kewajiban hukum dalam menggunakan konten digital, tetapi juga mengajak masyarakat untuk bertindak secara bertanggung jawab dan etis dalam berinteraksi di dunia maya.

Penyuluhan hukum diadakan pada Senin, 05 Februari 2024, dari pukul 10.00 hingga 12.00 WIB di Ruang Kelas SMA Negeri 21 Batam. Para peserta yang terlibat mencakup siswa/i, dan beberapa guru. Acara ini terstruktur dalam tiga tahap, yakni pembukaan, penyampaian materi, serta sesi tanya jawab yang diakhiri dengan penutup dan pengambilan foto bersama. Tahapan ini dimulai dengan maksud memberikan pemahaman tentang hak cipta dalam konteks penggunaan konten digital kepada siswa/i dan stakeholder sekolah. Pada tahap pembukaan, materi yang disampaikan diperkenalkan dan termasuk tujuan penyuluhan. Kemudian, sesi penyampaian materi untuk meningkatkan pemahaman yang komprehensif tentang hak cipta dan relevansinya dalam penggunaan konten digital. Sebelum penutupan, dilakukan sesi tanya jawab atau berdiskusi dan memperjelas keraguan mereka terkait dengan hak cipta dan konten digital dan juga sebagai bentuk evaluasi pelaksana terhadap penyampaian materi. Sesi penutup dilakukan dengan pengambilan foto bersama.

HASIL PELAKSANAAN

Konten Digital (Hak Cipta) sebagai Kekayaan Intelektual yang Dilindungi

Konten digital merupakan istilah yang merujuk kepada segala bentuk materi yang dibuat dan dibagikan dalam format elektronik, yang dapat meliputi teks, gambar, audio, video, dan kombinasi di antaranya (Husna, 2019; Sugiono, 2020). Konten ini dapat dihasilkan oleh individu, perusahaan, atau organisasi, dan disebarluaskan melalui berbagai platform digital seperti website, media sosial, aplikasi, dan lainnya. Dalam konteks hukum, pertanyaan utama yang sering muncul adalah apakah konten digital termasuk dalam cakupan hak cipta. Hak cipta merupakan hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta karya untuk mengontrol penggunaan dan penyebaran karyanya. Ini mencakup hak untuk memperbanyak, mendistribusikan, dan memperoleh keuntungan dari karya tersebut. Hak cipta muncul secara otomatis sejak karya itu dibuat, dan tidak memerlukan pendaftaran formal untuk melindungi hak-hak ini. Dalam konteks digital, karya yang dilindungi hak cipta dapat mencakup tulisan, gambar, musik, film, perangkat lunak, dan konten lainnya yang dipublikasikan secara elektronik.

Perlindungan hak cipta sangat penting karena melindungi kepentingan pencipta untuk mendapatkan pengakuan atas karyanya dan mendapatkan manfaat ekonomi dari karyanya (Indriani, 2018; Roselvia, Hidayat, & Disemadi, 2021; Disemadi, & Romadona, 2021). Tanpa perlindungan ini, pencipta dapat mengalami kerugian finansial dan kehilangan kontrol atas karyanya (Hutauruk, Disemadi, Sudirman, & Tan, 2023). Selain itu, hak cipta juga mendukung inovasi dan kreativitas dengan memberikan insentif kepada pencipta untuk terus menciptakan karya baru.

Gambar 1. Materi Penyuluhan



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Di Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta) adalah landasan hukum utama yang mengatur hak cipta di negara ini. Undang-undang ini mengakui hak eksklusif pencipta untuk mengontrol penggunaan karyanya, termasuk hak untuk mengizinkan atau melarang penggandaan, penyebaran, serta pemanfaatan komersial karya tersebut. Pasal 1 ayat (1) UU Hak Cipta

mengartikan **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. Pasal 1 ayat (2) UU Hak Cipta menerangkan bahwa yang dimaksud dengan **pencipta adalah** seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Pasal 1 ayat (3) UUHC mengartikan **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.

Gambar 2. Materi Penyuluhan Hukum



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 3. Materi Penyuluhan Hukum



Sumber: Dokumentasi Pribadi

UU Hak Cipta juga mengatur tentang prosedur perlindungan hak cipta, tata cara pendaftaran, dan prosedur penyelesaian sengketa terkait hak cipta. Penerapan UU Hak Cipta di Indonesia mendorong para pencipta untuk mendaftarkan karyanya secara formal untuk memperoleh kepastian hukum dan perlindungan yang lebih kuat. Hal ini juga mengatur tentang hak-hak yang melindungi para pencipta dari pelanggaran hak cipta, baik dalam konteks nasional maupun internasional. Pengakuan terhadap hak cipta ini tidak hanya melindungi pencipta lokal, tetapi juga memberikan mereka akses ke pasar global melalui sistem perlindungan hak cipta internasional. Namun, tantangan yang dihadapi adalah bagaimana mengimplementasikan dan menegakkan UU Hak Cipta secara efektif di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital. Konten digital dapat dengan mudah disalin dan disebarluaskan tanpa izin, yang memunculkan tantangan baru dalam perlindungan hak cipta. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara pemerintah, industri, dan masyarakat untuk mengembangkan solusi yang efektif dalam memperkuat perlindungan hak cipta di era digital ini.

Gambar 4. Materi Penyuluhan Hukum



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Konten digital memiliki peran yang signifikan dalam ekonomi kreatif dan perkembangan teknologi informasi (Priani & Anwar Hidayat, 2023). Perlindungan hak cipta adalah prasyarat untuk memastikan keadilan bagi pencipta dan mendorong terciptanya lingkungan yang kondusif bagi inovasi dan kreativitas. Dengan menghormati hak cipta, kita tidak hanya menghargai hasil karya intelektual orang lain, tetapi juga memperkuat fondasi untuk pertumbuhan ekonomi dan budaya yang berkelanjutan.

Sanksi dan Bentuk-Bentuk Pelanggaran Hak Cipta terhadap Konten Digital di Media Sosial

Di era digital saat ini, media sosial telah menjadi platform utama untuk berbagi konten dalam berbagai bentuk seperti teks, gambar, video, dan musik. Namun, seiring

dengan peningkatan penggunaan media sosial, terjadi pula peningkatan pelanggaran hak cipta. Berikut adalah beberapa bentuk pelanggaran hak cipta yang umum terjadi terhadap konten digital di media sosial.

Pertama, salah satu bentuk pelanggaran hak cipta yang paling umum adalah penggunaan konten tanpa izin (Komuna, & Wirawan, 2021; Soemarsono, & Dirkareshza, 2021). Banyak pengguna media sosial yang mengunggah ulang foto, video, atau artikel milik orang lain tanpa mendapatkan izin terlebih dahulu. Tindakan ini melanggar hak cipta pemilik konten asli karena hak eksklusif untuk mengumumkan dan mendistribusikan konten tersebut berada di tangan mereka. **Kedua**, terdapat pelanggaran hak cipta dalam bentuk plagiarisme (Hamni, Irianto, & Nazar, 2023). Plagiarisme terjadi ketika seseorang mengklaim konten milik orang lain sebagai karyanya sendiri. Ini sering terjadi pada konten seperti artikel blog, karya tulis, atau desain grafis yang diunggah ke media sosial. Plagiarisme tidak hanya melanggar hak cipta tetapi juga merusak integritas dan reputasi pencipta asli (Disemadi, & Kang, 2021). **Ketiga**, penggunaan musik tanpa lisensi (Panjaitan, 2020), juga merupakan bentuk pelanggaran hak cipta yang sering ditemukan di media sosial. Banyak pengguna yang menambahkan musik latar ke video mereka tanpa memperoleh lisensi atau izin dari pemegang hak cipta musik tersebut. Ini melanggar hak eksklusif pencipta atau pemegang hak untuk mengontrol penggunaan karya mereka.

Keempat, penyebaran film atau acara televisi secara ilegal di media sosial adalah pelanggaran serius terhadap hak cipta. Banyak pengguna yang membagikan potongan atau bahkan seluruh episode dari film dan acara televisi tanpa izin. Tindakan ini tidak hanya merugikan pemegang hak cipta tetapi juga dapat menimbulkan konsekuensi hukum yang serius bagi pelakunya. **Kelima**, tindakan mengunduh dan mengunggah kembali konten digital tanpa atribusi yang tepat juga melanggar hak cipta. Atribusi adalah pengakuan atas pencipta asli dari sebuah karya. Mengunggah konten tanpa memberikan atribusi dapat dianggap sebagai pelanggaran karena tidak menghormati hak moral pencipta. **Keenam**, penggunaan karya seni seperti ilustrasi atau fotografi dalam konten promosi atau iklan di media sosial tanpa izin adalah pelanggaran hak cipta lainnya. Banyak bisnis kecil dan individu yang tidak menyadari bahwa menggunakan karya seni tanpa izin dalam materi promosi dapat berakibat hukum.

Ketujuh, penyebaran ebook atau buku digital secara ilegal juga merupakan pelanggaran hak cipta yang sering terjadi di media sosial. Banyak ebook yang dibagikan tanpa izin dari penulis atau penerbit, mengakibatkan kerugian finansial dan reputasi bagi pencipta. **Kedelapan**, pelanggaran hak cipta dalam bentuk penggunaan software bajakan (Paserangi, 2011) atau aplikasi ilegal di media sosial juga patut mendapat perhatian. Banyak pengguna yang membagikan link atau tautan untuk mengunduh software bajakan, melanggar hak cipta dan lisensi yang berlaku. **Kesembilan**, memodifikasi atau mengedit konten digital milik orang lain tanpa izin juga merupakan pelanggaran hak cipta. Ini termasuk mengubah foto, video, atau musik dan kemudian mengunggah hasil modifikasi tersebut tanpa izin dari pencipta asli. **Kesepuluh**, tindakan streaming langsung (live streaming) konten berhak cipta seperti konser (Wahyufi, 2022), pertandingan olahraga, atau acara lainnya tanpa izin adalah

pelanggaran hak cipta yang sering terjadi di media sosial. Ini melanggar hak eksklusif untuk menyiarkan atau menampilkan konten tersebut secara publik.

Pelanggaran hak cipta merupakan salah satu bentuk tindak pidana yang diatur secara tegas dalam UU Hak Cipta di Indonesia. Pelanggaran ini mencakup berbagai tindakan seperti penggandaan, distribusi, penyiaran, atau modifikasi karya cipta tanpa izin dari pemegang hak cipta. Ketika seseorang atau suatu pihak terbukti melanggar hak cipta, mereka dapat dikenai sanksi pidana berupa penjara dan denda yang cukup signifikan. Misalnya, penggandaan karya cipta secara ilegal dapat dikenai hukuman penjara hingga beberapa tahun dan denda yang mencapai ratusan juta rupiah. Sanksi ini bertujuan untuk melindungi hak-hak kreator dan pemegang hak cipta serta memberikan efek jera bagi pelanggar. Penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta sangat penting untuk menjaga integritas industri kreatif dan memastikan bahwa pencipta dan pemegang hak mendapatkan hak dan kompensasi yang layak atas karya mereka. Selain pidana penjara dan denda, pelaku pelanggaran hak cipta juga dapat menghadapi tuntutan perdata yang diajukan oleh pemegang hak cipta. Dalam konteks perdata, pemegang hak cipta dapat menuntut ganti rugi atas kerugian yang mereka alami akibat pelanggaran tersebut.

Ketentuan pidana atau hukuman atas pelanggaran hak cipta diatur dalam UU Hak Cipta. Pasal 112 UU Hak Cipta menyatakan bahwa pelanggaran hak cipta dengan menghilangkan, mengubah, atau merusak informasi manajemen hak cipta untuk penggunaan komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama dua tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 300 juta. Selain itu, Pasal 113 ayat (4) UU Hak Cipta bahwa setiap orang yang melakukan pembajakan hak cipta dipidana dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4 miliar. Pasal 115 UUHC mengatur bahwa penggunaan potret tanpa persetujuan dari orang yang dipotret atau ahli warisnya secara komersial untuk kepentingan reklame atau periklanan dalam media elektronik atau nonelektronik dipidana dengan pidana denda paling banyak Rp. 500 juta. Selain itu, Pasal 119 UU Hak Cipta menetapkan bahwa setiap lembaga manajemen kolektif yang tidak memiliki izin operasional dari menteri dalam melakukan kegiatan penarikan royalti dipidana dengan pidana penjara paling lama empat tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 1 miliar. Oleh karena itu, penting bagi individu dan perusahaan untuk memahami dan mematuhi peraturan hak cipta guna menghindari konsekuensi hukum yang serius dan mendukung ekosistem kreatif yang adil dan berkelanjutan.

Upaya Menghindari Pelanggaran Hak Cipta terhadap Konten Digital di Media Sosial

Berikut adalah beberapa upaya sederhana yang dapat dilakukan oleh remaja untuk menghindari pelanggaran hak cipta terhadap konten digital di media sosial:

1. **Pahami Aturan Hak Cipta.** Remaja sebaiknya mempelajari dasar-dasar hak cipta dan memahami jenis-jenis karya yang dilindungi, seperti musik, gambar, video, dan teks. Pengetahuan ini membantu mereka untuk tidak secara sengaja atau tidak sengaja melanggar hak cipta orang lain.

2. **Gunakan Konten yang Legal dan Berlisensi.** Selalu gunakan konten yang memiliki lisensi atau izin yang sah. Remaja dapat memanfaatkan platform yang menyediakan konten bebas hak cipta atau lisensi Creative Commons yang mengizinkan penggunaan kembali dengan syarat-syarat tertentu.
3. **Berikan Atribusi yang Tepat.** Saat menggunakan karya cipta orang lain, berikan atribusi yang sesuai. Cantumkan nama pencipta asli dan sumber konten. Ini menunjukkan penghargaan terhadap karya orang lain dan mematuhi hak moral mereka.
4. **Kreativitas dan Konten Asli.** Remaja didorong untuk menciptakan konten asli mereka sendiri. Ini tidak hanya menghindari pelanggaran hak cipta, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan keterampilan mereka dalam menghasilkan karya yang unik dan orisinal.
5. **Minta Izin.** Jika ingin menggunakan karya cipta milik orang lain, minta izin terlebih dahulu. Menghubungi pemegang hak cipta dan mendapatkan persetujuan secara tertulis adalah langkah bijak untuk memastikan legalitas penggunaan konten.
6. **Gunakan Sumber Daya Pendidikan.** Manfaatkan sumber daya pendidikan yang tersedia tentang hak cipta, baik itu melalui sekolah, kursus online, atau seminar. Pemahaman yang lebih mendalam mengenai hak cipta akan membantu remaja untuk menghindari pelanggaran.
7. **Lindungi Karya Sendiri.** Selain menghindari pelanggaran hak cipta orang lain, remaja juga sebaiknya melindungi karya mereka sendiri dengan memahami cara mendaftarkan hak cipta dan menggunakan tanda air atau watermark pada karya digital mereka.
8. **Waspada terhadap Platform yang Digunakan.** Pahami kebijakan hak cipta dari platform media sosial yang digunakan. Setiap platform biasanya memiliki aturan dan regulasi sendiri mengenai konten yang boleh diunggah dan dibagikan.
9. **Jangan Unduh atau Unggah Konten Ilegal.** Hindari mengunduh atau mengunggah konten ilegal seperti film bajakan, musik tanpa lisensi, atau software bajakan. Selain melanggar hukum, ini juga dapat menimbulkan risiko keamanan bagi perangkat yang digunakan.
10. **Berbagi Pengetahuan.** Edukasi teman-teman sebaya mengenai pentingnya hak cipta dan cara-cara menghindari pelanggaran. Dengan berbagi pengetahuan, remaja dapat saling mendukung untuk menciptakan lingkungan digital yang sehat dan legal.

Upaya-upaya sederhana yang dijelaskan di atas sangat penting untuk menghindari pelanggaran hak cipta terhadap konten digital di media sosial. Dengan memahami aturan hak cipta, remaja dapat lebih berhati-hati dalam menggunakan konten yang ditemukan secara daring. Penggunaan konten yang legal dan berlisensi, serta memberikan atribusi yang tepat, menunjukkan penghargaan terhadap karya orang lain dan mencegah tindakan yang dapat dianggap sebagai pelanggaran hukum. Langkah-langkah ini tidak hanya melindungi remaja dari permasalahan hukum, tetapi

juga membantu mereka membangun reputasi sebagai pengguna media sosial yang bertanggung jawab dan etis.

Selain itu, dengan menciptakan konten asli dan meminta izin saat menggunakan karya orang lain, remaja dapat mengembangkan kreativitas mereka tanpa melanggar hak orang lain. Edukasi tentang hak cipta melalui sumber daya pendidikan dan pemahaman kebijakan platform media sosial juga penting untuk memastikan penggunaan konten yang sesuai dengan aturan. Melindungi karya sendiri dan menghindari konten ilegal membantu menciptakan lingkungan digital yang aman dan sah. Dengan berbagi pengetahuan tentang pentingnya hak cipta, remaja dapat saling mendukung untuk menjaga integritas dan legalitas konten digital di media sosial. Upaya-upaya ini secara keseluruhan akan menciptakan ekosistem digital yang lebih adil dan menghormati hak cipta.

Pelaksanaan Kegiatan Penyuluhan Hukum terhadap Pelanggaran Hak Cipta terhadap Konten Digital di Media Sosial

Pelaksanaan kegiatan dan implementasi peningkatan kesadaran remaja tentang hak cipta dalam konteks penggunaan konten digital di SMAN 21 Batam merupakan langkah penting dalam membekali para remaja dengan pemahaman yang mendalam tentang hak cipta dalam era digital. Langkah awalnya adalah perencanaan matang yang melibatkan pemilihan waktu, tempat, serta penyusunan materi yang relevan dengan konteks kebutuhan dan minat remaja. Setelah itu, dilakukan tahap observasi dan wawancara dengan pihak-pihak terkait di sekolah untuk mengetahui permasalahan yang ada dan menyusun solusi yang tepat dalam bentuk penyuluhan hukum. Sumber daya manusia seperti guru, siswa, dan kepala sekolah juga terlibat dalam proses ini untuk memastikan partisipasi yang maksimal.

Gambar 5. Materi Penyuluhan Hukum



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Implementasi dilakukan dengan menyelenggarakan acara penyuluhan hukum yang melibatkan seluruh komponen sekolah, termasuk siswa, guru, dan staf administrasi. Materi penyuluhan disusun secara menarik dan interaktif agar dapat menarik perhatian remaja dan membuat mereka lebih mudah memahami konsep hak cipta dalam konteks penggunaan konten digital. Selain itu, sesi tanya jawab juga dimasukkan ke dalam agenda penyuluhan untuk memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya langsung dan memperjelas pemahaman mereka.

Selama proses penyuluhan, pelaksana telah memberikan contoh konkret dan relevan mengenai hak cipta dalam kehidupan sehari-hari, seperti lagu, film, gambar, atau tulisan yang sering digunakan oleh remaja dalam kegiatan digital mereka. Hal ini membantu para remaja untuk lebih terhubung dengan materi yang disampaikan dan menyadari pentingnya menghargai karya orang lain serta melindungi karya mereka sendiri.

Gambar 6. Materi Penyuluhan Hukum



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah acara penyuluhan hukum selesai, evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana peserta memahami materi yang telah disampaikan dan seberapa efektif kegiatan tersebut dalam meningkatkan kesadaran mereka tentang hak cipta. Evaluasi ini dapat dilakukan melalui survei, kuesioner, atau diskusi kelompok. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk penyempurnaan kegiatan di masa mendatang dan memberikan masukan bagi penyelenggara untuk meningkatkan kualitas acara penyuluhan yang akan datang. Melalui serangkaian langkah ini, diharapkan bahwa pelaksanaan kegiatan dan implementasi peningkatan kesadaran remaja tentang hak cipta dalam konteks penggunaan konten digital di SMAN 21 Batam tidak hanya memberikan pengetahuan tentang hak cipta kepada remaja, tetapi juga membentuk sikap yang menghargai karya orang lain dan bertanggung jawab dalam menggunakan konten digital.

Gambar 7. Materi Penyuluhan Hukum

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Menurut wawancara dengan Kepala Sekolah dan guru BK setelah pelaksanaan implementasi penyuluhan ini, diketahui bahwa acara tersebut telah memberikan pengetahuan tambahan dan pemahaman yang lebih luas kepada siswa. Awalnya, siswa mungkin tidak memiliki pengetahuan tentang masalah bullying di sekolah serta cara untuk mencegahnya, tetapi setelah mengikuti penyuluhan tersebut, mereka menjadi lebih menyadari dan memahami isu tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan PkM ini, dapat disimpulkan bahwa tujuan pelaksanaan telah tercapai dengan baik. Melalui kegiatan penyuluhan hukum tersebut, para remaja di SMA Negeri 21 Batam telah memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya hak cipta dalam penggunaan konten digital. Awalnya, para siswa mungkin kurang memahami isu hak cipta dan cara menghargai karya orang lain dalam konteks digital. Namun, setelah mengikuti penyuluhan, mereka menjadi lebih sadar dan memahami konsep hak cipta secara lebih mendalam. Hal ini tercermin dari wawancara dengan Kepala Sekolah dan guru Bimbingan Konseling (BK) yang menyatakan bahwa kegiatan tersebut memberikan pengetahuan tambahan dan pemahaman yang lebih luas kepada siswa. Pelaksanaan PkM ini juga memberikan solusi atau upaya-upaya sederhana yang penting untuk dilakukan dalam menghindari pelanggaran hak cipta terhadap konten digital di media sosial. Dengan memahami aturan hak cipta, remaja dapat lebih berhati-hati dalam menggunakan konten yang ditemukan secara daring. Penggunaan konten yang legal dan berlisensi, serta memberikan atribusi yang tepat, menunjukkan penghargaan terhadap karya orang lain dan mencegah tindakan yang dapat dianggap sebagai pelanggaran hukum. Pelaksanaan PkM ini telah berhasil meningkatkan kesadaran remaja tentang hak cipta dalam konteks penggunaan konten digital. Para siswa kini memiliki pemahaman yang lebih baik tentang hak cipta dan pentingnya menghargai karya orang lain dalam era digital. Oleh karena itu, pelaksanaan

PkM ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kesadaran remaja tentang hak cipta di SMA Negeri 21 Batam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SMA Negeri 21 Batam yang telah menjadi mitra dalam pelaksanaan PkM ini. Selain itu, kami juga menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Fakultas Hukum dan LPPM Universitas Internasional Batam (UIB) atas dukungan administratif yang telah diberikan selama pelaksanaan pengabdian ini. Dukungan dan kerjasama dari semua pihak telah memungkinkan program ini berjalan dengan sukses dan memberikan manfaat yang signifikan bagi para siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Annur, C.M. (2024). 10 Aplikasi Media Sosial yang Paling Banyak Dipakai Pengguna Internet* di Indonesia (Januari 2024), <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/03/01/ini-media-sosial-paling-banyak-digunakan-di-indonesia-awal-2024>
- Argawati, U. (2024). "Platform Digital" Wajib Deteksi Konten Langgar Hak Cipta, <https://www.mkri.id/index.php?page=web.Berita&id=19966&menu=2>
- Disemadi, H. S. (2023). *Mengenal Perlindungan Kekayaan Intelektual di Indonesia*. Jakarta: Rajawali Press.
- Disemadi, H. S., & Kang, C. (2021). Self-Plagiarism dalam Dunia Akademik Ditinjau dari Perspektif Pengaturan Hak Cipta di Indonesia. *Legalitas: Jurnal Hukum*, 13(1), 1-9, <http://dx.doi.org/10.33087/legalitas.v13i1.236>
- Disemadi, H. S., & Romadona, H. G. (2021). Kajian hukum hak pencipta terhadap desain grafis gratis yang dipergunakan kedalam produk penjualan di Indonesia. *Jurnal Meta-Yuridis*, 4(2), <https://journal.upgris.ac.id/index.php/meta-yuridis/article/view/8167>
- Hamni, M., Irianto, K. D., & Nazar, J. (2023). Pelanggaran Hak Cipta Plagiarisme Pada Penggunaan Aplikasi Sosial Media Wattpad. *Sakato Law Journal*, 1(1), 51-58, <https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/SLJ/article/view/4019>
- Husna, J. (2019). Peran Pustakawan Sebagai Kreator Konten Digital. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 3(2), 173-184, <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/view/5236>
- Hutauruk, R. H., Disemadi, H. S., Sudirman, L., & Tan, D. (2023). Copyright Law And Investment In Indonesia: A Legal Bridge. *Mimbar Hukum*, 35, 197-217, <https://doi.org/10.22146/mh.v35i0.11456>
- Indriani, I. (2018). Hak Kekayaan Intelektual: Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Musik. *Jurnal Ilmu Hukum*, 7(2), 246-263.
- Indriani, I. (2018). Hak Kekayaan Intelektual: Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Musik. *Jurnal Ilmu Hukum*, 7(2), 246-263.
- Komuna, A. P., & Wirawan, A. R. (2021). Pelanggaran Hak Cipta Pada Konten Video Tiktok. *Alauddin Law Development Journal*, 3(3), 483-492, <https://doi.org/10.24252/aldev.v3i3.24762>

- Muhammad, N. (2024). Tiktok, Aplikasi yang Paling Banyak Diunduh di Indonesia pada 2023. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/02/27/tiktok-aplikasi-yang-paling-banyak-diunduh-di-indonesia-pada-2023>
- Panjaitan, H. (2020). Lisensi Karya Cipta Musik Dan Lagu Dan Aspek Hukumnya. *YURE HUMANO*, 4(1), 33-43, <https://mputantular.ac.id/ojs/hukum/index.php/yurehumano/article/view/78>
- Paserangi, H. (2011). Perlindungan Hukum Hak Cipta Software Program Komputer di Indonesia. *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, 18, 20-35, <https://journal.uui.ac.id/IUSTUM/article/view/7230>
- Priani, A., & Anwar Hidayat, S. H. (2023). Pengembangan UMKM Berbasis Teknologi Digital dan Ekonomi Kreatif di Desa Kutamakmur. *ABDIMA JURNAL PENGABDIAN MAHASISWA*, 2(2), 5382-5390, <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/AJPM/article/view/4381>
- Roselvia, R. S., Hidayat, M. R., & Disemadi, H. S. (2021). Pelanggaran Hak Cipta Sinematografi Di Indonesia: Kajian Hukum Perspektif Bern Convention Dan Undang-Undang Hak Cipta. *Indonesia Law Reform Journal*, 1(1), 111-121, <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/ilrej/article/view/16129>
- Soemarsono, L. R., & Dirkareshza, R. (2021). Urgensi Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembuat Konten Dalam Penggunaan Lagu Di Media Sosial. *Jurnal USM Law Review*, 4(2), 615-630, <http://dx.doi.org/10.26623/julr.v4i2.4005>
- Sugiono, S. (2020). Industri Konten Digital Dalam Perspektif Society 5.0 (Digital Content Industry in Society 5.0 Perspective). *JURNAL IPTEKKOM Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 22(2), 175-191, <https://doi.org/10.17933/iptekkom.22.2.2020.175-191>
- Wahyufi, A. T. (2022). Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Sinematografi Terhadap Pelanggaran Dalam Streaming Gratis Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. *Judiciary (Jurnal Hukum Dan Keadilan)*.
- Yanto, O. (2015). Konsep Perlindungan Hak Cipta dalam Ranah Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Studi Kritis Pembajakan karya Cipta Musik dalam Bentuk VCD dan DVD). *Yustisia*, 4(3), 746-760, <https://jurnal.uns.ac.id/yustisia/article/view/8706>

This page intentionally left blank