



Pengenalan Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) Terhadap Produk Digital Bagi Pelajar LKP Mutiara Informatika

Sudarmin¹, Nuriadi Manurung², Irianto^{3*}, Muhammad Amin⁴

^{1,3,4} Sistem Informasi, Universitas Royal

²Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas Royal

¹ edisudarmindra@gmail.com , ² nuriadimanurung12@gmail.com , ^{3*} irianto2121212@gmail.com,

⁴ mhdamin7@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong pelajar untuk aktif menghasilkan berbagai produk digital seperti desain grafis, aplikasi sederhana, dan konten multimedia. Namun, pelajar di LKP Mutiara Informatika masih memiliki keterbatasan pemahaman mengenai Hak Kekayaan Intelektual (HAKI), khususnya terkait perlindungan hukum terhadap produk digital yang mereka hasilkan. Kurangnya pengetahuan ini berpotensi menimbulkan pelanggaran hak cipta serta hilangnya nilai ekonomi dari karya digital. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran pelajar tentang konsep dasar HAKI, jenis-jenis HAKI, serta prosedur perlindungan produk digital. Metode yang digunakan meliputi penyuluhan, diskusi interaktif, dan studi kasus sederhana. Hasil sementara menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta, di mana sekitar 80% pelajar mampu menjelaskan pengertian HAKI dan 75% pelajar memahami pentingnya perlindungan produk digital setelah kegiatan PKM dilaksanakan. Kegiatan ini diharapkan dapat mendorong pelajar untuk lebih menghargai dan melindungi karya digital mereka secara hukum.

Kata Kunci : Hak Kekayaan Intelektual, Produk Digital, Pelajar

Abstract

The rapid development of digital technology encourages students to actively create various digital products, such as graphic designs, simple applications, and multimedia content. However, students at LKP Mutiara Informatika still have limited understanding of Intellectual Property Rights (IPR), particularly regarding legal protection for the digital products they produce. This lack of knowledge may lead to copyright infringement and the loss of economic value of digital works. This Community Service Program (PKM) aims to improve students' understanding and awareness of basic IPR concepts, types of IPR, and procedures for protecting digital products. The methods applied include educational sessions, interactive discussions, and simple case studies. The preliminary results indicate an improvement in participants' understanding, with approximately 80% of students able to explain the concept of IPR and 75% understanding the importance of protecting digital products after the PKM activities were conducted. This program is expected to encourage students to better appreciate and legally protect their digital creations.

Keyword : Intellectual Property Rights, Digital Products, Students

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong lahirnya berbagai produk digital, seperti aplikasi, desain grafis, konten multimedia, perangkat lunak, hingga karya digital berbasis media sosial (Tumangger, 2024). Produk-produk tersebut tidak hanya menjadi sarana ekspresi kreativitas, tetapi juga memiliki nilai ekonomi yang tinggi. Kondisi ini menuntut setiap individu, khususnya generasi muda dan pelajar, untuk memiliki pemahaman yang memadai mengenai Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) sebagai bentuk perlindungan hukum terhadap karya yang dihasilkan(Belajar et al., 2025).

Pelajar Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Mutiara Informatika merupakan kelompok yang secara aktif terlibat dalam pembuatan produk digital melalui pembelajaran bidang teknologi informasi, desain, dan multimedia (No & Tantangan, 2025). Namun, pada kenyataannya, masih banyak pelajar yang belum memahami secara utuh konsep HAKI, jenis-jenisnya, serta pentingnya perlindungan hukum terhadap produk digital. Kurangnya pemahaman ini menyebabkan karya digital yang dihasilkan rentan terhadap pelanggaran hak cipta, plagiarisme, maupun penyalahgunaan oleh pihak lain tanpa izin(Pratiwi & Wahyuningrum, 2025). Selain itu, minimnya literasi HAKI juga membuat pelajar belum mampu memanfaatkan karya digitalnya secara optimal sebagai aset intelektual yang bernilai ekonomi.

Permasalahan lain yang ditemukan adalah masih rendahnya kesadaran pelajar terhadap etika penggunaan karya digital orang lain. Banyak pelajar yang menggunakan software, desain, atau konten digital tanpa memahami aspek legalitas dan perizinannya(Prananda et al., 2024). Hal ini berpotensi menimbulkan permasalahan hukum di masa mendatang, terutama ketika pelajar mulai terjun ke dunia kerja atau berwirausaha di bidang digital. Oleh karena itu, diperlukan upaya edukatif yang sistematis dan berkelanjutan untuk menanamkan pemahaman mengenai HAKI sejak dini (Neonbeni et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini difokuskan pada Pengenalan Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) terhadap Produk Digital bagi Pelajar LKP Mutiara Informatika (Hukum, 2024). Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran pelajar mengenai konsep dasar HAKI, jenis-jenis HAKI yang relevan dengan produk digital, serta prosedur perlindungan karya secara legal. Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan ini berupa penyuluhan, sosialisasi interaktif, dan pemberian contoh kasus nyata terkait pelindungan HAKI di bidang digital(Solan et al., 2025).

Melalui kegiatan PKM ini, diharapkan pelajar LKP Mutiara Informatika tidak hanya mampu menghasilkan produk digital yang kreatif dan inovatif, tetapi juga memahami pentingnya perlindungan hukum terhadap karya mereka. Dengan demikian, pelajar dapat lebih siap menghadapi tantangan di era ekonomi digital serta memiliki kesadaran hukum yang baik dalam berkarya dan berinovasi.

METODOLOGI

Jenis dan Pendekatan Pengabdian

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif, dengan metode sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, kesadaran, dan keterampilan pelajar LKP Mutiara Informatika terkait Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) pada produk digital, yang selama ini masih belum dipahami secara optimal oleh peserta didik(Siahaan & Siregar, 2025).

Subjek dan Lokasi Pengabdian

Subjek pengabdian adalah pelajar LKP Mutiara Informatika yang memiliki aktivitas dalam pembuatan produk digital, seperti desain grafis, aplikasi sederhana, konten multimedia, dan karya digital lainnya. Lokasi pengabdian dilaksanakan di LKP Mutiara Informatika, dengan waktu pelaksanaan disesuaikan dengan jadwal kegiatan belajar peserta.

Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling berkesinambungan agar tujuan pengabdian dapat tercapai secara optimal. Adapun tahapan pengabdian adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis Kebutuhan dan Identifikasi Masalah

Tahap awal pengabdian dilakukan dengan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara singkat dengan pengelola serta pelajar LKP Mutiara Informatika. Pada tahap ini ditemukan bahwa sebagian besar pelajar telah mampu menghasilkan produk digital, namun belum memahami konsep HAKI, jenis-jenis HAKI, serta pentingnya perlindungan hukum terhadap karya digital yang dihasilkan. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam penyusunan materi dan metode pengabdian.

2. Tahap Perencanaan Kegiatan Pengabdian

Pada tahap ini dilakukan perencanaan kegiatan secara sistematis yang meliputi penyusunan materi pengenalan HAKI, penentuan metode penyampaian, penyusunan jadwal kegiatan, serta penyiapan media pembelajaran. Materi difokuskan pada pengenalan konsep HAKI, jenis-jenis HAKI yang relevan dengan produk digital, prosedur pendaftaran HAKI, serta studi kasus pelanggaran HAKI di bidang digital.

3. Tahap Penerapan Metode Pengabdian

Tahap penerapan metode merupakan inti dari kegiatan pengabdian, yang dilakukan melalui beberapa metode berikut(Xovid et al., 2025):

- Metode Sosialisasi, yaitu penyampaian materi dasar mengenai HAKI melalui ceramah interaktif untuk memberikan pemahaman awal kepada pelajar.
- Metode Pelatihan, yaitu pemberian pelatihan praktis terkait identifikasi produk digital yang dapat dilindungi HAKI serta simulasi proses pendaftaran HAKI.
- Metode Diskusi dan Tanya Jawab, untuk menggali pemahaman peserta dan memberikan ruang bagi pelajar untuk mengemukakan kendala yang dihadapi dalam pengelolaan karya digital.
- Metode Pendampingan, yaitu bimbingan langsung kepada pelajar dalam mengklasifikasikan jenis HAKI yang sesuai dengan produk digital yang mereka miliki(Amir, 2024).

Metode-metode tersebut diterapkan secara terpadu agar pelajar tidak hanya memahami konsep HAKI secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya pada karya digital yang dihasilkan.

Tahap Pengujian Metode dan Evaluasi Hasil Pengabdian

Pengujian metode dilakukan untuk menilai sejauh mana kegiatan pengabdian mencapai tujuan yang diharapkan. Evaluasi dilakukan melalui beberapa cara, yaitu(Yulistiawan et al., 2024):

1. Pre-test dan Post-test, untuk mengukur peningkatan pemahaman pelajar sebelum dan sesudah kegiatan pengabdian terkait konsep dan jenis HAKI.
2. Evaluasi Partisipasi Peserta, dengan mengamati keterlibatan aktif pelajar selama kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan diskusi.
3. Penilaian Hasil Pendampingan, yaitu dengan melihat kemampuan pelajar dalam mengidentifikasi produk digital yang berpotensi didaftarkan HAKI serta pemahaman prosedur pendaftarannya(Barat, 2024).

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan kesadaran pelajar terhadap pentingnya perlindungan HAKI pada produk digital yang mereka hasilkan(Arodani, 2025).

Gambaran Alur Pengabdian

Secara umum, alur kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini disusun secara bertahap dan berkelanjutan agar tujuan kegiatan dapat tercapai secara optimal. Kegiatan diawali dengan **analisis kebutuhan**, yaitu proses pengumpulan informasi melalui observasi dan diskusi awal untuk mengetahui tingkat pemahaman pelajar LKP Mutiara Informatika terkait Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) pada produk digital. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan bentuk dan

materi kegiatan. Tahap selanjutnya adalah **perencanaan kegiatan**, yang meliputi penyusunan materi, metode penyampaian, jadwal pelaksanaan, serta penyiapan sarana pendukung pengabdian. Setelah perencanaan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan **sosialisasi dan pelatihan HAKI**, yang bertujuan memberikan pemahaman konseptual dan praktis mengenai jenis-jenis HAKI serta pentingnya perlindungan hukum terhadap karya digital. Tahap berikutnya adalah **pendampingan**, yaitu pemberian bimbingan langsung kepada peserta dalam mengidentifikasi dan mengelola produk digital yang berpotensi dilindungi HAKI. Selanjutnya dilakukan **evaluasi dan pengujian hasil** untuk mengukur tingkat pemahaman dan keberhasilan kegiatan. Tahap akhir adalah **penyusunan laporan pengabdian** sebagai bentuk pertanggungjawaban dan dokumentasi kegiatan yang telah dilaksanakan.



Gambar 1. Alur Pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan tema pengenalan Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) terhadap produk digital bagi pelajar LKP Mutiara Informatika berjalan dengan baik dan mendapatkan respons yang positif dari peserta. Kegiatan ini diikuti oleh pelajar yang memiliki latar belakang minat di bidang teknologi informasi, desain grafis, serta pengembangan produk digital. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar peserta masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai konsep HAKI, khususnya terkait jenis-jenis HAKI dan prosedur perlindungan hukum terhadap karya digital.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti pemaparan materi dan diskusi. Peserta mulai memahami bahwa produk digital seperti aplikasi, desain grafis, website, konten multimedia, dan karya pemrograman memiliki nilai ekonomi serta dapat dilindungi secara hukum melalui HAKI, seperti hak cipta, merek, dan desain industri. Selain itu, peserta juga

memahami pentingnya mendaftarkan karya digital untuk mencegah penyalahgunaan, plagiarisme, dan klaim kepemilikan oleh pihak lain.

Dalam sesi diskusi, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dengan mengajukan pertanyaan terkait contoh kasus pelanggaran HAKI di dunia digital serta mekanisme pendaftaran HAKI secara daring. Hal ini menunjukkan meningkatnya kesadaran hukum peserta terhadap perlindungan karya intelektual. Peserta juga menyadari bahwa pemahaman HAKI tidak hanya penting untuk melindungi karya sendiri, tetapi juga untuk menghargai karya orang lain dalam ekosistem digital.

Pembahasan dari hasil PKM ini menunjukkan bahwa kegiatan pengenalan HAKI sangat relevan bagi pelajar LKP Mutiara Informatika sebagai calon pelaku industri kreatif dan digital. Pengenalan HAKI sejak dini dapat membentuk sikap profesional, etis, dan berorientasi pada perlindungan hukum dalam menghasilkan karya digital. Dengan demikian, kegiatan PKM ini berkontribusi positif dalam meningkatkan literasi hukum dan kesiapan pelajar dalam menghadapi persaingan di era ekonomi digital.



Gambar 2. Dokumentasi Pengabdian

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan judul *Pengenalan Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) terhadap Produk Digital bagi Pelajar LKP Mutiara Informatika* memberikan pemahaman kepada peserta mengenai pentingnya perlindungan hukum terhadap karya digital. Melalui kegiatan ini, pelajar memperoleh pengetahuan tentang jenis-jenis HAKI, prosedur pendaftaran, serta manfaat perlindungan karya. PKM ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran hukum, mendorong kreativitas, dan menumbuhkan sikap menghargai karya digital secara bertanggung jawab.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Pimpinan LKP Mutiara Informatika, Rektor Universitas Royal, dan LPPM Universitas Royal atas dukungan dan fasilitasi sehingga kegiatan PKM berjudul *Pengenalan Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) terhadap Produk Digital bagi Pelajar LKP Mutiara Informatika* dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, S. P. (2024). *PEMBUATAN KATALOG PRODUK DIGITAL DI INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA KOPI LOKA CREATING A DIGITAL PRODUCT CATALOG ON INSTAGRAM AS A PROMOTIONAL MEDIA FOR LOKA COFFEE*. 2, 139–157.
- Arodani, M. P. (2025). *PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR 2024 ; MENYIAPKAN GENERASI EMAS DENGAN KETERAMPILAN ABAD 21*. 2(1), 145–154.
- Barat, L. (2024). *Pemanfaatan Trend Modern dalam Digital Marketing Produk Kopi*. 3(2), 132–140. <https://doi.org/10.36448/jpmtb.v3i2.90>
- Belajar, M., Sma, S., & Sederajat, D. A. N. (2025). *PERAN PENETAPAN TUJUAN DALAM PENDIDIKAN*. 14(2), 25–31.
- Hukum, J. I. (2024). *No Title*. 2(29), 258–261.
- Neonbeni, R. V., Margaretha, M., Kahlasi, A., & Loin, A. W. (2025). *Hak Kekayaan Intelektual : Perlindungan dan Tantangan di Indonesia*. 1, 1–10.
- No, V., & Tantangan, D. A. N. (2025). *Jurnal Hukum Progresif*. 8(1), 165–172.
- Prananda, D. R., Hutagalung, M. I., & Ardyanti, T. (2024). *Menguasai Hak Kekayaan Intelektual*. 05, 89–96.
- Pratiwi, M. D., & Wahyuningrum, K. S. (2025). *Pelindungan Hukum Terhadap Pendaftaran Kekayaan Intelkual Secara Online : Manfaat Hukum*. 06(02), 56–64.
- Siahaan, M., & Siregar, S. D. (2025). *Analisis Strategi Penjualan Produk Digital di Shopee : Studi Observasi dan Eksperimen pada Toko Pribadi*. 4(1), 5072–5078.
- Solan, D., Putra, A., Salsabila, A. R., Arcitra, D. C., Mahardhika, C., Pratama, F. A., Saputri, H. D., Ki, J., Sarkoro, M., Banjarsari, K., & Surakarta, K. (2025). *Meningkatkan Penjualan E-Commerce : Strategi Digital Marketing yang Efektif untuk 2025*. 1111–1115.
- Tumangger, N. (2024). *Nuraini Tumangger SMK Negeri 1 Sitellu Tali Urang Jehe, Indonesia Email: 2(2), 409–414.*
- Xovid, B. A., Sri, N., Parasari, M., Putu, N., Anggreswari, Y., Agung, A., Maheswari, A., & Wayan, I. (2025). *Peran Strategi Digital Marketing dalam Meningkatkan*. 14(01), 270–276.
- Yulistiawan, B. S., Hananto, B., Handayani, L., Studi, P., Informasi, S., Komputer, F. I., Informatika, P. S., Komputer, F. I., Studi, P., & Komunikasi, I. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Upaya Meningkatkan Daya Jual Produk UMKM*. 5(1), 141–149.