

Kumawula, Vol. 5, No.2, Agustus 2022, Hal 229 – 237

DOI: <https://doi.org/10.24198/kumawula.v5i2.36775>

ISSN 2620-844X (online)

ISSN 2809-8498 (cetak)

Tersedia online di <http://jurnal.unpad.ac.id/kumawula/index>

PENINGKATAN PEMAHAMAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL BAGI GURU DAN SISWA SMKN 4 KUNINGAN JAWA BARAT

Muhamad Amirulloh^{1*}, Helitha Novianty Muchtar², Kilkoda Agus Saleh³

^{1,2,3}Fakultas Hukum, Universitas Padjadjaran

*Korespondensi: muhamad.amirulloh@unpad.ac.id

ABSTRACT

Understanding of intellectual property (IP) in the community needs to be continuously improved to encourage increased awareness of IP law, which can enhance the community's economy. The understanding shown by teachers and students of SMKN 4 Kuningan regarding IP is low considering that the measurement through the pre-test quiz method only obtained an average score below 60%, which is only 57,5%. With the combined method of lectures, discussions, and post-tests, it can be said that the level of understanding of students and teachers of SMKN 4 Kuningan has increased with the acquisition of an average score of 63%. Thus, there was an increase in the moderate understanding of teachers and students of SMKN 4 Kuningan by 5,5%. With these potentials and conditions, it is necessary to continue to conduct community service activities in an ongoing manner with the same target audience so that there is increased understanding of IP.

Keywords: Innovation; Intellectual Property; Increased Understanding; Enhancing Economy

ABSTRAK

Pemahaman terhadap Kekayaan Intelektual (KI) masyarakat perlu terus ditingkatkan agar mampu mendorong peningkatan kesadaran hukum KI, yang berpotensi meningkatkan perekonomian masyarakat. Pemahaman KI guru dan siswa SMKN 4 Kuningan dapat dikatakan rendah mengingat pada pengukuran melalui metode *pre-test quiz* hanya diperoleh rata-rata nilai di bawah 60%, yaitu hanya sebesar 57,5%. Dengan metode gabungan antara ceramah, diskusi, dan *post-test*, dapat dikatakan bahwa tingkat pemahaman siswa dan guru SMKN 4 Kuningan telah meningkat dengan diperolehnya nilai rata-rata 63%. Dengan demikian, terjadi peningkatan pemahaman rata-rata guru dan siswa SMKN 4 Kuningan sebanyak 5,5%. Dengan potensi dan kondisi tersebut, perlu terus dilakukan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat secara berkelanjutan dengan khalayak sasaran yang sama, sehingga peningkatan pemahaman terhadap KI dapat lebih baik lagi.

Kata Kunci: Inovasi; Kekayaan Intelektual; peningkatan pemahaman; peningkatan perekonomian

PENDAHULUAN

Teknologi saat ini sudah tidak dapat dibendung lagi. Dalam era ini masyarakat Indonesia sangat bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi yang disruptif pada aktivitas masyarakat. Saat ini seseorang tidak dapat meninggalkan *smartphone* dan *gadget* yang mereka miliki (Mueller, 2019). Teknologi hampir mendisrupsi semua aspek di masyarakat termasuk pendidikan dan ekonomi (Guellec & van Pottelsberghe de la Potterie,

2007). Ekonomi digital mulai berkembang dengan dukungan teknologi membuat proses transaksi keuangan hingga jual beli *crypto* menjadi sesuatu yang wajar (Wilianto & Kurniawan, 2018).

Teknologi yang menjanjikan berbagai kemudahan membuat kita tidak bisa hidup tanpa teknologi, kehadiran berbagai bentuk usaha baru seperti Gojek, Tiktok, Grab dan perusahaan lain berbasis digital menjadi kebutuhan masyarakat. Hal ini membuktikan

bahwa masyarakat Indonesia saat ini sudah menuju masyarakat 5.0 yang sarat akan teknologi dan inovasi (Mumtaha & Khoiri, 2019).

Dalam masyarakat 5.0, teknologi dan inovasi merupakan faktor utama. Pada era masyarakat 5.0 setiap perilaku kehidupan akan diterjemahkan dengan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) kemudian akan ditransformasikan dengan jutaan data melalui internet (*internet of thing*). Hasil penerjemahan tersebut akan didedikasikan menjadi suatu kearifan baru yang akan meningkatkan kemampuan manusia dalam membuka peluang untuk kemanusiaan (Deguchi, 2016).

Masyarakat 5.0 yang didominasi oleh kaum milenial membuat pengetahuan mengenai perlindungan inovasi serta invensi menjadi penting. Inovasi, invensi, dan karya dapat dilindungi oleh hukum kekayaan intelektual. Kaum milenial merupakan pelajar/siswa di SMA dan SMK, kaum milenial yang kaya dengan ide dan gagasan yang dituangkan dalam bentuk karya mengharuskan dilakukan sosialisasi mengenai perlindungan karya pengenalan ekonomi digital (Faulinda & Aghni Rizqi Ni'mal, 2020).

Pengenalan aspek kekayaan intelektual akan membuat siswa respek atas penggunaan karya dan bagaimana perlindungan terhadap karya yang mereka buat. Pengembangan inovasi, invensi, serta karya harus dimulai oleh generasi muda. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka tim pengabdian pada masyarakat (PPM) merasa perlu melaksanakan sosialisasi serta berbagi pengetahuan mengenai kekayaan intelektual khususnya di SMKN 4 Kuningan.

Lokasi SMKN 4 Kuningan terletak di Desa Cikeusik Kecamatan Cidahu Kabupaten Kuningan, di mana tempat tersebut mudah dijangkau oleh angkutan umum jurusan Ciawigebang – Ciledug. Berlokasi yang terletak di daerah perbatasan Kuningan – Cirebon di bagian timur ini menyebabkan siswa/siswi yang bersekolah di SMKN 4 Kuningan tak hanya yang berdomisili di Kabupaten Kuningan saja, tetapi ada yang berdomisili di Kabupaten Cirebon juga. Hal

tersebut memicu terjadinya pencampuran kedua budaya yang menyebabkan akulturasi budaya dan menambah wawasan ketatabahasa siswa dalam memahami Bahasa Cirebon dan Bahasa Sunda.(Kuningan, 2017)

Pesatnya perkembangan dunia saat ini harus dibarengi dengan sumber daya manusia yang mumpuni dalam segala bidang. Berangkat dari sanalah SMK Negeri 4 Kuningan yang didirikan tahun 2004 berusaha untuk selalu mencetak generasi bangsa yang siap pakai. Guru - guru yang kompeten dalam bidangnya, fasilitas yang terus diperbaharui, menjadikan SMK Negeri 4 Kuningan siap membekali siswa – siswinya dengan kemampuan ekonomi, industri kreatif, otomotif, teknologi dan mengedepankan pembentukan akhlak mulia (Kuningan, 2017).

Kebijakan Pemerintah Kabupaten Kuningan mendirikan Sekolah Menengah Kejuruan di Wilayah Timur Kuningan sebagai alternatif tujuan masyarakat Cidahu dan sekitarnya untuk mendapatkan pendidikan kejuruan, fasilitas belajar yang memadai, guru-guru yang kompeten di bidangnya akan membantu lulusan untuk mendapatkan pekerjaan dan mengedepankan pembentukan akhlak mulia serta mampu masuk ke universitas negeri maupun swasta.

Visi SMKN 4 Kuningan adalah "Terwujudnya SDM yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa dalam meraih prestasi guna memasuki dunia kerja yang produktif serta dapat hidup mandiri". Produktivitas ditandai dengan banyaknya karya dan banyaknya inovasi, berangkat dari visi ini pengetahuan terkait kekayaan intelektual bagi siswa perlu ditingkatkan.

SMKN 4 Kuningan memiliki 6 (enam) jurusan yang terdiri dari: teknik instalasi tenaga listrik, teknik kendaraan ringan otomotif, rekayasa perangkat lunak, otomatisasi tata kelola perkantoran, akuntansi dan keuangan lembaga, dan teknik bisnis sepeda motor. Dengan kompetensi yang diajarkan pada semua jurusan yang ada, tentunya sangat berpotensi terciptanya karya intelektual, baik berupa paten, hak cipta,

merek, dan bentuk kekayaan intelektual lainnya. Hal tersebut perlu dibarengi dengan pengetahuan akan perlindungan hak kekayaan intelektual (HKI) agar siswa dan guru SMKN 4 Kuningan semakin semangat untuk berkarya, mendapat apresiasi, bahkan dapat menerima manfaat ekonomis dari karya intelektual yang mereka hasilkan. Demikian pula pengetahuan dan kemahiran para guru untuk membimbing siswa-siswinya untuk mengarahkan perlindungan HKI juga mutlak diperlukan (Muchtar et al., 2021).

Hal lain yang juga mendasari pelaksanaan PPM di SMKN 4 Kuningan karena belum adanya tim PPM lain yang memberikan pengetahuan tentang kekayaan intelektual. Sehingga pengetahuan mengenai kekayaan intelektual merupakan pengetahuan yang baru bagi siswa di SMKN 4 Kuningan.

Tujuan dari PPM ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait dengan inovasi, invensi, karya serta proses pelindungannya. Dengan adanya pemahaman ini diharapkan dapat meningkatkan ekonomi serta kreativitas siswa. Tujuan lainnya juga untuk meningkatkan kepatuhan siswa serta menghargai kekayaan intelektual milik pihak lain.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat mengenai Peningkatan Pemahaman Kekayaan Intelektual bagi Guru dan Siswa SMK Negeri 4 Kuningan adalah dengan menggunakan Sosialisasi Hukum Kekayaan Intelektual, berupa pemaparan materi dari narasumber dan sesi tanya jawab serta kuis. Kegiatan ini dilaksanakan pada 28 Juli 2021 melalui Zoom Meeting dengan durasi waktu 3 jam. Dalam kegiatan ini digambarkan pula dengan contoh-contoh konkrit untuk motivasi dan kreativitas guru dan siswa. Acara paparan materi dikolaborasikan dengan permainan interaktif yang melibatkan semua peserta dan diakhiri dengan tantangan penciptaan kreativitas dan inovasi dari siswa terkait kekayaan intelektual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HKI terdiri atas beberapa bentuk, yaitu hak cipta termasuk hak-hak terkait dengan hak cipta, dan hak kekayaan industri meliputi merek dan indikasi geografis, paten, desain industri, desain tata letak sirkuit terpadu, rahasia dagang dan perlindungan varietas tanaman (Agus Sardjono, 2009).

Bentuk HKI tersebut merupakan HKI individual, di samping itu terdapat HKI komunal seperti pengetahuan tradisional dan ekspresi budaya tradisional. Paten merupakan perlindungan hukum untuk karya intelektual di bidang teknologi (Amirulloh & Novianty, 2016). Menurut Pasal 1 Angka 1 UU No. 13 Tahun 2016 tentang Paten, yang dimaksud dengan paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi untuk jangka waktu tertentu melaksanakan sendiri invensi tersebut atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakannya (Abdulkadir Muhammad, 1994).

Pengertian Hak Cipta berdasarkan Pasal 1 Angka 1 UU No. 28 Tahun 2014 tentang 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 (Mariam Darus Badruzaman, 2015). Berdasarkan Pasal 1 Angka 3 UU HC, 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 (Rahmi Jened, 2014).

Merek menurut Pasal 1 Angka 1 UU No. 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis, adalah tanda yang dapat ditampilkan secara grafis berupa gambar, logo, nama, kata, huruf, angka, susunan warna, dalam bentuk 2 (dua) dimensi dan/atau 3 (tiga) dimensi, suara, hologram, atau kombinasi dari 2 (dua) atau lebih unsur tersebut untuk membedakan barang dan/atau jasa yang diproduksi oleh orang atau badan hukum dalam kegiatan perdagangan barang dan/atau jasa (Mahadi, 1985).

Perlindungan Varietas Tanaman yang selanjutnya disingkat PVT menurut Pasal 1 Angka 1 UU No. 29 Tahun 2000 tentang PVT, adalah perlindungan khusus yang diberikan negara yang dalam hal ini diwakili oleh Pemerintah dan pelaksanaannya dilakukan oleh Kantor Perlindungan Varietas Tanaman, terhadap varietas tanaman yang dihasilkan oleh pemulia tanaman melalui kegiatan pemuliaan tanaman. Sedangkan menurut Pasal 1 Angka 2 UU PVT, Varietas tanaman yang selanjutnya disebut varietas, adalah sekelompok tanaman dari suatu jenis atau spesies yang ditandai oleh bentuk tanaman, pertumbuhan tanaman, daun, bunga, buah, biji, dan ekspresi karakteristik genotipe atau kombinasi genotipe yang dapat membedakan dari jenis atau spesies yang sama oleh sekurang-kurangnya satu sifat yang menentukan dan apabila diperbanyak tidak mengalami perubahan (Abdulkadir Muhammad, 2007).

Pengertian Rahasia Dagang menurut Pasal 1 Angka 1 UU No. 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang (Mariam Darus Badruzaman, 2015) adalah informasi yang tidak diketahui oleh umum di bidang teknologi dan/atau bisnis, mempunyai nilai ekonomi (Hariyani, 2016) karena berguna dalam kegiatan usaha, dan dijaga kerahasiaannya oleh pemilik Rahasia Dagang (Muhamad Djumhana dan R. Djubaedillah, 2003).

Desain Industri menurut Pasal 1 Angka 1 UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri, adalah suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri, atau kerajinan tangan.

Pengertian Desain Tata Letak menurut Pasal 1 Angka 2 UU No. 32 Tahun 2000 tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu, adalah kreasi berupa rancangan peletakan tiga dimensi dari berbagai elemen, sekurang-kurangnya satu dari elemen tersebut adalah elemen aktif, serta

sebagian atau semua interkoneksi dalam suatu Sirkuit Terpadu dan peletakan tiga dimensi tersebut dimaksudkan untuk persiapan pembuatan Sirkuit Terpadu. Sedangkan pengertian Sirkuit Terpadu menurut Pasal 1 Angka 1 UU No. 32 Tahun 2000 tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu, adalah suatu produk dalam bentuk jadi atau setengah jadi, yang di dalamnya terdapat berbagai elemen dan sekurang-kurangnya satu dari elemen tersebut adalah elemen aktif, yang sebagian atau seluruhnya saling berkaitan serta dibentuk secara terpadu di dalam sebuah bahan semi konduktor yang dimaksudkan untuk menghasilkan fungsi elektronik.

HKI (Parr, 2018) dibicarakan dalam forum WTO karena terkait dengan perdagangan dan perdagangan sekarang ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Ahmad M. Ramli, teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global. Di samping itu, perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial yang secara signifikan berlangsung demikian cepat (Ahmad M. Ramli, 2010). Perubahan telah terjadi dan mau tidak mau harus mengikuti perubahan tersebut jika tidak maka akan ditinggalkan dengan perubahan tersebut (Rojko, 2017).

Saat ini industri tengah memasuki generasi baru yaitu industri 4.0. Industri 4.0 adalah tren di dunia industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi *cyber*. Pada industri 4.0, teknologi manufaktur sudah masuk pada tren otomatisasi dan pertukaran data. Hal tersebut mencakup sistem *cyber-fisik*, *internet of things* (IoT), komputasiawan, dan komputasi kognitif (Cook, 2016).

Danrivanto Budhijanto menyatakan bahwa Revolusi Industri keempat atau *The Fourth Industrial Revolution* (Revolusi Industri 4.0) telah membawa tantangan baru. Revolusi Industri 4.0 yang luar biasa cepat telah berdampak pada perubahan teknologi dan sosial

maka adalah hal keliru untuk memastikan hasil yang tepat jika hanya mengandalkan legislasi dan insentif dari pemerintah/regulator (Danrivanto Budhijanto, 2019).

Gaya hidup masyarakat saat ini telah dipengaruhi revolusi industri 4.0 (Mahanani, Laraswati, Salsadilla, Nabilah, & Wibowo, 2020). Perkembangan industri 4.0 harus diimbangi dengan kesiapan masyarakatnya dan sekarang dikenal dengan istilah *society* 5.0. Masyarakat 5.0 adalah masa depan baru umat manusia dengan pemanfaatan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Era *society* 5.0 (Granrath, 2019) pertama kali diperkenalkan oleh perdana menteri Jepang Shinzo Abe dengan tujuan menyeimbangkan kemajuan teknologi dengan penyelesaian masalah sosial yang terintegrasi (Deguchi, Hirai, Matsuoka, & Nakano, 2020). Keseimbangan masyarakat dalam rangkaantisipasi berkembangnya industri 4.0 dengan banyak diciptakan kecerdasan buatan (Salgues, 2018).

Masyarakat 5.0 didorong untuk lebih kreatif dan inovatif. Arti dari kata 'kreatif' sendiri adalah menciptakan sesuatu yang berbeda dari yang lain, atau menghubungkan hal-hal yang tadinya tidak berhubungan. Sedangkan arti dari kata 'inovatif' (Zengin, Naktiyok, Kaygın, Kavak, & Topçuoğlu, 2021) adalah menciptakan sesuatu yang belum pernah ada menjadi ada atau menciptakan sesuatu yang sama sekali berbeda. Kreativitas dan inovasi merupakan bentuk dari kekayaan intelektual yang dihasilkan dari olah pikir rasio manusia. Adanya internet telah memperlancar proses kreativitas dan inovasi (Corrales, Fenwick, & Forgó, n.d.).

Pemanfaatan internet mendukung pertumbuhan sumber-sumber ekonomi baru yang dikenal sebagai ekonomi digital. Terminologi ekonomi digital (*digital economic*) (Popescu, 2021) dikemukakan pertama kali oleh Don Tapscott yang mendeskripsikan bagaimana internet mengubah cara manusia melakukan bisnis. Menurut Tapscott, internet (*net*) dan *world wide web* (*web*) (Don Tapscott, 2015) memunculkan suatu bentuk ekonomi baru berdasarkan pada jaringan kecerdasan manusia

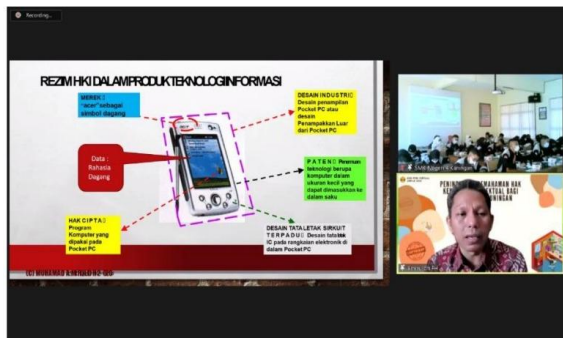
(*networking of human intelligence*). Tapscott mengungkapkan bahwa pada rezim ekonomi lama, informasi berbentuk fisik, sedangkan pada era ekonomi digital, informasi berbentuk digital (Mueller, 2019). Ekonomi yang berbasis pada perkembangan teknologi digital (Kaczynski, 2021).

Untuk pemanfaatan kekayaan intelektual diperlukan pengetahuan yang memadai terkait dengan kekayaan intelektual dan aspek digital dari kekayaan intelektual, oleh karena itu kegiatan sosialisasi tentang pemanfaatan kekayaan intelektual menjadi penting (Mojtaba, Bamakan, Nezhadsistani, Bodaghi, & Qu, 2021). Dalam kegiatan pengabdian ini dilaksanakan kegiatan sosialisasi kekayaan intelektual dikaitkan dengan aspek digital.

Peserta webinar yang terdiri dari guru dan siswa SMKN 4 Kuningan juga mengerjakan *pre-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman hak kekayaan intelektual sebelum pemaparan materi, dan *post-test* untuk mengetahui perkembangan tingkat pemahaman hak kekayaan intelektual setelah pemaparan materi. Peningkatan pemahaman hak kekayaan intelektual bagi guru dan siswa SMKN 4 Kuningan dapat terlihat dari perbandingan hasil olah data nilai *pre-test* dan hasil olah data nilai *post-test* pada Quizizz. Data *pre-test* menunjukkan total *participant* guru berjumlah 28 orang dengan *accuracy* sebesar 42% dan total *participant* siswa berjumlah 27 orang dengan *accuracy* sebesar 44%.

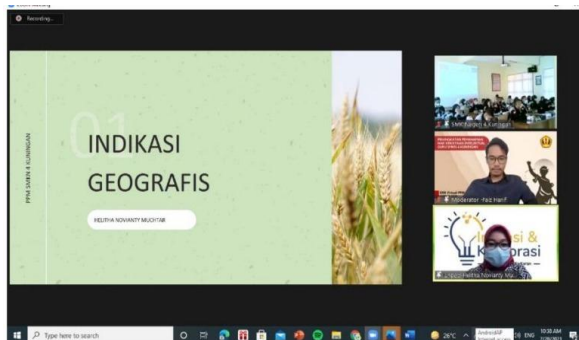


Gambar 1. Pembukaan Kegiatan
(Sumber: Dokumentasi Tim, 2021)



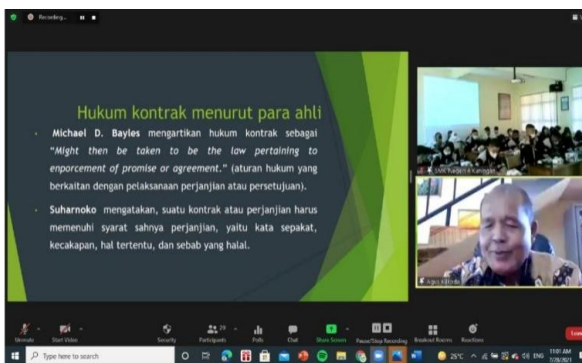
Gambar 2. Pemaparan Kekayaan Intelektual

(Sumber: Dokumentasi Tim, 2021)



Gambar 3. Pemaparan Potensi Daerah

(Sumber: Dokumentasi Tim, 2021)



Gambar 4. Pemaparan Fungsi Ekonomi KI dan Kontrak

(Sumber: Dokumentasi Tim, 2021)

Berdasarkan kegiatan yang dilaksanakan tersebut tim pelaksana PPM berharap adanya tambahan pengetahuan bagi guru dan siswa/siswi terkait pentingnya perlindungan kekayaan intelektual dan inovasi yang berpotensi paten yang mereka miliki, dan diharapkan pula bahwa tujuan PPM akan tercapai, antara lain:

1. Meningkatnya koordinasi dan kerja sama serta interaksi sinergis dari instansi dan

institusi di luar Unpad, baik sebagai proses untuk perolehan pengetahuan maupun untuk pengabdian pada masyarakat.

2. Meningkatnya kualitas pengetahuan masyarakat khususnya guru dan siswa/siswi dalam berkreasi dan berinovasi serta meningkatnya kemampuan secara profesional untuk memanfaatkan karya intelektual dan melaksanakan ekonomi digital.
3. Meningkatnya karya dan invensi yang berpotensi HKI dari guru dan siswa/siswi.
4. Meningkatnya kerja sama (kemitraan) dengan berbagai instansi pemerintah, dunia usaha dan masyarakat dalam penguasaan, pemanfaatan hasil riset dan PPM, dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk pengabdian pada masyarakat dan kewirausahaan.
5. Tercapainya tujuan PPM yang diacu oleh Unpad adalah keadilan sosial dan kemaslahatan ilmu pengetahuan dan teknologi, prinsip pengembangan masyarakat (*community development*) yang mencakup penyuluhan (*extension*) dan pemberdayaan (*empowerment*), prinsip berpikir alternatif: sistem, kritis, estetis dan ekologis (*ecologically, aesthetics, critical and system thinking*) dan prinsip pembangunan berkelanjutan (*sustainable development*).
6. Terwujudnya kemaslahatan ilmu pengetahuan dan teknologi diwujudkan dalam bentuk akademisi masuk ke masyarakat, yang merupakan salah satu bentuk pengejawantahan dari konsep membangun bangsa melalui generasi muda.
7. Tercapainya tolak ukur keberhasilan PPM adalah keberhasilan memberdayakan dan memandirikan masyarakat dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dihasilkan oleh institusi yang memberdayakan. Inilah yang disebut proses integrasi internalisasi dan institusionalisasi, yakni melekatkan Unpad dengan masyarakat.

Setelah dilaksanakannya penyuluhan atau sosialisasi mengenai materi tentang HKI, indikasi geografis, dan hukum kontrak atau perjanjian, dilakukan *post-test*. Adanya kegiatan sekolah lainnya yang dilakukan pada saat

bersamaan, membuat konsentrasi dan fokus peserta agak terganggu. Tidak semua peserta guru dan terutama siswa mengikuti rangkaian acara hingga selesai, sehingga jumlah peserta berkurang pada saat dilakukannya *post-test*. Data-data tersebut kemudian diolah dengan menyamakan subjek pada masing-masing *test* sehingga menghasilkan hasil olah data sebagai berikut:

1. Pada kelompok siswa, total siswa berjumlah 5 orang dengan *accuracy pre-test* sebesar 56% dan *accuracy post-test* sebesar 60%, sebagaimana tercantum pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test pada Kelompok Siswa

Pre-Test Siswa	Accuracy	Post-Test Siswa	Accuracy
Siswa 1	65%	Siswa 1	70%
Siswa 2	60%	Siswa 2	55%
Siswa 3	55%	Siswa 3	80%
Siswa 4	50%	Siswa 4	50%
Siswa 5	50%	Siswa 5	45%
	56%		60%

(Sumber: Diolah Penulis, 2021)

2. Pada kelompok guru, ada 10 orang guru dengan *accuracy pre-test* sebesar 59% dan *accuracy post-test* sebesar 66%

Tabel 2. Hasil Pre-Test dan Post-Test pada Kelompok Guru

Pre-Test Guru	Accuracy	Post-Test Guru	Accuracy
Guru 1	85%	Guru 1	90%
Guru 2	60%	Guru 2	70%
Guru 3	70%	Guru 3	90%
Guru 4	65%	Guru 4	55%
Guru 5	70%	Guru 5	65%
Guru 6	60%	Guru 6	55%
Guru 7	45%	Guru 7	20%
Guru 8	55%	Guru 8	90%
Guru 9	50%	Guru 9	65%
Guru 10	25%	Guru 10	55%
	59%		66%

(Sumber: Diolah Penulis, 2021)

SIMPULAN

Secara umum terjadi peningkatan pemahaman hukum kekayaan intelektual pada guru dan siswa SMKN 4 Kuningan. Berdasarkan data, tingkat pemahaman HKI pada kelompok guru meningkat dari 59% menjadi 66% (peningkatan sebesar 7%). Pemahaman HKI pada kelompok siswa meningkat dari 56% menjadi 60% (meningkat sebesar 4%). Rata-rata peningkatan kedua kelompok tersebut adalah 5,5%. Adanya kegiatan lain di sekolah yang waktunya bersamaan, membuat fokus peserta agak terganggu sehingga peningkatan pemahaman tergolong masih sedikit. Peningkatan pemahaman HKI perlu dilakukan secara terus menerus dan bertema sesuai dengan kegiatan keseharian siswa, hal ini bertujuan agar siswa memahami betul bahwa HKI sangat dengan dengan kehidupan mereka dan perekonomian. Pemahaman HKI sulit untuk dipahami hanya dari 1 kali sosialisasi saja karena HKI memiliki beberapa rezim dan perlindungan yang berbeda serta sistem pendaftaran yang berbeda, oleh sebab itu kegiatan ini perlu dilakukan kembali baik tematik setiap rezim ataupun pengenalan HKI pada umumnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada sivitas akademika SMKN 4 Kuningan atas kerjasama pimpinannya dan partisipasi aktif siswa dan gurunya dalam pelaksanaan PPM ini. Demikian pula kepada DRPM Unpad atas penugasan dan pembiayaan program PPM yang berupaya memberikan manfaat bagi pembangunan di Jawa Barat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkadir Muhammad. (1994). *Hukum Harta Kekayaan*. Bandung: Citra Aditya Bakti,.
- Abdulkadir Muhammad. (2007). *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*. Bandung: Citra Aditya Bakti,.

- Agus Sardjono. (2009). *Membumikan HKI di Indonesia*. Bandung: Nuansa Aulia.
- Ahmad M. Ramli. (2010). *Cyber Law dan HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia*. Bandung: Refika Aditama.
- Amirulloh, M., & Novianty, H. (2016). *Buku Ajar Hukum Kekayaan Intelektual*. Bandung: Unpad Press.
- Cook, T. (2016). "BREXIT" and intellectual property protection in the UK and the EU. *Journal of Intellectual Property Rights*, 21(5–6), 355–361.
- Corrales, M., Fenwick, M. (Law teacher), & Forgó, N. (n.d.). *New technology, big data and the law*.
- Danrivanto Budhijanto. (2019). *Cyber Law dan Revolusi Industri 4.0*. Bandung: Logoz Publishing.
- Deguchi, A. (2016). *Society 5.0 Society, A People-centric Super-smart*.
- Deguchi, A., Hirai, C., Matsuoka, H., & Nakano, T. (2020). Society 5.0: A people-centric super-smart society. *Society 5.0: A People-Centric Super-Smart Society*, 1–177. <https://doi.org/10.1007/978-981-15-2989-4>
- Don Tapscott. (2015). *The Digital Economic – Rethinking Promise and Peril in the Age of Networked Intelligence*. McGraw-Hill Education.
- Faulinda, E. N., & Aghni Rizqi Ni'mal, 'Abdu. (2020). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi era society 5.0. *Edcomtech : Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–66.
- Granrath, L. (2019). Large Scale Optimization Is Needed for Industry 4.0 and Society 5.0. In *Springer Optimization and Its Applications* (Vol. 152). https://doi.org/10.1007/978-3-030-28565-4_1
- Guellec, D., & van Pottelsberghe de la Potterie, B. (2007). The Economics of the European Patent System: IP Policy for Innovation and Competition. *The Economics of the European Patent System: IP Policy for Innovation and Competition*, 1–272. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199216987.001.0001>
- Hariyani, I. (2016). Penjaminan Hak Cipta Melalui Skema Gadai dan Fidusia. *Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM*, 23(2), 294–319. <https://doi.org/10.20885/iustum.vol23.iss2.art7>
- Kaczynski, S. (2021). How NFTs Create Value. *Harvard Business Review*.
- Kuningan, S. N. 4. (2017). Sejarah SMK Negeri 4 Kuningan.
- Mahadi. (1985). *Hak Milik Intelektual*. BPHN-Bina Cipta.
- Mahanani, M. P., Laraswati, D., Salsadilla, R., Nabilah, H., & Wibowo, H. (2020). PELATIHAN KONSEP DIRI REMAJA PUTRI UNTUK MEMBANGUN PEMAHAMAN TENTANG STANDAR KECANTIKAN. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 449–456.
- Mariam Darus Badruzaman. (2015). *Sistem Hukum Benda Nasional*. Bandung: Alumni.
- Mojtaba, S., Bamakan, H., Nezhadsistani, N., Bodaghi, O., & Qu, Q. (2021). A Decentralized Framework for Patents and Intellectual Property as NFT in Blockchain Networks. 0–11.
- Muchtar, H. N., Ramli, A. M., Ayu, M. R., Permata, R. R., Dewi, S., Sukarsa, D. E., ... Safiranita, T. (2021). STIMULASI URGENSI PERLINDUNGAN KEKAYAAN INTELEKTUAL KARYA KREATIF DAN INOVATIF KARYA SISWA SMA NEGERI 8 BANDUNG DALAM Mendukung Ekonomi Digital. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 66–73.
- Mueller, G. (2019). Media Piracy in the Cultural Economy. In *Media Piracy in the Cultural Economy*. <https://doi.org/10.4324/9780203730720>
- Muhamad Djumhana dan R. Djubaedillah. (2003). *Hak Milik Intelektual Sejarah, Teori, dan Praktiknya di Indonesia, Cetakan Ke-IV*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Mumtaha, H. A., & Khoiri, H. A. (2019). Analisis Dampak Perkembangan Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 Pada Perilaku Masyarakat Ekonomi (E-Commerce).

- JURNAL PILAR TEKNOLOGI: Jurnal Ilmiah Ilmu Ilmu Teknik*, 4(2), 55–60.
<https://doi.org/10.33319/piltek.v4i2.39>
- Parr, R. (2018). *INTELLECTUAL PROPERTY VALUATION, EXPLOITATION, AND INFRINGEMENT DAMAGES*. New Jersey: John Wiley & Sons, Ltd.
- Popescu, A. (2021). *Non-Fungible Tokens (NFT) – Innovation beyond the craze*. (August).
- Rahmi Jened. (2014). *Hukum Hak Cipta (Copyright Law)*. Bandung: Citra Aditya Bakti,.
- Rojko, A. (2017). Industry 4.0 concept: Background and overview. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 11(5), 77–90.
<https://doi.org/10.3991/ijim.v11i5.7072>
- Salgues, B. (2018). *1. Society 5.0 _ Industry of the Future, Technologies, Methods and Tools.pdf.pdf* (Volume 1). London: Wiley.
- Wilianto, W., & Kurniawan, A. (2018). Sejarah, Cara Kerja Dan Manfaat Internet of Things. *Matrix: Jurnal Manajemen Teknologi Dan Informatika*, 8(2), 36–41.
<https://doi.org/10.31940/matrix.v8i2.818>
- Zengin, Y., Naktiyok, S., Kaygın, E., Kavak, O., & Topçuoğlu, E. (2021). An investigation upon industry 4.0 and society 5.0 within the context of sustainable development goals. *Sustainability (Switzerland)*, 13(5), 1–16. <https://doi.org/10.3390/su13052682>