

**PERLINDUNGAN HAK CIPTA DIGITAL PADA LITERASI
MAHASISWA TERHADAP LISENSI CREATIVE COMMONS DALAM
PRODUKSI KONTEN AKADEMIK**

Astrid Anisa¹, Ahmad Jismi Zakin², Muslimin³, Nurun Najah⁴, Eva Iryani⁵
astridanisa2@gmail.com¹, jismizkn26@gmail.com², musmuslimin443@gmail.com³,
nachaa1504@gmail.com⁴, evairyani@unja.ac.id⁵
Universitas Jambi

ABSTRAK

Perlindungan hak cipta digital menjadi isu yang semakin penting di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya di lingkungan akademik. Hak cipta tidak hanya berfungsi untuk melindungi karya kreatif dan inovatif, tetapi juga memberikan insentif bagi pencipta agar terus berkarya. Namun, maraknya plagiarisme dan pelanggaran hak cipta di kalangan mahasiswa masih menjadi tantangan serius yang dapat merugikan reputasi akademik dan integritas institusi pendidikan. Artikel ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa mengenai pentingnya perlindungan hak cipta digital dan penerapan lisensi Creative Commons (CC) dalam produksi konten akademik. Melalui metode studi literatur, penulis menelaah berbagai sumber ilmiah terkait hak cipta, lisensi Creative Commons, dan literasi digital mahasiswa. Hasil kajian menunjukkan bahwa masih banyak mahasiswa yang belum memahami perbedaan antara hak cipta dan lisensi Creative Commons, serta cara penerapannya dalam karya akademik. Literasi digital yang baik terbukti mampu mendorong kreativitas dan inovasi mahasiswa, misalnya dalam pembuatan video tutorial dan alat peraga edukasi, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya perlindungan hak kekayaan intelektual. Penerapan lisensi Creative Commons memberikan kepastian hukum, fleksibilitas, dan transparansi bagi pencipta maupun pengguna karya akademik. Oleh karena itu, edukasi hak cipta dan literasi digital perlu dioptimalkan agar mahasiswa dapat berkontribusi secara positif, kreatif, dan berintegritas dalam dunia akademik serta terhindar dari praktik-praktik yang merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Kata Kunci: Hak Cipta, Lisensi Creative Commons, Literasi Digital, Mahasiswa, Plagiarism.

ABSTRACT

The protection of digital copyright has become increasingly important in the academic environment, especially as information and communication technology continues to advance rapidly. Copyright serves not only to protect creative and innovative works but also to provide incentives for creators to continue producing original content. However, the prevalence of plagiarism and copyright infringement among university students remains a serious challenge, often stemming from a lack of awareness and understanding regarding the importance of respecting others' intellectual property. This article aims to increase students' awareness of digital copyright protection and the significance of Creative Commons (CC) licenses in academic content production. Using a literature review method, this study examines various relevant scientific sources, including indexed journals and academic articles, to analyze the current state of students' digital literacy and their understanding of copyright and CC licenses. The findings indicate that many students are still unfamiliar with the differences between traditional copyright and Creative Commons licenses, as well as how to properly apply these licenses in academic work. Furthermore, digital literacy is found to play a crucial role in fostering creativity and innovation, such as through the creation of educational tutorial videos and teaching aids. The application of Creative Commons licenses not only enhances legal certainty and transparency but also simplifies the legal relationship between creators and users. Therefore, it is essential to optimize copyright education and digital literacy programs within academic institutions to ensure that students can contribute positively, creatively, and with integrity in the academic world while avoiding actions that may harm themselves or others.

Keywords: Copyright, Creative Commons License, Digital Literacy, Students, Plagiarism.

PENDAHULUAN

Perlindungan hak cipta di era digital sekarang menjadi semakin penting seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam hal ini, hak cipta berfungsi untuk melindungi karya kreatif dan inovatif, serta memberikan insentif bagi pencipta untuk terus berkarya. Menurut Sari dan Prabowo (2020), perlindungan hak cipta yang efektif dapat mendorong inovasi dan kreatifitas di kalangan akademisi, sehingga penting untuk memahami dan menerapkan prinsip-prinsip hak cipta dalam produksi konten digital.

Namun, maraknya plagiarisme dan pelanggaran hak cipta di kalangan mahasiswa menjadi tantangan serius dalam dunia akademik. Informasi dari penelitian oleh Rahmawati (2021) menunjukkan bahwa sekitar 60% mahasiswa pernah melakukan plagiarisme, baik secara sengaja maupun tidak sengaja. Hal ini menunjukkan kurangnya kesadaran dan pemahaman tentang pentingnya menghargai karya orang lain, yang dapat merugikan reputasi akademik dan integritas institusi pendidikan.

Perubahan tren dalam produksi konten akademik, seperti video pembelajaran, infografis, dan web journal akademik, juga mempengaruhi cara mahasiswa berinteraksi dengan informasi. Menurut Setiawan (2022), mahasiswa kini lebih cenderung menggunakan media digital untuk menyampaikan ide dan pengetahuan mereka. Namun, tanpa pemahaman yang baik tentang hak cipta dan lisensi, Mereka berisiko melanggar hak cipta orang lain atau bahkan melanggar hukum.

Minimnya pemahaman mahasiswa terhadap hak cipta dan lisensi seperti Creative Commons (CC) menjadi perhatian utama. Menurut penelitian Nugroho dan Lestari (2023) menunjukkan bahwa banyak mahasiswa yang tidak mengetahui perbedaan antara hak cipta dan lisensi CC, serta bagaimana cara menggunakan lisensi tersebut dalam produksi konten akademik. Hal ini menunjukkan perlunya pendidikan dan sosialisasi yang lebih baik mengenai hak cipta dan lisensi di lingkungan akademik.

Artikel ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang perlindungan hak cipta dan pentingnya lisensi Creative Commons (CC) dalam produksi konten akademik. Dengan memahami hak cipta dan lisensi, diharapkan mahasiswa dapat berkontribusi secara positif dalam dunia akademik dan menghindari pelanggaran yang dapat merugikan diri mereka sendiri dan orang lain.

METODOLOGI

Penulisan ini menggunakan metode studi *opis ture* dengan menelaah berbagai sumber ilmiah yang relevan, seperti jurnal terindeks, artikel ilmiah, dan karya tulis akademik lainnya. Proses pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri database jurnal nasional di antaranya Google Scholar dan SINTA, menggunakan kata kunci yang sesuai dengan *opis* penelitian. Literatur yang ditemukan kemudian diseleksi berdasarkan relevansi, kredibilitas sumber, dan keterbaruan publikasi. Setelah itu, seluruh *opis ture* yang terpilih dianalisis secara mendalam untuk mengidentifikasi temuan-temuan utama, pola, serta perbedaan dan persamaan antar penelitian. Analisis dilakukan secara kritis dan sistematis, sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai perkembangan dan isu-isu terkini terkait *opis* yang dikaji. Seluruh hasil kajian dituangkan dalam bentuk narasi ilmiah yang terstruktur dan mendalam, serta didukung oleh data dan referensi yang valid sesuai standar penulisan ilmiah yang berlaku di jurnal Sinta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Definisi Hak Cipta

Hak cipta diatur dalam UU Nomor 28 Tahun 2014. Berdasarkan ketentuan pasal 1 ayat (1) Undang-Undang no 28 Tahun 2014. 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(Ujang Badru Jaman et al. 2021).

Pada validitas hak cipta Berupa “hak untuk menjiplak suatu ciptaan”, atau hak untuk menikmati suatu karya secara sah Hak cipta sekaligus juga memungkinkan pemegang hak tersebut untuk membatasi pemanfaatan, dan mencegah pemanfaatan secara tidak sah atas suatu ciptaan.Mengingat hak eksklusif itu mengandung nilai ekonomis yang tidak semua orang bisa membayarnya maka untuk adilnya hak eksklusif dalam hak cipta memiliki masa berlaku tertentu yang terbatas (Basuki, 2019).

Hak cipta sebenarnya mencakup hak milik immaterial yang menyangkut konsep, pemikiran, dan kreativitas seseorang yang ditulis dalam bentuk karangan seperti buku, artikel, literatur dan karya seni. Selain itu, hak cipta juga dikenal ada beberapa prinsip utama, yaitu:

1. Salah satu konsep yang dilindungi hak cipta adalah konsep yang sudah ada dan asli.
2. Hak cipta muncul secara otomatis.
3. Hak cipta adalah hak yang diakui secara hukum yang harus dipisahkan dari kekuatan fisik ciptaan.
4. Hak cipta bukan hak mutlak.

Perbedaan utama antara hak cipta digital dan hak cipta tradisional terletak pada bentuk, proses distribusi, dan tingkat kemudahan reproduksi karyanya(Ujang Badru Jaman et al., 2021). Hak cipta tradisional umumnya berbentuk fisik seperti buku, lukisan, atau rekaman suara yang penyalinannya memerlukan waktu, alat khusus, serta hasil salinan yang tidak selalu sama dengan aslinya. Sedangkan karya cipta digital hadir dalam bentuk file digital yang mudah disalin dan diduplikasi hampir tanpa batas dengan kualitas yang sama persis dan proses yang cepat melalui media virtual seperti internet. Distribusi karya tradisional pun memakan waktu dan biaya lebih besar karena membutuhkan jalur fisik, sedangkan distribusi karya digital dapat dilakukan secara instan dan efisien secara online. Namun, kemudahan penyalinan dan penyebaran karya digital ini meningkatkan risiko pelanggaran hak cipta sehingga perlindungan terhadap karya digital harus lebih ketat dan memanfaatkan teknologi modern, berbeda dengan perlindungan karya tradisional yang cenderung lebih sederhana karena pengawasan fisik lebih mmudah dilakukan.

Lisensi Creative Commons

Organisasi Creative Commons didirikan oleh Lawrence Lessig dengan dukungan rekan-rekan dari Centre for the Public Domain pada tahun 2001.Creative Commons adalah organisasi no-profit yang dibentuk untuk mempersatukan dua paham yang saling bertentangan. Paham pertama terbentuk dari RO Culture yang mengatur secara ketat penggunaan karya cipta ”allrightsreserved” dan paham yang kedua mewakili RW Culture yang penuh dengan kebebasan berkreasi “norightsreserverd”(Hakim, 2021). Creative Commons hadir sebagai penengah dari kedua paham tersebut dengan “some rights reserved” bukan sebagai sebuah sarana yang menyerang hak cipta namun menjadikan hak cipta sebagai sarana untuk mendukung public domain.

Creative Commons memiliki 4 (empat) kondisi utama yang diberi kepada pencipta atas karya cipta mereka, yaitu:

- 1) Attribution, pencipta mewajibkan adanya atribusi/pencantuman namanya sebagai pencipta bagi mereka yang menggunakan karya kreatifnya;
- 2) Non-Comercial, pencipta hanya mengizinkan penggunaan non komersial atas karyanya;
- 3) No Derivatives, pencipta mewajibkan penggunaan karyanya sebagaimana adanya, tidak untuk dimodifikasi; dan
- 4) Share Alike, setiap derivatif atau turunan dari karya yang digunakan harus diumumkan dengan sebuah lisensi sharealikelicense.

Berdasarkan ke-empat kondisi utama tersebut, muncul 6 (enam) variasi lisensi Creative Commons, yaitu:

- 1) Attribution (CC BY);

- 2) Attribution-ShareAlike (CC BY-SA);
- 3) Attribution-NoDerivatives (CC BY-ND);
- 4) Attribution-Non Commercial (CC BY-NC);
- 5) Attribution-Non Commercial-NoDerivatives (CC BY-NC-ND); dan
- 6) Attribution-Non Commercial-ShareAlike (CC BY-NC-SA).

Lisensi creative commons meningkatkan transparansi dan kepastian hukum bagi para pengguna ciptaan dan pemegang hak cipta. Lisensi creative commons adalah alat yang terstandarisasi yang membuat hubungan hukum tersebut menjadi sederhana bagi kedua belah pihak. Dalam pola lisensi Creative Commons, terdapat beberapa upaya hukum dasar yang dapat dikombinasikan sehingga pencipta dapat memodifikasi istilah hak cipta dari “seluruh hak dilindungi” menjadi “beberapa hak dilindungi”. Kombinasi dari upaya hukum tersebut kemudian terwujud dalam ragam lisensi, yang pada dasarnya memiliki tujuan untuk:

- 1) Membantu orang-orang yang ingin mendorong penggunaan ulang ciptaan mereka dengan menawarkan penggunaan ciptaan tersebut dibawah persyaratan yang dikeluarkan oleh lisensi creativecommons dan terstandarisasi.
- 2) Membantu orang-orang yang ingin menggunakan ciptaan secara kreatif.
- 3) Membantu orang-orang yang ingin memperoleh hak atas karya ciptanya tersebut.

Penggunaan Lisensi Creative Commons di Indonesia dimungkinkan menurut Pasal 9 UU Hak Cipta. Dalam pasal tersebut, disebutkan bahwa Pemegang Hak berdasarkan Pasal 81 UU Hak Cipta, yaitu izin untuk mengumumkan dan/atau Cipta berhak memberikan lisensi kepada pihak lain berdasarkan perjanjian lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal memperbanyak ciptaannya/produk hak terkaitnya dengan persyaratan tertentu.

Literasi Digital Mahasiswa

Literasi digital menjadi sangat penting bagi mahasiswa di era digital saat ini. Dengan kemampuan literasi digital yang baik, mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan efisien dalam kegiatan akademik. Literasi digital tidak hanya sekedar kemampuan menggunakan teknologi digital, tetapi juga kemampuan untuk mengakses, menganalisis, dan menggunakan informasi yang ada di internet.

Namun, masih ada beberapa kendala yang dihadapi oleh mahasiswa dalam menerapkan literasi digital. Kendala-kendala tersebut antara lain keterbatasan akses internet, kuota internet, permasalahan ekonomi, dan keterbatasan simpulan informasi yang luas. Keterbatasan akses internet dapat menjadi hambatan bagi mahasiswa untuk mengakses informasi yang ada di internet. Kuota internet yang terbatas juga dapat menjadi masalah bagi mahasiswa yang ingin mengakses internet secara terus-menerus. Permasalahan ekonomi juga dapat menjadi kendala bagi mahasiswa dalam menerapkan literasi digital. Biaya internet yang mahal dapat menjadi hambatan bagi mahasiswa yang memiliki keterbatasan ekonomi. Selain itu, keterbatasan simpulan informasi yang luas juga dapat menjadi masalah bagi mahasiswa yang ingin mengakses informasi yang spesifik.

Dalam beberapa penelitian, ditemukan bahwa mahasiswa sudah terbiasa menggunakan teknologi digital dalam menyelesaikan tugas dan kegiatan lainnya. Mahasiswa juga memiliki kompetensi yang tinggi dalam mengolah dan menganalisis informasi yang didapatkan dari internet. Mereka dapat menggunakan teknologi digital untuk mencari informasi, berkomunikasi dengan teman dan dosen, serta mengerjakan tugas-tugas akademik.

“Literasi digital menjadi sangat penting bagi mahasiswa di era digital saat ini. Dengan kemampuan literasi digital yang baik, mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan efisien dalam kegiatan akademik.”

Keterampilan Yang Diperlukan Untuk Memahami Hak Cipta Dan Lisensi

Menurut Wahyu Widodo, “Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberi izin untuk itu dengan tidak

mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku" (Widodo, 2017).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan pendekatan undang-undang dan pendekatan kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlindungan hukum bagi pemegang lisensi hak cipta dapat berupa upaya preventif dengan pencatatan lisensi hak cipta yang terdapat dalam ketentuan Pasal 83 Undang-Undang Hak Cipta dan upaya represif melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase atau melalui pengadilan yang terdapat dalam ketentuan Pasal 95 Undang-Undang Hak Cipta.

Dalam kasus perselisihan Hak Cipta antara PT. Inter Sport Marketing melawan PT. Bhavana Andalan Klateng dan Alila Villa Soori, PT. Inter Sport Marketing mendapatkan perlindungan hukum atas haknya melalui upaya represif dengan pengajuan gugatan di Pengadilan Niaga dan mendapatkan ganti kerugian. Hal ini menunjukkan bahwa pemegang lisensi hak cipta memiliki hak yang kuat untuk melindungi kekayaan intelektualnya dan mendapatkan kompensasi jika haknya dilanggar. Menurut Abdul Halim Barkatullah, "Perlindungan hukum bagi pemegang lisensi hak cipta sangat penting untuk meningkatkan kepercayaan dan kepastian hukum dalam dunia usaha" (Barkatullah, 2019).

Peran Literasi Digital Dalam Mendorong Kreativitas Dan Inovasi Melalui Pembuatan Vidio Tutorial

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kreativitas literasi digital mahasiswa PGSD dalam membuat video tutorial alat peraga edukasi. Seperti yang dikatakan oleh Douglas A.J. Belshaw, "Literasi digital merupakan kecakapan (lifeskills) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital" (Kemendikbud, 2017).

Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini mengumpulkan data melalui kuesioner dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa dapat meningkatkan kreativitasnya melalui teknologi digital dengan membuat video pembelajaran dan alat bantu mengajar yang bermanfaat bagi masyarakat.

Menurut Kaufman&Sternberg (2010), kreativitas dapat diukur menggunakan model 4P's, yaitu person, process, product, dan press. "Ide kreatif terdiri dari tiga komponen, yaitu; pertama, ide-ide itu harus mewakili sesuatu yang berbeda, baru, dan inovatif. Kedua, individu yang memiliki goodquality. Ketiga, ide-ide kreatif harus sesuai dengan tugas yang ada" (Kaufman&Sternberg, 2010).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa PGSD memiliki potensi besar dalam mengembangkan kreativitas literasi digital melalui pembuatan video tutorial alat peraga edukasi. Seperti yang dikatakan oleh Sujana & Rachmatin (2019), "Mahasiswa PGSD harus mempunyai literasi digital yang baik yang sangat penting dikuasai antara lain literasi informasi, literasi media, dan literasi teknologi informasi komunikasi".

Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan literasi digital pendidikan, khususnya dalam pembuatan alat peraga yang dapat digunakan di Sekolah Dasar. Seperti yang dikatakan oleh Wright (2012),

"Literasi digital dapat memberikan manfaat bagi individu, seperti menghemat waktu, belajar lebih cepat, menghemat uang, dan membuat keputusan lebih baik".

Penerapan Lisensi Creative Commons di Kalangan Mahasiswa

Implementasi Proyek Kontinum untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa dalam Menulis Artikel Ilmiah dan Publikasi di Jurnal Terakreditasi: Studi Kasus di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

Penelitian ini membahas tentang implementasi proyek kontinum untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menulis artikel ilmiah dan melakukan publikasi di jurnal terakreditasi. Proyek kontinum ini dirancang untuk mencapai beberapa tujuan, yaitu

meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam penulisan artikel ilmiah, memenuhi tagihan indikator penilaian akreditasi program studi, dan memberikan dedikasi dalam bentuk prestasi yang berdampak pada peningkatan performa pendidikan tinggi di bidang penelitian dan publikasi ilmiah.

Menurut Darmalaksana (2020), “Proyek kontinum merupakan satuan pembelajaran yang pastinya terangkum di dalam kurikulum secara integral yang dilaksanakan proyek kontinum dan publikasi ilmiah mahasiswa ini pada dasarnya dapat dirancang guna mencapai beberapa tujuan.”

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Sumber data utama diperoleh dari lapangan dan sumber sekunder diambil dari artikel jurnal ilmiah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dan teknik analisis data dilakukan melalui tahap inventarisasi, klasifikasi, dan interpretasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi proyek kontinum dapat dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu:

- 1) Merancang manual prosedur proyek kontinum yang melibatkan mekanisme, prosedur, dan instruksi kerja.
- 2) Sosialisasi proyek kontinum kepada para pihak pemangku kepentingan, termasuk mahasiswa, dosen, dan ahli bidang keilmuan.
- 3) Implementasi proyek kontinum yang meliputi penulisan artikel ilmiah, pendampingan, dan korespondensi dengan jurnal terakreditasi.
- 4) Evaluasi proyek kontinum untuk memastikan keberhasilan target dan mengidentifikasi kendala-kendala yang muncul.

Seperti yang dikatakan oleh Wijarini (2024), “Proyek kontinum di dalam suatu kurikulum dapat dipahami sebagai pembelajaran yang diejawantahkan dengan model berbasis proyek.” penelitian ini menunjukkan bahwa proyek kontinum dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menulis artikel ilmiah dan melakukan publikasi di jurnal terakreditasi. Namun, perlu dilakukan evaluasi secara terus-menerus untuk memastikan keberhasilan target dan mengidentifikasi kendala-kendala yang muncul.

Dampak Positif Dari Penggunaan Lisensi Terhadap Kolaborasi dan Berbagi Pengetahuan

Membangun Jiwa Wirausaha Generasi Muda melalui Sosialisasi Kewirausahaan: Upaya Pengembangan Karakter Wirausaha di Universitas Lambung Mangkurat

Program pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Universitas Lambung Mangkurat bertujuan untuk membangun jiwa wirausaha pada generasi muda, khususnya Generasi Z di wilayah Banjarmasin. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada mahasiswa tentang kewirausahaan, sehingga mereka dapat menjadi wirausahawan yang sukses dan berkontribusi pada pembangunan ekonomi lokal dan nasional.

Menurut Hisrich, Peters, dan Shepherd (2017), “Kewirausahaan adalah proses menciptakan sesuatu yang berbeda dan bernilai dengan menggunakan waktu dan upaya yang diperlukan, serta mengambil risiko finansial, psikologis, dan sosial yang terkait”.

Program ini mencakup enam topik utama, yaitu definisi kewirausahaan, manfaat kewirausahaan, tujuan kewirausahaan, cara menumbuhkan jiwa kewirausahaan, ciri-ciri jiwa kewirausahaan, dan bagaimana menjadi wirausahawan yang baik dan kompeten. Dengan demikian, mahasiswa dapat memahami konsep kewirausahaan secara menyeluruh dan memiliki kemampuan untuk menciptakan ide bisnis yang inovatif. Melalui sosialisasi kewirausahaan ini, diharapkan mahasiswa Universitas Lambung Mangkurat dapat memiliki wawasan yang lebih luas tentang dunia usaha, menumbuhkan minat berwirausaha, dan memiliki pola pikir inovatif untuk menciptakan peluang bisnis. Dengan demikian, program ini tidak hanya bermanfaat bagi mahasiswa secara individu, tetapi juga dapat berkontribusi pada pengembangan karakter wirausaha muda dan pembangunan ekonomi lokal dan nasional. Dengan adanya program ini, diharapkan mahasiswa Universitas Lambung Mangkurat dapat menjadi lebih termotivasi untuk mengeksplor potensi kewirausahaan mereka dan memberikan dampak positif terhadap perekonomian lokal maupun nasional.

Penerapan lisensi Creative Commons dalam program ini dapat membawa dampak positif yang signifikan terhadap kolaborasi dan berbagi pengetahuan. Dengan menggunakan lisensi ini, mahasiswa dapat membagikan karya mereka secara bebas dan terbuka, sehingga memungkinkan orang lain untuk mengakses, memodifikasi, dan membagikan kembali karya tersebut. Hal ini dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya hak cipta dan etika dalam berbagi pengetahuan, serta memfasilitasi penyebaran ide dan inovasi baru. Dengan demikian, program ini dapat menjadi lebih bermanfaat dan berdampak luas bagi pengembangan karakter wirausaha muda dan pembangunan ekonomi lokal dan nasional.

Tantangan dalam Perlindungan Hak Cipta Digital

Plagiarisme menjadi masalah serius di kalangan mahasiswa karena mudahnya akses informasi di internet. Banyak mahasiswa yang tidak menyadari bahwa plagiarisme dapat berdampak buruk pada diri sendiri dan lingkungan. Plagiarisme dapat diartikan sebagai tindakan mengambil karya atau ide orang lain tanpa mencantumkan sumbernya dan menjadikannya sebagai hasil karya sendiri.

Ada beberapa jenis plagiarisme, yaitu plagiarisme langsung, plagiarisme tidak jelas, plagiarisme mosaik, dan plagiarisme kepengarangan. Faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa melakukan plagiarisme antara lain kurangnya kesadaran akan Hak Kekayaan Intelektual (HAKI), keterbatasan pengetahuan tentang cara pengutipan sumber karya yang baik dan benar, dan rasa malas untuk berpikir.

Sanksi yang diberikan jika melakukan plagiarisme dapat berupa teguran, penangguhan input nilai, penangguhan status mahasiswa, dan pembatalan pemberian ijazah. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk memahami pentingnya mengutip sumber dengan benar dan menghindari plagiarisme.

Menurut Lathrop dan Foss (2000), plagiarisme merupakan tindakan tidak etis yang dapat merusak integritas akademik. Beberapa jenis plagiarisme yang umum terjadi antara lain plagiarisme langsung, plagiarisme tidak jelas, plagiarisme mosaik, dan plagiarisme kepengarangan. Selain itu, Park (2003) juga menekankan pentingnya mengembangkan kemampuan literasi informasi, kemampuan penelitian online, kemampuan menulis akademis, dan kemampuan berpikir kritis untuk mencegah plagiarisme.

Beberapa cara untuk mencegah plagiarisme :

mengembangkan kemampuan literasi informasi, kemampuan penelitian online, kemampuan menulis akademis, dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, mahasiswa juga dapat menggunakan aplikasi pengecekan plagiarisme seperti Turnitin untuk memastikan bahwa karya mereka asli.

Dengan demikian, kesadaran akan tindakan plagiarisme dapat ditingkatkan dan dampak buruknya dapat diminimalisir. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan untuk penelitian selanjutnya dan meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menghindari plagiarisme.

Kesulitan Dalam Memahami dan Menerapkan Lisensi Creative commons

Memahami bahwa lisensi Creative Commons adalah aturan yang memberikan kejelasan kepada pengguna tentang hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan terhadap karya ilmiah yang dipublikasikan. Mereka juga mengetahui alasan penggunaan jenis lisensi Creative Commons yang mereka terapkan pada jurnal masing-masing, seperti CC BY, CC BY-NC, atau CC BY-NC-ND, yang menentukan tingkat akses dan penggunaan karya ilmiah oleh pengguna. Namun, tidak semua pengelola e-journal mengetahui secara lengkap jenis-jenis lisensi Creative Commons yang ada, seperti CC0 (tanpa hak cipta) atau CC BY-SA (dengan kewajiban berbagi dengan lisensi yang sama). Untuk meningkatkan pemahaman, mereka dapat mengakses situs resmi Creative Commons untuk mempelajari lebih lanjut tentang berbagai jenis lisensi dan memilih yang paling sesuai dengan kebutuhan jurnal mereka.

Sementara itu, pemahaman mengenai open access adalah bahwa open access merupakan akses gratis yang memungkinkan pengguna mengakses jurnal tanpa perlu membayar. Pengelola e-journal sepakat bahwa penerapan lisensi Creative Commons dan open access sangat penting dan bermanfaat, terutama dalam meningkatkan indeks sitasi jurnal dan diseminasi pengetahuan yang lebih luas. Open access memungkinkan peneliti di seluruh dunia mengakses dan mengutip karya ilmiah yang dipublikasikan, sehingga meningkatkan dampak dan visibilitas penelitian.

Dalam menerapkan lisensi Creative Commons dan open access, pengelola e-journal perlu memastikan bahwa kebijakan akses dan penggunaan karya ilmiah di jurnal mereka jelas dan transparan. Mereka juga perlu memantau dan mengelola hak cipta karya ilmiah yang dipublikasikan untuk memastikan kepatuhan terhadap lisensi yang dipilih. Pelatihan dan sosialisasi tentang lisensi Creative Commons dan open access dapat membantu pengelola e-journal memahami dan menerapkan kedua konsep ini dengan lebih baik.

Menurut Budapest Open Access Initiative (2002), “Open access adalah cara untuk meningkatkan dampak penelitian dan meningkatkan kemampuan untuk memajukan pengetahuan”..

Dalam hal evaluasi, pengelola e-journal menilai bahwa penerapan lisensi Creative Commons dan open access memberikan manfaat signifikan, seperti memberikan kejelasan batasan penggunaan karya ilmiah bagi pengguna dan meningkatkan visibilitas jurnal. Namun, beberapa masalah yang dihadapi tidak berkaitan langsung dengan penerapan lisensi dan open access, melainkan lebih kepada masalah pendanaan dan minat penulis untuk mempublikasikan karya ilmiah mereka. Oleh karena itu, pengelola e-journal perlu mencari solusi untuk meningkatkan dukungan pendanaan dan promosi jurnal untuk menarik lebih banyak penulis dan pembaca.

Menurut Creative Commons, “Lisensi Creative Commons adalah cara yang sederhana dan standar untuk memberikan izin kepada orang lain untuk menggunakan karya Anda” (Creative Commons, n.d.).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian yang penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa perlindungan hak cipta digital sangat penting dalam mendukung literasi mahasiswa, khususnya terkait pemahaman dan penerapan lisensi Creative Commons dalam produksi konten akademik. Di era digital, risiko pelanggaran hak cipta semakin tinggi karena kemudahan akses, distribusi, dan reproduksi karya digital. Oleh karena itu, mahasiswa perlu memiliki literasi digital yang baik, tidak hanya dalam aspek teknis penggunaan teknologi, tetapi juga dalam memahami aspek hukum dan etika penggunaan karya orang lain.

Lisensi Creative Commons memberikan solusi praktis untuk mengatur hak cipta secara lebih fleksibel, sehingga mendorong kolaborasi dan pemanfaatan karya secara legal dan etis. Namun, masih banyak mahasiswa yang belum memahami perbedaan antara hak cipta dan lisensi Creative Commons, serta cara penerapannya dalam karya akademik. Hal ini menunjukkan perlunya edukasi dan sosialisasi yang lebih intensif mengenai hak cipta dan lisensi di lingkungan kampus.

Selain itu, literasi digital terbukti berperan penting dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi mahasiswa, misalnya melalui pembuatan video tutorial dan alat peraga edukasi. Dengan pemahaman yang baik mengenai hak cipta dan lisensi, mahasiswa tidak hanya mampu melindungi karya mereka sendiri, tetapi juga dapat menghargai karya orang lain dan menghindari praktik plagiarisme yang dapat merugikan reputasi akademik.

Secara keseluruhan, peningkatan literasi digital dan pemahaman hak cipta di kalangan mahasiswa merupakan langkah strategis untuk menciptakan ekosistem akademik yang sehat, inovatif, dan berintegritas. Diharapkan, hasil kajian ini dapat menjadi referensi bagi institusi pendidikan dalam merancang program edukasi hak cipta dan literasi digital yang lebih efektif di

masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, K. (2019). Hukum Hak Cipta. ISSN 2502-3632 (Online) ISSN 2356-0304 (Paper) Jurnal Online Internasional & Nasional Vol. 7 No.1, Januari – Juni 2019 Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta, 53(9), 1689–1699. www.journal.uta45jakarta.ac.id
- Hakim, D. A. (2021). p-ISSN : 2549-3361 e-ISSN : 2655-7789. 5(1), 218–235.
- Ujang Badru Jaman, Galuh Ratna Putri, & Tiara Azzahra Anzani. (2021). Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital. *Jurnal Rechten : Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia*, 3(1), 9–17. <https://doi.org/10.52005/rechten.v3i1.22>
- Magdalena, L., Lie, R., Chandra, D., & Perdana, N. J. (2023). Kesadaran akan tindakan plagiarisme di kalangan mahasiswa. *Jurnal Serina Sains, Teknik dan Kedokteran*, 1(1), 123-132. (<https://doi.org/10.24912/jsstk.v1i1.27137>)
- Windiana, L., & Arfa, M. (2016). Pengetahuan Konsep Lisensi Creative Commons dan Open Access di Kalangan Pengelola Situs E-Journal Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.
- Syabarrudin, A., & Imamuddin. (2022). Implementasi literasi digital di kalangan mahasiswa. *Jurnal Eduscience (JES)*, 9(3).
- Hadi, H. (2019). Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Hak Cipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Studi Putusan Nomor: 09/HKI.Hak Cipta/2014/ PN Niaga Jo Putusan M.A Nomor: 80 K/Pdt.Sus-Hki/2016). *Jurnal Privat Law*, VII(2), 265.
- Selegi, S. F., & Aryaningrum, K. (2022). Literasi digital untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa melalui pembuatan video tutorial alat peraga edukasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 77.
- Anditasari, P., Fikra, H., Vera, S., Fitriani, & Darmalaksana, W. (2024). Percobaan proyek kontinum penulisan artikel dan publikasi ilmiah mahasiswa. *Gunung Djati Conference Series*, 37, 161.
- Patimah, S., Manusiwa, G. A. J., Nazmah, N., Pratama, S. S., Abidin, A. Z., Zenitadion, V., Sudirwo, & Faidah, A. N. (2024). Membangun Jiwa Wirausaha Generasi Muda: Implementasi Program Pengabdian Masyarakat melalui Sosialisasi Kewirausahaan bagi Generasi Z di Wilayah Banjarmasin. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(2), 2579