

Peningkatan Literasi Hak Cipta dan Kesiapan Monetisasi Konten Digital Siswa SMK Melalui Workshop Partisipatif

Enhancing Copyright Literacy and Readiness for Monetizing Digital Content Among Vocational School Students Through Participatory Workshops

Eling Wening Pangestu *

Siti Syifazalia Anjariska Putri

Teguh Budi Trisnanto

Meyla Tazqiya Rakhma

Vellyana Paraswati

Syaifuddin Muhammad Mirza

Department of Media Production,
Politeknik Negeri Lampung, Bandar
Lampung, Lampung, Indonesia

email: elpangestu@polinela.ac.id

Kata Kunci

Literasi Hak Cipta
Produksi Media
Pendidikan Vokasi

Keywords:

Copyright Literacy
Media Production
Vocational Education

Received: December 2025

Accepted: February 2026

Published: May 2026

Abstrak

Produksi konten digital di lingkungan SMK meningkat pesat, namun belum diikuti pemahaman memadai mengenai hak cipta, penggunaan aset legal, dan kesiapan monetisasi. Kondisi ini berpotensi menimbulkan pelanggaran hak cipta dan menghambat peluang ekonomi kreatif siswa. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan literasi hak cipta, penerapan elemen legal dalam produksi konten, serta kesiapan monetisasi digital bagi siswa dan guru di SMKN 1, SMKN 7, dan SMKN 4 Bandar Lampung melalui *workshop* partisipatif berbasis praktik produksi media. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan *workshop* dengan evaluasi *One Group Pre-Test Post-Test* yang dilengkapi analisis artefak karya dan observasi proses produksi untuk menilai perubahan pengetahuan dan praktik siswa. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh domain pengetahuan dengan nilai *pre-test* 57,7–64,7 meningkat menjadi 89,1–94,0 serta efektivitas tinggi berdasarkan *N-Gain* (0,75–0,83). Analisis karya menunjukkan siswa mampu menerapkan atribusi secara lebih tepat, memilih aset berlisensi legal, menyusun metadata lebih sistematis, dan meningkatkan kehati-hatian dalam penggunaan materi pihak ketiga. Manfaat langsung bagi mitra terlihat dari meningkatnya kompetensi siswa dalam memproduksi konten digital yang aman secara hukum dan lebih siap dipublikasikan pada platform digital. Guru mitra juga memperoleh model pembelajaran praktis yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran produktif. Kegiatan ini menunjukkan bahwa *workshop* berbasis praktik efektif memperkuat kompetensi legal, teknis, dan kesiapan ekonomi digital siswa vokasi.

Abstract

Digital content production in vocational schools is growing rapidly, but this has not been accompanied by an adequate understanding of copyright, the use of legal assets, and readiness for monetization. This situation has the potential to lead to copyright infringement and to hinder students' economic opportunities for creativity. This community service activity aims to improve copyright literacy, the application of legal elements in content production, and digital monetization readiness among students and teachers at SMKN 1, SMKN 7, and SMKN 4 Bandar Lampung through participatory workshops grounded in media production practices. The implementation method used a workshop approach with one-group pre-test post-test evaluation, supplemented by artifact analysis and observation of the production process to assess changes in students' knowledge and practices. The results of the activity showed a significant increase in all knowledge domains, with pre-test scores of 57.7–64.7 increasing to 89.1–94.0 and high effectiveness based on *N-Gain* (0.75–0.83). Analysis of the work shows that students are able to apply attribution more accurately, select legally licensed assets, compile metadata more systematically, and exercise greater caution when using third-party material. The direct benefits for partners include increased student competence in producing legally safe digital content that is better prepared for publication on digital platforms. Teachers also gain practical models for integrating into productive learning. This activity demonstrates that practice-based workshops are effective in strengthening the legal, technical, and digital economic readiness competencies of vocational students.



© 2026 Eling Wening Pangestu, Siti Syifazalia Anjariska Putri, Teguh Budi Trisnanto, Meyla Tazqiya Rakhma, Vellyana Paraswati, Syaifuddin Muhammad Mirza. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v11i5.11633>

PENDAHULUAN

Produksi konten digital menjadi bagian rutin pembelajaran pada kompetensi keahlian Multimedia dan Desain Komunikasi Visual di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Siswa secara aktif menghasilkan video, animasi, desain grafis, dan karya audiovisual sebagai bagian dari asesmen praktik. Namun observasi awal di SMKN 1, SMKN 7, dan SMKN 4 Bandar Lampung menunjukkan bahwa sebagian besar karya siswa belum dilengkapi identitas pencipta, pernyataan lisensi, maupun atribusi aset digital yang digunakan. Guru mitra juga menyampaikan bahwa materi literasi hak cipta dan monetisasi digital belum terintegrasi dalam pembelajaran produktif meskipun siswa aktif mempublikasikan karya pada platform digital. Kondisi tersebut menunjukkan ketimpangan antara kemampuan teknis produksi media dengan pemahaman perlindungan serta pengelolaan karya digital. Struktur kurikulum SMK masih menekankan keterampilan teknis produksi, sementara kompetensi terkait literasi hak cipta dan monetisasi digital belum menjadi bagian pembelajaran eksplisit. Akibatnya, karya siswa berpotensi melanggar hak cipta, rentan terhadap penghapusan konten, serta belum memiliki kesiapan untuk dimonetisasi. Produksi pendidikan kreatif yang tidak mengintegrasikan literasi hak cipta berpotensi menghasilkan praktik produksi yang rentan terhadap pelanggaran hukum dan miskonsepsi penggunaan ulang karya digital (Tucker, 2021). Fenomena rendahnya literasi hak cipta tidak hanya terjadi pada tingkat lokal. Studi (Fiesler *et al.*, 2016) menunjukkan bahwa kreator digital sering mengalami kesalahan dalam memahami lisensi dan hak distribusi karya. Budaya berbagi dan penggunaan ulang konten digital pada kreator muda juga sering berlangsung tanpa pemahaman mendalam mengenai kepemilikan karya dan batasan lisensi sehingga meningkatkan potensi pelanggaran hak cipta dalam praktik produksi media (Erickson *et al.*, 2020). Penelitian lain menunjukkan bahwa institusi pendidikan belum memiliki kerangka pembelajaran literasi hak cipta yang sistematis (Hossain *et al.*, 2024). Di Indonesia, pemahaman Hak Kekayaan Intelektual pelajar masih relatif rendah dan memerlukan intervensi edukatif yang berbasis praktik (Amirullah *et al.*, 2022). Studi pada kreator digital muda di Asia Tenggara menunjukkan adanya kesenjangan antara pemahaman regulasi hak cipta dan praktik produksi konten sehari-hari akibat percepatan adopsi teknologi distribusi digital (Utama *et al.*, 2023). Dalam konteks industri kreatif digital, literasi hak cipta menjadi kompetensi strategis. Literasi media kontemporer menempatkan produksi konten, etika penggunaan karya, dan pemahaman regulasi sebagai kompetensi yang saling terintegrasi dalam membentuk kemampuan kreatif peserta didik. Karya digital tidak hanya menuntut keterampilan teknis, tetapi juga kepatuhan terhadap regulasi distribusi konten dan kesiapan monetisasi. Transformasi industri kreatif global menunjukkan bahwa produksi konten digital semakin bergantung pada integrasi keterampilan teknis, pemahaman ekosistem distribusi digital, serta pengelolaan hak kekayaan intelektual sebagai bagian dari praktik profesional kreator konten (Flew, 2021). Pelanggaran hak cipta dapat menyebabkan pembatasan distribusi hingga demonetisasi konten digital. Sebaliknya, pemahaman lisensi dan atribusi dapat meningkatkan peluang distribusi serta nilai ekonomi karya (Bankov, 2022; Widjaja, 2025). Dinamika tata kelola Hak Kekayaan Intelektual dalam industri kreatif digital menunjukkan bahwa penguatan literasi lisensi menjadi bagian penting dalam memastikan keberlanjutan ekosistem produksi konten digital (Amalia *et al.*, 2024). Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan intervensi pembelajaran yang mengintegrasikan literasi hak cipta dengan praktik produksi media. *Workshop* berbasis produksi dipilih sebagai solusi karena sesuai dengan karakter pendidikan vokasi yang menekankan pembelajaran melalui pembuatan karya nyata. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami konsep hukum, tetapi juga menerapkan pemilihan lisensi, atribusi, serta pengelolaan aset digital secara langsung dalam proses produksi. Program pengabdian ini dirancang untuk menjawab kebutuhan mitra melalui tiga fokus intervensi, yaitu peningkatan literasi hak cipta digital, penerapan elemen legal dalam produksi konten, dan peningkatan kesiapan monetisasi karya siswa. Program dilaksanakan di SMKN 1 Bandar Lampung, SMKN 7 Bandar Lampung, dan SMKN 4 Bandar Lampung untuk melihat variasi konteks implementasi dan efektivitas model *Workshop*. Rumusan masalah kegiatan ini mencakup analisis kondisi awal literasi hak cipta siswa pada sekolah mitra, efektivitas penerapan model *Workshop* literasi hak cipta berbasis praktik produksi media sebagai bentuk intervensi pembelajaran, serta perubahan kompetensi siswa yang mencerminkan peningkatan kesiapan dalam pengelolaan dan monetisasi konten digital setelah pelaksanaan program. Kebaruan program ini terletak pada integrasi literasi hak cipta (*copyright*), pembelajaran produksi

media, dan kesiapan monetisasi dalam satu model pelatihan berbasis praktik yang menghasilkan bukti empiris peningkatan kompetensi siswa vokasi. Pendekatan ini diharapkan dapat menjadi model penguatan literasi hukum dan ekonomi kreatif dalam pembelajaran produksi media di SMK.

METODE

Alat dan Bahan

Kegiatan pengabdian menggunakan perangkat produksi utama berupa telepon genggam milik siswa dengan kamera yang memadai dan kapasitas penyimpanan cukup untuk proses perekaman serta editing. Editing dilakukan menggunakan aplikasi *CapCut* versi *mobile*. Peralatan tambahan seperti tripod sederhana dan koneksi internet stabil digunakan untuk mengunduh materi legal dari *Creative Commons* dan *YouTube Audio Library*. Bahan pembelajaran mencakup modul literasi hak cipta, materi presentasi mengenai konsep *copyright*, lisensi *Creative Commons*, atribusi, penggunaan aset digital legal, serta materi monetization readiness. Bahan pendukung lain berupa contoh aset bebas lisensi serta instrumen evaluasi *pre-test* dan *post-test*, serta rubrik penilaian produk audiovisual disusun untuk menilai elemen hak cipta, kepatuhan lisensi, dan kesiapan monetisasi.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui *workshop* partisipatif berbasis produksi media yang melibatkan siswa dan guru mitra sebagai peserta aktif. Program dilaksanakan di SMKN 1 Bandar Lampung, SMKN 7 Bandar Lampung, dan SMKN 4 Bandar Lampung dengan total 202 siswa. Kegiatan dirancang untuk meningkatkan literasi hak cipta dan kesiapan monetisasi konten melalui praktik produksi audiovisual. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahap utama. Tahap pertama dimulai dengan *pre-test* untuk memetakan pemahaman awal siswa terkait *copyright*, struktur lisensi *Creative Commons*, konsep hak moral dan ekonomi, atribusi, serta risiko legal dalam *reuse* konten. Penyampaian materi inti dilakukan dalam bentuk ceramah-partisipatif yang menjelaskan perbedaan *copyright* dan *copyleft*, jenis lisensi CC mulai dari CC BY hingga CC BY-NC-ND, isu atribusi, dan tantangan literasi hak cipta pada kreator muda (Todorova *et al.*, 2014). Budaya partisipatif produksi media digital juga mendorong praktik *copyleft* yang menuntut pemahaman kritis mengenai perbedaan hak distribusi dan penggunaan ulang karya digital (Lombardi, 2024). Tahap kedua yaitu, produksi karya yang dilakukan melalui pendekatan *experiential learning*, dimana siswa terlebih dahulu menyusun konsep video berdasarkan ketentuan *workshop*, lalu mengambil gambar menggunakan telepon genggam di lingkungan sekolah. Editing dilakukan menggunakan aplikasi *CapCut* agar siswa dapat menerapkan praktik legal secara langsung, seperti memilih musik bebas klaim, menambahkan atribusi, memeriksa *lisensi reuse*, dan menyusun *credit title*. Pendekatan ini menempatkan peserta sebagai produsen aktif sehingga integrasi konsep legal dan teknis terjadi secara lebih alami. Tahap ketiga, siswa mengikuti sesi *monetization readiness* yang mencakup penjelasan model pendapatan *platform*, alur monetisasi digital, syarat kepatuhan hak cipta untuk monetisasi, sensitivitas algoritma terhadap klaim *copyright*, serta faktor-faktor yang mempengaruhi kelayakan komersial konten. Peserta kemudian menyiapkan karya final untuk dianalisis menggunakan rubrik. Kesiapan monetisasi dalam produksi konten digital tidak hanya berkaitan dengan mekanisme pendapatan *platform*, tetapi juga pengelolaan lisensi dan kepemilikan karya sebagai bagian dari strategi distribusi konten kreatif (Singh, 2025). Tahap keempat, siswa mengikuti *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman. Skor *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan Normalized Gain ($g = (\text{post-pre}) / (100 - \text{pre})$) untuk menilai efektivitas intervensi secara proporsional, dengan kategori interpretasi menurut Hake (1998) yakni tinggi, sedang, dan rendah. Triangulasi data dilakukan dengan menggabungkan hasil tes, analisis karya audiovisual, dan observasi lapangan untuk meningkatkan validitas. Observasi terstruktur dilakukan selama proses produksi untuk menilai perubahan perilaku siswa dalam memilih aset legal, memeriksa lisensi, mengelola atribusi, serta mempertimbangkan risiko pelanggaran hak cipta selama editing. Analisis kualitatif terhadap artefak video digunakan untuk mengidentifikasi perubahan praktik teknis dan legal pada karya akhir peserta. Kombinasi analisis kuantitatif dan kualitatif ini memberikan pemahaman menyeluruh mengenai efektivitas

workshop literasi hak cipta dan monetisasi digital, sebagaimana direkomendasikan dalam studi literasi hak cipta dan riset produksi kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian menghasilkan peningkatan kompetensi peserta pada tiga ranah utama, yaitu literasi hak cipta, penerapan elemen legal dalam produksi konten, dan kesiapan monetisasi digital. Analisis dilakukan dengan membandingkan data *pre-test* dan *post-test*, menilai artefak konten audiovisual, serta observasi proses kerja peserta selama *workshop* yang melibatkan 202 siswa dari SMKN 1 Bandar Lampung, SMKN 7 Bandar Lampung, dan SMKN 4 Bandar Lampung. Hasil yang diperoleh memperlihatkan bahwa intervensi *workshop* partisipatif memberi dampak nyata terhadap perubahan pengetahuan, sikap, dan praktik produksi media.

Hasil

Peningkatan Pemahaman Literasi Hak Cipta Peserta

Workshop literasi hak cipta yang dilaksanakan pada tiga SMK menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep dasar hak cipta dan penerapannya dalam produksi media digital. Perubahan ini terlihat dari perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan.

Tabel I. Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* per Sekolah.

Sekolah	Rata-rata <i>Pre-test</i>	Rata-rata <i>Post-test</i>
SMKN 1 Bandar Lampung	64,7	91,2
SMKN 7 Bandar Lampung	57,7	89,1
SMKN 4 Bandar Lampung	64,0	94,0

Hasil pengukuran menunjukkan bahwa seluruh sekolah mengalami peningkatan skor rata-rata yang signifikan. SMKN 1 Bandar Lampung meningkat dari 64,7 menjadi 91,2. SMKN 7 Bandar Lampung meningkat dari 57,7 menjadi 89,1. SMKN 4 Bandar Lampung meningkat dari 64,0 menjadi 94,0. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik terkait konsep dasar hak cipta, jenis lisensi, serta risiko penggunaan aset digital tanpa izin. Perubahan tersebut juga memperlihatkan peningkatan kesiapan monetisasi konten digital. Peserta mulai memahami bahwa kepatuhan terhadap lisensi dan atribusi tidak hanya berkaitan dengan aspek hukum, tetapi juga menentukan kelayakan konten untuk didistribusikan pada *platform* digital. Pemahaman ini mendorong peserta untuk memilih aset bebas klaim, menyusun metadata yang lebih terstruktur, serta menyesuaikan format konten dengan standar *platform* distribusi. Kesiapan monetisasi dalam konteks ini tidak hanya ditunjukkan melalui pengetahuan tentang mekanisme pendapatan digital, tetapi juga melalui kemampuan mengelola risiko demonetisasi yang disebabkan oleh pelanggaran hak cipta. Dengan demikian, literasi hak cipta berfungsi sebagai fondasi strategis dalam pengembangan konten yang berkelanjutan secara ekonomi. Efektivitas *workshop* juga dianalisis menggunakan nilai N-Gain untuk mengukur tingkat peningkatan pembelajaran peserta.

Tabel II. Ringkasan N-Gain per Sekolah.

Sekolah	N-Gain	Kategori
SMKN 1 Bandar Lampung	0,75	Tinggi
SMKN 7 Bandar Lampung	0,75	Tinggi
SMKN 4 Bandar Lampung	0,83	Tinggi

Nilai N-Gain pada ketiga sekolah berada pada kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa metode *workshop* yang menggabungkan pemaparan materi dan praktik produksi mampu meningkatkan pemahaman peserta secara efektif.

Identifikasi Pola Kesalahan Awal Peserta

Observasi awal dan analisis *pre-test* menunjukkan adanya sejumlah miskonsepsi peserta terkait penggunaan karya digital dalam produksi media. Kesalahan tersebut berkaitan dengan pemahaman lisensi, atribusi, dan penggunaan ulang konten digital.

Tabel III. Pola Kesalahan Hak Cipta pada *Pre-test* dan Observasi Awal.

No	Pola Kesalahan Utama	Temuan Lapangan
1	Lisensi dianggap "hiasan"	Banyak siswa memilih lisensi CC BY-NC tanpa memahami batasan <i>NonCommercial</i> .
2	Atribusi tidak lengkap	Atribusi hanya ditulis sebagai "Sumber: Google" tanpa nama pencipta, judul, atau tautan.
3	Penggunaan musik tanpa izin dianggap normal	Lebih dari separuh siswa yakin bahwa penggunaan musik populer aman selama untuk tugas sekolah.
4	Salah paham <i>copyright</i> vs. <i>copyleft</i>	Siswa menganggap bahwa <i>copyleft</i> berarti "bebas digunakan tanpa aturan".
5	Kebingungan terkait <i>reuse</i> dan <i>remix</i>	Banyak siswa mengira bahwa mengganti <i>background music</i> atau <i>cropping</i> visual otomatis membuat video menjadi "karya original".

Temuan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta menganggap lisensi *Creative Commons* hanya sebagai atribut tambahan tanpa memahami batasan penggunaannya. Atribusi sering dituliskan secara tidak lengkap dan hanya mencantumkan sumber umum tanpa menyebut pencipta atau lisensi. Selain itu, banyak peserta beranggapan bahwa penggunaan musik populer untuk tugas sekolah tidak melanggar hak cipta. Peserta juga mengalami kebingungan dalam memahami perbedaan antara *copyright* dan *copyleft* serta konsep *reuse* dan *remix* dalam produksi media.

Perubahan Praktik Produksi Media Peserta

Analisis terhadap artefak video yang dihasilkan peserta menunjukkan adanya perubahan dalam praktik produksi media setelah *workshop*. Perubahan terlihat pada aspek penggunaan aset digital, atribusi, pengelolaan metadata, serta kesadaran terhadap risiko pelanggaran hak cipta.

Tabel IV. Analisis Video Peserta.

Aspek Produksi	Kondisi Sebelum <i>Workshop</i>	Perubahan Setelah <i>Workshop</i>
Atribusi	Tidak ada atribusi atau hanya menulis "Sumber: Google".	Atribusi mulai muncul di <i>credit title</i> , meskipun format belum sepenuhnya standar.
Penggunaan Aset Digital	Mengambil gambar, audio, atau <i>footage</i> tanpa memeriksa lisensi.	Penggunaan aset legal lebih selektif. Banyak siswa beralih ke Pixabay, Pexels, atau aset CC BY.
Metadata Konten	Metadata minim atau tidak relevan. Judul dan deskripsi tidak terstruktur.	Metadata lebih rapi. Deskripsi dan tag lebih informatif dan sesuai konteks konten.
Kesadaran Risiko Hak Cipta	Menganggap penggunaan musik populer aman "selama untuk tugas".	Siswa lebih berhati-hati. Banyak kelompok menolak musik viral tanpa lisensi dan memilih audio bebas klaim.

Peserta mulai mencantumkan atribusi dalam *credit title* video, meskipun formatnya belum sepenuhnya seragam. Penggunaan aset digital menjadi lebih selektif dengan memanfaatkan *platform* penyedia aset berlisensi legal seperti Pixabay dan Pexels. Metadata video juga menjadi lebih terstruktur melalui penambahan deskripsi dan tag yang relevan. Selain itu, peserta menunjukkan peningkatan kesadaran terhadap risiko penggunaan musik populer tanpa izin dengan memilih audio bebas klaim atau membuat rekaman sendiri. Perubahan juga terlihat pada tahap perencanaan produksi video yang dipaparkan pada table ini :

Tabel V. Perubahan Tahap Pra-Produksi.

Aspek Pra-Produksi	Kondisi Sebelum <i>Workshop</i>	Perubahan Setelah <i>Workshop</i>
Identifikasi aset digital	Tidak memeriksa legalitas aset. Memilih gambar/audio apa saja.	Menyusun daftar aset lengkap dengan sumber dan lisensi.
Pemilihan audio	Mengambil musik populer tanpa izin.	Menggunakan audio bebas klaim atau rekaman sendiri.
Pemeriksaan lisensi CC	Tidak memahami batasan BY, SA, NC, ND.	Memeriksa jenis lisensi dan menyesuaikan dengan kebutuhan produksi.
Keaslian <i>footage</i>	Banyak mengambil <i>footage</i> dari internet.	Merekam <i>footage</i> sendiri untuk menghindari pelanggaran hak cipta.

Peserta mulai menyusun daftar aset digital sebelum produksi, memeriksa jenis lisensi, serta menyesuaikan pemilihan audio dengan ketentuan penggunaan. Sebagian kelompok memilih merekam *footage* sendiri sebagai strategi untuk menghindari pelanggaran hak cipta. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman hak cipta mulai terintegrasi dalam alur kerja produksi media.

Peningkatan Domain Pengetahuan Spesifik

Selain perubahan praktik produksi, *workshop* juga meningkatkan pemahaman peserta pada domain pengetahuan tertentu yang berkaitan dengan literasi hak cipta.

Tabel VI. Domain Pengetahuan yang Meningkatkan.

No	Domain Pengetahuan	Indikator Pemahaman Setelah <i>Workshop</i>
1	Konsep dasar <i>copyright</i>	Siswa mampu menjelaskan hak moral, hak ekonomi, dan batas penggunaan karya digital.
2	Jenis lisensi <i>Creative Commons (CC)</i>	Siswa dapat membedakan enam lisensi CC dan memilih lisensi sesuai kebutuhan produksi.
3	Penggunaan aset legal	Siswa menunjukkan kemampuan menyeleksi aset dari Pixabay, Pexels, atau CC BY dan membaca ketentuan lisensinya.
4	Prinsip atribusi standar CC	Atribusi ditulis lengkap mencakup nama pencipta, judul karya, lisensi, dan tautan.
5	Risiko pelanggaran hak cipta	Siswa mampu mengidentifikasi potensi klaim, demonetisasi, dan risiko pelanggaran saat memilih audio atau <i>footage</i> .

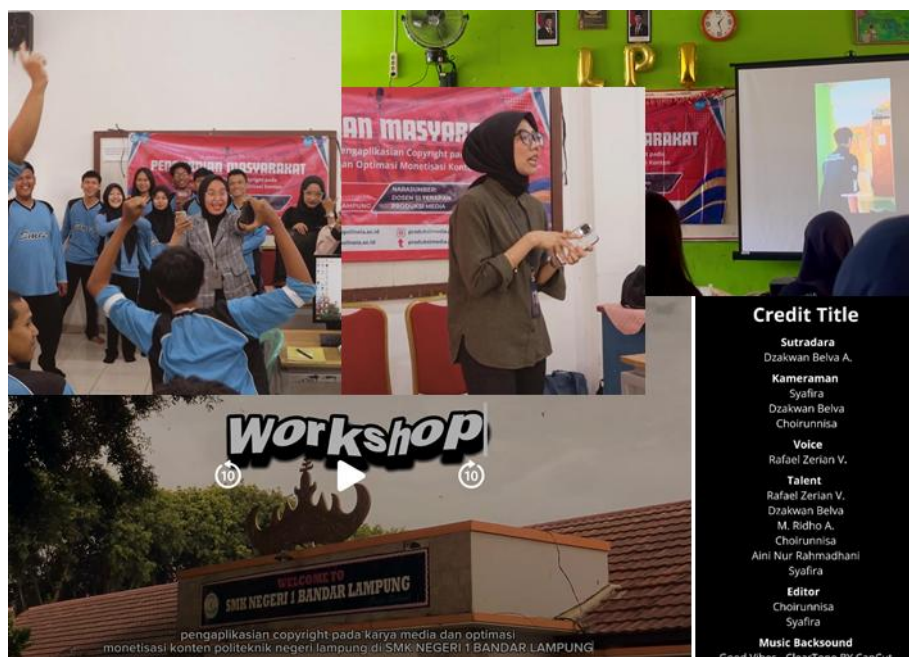
Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan

Workshop dilaksanakan melalui kombinasi penyampaian materi, pendampingan praktik produksi video, serta sesi evaluasi hasil karya peserta.



Gambar 1. Pemaparan Materi *Workshop* oleh Dosen S1 Terapan Produksi Media.

Pemaparan materi dilakukan untuk memberikan pemahaman konseptual mengenai hak cipta dan lisensi konten digital. Pendampingan praktik produksi dilakukan untuk memastikan peserta mampu menerapkan prinsip literasi hak cipta dalam proses produksi video.



Gambar 2. Sesi *Review* dan Penilaian Video Kreatif oleh Dosen S1 Terapan Produksi Media.

Sesi *Review* video dilakukan untuk memberikan umpan balik terhadap karya peserta serta memperkuat pemahaman penerapan hak cipta dalam produksi media.



Gambar 3. Sesi Pendampingan Praktik Produksi Video Kreatif.

Pembahasan

Interpretasi Peningkatan Literasi Hak Cipta

Peningkatan skor pembelajaran peserta menunjukkan bahwa integrasi materi literasi hak cipta ke dalam praktik produksi media efektif dalam memperkuat pemahaman konseptual dan keterampilan operasional peserta. Pendekatan *workshop* berbasis praktik memungkinkan peserta memahami hak cipta tidak hanya sebagai konsep normatif, tetapi sebagai pertimbangan teknis yang memengaruhi proses produksi media. Pola miskonsepsi ini sejalan dengan temuan internasional yang menunjukkan bahwa pelajar vokasi dan kreator pemula sering gagal memahami atribusi, batasan NC dan ND, serta hubungan antara lisensi dan penggunaan ulang (Koščík *et al.*, 2013; Todorova *et al.*, 2014). Perubahan yang terlihat pada penggunaan atribusi, pemilihan aset berlisensi legal, dan pengelolaan metadata menunjukkan terjadinya pergeseran cara berpikir peserta dari orientasi hasil visual menuju orientasi proses produksi yang bertanggung jawab. Literasi hak cipta dalam konteks ini berfungsi sebagai kerangka pengambilan keputusan kreatif, bukan sekadar aturan hukum yang bersifat pembatas. Hasil ini mengindikasikan bahwa pembelajaran literasi digital yang terintegrasi dengan praktik produksi lebih efektif dibandingkan pendekatan teoritis semata. Peserta mampu mengaitkan konsekuensi hukum dengan risiko distribusi dan monetisasi konten digital, sehingga pemahaman yang terbentuk bersifat aplikatif dan kontekstual. Hal ini mendukung temuan Widjaja (2025) dan Bankov (2022) bahwa monetisasi digital sangat dipengaruhi oleh kepatuhan hak cipta dan optimasi metadata. Konten audiovisual yang dihasilkan peserta telah memenuhi standar dasar *monetization readiness* sebagaimana dijelaskan Myška (2015) dan Peukert (2025). Praktik lisensi dalam produksi konten digital juga berperan dalam membentuk budaya produksi kreatif yang mempengaruhi keberlanjutan ekonomi kreator melalui pengelolaan hak distribusi dan penggunaan ulang karya (Singh, 2025).

Relevansi terhadap Pendidikan Vokasi dan Industri Kreatif

Peningkatan kompetensi literasi hak cipta memiliki implikasi penting terhadap penguatan kualitas pendidikan vokasi bidang produksi media. Industri kreatif digital menuntut tenaga kerja yang tidak hanya memiliki keterampilan teknis produksi, tetapi juga memahami regulasi penggunaan konten digital dan manajemen risiko distribusi media. Studi tentang kesiapan tenaga kerja ekonomi kreatif Indonesia menunjukkan bahwa literasi hukum dan kemampuan komersialisasi konten menjadi kompetensi baru yang menentukan daya saing kreator muda di pasar digital (Abdillah, 2024). Perubahan perilaku peserta dalam memilih aset digital dan menyusun atribusi menunjukkan bahwa pembelajaran produksi media mulai mengarah pada standar praktik industri. Penguasaan aspek legal produksi media menjadi kompetensi yang relevan

dalam ekosistem distribusi konten digital yang semakin bergantung pada sistem algoritma *platform*, monetisasi berbasis hak cipta, serta mekanisme klaim otomatis. Temuan ini sejalan dengan temuan Vizvary (2022) mengenai pergeseran persepsi kreator pemula setelah mereka mempraktikkan atribusi secara langsung. Siswa yang sebelumnya melihat atribusi sebagai dekorasi mulai memperlakukannya sebagai bagian dari struktur hukum yang memengaruhi reputasi kreator dan kelayakan konten. Temuan ini memperkuat argumen Coates (2022) dan Bechtold (2002) bahwa pendidikan hak cipta di era digital harus menekankan aplikasi praktis untuk menjawab kompleksitas *reuse* dan distribusi konten lintas *platform*. Konsistensi ini memperkuat argumen bahwa pembelajaran berbasis praktik bukan hanya meningkatkan pemahaman faktual, tetapi juga mengaktifkan mekanisme transfer pengetahuan dari tes menuju produk nyata. Selain itu, integrasi literasi hak cipta dalam pembelajaran produksi media memperluas dimensi kompetensi siswa dari sekadar pencipta konten menjadi pengelola konten digital. Perubahan ini memperkuat kesiapan lulusan pendidikan vokasi untuk beradaptasi dengan dinamika industri kreatif yang menuntut kemampuan produksi, distribusi, dan pengelolaan aset digital secara simultan.

Dampak terhadap Mitra

Workshop memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran produksi media di sekolah mitra. Integrasi literasi hak cipta ke dalam praktik produksi memperluas ruang lingkup pembelajaran dari keterampilan teknis menuju pembelajaran yang menekankan tanggung jawab hukum dan etika penggunaan konten digital. Peningkatan literasi hak cipta juga berdampak pada kesiapan siswa dalam memanfaatkan peluang ekonomi kreatif berbasis *platform* digital. Konten yang dihasilkan peserta menunjukkan struktur produksi yang lebih sesuai dengan standar monetisasi, seperti penggunaan audio bebas klaim, penyusunan metadata yang relevan, serta penerapan atribusi yang mendukung transparansi kepemilikan karya. Bagi sekolah mitra, peningkatan kesiapan monetisasi ini membuka peluang penguatan pembelajaran kewirausahaan kreatif berbasis produksi media. Siswa tidak hanya dilatih menghasilkan karya kreatif, tetapi juga memahami strategi distribusi dan potensi ekonomi dari konten yang mereka produksi. Ekosistem *creator economy* menempatkan kreator digital sebagai produsen sekaligus pengelola distribusi dan monetisasi konten sehingga pemahaman lisensi dan kepemilikan karya menjadi faktor penting dalam keberlanjutan ekonomi produksi media digital (Cunningham *et al.*, 2019). Bagi siswa, peningkatan literasi hak cipta meningkatkan kesiapan dalam menghasilkan karya media yang aman untuk dipublikasikan dan memiliki potensi monetisasi. Perubahan praktik produksi seperti penggunaan aset berlisensi legal dan pencantuman atribusi yang benar menunjukkan bahwa peserta mulai mampu mengelola risiko pelanggaran hak cipta sejak tahap perencanaan produksi. Ini konsisten dengan literatur yang menyebutkan bahwa atribusi adalah langkah fundamental dalam mencegah pelanggaran dan membentuk kesadaran kreator (Koščík *et al.*, 2013). Bagi guru, *workshop* memberikan model pembelajaran yang dapat direplikasi dalam kegiatan belajar mengajar. Pendekatan yang menggabungkan pemahaman konsep dengan praktik produksi memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan perkembangan industri media digital. Bagi institusi sekolah, peningkatan literasi hak cipta berkontribusi terhadap peningkatan kualitas *output* pembelajaran produksi media. Karya siswa yang dihasilkan memiliki standar produksi yang lebih sesuai dengan kebutuhan industri kreatif digital, sehingga memperkuat relevansi kurikulum vokasi dengan kebutuhan dunia kerja. Secara berkelanjutan, integrasi literasi hak cipta dalam pembelajaran produksi media berpotensi memperkuat ekosistem pembelajaran kreatif yang mendorong siswa menghasilkan karya orisinal, bertanggung jawab secara hukum, serta memiliki daya saing dalam industri konten digital.

KESIMPULAN

Workshop literasi hak cipta dan monetisasi konten digital terbukti meningkatkan kompetensi siswa dalam memahami perlindungan karya, penggunaan lisensi, atribusi, pemilihan aset legal, dan kesiapan produksi konten yang layak dipublikasikan. Kegiatan ini juga meningkatkan kapasitas guru mitra dalam menerapkan model pembelajaran berbasis praktik produksi yang terintegrasi dengan literasi hukum dan ekonomi digital. Secara sosial dan edukatif, program ini berkontribusi dalam membangun kesadaran hukum digital pada siswa vokasi serta memperkuat kesiapan mereka

memasuki ekosistem industri kreatif. Model *workshop* partisipatif yang dikembangkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran untuk mendukung penguatan kompetensi legal dan ekonomi digital dalam pendidikan vokasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi melalui skema Program Pengabdian kepada Masyarakat yang telah mendukung pendanaan kegiatan ini. Penghargaan juga diberikan kepada SMK Negeri 1 Bandar Lampung, SMK Negeri 7 Bandar Lampung, dan SMK Negeri 4 Bandar Lampung atas dukungan penuh, fasilitas, serta keterlibatan aktif guru dan siswa selama pelaksanaan *workshop*. Ucapan terima kasih disampaikan kepada para narasumber, tim pelaksana, serta sivitas akademika yang telah memberikan kontribusi dalam penyusunan materi, pelaksanaan kegiatan, dan proses evaluasi. Dukungan seluruh pihak memungkinkan kegiatan Pengabdian ini berjalan dengan baik serta memberikan manfaat bagi peserta dan institusi mitra.

REFERENSI

- Abdillah, F. (2024). Dampak Ekonomi Digital Terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia. *BENEFIT: Journal Of Business, Economics, And Finance*, *2*(1), 27–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.70437/benefit.v2i1.335>
- Amalia, D. U., Mulyana, B. B., Ramadhan, F. F., & Fajarwati, N. K. (2024). Perlindungan Hukum Terhadap Kekayaan Intelektual Dalam Era Digital Di Indonesia. *1*(1), 26–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/terang.v1i1.52>
- Amirullah, M., Muchtar, H. N., & Saleh, K. A. (2022). Peningkatan Pemahaman Hak Kekayaan Intelektual vagi Guru dan Siswa SMKN 4 Kuningan Jawa Barat. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(2). <https://doi.org/10.24198/kumawula.v5i2.36775>
- Bankov, K. (2022). Copyright in the Digital Experience Economy. In *Numanities - Arts and Humanities in Progress* (Vol. 22, pp. 37–50). *Springer Science and Business Media B.V.* https://doi.org/10.1007/978-3-030-92555-0_3
- Bechtold, S. (2002). From copyright to information law-implications of digital rights management. In S. T. & 821 Alexander Rd InterTrust STAR Lab. - New Jersey Princeton, 08540-6303, NJ (Eds.), *Lecture Notes in Computer Science including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics*, *2320*, pp. 213–232). Springer Verlag. https://doi.org/10.1007/3-540-47870-1_14
- Coates, J. (2022). Fundamentals of modern copyright. In *Navigating Copyright for Libraries: Purpose and Scope* (pp. 23–58). De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110732009-004>
- Cunningham, S., & Carig, D. (2019). *Social Media Entertainment: The New Intersection of Hollywood and Silicon Valley*. NYU Press. <https://researchprofiles.canberra.edu.au/en/publications/social-media-entertainment-the-new-intersection-of-hollywood-and-/>
- Erickson, K., & Kretschmer, M. (2020). Empirical Approach to Intermediary Liability. In *The Oxford Handbook of Online Intermediary Liability* (5). Oxford Academic. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780198837138.013.5>
- Fiesler, C., Lampe, C., & Bruckman, A. S. (2016). Reality and perception of copyright terms of service for online content creation. *Proceedings of the ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work, CSCW*, *27*, 1450–1461. <https://doi.org/10.1145/2818048.2819931>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, *66*(1), 64 – 74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>

- Hossain, Z., Çelik, Ö., & Hertel, C. (2024). Academic integrity and copyright literacy policy and instruction in K-12 schools: a global study from the perspective of school library professionals. *International Journal for Educational Integrity*, **20**(1), 1–17. <https://doi.org/10.1007/s40979-024-00150-x>
- Koščík, M., & Šavelka, J. (2013). Dangers of over-enthusiasm in licensing under creative commons. *Masaryk University Journal of Law and Technology*, **7**(2), 201 – 227. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-84888878454&partnerID=40&md5=39f015191a7454daae8fb93d0bbf5511>
- Lombardi, E. M. (2024). Digitization, Copyright and the Law: Copyleft and the Future of Intellectual Property. In *Digitization, Copyright and the Law: Copyleft and the Future of Intellectual Property*. <https://doi.org/10.4324/9781003424413>
- Myška, M. (2015). The new creative commons 4.0 licenses. *Grey Journal*, **11**, 58 – 62. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-84958062581&partnerID=40&md5=ae5d5aeebcad359db67a096c7192819>
- Peukert, C. (2025). Copyright and the Dynamics of Innovation in Artificial Intelligence. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 4480 – 4489. <https://doi.org/10.24251/hicss.2025.538>
- Singh, H. (2025). Concept of Copyleft: Free Software, Creative Commons and Open Source. *Journal of Intellectual Property Rights*, **30**(3), 269 – 273. <https://doi.org/10.56042/jipr.v30i3.6225>
- Todorova, T., Trencheva, T., Kurbanoglu, S., Doğan, G., Horvat, A., & Boustany, J. (2014). A multinational study on copyright literacy competencies of LIS professionals. *Communications in Computer and Information Science*, **492**, 138 – 148. https://doi.org/10.1007/978-3-319-14136-7_15
- Tucker, A. (2021). Copyright Law for Librarians and Educators: Creative Strategies and Practical Solutions. *Journal of Hospital Librarianship*, **21**(1), 99–100. <https://doi.org/10.1080/15323269.2021.1862534>
- Utama, A. S., & Susanty, A. P. (2023). Legal Strategy for Intellectual Property Protection in the Era of Open-source and Creative Commons in Indonesia. *The Easta Journal Law and Human Rights*, **2**(01), 17–24. <https://doi.org/10.58812/eslhr.v2i01.149>
- Vizvary, P. (2022). Copyright Literacy of Cultural Heritage Workers in the Czech Republic with a Focus on Librarians. *Communications in Computer and Information Science*, **1533** CCIS, 179–188. https://doi.org/10.1007/978-3-030-99885-1_16
- Widjaja, G. (2025). Advantages of Copyright Law in the Digital Age: Challenges and Opportunities for Content Creators. *Journal of Intellectual Property Rights*, **30**(5), 574–582. <https://doi.org/10.56042/jipr.v30i5.11026>