

## STIMULASI URGENSI PERLINDUNGAN KEKAYAAN INTELEKTUAL KARYA KREATIF DAN INOVATIF KARYA SISWA SMA NEGERI 8 BANDUNG DALAM MENDUKUNG EKONOMI DIGITAL

Helitha Novianty Muchtar<sup>1\*</sup>, Ahmad M. Ramli<sup>2</sup>, Miranda Risang Ayu<sup>3</sup>, Rika Ratna Permata<sup>4</sup>, Sinta Dewi<sup>5</sup>, Dadang EpiSukarsa<sup>6</sup>, U. Sudjana, Sudaryat<sup>7</sup>, M. Amirulah<sup>8</sup>, Ranti Fauza Mayana<sup>9</sup>, Aam Suryamah<sup>10</sup>, Laina Rafianti<sup>11</sup>, Tasya Safiranita<sup>12</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Hukum, Universitas Padjadjaran

\*Korespondensi : [helitha.novianty@unpad.ac.id](mailto:helitha.novianty@unpad.ac.id)

### ABSTRACT

*In the current industrial era 4.0, the creative economy based on intellectual property is growing rapidly and at the same time becomes the foundation of Indonesia's current economy. High school students, especially in SMA Negeri 8 Bandung, are the foundation of the nation in the future, the creativity generated from extracurriculars makes a lot of potential intellectual property. Students of SMA Negeri 8 Bandung are very creative and innovative in organizing both teaching and learning activities and extracurricular activities. They have prior knowledge of intellectual property but have not been able to categorize the potential for intellectual property protection based on the work produced. This community service activity aims to increase understanding of intellectual property laws in SMA Negeri 8 Bandung along with industry 4.0 so that it can support the digital economy. Given the Covid-19 pandemic which is currently still happening in West Java, including the city of Bandung, the method used in community service today is through the network (online). The expected results are the creative and innovative works of SMA Negeri 8 Bandung students in the form of copyright, brand, patent, industrial design, integrated circuit layout design, trade secrets, plant variety protection which can be utilized in the industrial era 4.0 in supporting the digital economy.*

**Keywords:** *Social Mapping; Participatory Rural Appraisal; Community Organization*

### ABSTRAK

Dalam era industri 4.0 saat ini ekonomi kreatif berbasis kekayaan intelektual sangat berkembang pesat dan sekaligus menjadi tumpuan ekonomi Indonesia. Saat ini, siswa SMA khususnya SMA Negeri 8 Bandung merupakan tumpuan bangsa di masa yang akan datang, kreativitas yang dihasilkan dari ekstrakurikuler membuat banyaknya potensi kekayaan intelektual. Siswa siswi SMA Negeri 8 Bandung sangat kreatif dan inovatif dalam menyelenggarakan aktivitas baik yang termasuk di dalam kegiatan belajar mengajar maupun kegiatan ekstrakurikuler. Mereka telah memiliki pengetahuan awal mengenai kekayaan intelektual namun belum dapat mengelompokkan potensi-potensi perlindungan kekayaan intelektual berdasarkan karya yang dihasilkan. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang hukum kekayaan intelektual di lingkungan SMA Negeri 8 Bandung seiring dengan industri 4.0 sehingga dapat mendukung ekonomi digital. Mengingat pandemi Covid-19 yang saat ini masih terjadi juga di Jawa Barat termasuk Kota Bandung, metode yang digunakan dalam pengabdian pada masyarakat saat ini adalah paparan dalam jejaring (daring). Hasil yang diharapkan diperoleh yaitu karya kreatif dan inovatif siswa SMA Negeri 8 Bandung berupa karya cipta, merek, paten, desain industri, desain tata letak sirkuit terpadu, rahasia dagang, perlindungan varietas tanaman dapat dimanfaatkan dalam era industri 4.0 dalam mendukung ekonomi digital.

**Kata Kunci:** *Pemetaan Sosial; Participatory Rural Appraisal; Organisasi Kemasyarakatan*

## PENDAHULUAN

Siswa-siswi SMAN 8 yang kreatif dan inovatif perlu dibarengi dengan pengetahuan akan perlindungan hak kekayaan intelektual (HKI) agar mereka semakin semangat untuk berkarya, mendapat apresiasi, bahkan dapat menerima manfaatnya utamanya di era ekonomi digital ini. Demikian pun kemahiran para guru untuk membimbing siswa-siswinya untuk mengarahkan perlindungan HKI juga mutlak diperlukan.

Melalui beragam ekstrakurikuler yang ditawarkan, banyak potensi kekayaan intelektual yang dapat dilindungi, seperti hak cipta, merek, rahasia dagang, desain industri, desain tata letak sirkuit terpadu. Selain itu, pengetahuan tentang kekayaan intelektual seperti indikasi geografis dan perlindungan varietas tanaman penting diketahui untuk ekstrakurikuler Konservasi 8 yang sangat dekat interaksinya dengan alam. Bahkan, bagi beberapa ekstrakurikuler bela diri seperti Taekwondo, Tadjimalela dan Gadjah Putih perlu dipahami mekanisme lisensi Merek Barang dan Jasa dalam penggunaan nama-nama yang sudah dikenal ini.

Terhusus untuk ekstrakurikuler yang bergerak di bidang ICT dan dunia digital, kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Tim ALG dari Fakultas Hukum Unpad ini akan sangat bermanfaat. Cover lagu yang dilakukan oleh Asta 8 yang merupakan salah satu ekstrakurikuler di SMA negeri 8 Bandung misalnya, sangat terkait erat dengan Hak Cipta di bidang TIK. Web desain yang dikerjakan oleh Eight ICT (bagian sistem informasi di SMA 8) juga dapat dilindungi kekayaan intelektual. Banyak lagi ekstrakurikuler yang menghasilkan suatu karya baik lagu/musik, drama, karya ilmiah, sinematografi hingga program komputer yang juga berpotensi mendapat perlindungan kekayaan intelektual.

## METODE

Kesadaran akan perlunya perlindungan HKI karya inovatif dan kreatif yang bernilai ekonomi perlu ditingkatkan melalui berbagai sosialisasi hak kekayaan intelektual berikut

perlindungan hukumnya. Penyuluhan yang sifatnya proaktif dan masif kepada masyarakat termasuk siswa-siswi sekolah sebagai generasi milenial sangat diperlukan yang akan memunculkan motivasi dan kesadaran perlunya perlindungan kekayaan intelektual. Memunculkan pula kesadaran bahwa ekonomi kreatif merupakan suatu wadah yang efektif dan efisien sebagai tempat generasi muda/ milenial untuk berinovasi dan berkarya untuk mengembangkan diri dan prestasi.

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat mengenai Stimulasi Urgensi Perlindungan Kekayaan Intelektual Karya Kreatif dan Inovasi Karya Siswa SMA Negeri 8 Bandung Dalam Mendukung Ekonomi Kreatif Digital ini menggunakan Sosialisasi Hukum Kekayaan Intelektual dan pemaparan materi dari narasumber yang sangat kompeten di bidang kekayaan intelektual, komunikasi dan informasi. Dalam kegiatan ini digambarkan pula dengan contoh-contoh konkret untuk motivasi dan kreativitas siswa. Acara paparan materi dikolaborasi dengan *game-game* interaktif yang melibatkan semua peserta dan diakhiri dengan tantangan penciptaan kreativitas dan inovasi dari siswa terkait kekayaan intelektual.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi umum Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) Unpad saat ini merupakan refleksi 63 tahun pengabdian Unpad kepada masyarakat di seluruh Indonesia, khususnya di Jawa Barat. Secara historis empiris, melalui pengabdianannya, Unpad telah berkontribusi nyata terhadap pembangunan nasional dan daerah, namun karena permasalahan dan tantangan pembangunan terus meningkat dan bahkan semakin kompleks, maka pengabdian menjadi tidak pernah mengenal akhir (pengabdian berkelanjutan). Untuk merespons kebutuhan tersebut, Unpad melakukan berbagai terobosan dalam kegiatan PPM, yaitu dengan bertransformasi ke pendekatan PPM yang partisipatif dan integratif (multidisiplin), bersifat kaji tindak (*action research*), lintas bidang ilmu (transdisiplin) dan berkelanjutan.

Sasaran kegiatan pada PPM kali ini lebih memfokuskan pada siswa/siswi di SMA Negeri 8 Bandung. Banyaknya kegiatan berupa ekstrakurikuler SMA Negeri 8 Bandung membuat SMA Negeri 8 menjadi sasaran PPM karena dengan banyaknya kegiatan yang ada di SMA Negeri 8 Bandung menjadi wadah para siswa/siswi menghasilkan karya kreatif dan inovatif di SMA Negeri 8.

Revolusi industri 4.0 dikenal juga dengan revolusi digital. Dalam era ini keterkaitan internet dalam lini kehidupan masyarakat sangat erat. Fenomena *the Internet of Things* (IoT) yang memiliki arti internet pada setiap hal atau objek. Membuat batas fisik dan digital menjadi kabur (Kauffman, 2018) Sedangkan "Masyarakat 5.0" dapat didefinisikan sebagai "masyarakat intelijen", di mana ruang fisik dan dunia maya sangat terintegrasi.

Masyarakat 5.0 mengacu pada jenis masyarakat baru di mana inovasi dalam sains dan teknologi menempati tempat yang menonjol, dengan tujuan menyeimbangkan masalah sosial dan masyarakat yang perlu diselesaikan, dengan memastikan pembangunan ekonomi (Fukuyama, 2018), Produk kreatif dan produk kekayaan intelektual yang dihasilkan oleh pelaku usaha kecil dan menengah dan perusahaan pemula bidang digital (*start-up*) banyak yang belum dilindungi oleh kekayaan intelektual. Untuk produk-produk yang telah dilindungi para pelaku usaha kecil tidak merasakan dampak yang signifikan secara ekonomi.

Era revolusi industri 4.0 menjadikan ekonomi kreatif menjadi salah satu isu strategis yang layak menjadi pilihan strategi memenangkan persaingan global, ditandai dengan terus dilakukannya inovasi dan kreativitas guna meningkatkan nilai tambah ekonomi melalui kapitalisasi ide kreatif. Dari sini dapat dilihat bahwa kreativitas berperan dalam pertumbuhan ekonomi, penyediaan lapangan kerja, juga penciptaan inovasi (Arifianti, Alexandri, & Auliana, 2018). Ekonomi kreatif dapat dikatakan sebagai konsep ekonomi di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas

dengan mengandalkan ide dan *stock of knowledge* dari Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Pelaku ekonomi kreatif mayoritas adalah anak muda yang berpikir kreatif dan kritis. Berangkat dari sini, kami pelaksana PPM memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan dan stimulus tunas-tunas pelaku ekonomi kreatif untuk memahami kekayaan intelektual dan potensi karya-karya yang dihasilkan saat para siswa/siswi melaksanakan kegiatan di sekolah.

Berdasarkan penelitian yang telah kami lakukan terkait karya kreatif untuk meningkatkan ekonomi digital ini kami menularkan kepada masyarakat agar hasil penelitian yang dilakukan akan menjadi masalah bagi masyarakat. Berdasarkan prinsip pengembangan masyarakat, tim PPM melaksanakan penyuluhan dan pemberdayaan kepada siswa/siswi SMA Negeri 8 Bandung dengan bertujuan untuk menstimulus sekaligus meningkatkan karya kreatif dan inovatif dari siswa/siswi SMA Negeri 8 Bandung, dengan stimulus ini diharapkan prinsip berpikir siswa/siswi akan berubah menjadi tersistem, kritis, estetis dan ekologis hingga menghasilkan karya-karya yang bernilai dan berpotensi serta berguna dalam meningkatkan ekonomi digital. Dalam *output* akhirnya nanti dalam pelaksanaan ini diharapkan siswa/siswi akan turut serta membangun negara berdasarkan prinsip keberlanjutan (*sustainable development*).

Kegiatan pelaksanaan penyuluhan dilakukan dengan cara virtual menggunakan aplikasi Zoom Meeting yang membuat interaksi siswa dan tim PPM menjadi tidak terbatas, acara dilaksanakan pada hari Jumat 28 Agustus 2020, pukul 13.30-15.30 WIB menggunakan aplikasi Zoom Meeting dengan jumlah peserta sebanyak 100 orang.

Kegiatan diawali dengan pembukaan dari perwakilan sekolah yang saat itu diwakili oleh bagian Humas, Toteng Suhara, S.Pd., M. M.P.d. Beliau memberikan sambutan selama 10 menit sebagai perwakilan sekolah dan sebagai wujud bahwa sekolah sangat mendukung kegiatan ini. Selanjutnya pembukaan serta sambutan dari ketua ALG dan PPM, Prof. Dr.

Ahmad M Ramli, S.H., M.H., FCBArb. yang memberikan kata sambutan sekaligus memberikan materi pembuka berupa arahan agar siswa lebih produktif pada masa pandemi dan penggunaan aplikasi Peduli Lindungi untuk meningkatkan kehati-hatian siswa menghadapi virus Covid-19. Sambutan dan paparan materi dari ketua PPM dilaksanakan selama 30 menit yang kemudian disusul dengan *ice breaking* berupa *games* dengan menggunakan aplikasi Quizizz. *Ice breaking* ini bertujuan juga untuk melangsungkan *post-test* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa dalam memahami kekayaan intelektual dan karya kreatif dan inovatif.

Dalam kuis yang diberikan mencakup materi terkait kekayaan intelektual, Hak Kekayaan Intelektual (selanjutnya disingkat HKI) adalah terjemahan resmi dari *Intellectual Property Rights*. Berdasarkan substansinya, HKI berhubungan erat dengan benda tidak berwujud serta melindungi karya intelektual yang lahir dari cipta, rasa dan karya manusia (Tomi SuryoUtomo, 2010). HKI merupakan produk kreasi dan inovasi rasio manusia. Agus Sardjono berpendapat bahwa HKI sebagai sebuah hak tidak dapat dilepaskan dari persoalan ekonomi. HKI identik dengan komersialisasi karya intelektual. Perlindungan HKI tidak relevan apabila tidak dikaitkan dengan proses atau kegiatan komersialisasi (Sardjono, 2009). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komersialisasi adalah perbuatan menjadikan sesuatu sebagai barang dagangan (Nasional, 2007).

Acara inti dilaksanakan setelah *ice breaking* dilaksanakan, berupa pemberian materi dari Dr. Sudaryat, S.H., M.H. tentang kekayaan intelektual, karya kreatif dan inovatif serta bisnis digital yang merupakan hasil dari karya kreatif dan inovatif yang dihasilkan. Dalam acara ini siswa dan siswi sangat antusias dalam menyimak dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Dari pertanyaan yang di dapat cukup dapat dilihat bahwa siswa/siswi memiliki pengetahuan awal terkait kekayaan intelektual, khususnya mengenai hak merek dan biaya yang diperlukan untuk proses pendaftaran. Pengajuan

pertanyaan yang cukup kritis ini menjadi indikator keberhasilan PPM.

Setelah paparan dan pertanyaan, siswa/siswi melaksanakan test akhir dalam Quizizz. Dalam aplikasi Quizizz ini pertanyaan disesuaikan dengan materi yang diberikan oleh narasumber, kuis ini sangat menarik siswa/siswi karena aplikasinya yang interaktif membuat siswa/siswi seperti bermain games, bahkan untuk lima orang peserta yang mendapat nilai tertinggi mendapatkan hadiah berupa *voucher* Go-pay.

Acara berakhir dengan penutup yang dilakukan oleh MC. Dengan demikian selesailah pelaksanaan PPM-ALG di SMA Negeri 8 Bandung. Dari sosialisasi yang dilakukan diharapkan siswa dapat mengenal potensi dalam diri dan hasil karyanya sehingga dapat mendukung ekonomi kreatif.

Siswa yang merupakan Masyarakat 5.0 (DanrivantoBudhijanto, 2019) 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' 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.

Pemanfaatan internet mendukung pertumbuhan sumber-sumber ekonomi baru yang dikenal sebagai ekonomi digital. Terminologi ekonomi digital (*digital economic*) dikemukakan pertama kali oleh Don Tapscott yang mendeskripsikan bagaimana internet mengubah cara manusia melakukan bisnis. Menurut Tapscott, internet (*net*) dan *world wide web* (*web*) 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 (Tapscott, 2015). Ekonomi

yang berbasis pada perkembangan teknologi digital.

Ekonomi kreatif tidak hanya terkait dengan penciptaan nilai tambah secara ekonomi, tetapi juga penciptaan nilai tambah secara sosial, budaya dan lingkungan. Ekonomi kreatif merupakan wujud dari upaya mencari pembangunan yang berkelanjutan melalui kreativitas, yang mana pembangunan berkelanjutan adalah suatu iklim perekonomian yang berdaya saing dan memiliki cadangan sumber daya yang terbarukan memiliki potensi besar untuk menjadi salah satu sektor penggerak yang penting dalam mewujudkan Indonesia yang mandiri, maju, adil, dan Makmur (Romania, 2016).

Ekonomi kreatif dengan turunan 16 sektornya antara lain fesyen, seni, kuliner, desain produk, game online, film, animasi, dan lainnya layak menjadi pilihan strategi untuk terus ditumbuhkembangkan. Fenomena “Gangnam Style” yang mewabah menjadi sekadar contoh bagaimana kreativitas dapat menjadi mesin ekonomi baru bagi Korea Selatan. Menjadi tidak berlebihan bila Howkins menyebutkan ekonomi baru telah muncul seputar ekonomi kreatif yang dikendalikan oleh hukum kekayaan intelektual seperti paten, hak cipta, merek, royalti, dan desain. Ekonomi kreatif akan menjadi lokomotif pertumbuhan ekonomi baru dunia.

Ekonomi kreatif berperan sebagai penggerak terciptanya Indonesia yang berdaya saing dan masyarakat berkualitas hidup (Purnomo, 2016):

- a) Berdaya saing yang ingin diwujudkan adalah sebuah kondisi masyarakat yang kreatif, mampu berkompetisi secara adil, jujur dan menjunjung tinggi etika, unggul di tingkat nasional maupun global, dan memiliki kemampuan (daya juang) untuk terus melakukan perbaikan (*continuous improvement*), dan selalu berpikir positif untuk menghadapi tantangan dan permasalahan,
- b) Berkualitas hidup yang ingin diwujudkan adalah sebuah kondisi masyarakat yang bahagia, yaitu: sehat

jasmani dan rohani, berpendidikan, memiliki kesadaran untuk menjaga kelestarian lingkungan, memiliki kehidupan yang seimbang, memiliki kepedulian sosial, memiliki toleransi dalam menerima perbedaan yang ada, dan menginterpretasikan nilai dan kearifan lokal, Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional warisan budaya, tradisi secara bijaksana, mampu mengembangkan dan memanfaatkan budaya, dan menjadikan budaya sebagai dasar penciptaan jatidiri dan karakter bangsa-nya.

Adapun misi dari ekonomi kreatif, antara lain untuk mengoptimalkan pengembangan dan pelestarian sumber daya lokal yang berdaya saing, dinamis, dan berkelanjutan. Kemudian mengembangkan industri kreatif yang berdaya saing, tumbuh, beragam, dan berkualitas dan mengembangkan lingkungan kondusif yang mengarusutamakan kreativitas dalam pembangunan nasional dengan melibatkan seluruh pemangku kepentingan.

Rencana aksi konkret layak terus dikembangkan dan didukung seluruh pemangku kepentingan agar manfaat dari isu strategis pengembangan inklusif ekonomi kreatif, utamanya dalam membangun kohesi sosial, regulasi, pemasaran, ekosistem dan pembiayaan industri kreatif, dapat memberikan kontribusi positif bagi masa depan pengembangan ekonomi kreatif.

Momentum itu semakin mendapatkan tempat di tengah perkembangan revolusi industri 4.0 dan penggunaan teknologi informasi. Hal ini karena faktor geografis sejatinya bukan lagi menjadi sebuah penghalang. Internet dan teknologi baru lainnya memungkinkan orang-orang dari seluruh dunia untuk berkolaborasi dan bekerja sama memperkuat posisi ekonomi kreatif Indonesia.

Keunikan budaya, seni, kuliner, dan kerajinan serta peran kaum muda Indonesia dalam mengembangkan berbagai *startup* bisnis dapat menjadi kekuatan yang amat dahsyat bila dikapitalisasi guna menjawab permasalahan

ketimpangan ekonomi dan kesejahteraan. Motor utama dari ekonomi digital adalah generasi milenial. Generasi milenial memiliki banyak pilihan untuk menjadi aktor di ekosistem ekonomi digital. Pertumbuhan ekonomi saat ini membutuhkan peran kaum milenial. Oleh karena itu, kaum muda harus memiliki rasa peduli dan rasa memiliki terhadap bangsa. Tidak mudah menyerah dan harus memiliki keinginan kuat untuk terus mencoba hal baru.

Pendidikan harus menjadi media utama untuk memahami, menguasai, dan memperlakukan teknologi dengan baik dan benar. Anak-anak dan remaja harus dibuat paham dengan era digital ini baik tentang manfaat maupun *madlarnya*. Orang tua harus pula paham akan hal ini agar dapat mengontrol sikap anak-anaknya terhadap teknologi dan memperlakukannya atau menggunakannya dengan baik dan benar. Pengenalan tentang pemanfaatan berbagai aplikasi yang dapat membantu pekerjaan manusia perlu dikaji agar diketahui manfaat dan kegunaannya serta dapat memanfaatkannya secara efektif dan efisien terhindar dari dampak negatif dan berlebihan. Demikian juga pemerintah melakukan kajian mendalam era digital ini dalam berbagai bidang seperti politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan atau keamanan serta teknologi informasi.

Semangat generasi milenial untuk berkreasi harus dibangun sedini mungkin agar generasi muda milenial terbiasa terjun langsung di bidang digital dan ekonomi kreatif. Oleh karena itu, semangat berkreasi harus dimulai sejak usia sekolah dan sekolah serta ekstrakurikuler menjadi wadah sekaligus laboratorium untuk para siswa menghasilkan kreasi-kreasi yang nantinya akan berpotensi menghasilkan pendapatan dan meningkatkan ekonomi digital.

Dari kegiatan yang dilaksanakan diharapkan adanya tambahan pengetahuan dari siswa/siswi terkait pentingnya perlindungan kekayaan intelektual dari karya kreatif dan inovatif yang mereka miliki, dan diharapkan pula bahwa tujuan PPM akan tercapai antara lain:

- a) Meningkatnya koordinasi dan kerjasama serta interaksi sinergis dari instansi dan institusi di luar Unpad, baik sebagai proses untuk perolehan pengetahuan maupun untuk pengabdian pada masyarakat.
- b) Meningkatnya kualitas pengetahuan masyarakat khususnya siswa/siswi dalam berkreasi dan berinovasi serta meningkatnya kemampuan secara profesional untuk melaksanakan ekonomi digital.
- c) Meningkatnya karya kreatif dan inovatif dari siswa/siswi.
- d) 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.
- e) Tercapainya tujuan PPM yang diacu oleh Unpad yaitu 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*).
- f) 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.
- g) 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.

Evaluasi dari kegiatan PPM yang dilakukan di SMA negeri 8 Bandung dari sisi teknis adalah perlu ditambah jumlah peserta dalam kegiatan tersebut karena media zoom yang disediakan oleh pelaksana PPM hanya 100 sedangkan respon dari siswa kelas 1 hingga kelas 3 sangat antusias sehingga beberapa siswa agak kecewa karena tidak dapat mengikuti kegiatan tersebut. Sedangkan dari sisi *substantive* perlu ditambahkan materi kewirausahaan yang dipadu dengan potensi kekayaan intelektual serta ekonomi kreatif sehingga siswa dapat memahami langsung proses bisnisnya.

## SIMPULAN

Penyuluhan tentang stimulasi perlindungan Kekayaan Intelektual kreatif dan inovatif siswa SMAN 8 Bandung dalam mendukung ekonomi digital dapat meningkatkan pemahaman siswa, terbukti dari *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan. Dengan demikian penyuluhan tersebut berakibat pada pengembangan siswa yang memiliki potensi dalam menciptakan kreasi dan inovasi terkait Kekayaan Intelektual, sehingga mendukung peningkatan ekonomi digital. Kegiatan stimulasi ini memberikan masukan untuk pengetahuan siswa terkait dengan kekayaan intelektual, peningkatan dan pengetahuan siswa meningkat signifikan terkait dengan kekayaan intelektual, kegiatan ini dinilai sangat bermanfaat dalam mendorong mahasiswa dalam untuk membangun usaha ekonomi kreatif berbasis kekayaan intelektual

## DAFTAR PUSTAKA

- Adolf, H. (1997). *Hukum Ekonomi Internasional Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arifianti, R., Alexandri, M. B., & Auliana, L. (2018). PEMETAAN AKTIVASI BISNIS KREATIF DI KECAMATAN ANDIR. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 104–113.

<https://doi.org/http://10.24198/kumawula.v1i2.19929>

- Aristeus, S. (2014). Peluang Industri dan Perdagangan Indonesia dalam Pelaksanaan Masyarakat Ekonomi ASEAN,. *Jurnal Rechvinding*, 34.
- DanrivantoBudhijanto. (2019). *Cyber Law dan Revolusi Industri 4.0*. Bandung: Logoz Publishing,.
- Fukuyama, M. (2018, July/agustus 1). *Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society*. Retrieved from <https://www.jef.or.jp/journal/> : <https://www.jef.or.jp/journal/>
- Kauffman, M. N. (2018). “Industry 4.0: Horizontal Integration And Intellectual Property Law Strategies In England”. *R. Opin. Jur., Fortaleza*, p.268-289UKM,
- K. K. (2005). *Peran Usaha Mikro, Kecil dan Menengah Dalam Pembangunan Ekonomi Nasional*. Surabaya.
- Nasional, D. P. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Purnomo, R. A. (2016). *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia*. surakarta: Ziyad Visi Media.
- Romania, A. (2016). Economic Resilience pada industry kreatif guna menghadapi globalisasi dalam rangka ketahanan nasional. *Jurnal Ilmu Sosial*, 35-52.
- Sardjono, A. (2009). *Membumikan HKI di Indonesia*. Bandung: Nuansa Aulia.
- Sauci, H. (2006). *Perlibatan Masyarakat Marginal Dalam Perencanaan dan Penganggaran Partisipasi*. Surakarta: Kompip Solo.
- Tapscott, D. (2015). *The Digital Economic – Rethinking Promise and Peril in the Age of Networked Intelligence*. McGraw-Hill Education.
- Teuku Rezasyah, e. a. (April 2020). Peningkatan Pengetahuan Ekspor Bagi Pelaku Usaha di Garut. *Jurnal Kumawula*, Vol. 3, No.1, 1-6..
- Tomi SuryoUtomo, G. (2010). *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Era Global, Sebuah Kajian Kontemporer*.. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yuwono, T. (2001). *Manajemen Otonomi Daerah: Membangun Daerah Berdasar*

*Paradigma Baru.* Semarang: Ciyapps  
Universitas Diponegoro.