

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

*Intellectual Property* atau kekayaan intelektual secara harfiah terkait perihal segala sesuatu yang lahir dari akal manusia yang cendekia. Dengan mengorbankan waktu, tenaga, dan pikiran dan diolah melalui proses dan trial-and-error yang sedemikian rupa, mereka dapat berupa sastra, seni, teknologi, hingga ilmu pengetahuan (Setyowati dkk, 2005).

Maraknya media sosial dan kecanggihan era modern membuat masyarakat dapat mengumumkan ide-ide kreatif mereka kepada publik dengan mudah, pula mendapat apresiasi dan umpan balik yang pantas mereka dapatkan agar bisa tumbuh menjad lebih balik. Di Indonesia sendiri ekonomi kreatif senantiasa berkembang dari tahun ke tahun. Menurut Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (Bekraf; sekarang Kemenparekraf), sumbangan ekonomi kreatif Indonesia terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) adalah terbesar ketiga di dunia setelah Amerika Serikat dan Korea Selatan dengan angka 8% per tahun 2019.

Di sisi lain, hal ini dapat menjadi pisau bermata dua. Mudahnya eksposur karya memberikan akses yang mudah pula bagi pihak-pihak tidak bertanggungjawab untuk melakukan plagiasi atau mencuri tanpa mencantumkan sumber yang jelas. Faktanya di sekitar penulis cukup banyak kasus karya-karya yang diunggah ke media sosial dan diakui sebagai ‘karya orisinil’ di akun lain atau dijual sebagai merchandise tanpa seizin pembuatnya. Alhasil beberapa dari kreator tersebut jadi enggan menunjukkan karya mereka lagi. Langkah yang dapat masyarakat ambil adalah dengan berhati-hati dan melindungi ide dan karya mereka agar hasil jerih payah mereka tidak diambil begitu saja.

Perlindungan kekayaan intelektual di Indonesia sudah cukup baik dengan hadirnya UU no. 28 tahun 2018 Tentang Hak Cipta, UU no. 4 tahun 2001 Tentang Paten, dan undang-undang lainnya yang mendukung. Hanya saja kesadaran masyarakat Indonesia masih kurang, tidak semua paham bagaimana mengajukan

kekayaan intelektual mereka ke dalam daftar hak cipta negara, pun beberapa berpikir pendaftaran kekayaan intelektual ruwet prosedurnya.

Di sinilah saya tertarik untuk berkontribusi dalam program HATCH by KATAPEL powered by UMN sebagai pondasi awal Pusat Pengembangan Intellectual Property (PPIP) milik universitas sendiri, dengan harapan saya dapat turut membantu masyarakat untuk lebih mengenal apa itu kekayaan intelektual, bagaimana cara memperoleh proteksi hukum dari negara, serta mengembangkan IP yang masyarakat miliki agar dapat dikenal lebih banyak orang dan IP seperti apa yang memiliki kekuatan komersialisasi.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Tujuan di balik pelaksanaan kerja praktik saya ialah guna mengimplementasikan ilmu yang telah saya pelajari selama menempuh studi di Universitas Multimedia Nusantara (UMN), khususnya terkait *Intellectual Property Rights* (IPR), *Research Methodology* dan desain atau estetika seni yang tepat demi mendukung kesuksesan acara. Kesempatan ini pun merupakan wadah bagi saya untuk menyalurkan kemampuan berpikir kreatif serta minat untuk mempelajari hal baru. Selain itu, magang ini akan menjadi pintu saya untuk memahami lebih dalam tentang industri dan dunia kerja, tanggung jawab yang harus dituntaskan serta sikap yang harus dimiliki sebagai bekal untuk berkarir di masa depan dan menambah jaringan orang-orang yang memiliki minat yang sama dengan saya dalam ranah profesional.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis pertama kali melamar untuk bergabung dengan Pusat Pengembangan IP yang akan mengadakan program *Hatch by KATAPEL powered by UMN* via surel pada tanggal 1 September 2021. Kemudian singkat cerita penulis diterima dan menghubungi *supervisor*, tak lain daripada kak Natalia Depita, via WhatsApp per tanggal 3 September. Kemudian penulis mulai bekerja, simultan dengan pertama kali dimasukkan ke grup magang, pada bulan yang sama di tanggal enam.

Sesuai yang tertulis di surat penerimaan magang, kontrak magang penulis resmi berjalan mulai 6 September 2021 sampai 20 Desember 2021.

Karena penulis mulai bekerja telat dibandingkan mahasiswa yang lain, demi mencapai 800 jam kerja sebelum kontrak berakhir, penulis menambah jam kerja sendiri hingga pukul 7 atau 8 malam alih-alih pukul 5 sore seperti jam kerja karyawan pada umumnya. Penulis turut menambah waktu di akhir pekan (biasanya sabtu) karena Pusat Pengembangan IP UMN memiliki beberapa *FGD* dan *meeting* yang diadakan di luar hari biasa. *Supervisor* saya juga mengatakan kalau jam kerja untuk Pusat Pengembangan IP ini tidak terlalu terikat dengan jam kerja formal.

Di sela kegiatan magang, penulis melakukan bimbingan sebanyak empat kali dengan dosen pembimbing Matheus Prayogo, S.Sn., M..Ds., seputar penyusunan laporan magang, kondisi magang, dan kemajuan skripsi (karena magang merdeka digabung dengan tugas akhir). Pada 12 November, penulis mengumpulkan laporan magang agar dapat mengikuti sidang. Kemudian masih di bulan sebelas, pada tanggal 26, penulis dan laporannya diujikan dalam suatu sidang magang oleh dosen pembimbing Matheus dan dosen penguji Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim.

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA