

PERANCANGAN POSTER PENGETAHUAN DASAR KEKAYAAN INTELEKTUAL TENTANG HAK CIPTA UNTUK SISWA SMA MAKASSAR

Pierre Caesar Assyurah Tendean, Muhammad Saleh Husain, Dian Cahyadi
Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

pierre.tendean1990@gmail.com

muhsalehhusain@gmail.com

diancahyadi171@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan pengenalan pengetahuan dasar Kekayaan Intelektual tentang Hak Cipta kepada siswa SMA di Kota Makassar. Kumpulan data dalam perancangan diperoleh melalui studi pustaka, survey terhadap siswa SMA di Kota Makassar dan pelaku Kekayaan Intelektual. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik Deskriptif, yaitu terpusatkan pada pokok permasalahan yang ada serta menggambarkan fakta yang ada tentang suatu permasalahan yang sedang diselidiki. Perancangan ini menghasilkan sebuah media pengenalan komunikasi visual berbentuk Poster dengan 3 materi yang terdiri dari Kekayaan Intelektual (KI) yang menjelaskan pengertian Kekayaan Intelektual dan jenis-jenis Kekayaan Intelektual, Hak Cipta yang menjelaskan pengertian Hak Cipta, Pencipta, Ciptaan dan Pemegang Hak Cipta, kemudian Apresiasi karya cipta yang berisi saran dalam mengurangi pelanggaran Kekayaan Intelektual (KI) tentang Hak Cipta.

Kata kunci: *Kekayaan Intelektual (KI), Hak Cipta, Apresiasi karya cipta*

ABSTRACT

This design aims to provide an introduction to basic knowledge of Intellectual Property about Copyright for high school students in Makassar. The collection of data in the design was obtained through literature study, a survey of high school students in Makassar and perpetrators of intellectual property. The data that has been collected is analyzed using descriptive techniques, which are focused on the subject matter that exists and illustrates the facts that exist about an issue being investigated. This design produces a visual communication media in the form of a Poster with 3 materials consisting of Intellectual Property that explains the meaning of Intellectual Property and types of Intellectual Property, Copyright that explains the notion of Copyright, Creator, Creation and Copyright Holder, then Appreciation of the copyrighted work which contains advice on reducing infringement of Intellectual Property Rights.

Keywords: *Intellectual Property, Copyright, Appreciation of the copyrighted work*

1. PENDAHULUAN

Seminar *Digital Economy & Creative Content Forum* di JS Luwansa yang dibawakan oleh Peneliti Senior dari Masyarakat Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Indonesia (LPEM FEB UI), Chaikal Nuryakin, mengatakan bahwa Industri perfilman Indonesia mengalami kerugian hingga Rp 1,495 triliun per tahun karena pembajakan film yang dilakukan melalui unduh ilegal dan *Digital Versatile Disc/ Digital Video Disc* (DVD) bajakan. Total kerugian tersebut minimal terjadi di empat kota, yakni Jakarta, Medan, Bogor, dan Deli Serdang berdasarkan hasil riset Lembaga Penyelidikan Ekonomi dan LPEM FEB UI. Karena itu, maraknya kasus pembajakan di Indonesia menjadi kekhawatiran bagi pelaku Kekayaan Intelektual (KI) seperti Inventor, Desainer, dan sebagainya. Hal tersebut merugikan secara ide maupun materi terhadap pemilik hak dan wewenang pencipta maupun pemegang hak cipta. Dari kekhawatiran itu dibuatkanlah sebuah perlindungan hukum yang diberikan kepada para pelaku KI yakni Kekayaan Intelektual atau Hak Kekayaan Intelektual (HKI). KI adalah suatu perlindungan hukum yang diberikan oleh Negara kepada seseorang dan/atau sekelompok orang ataupun badan yang ide dan gagasannya telah dituangkan ke dalam bentuk suatu karya cipta yang berwujud. Karya Cipta yang telah berwujud tersebut merupakan suatu hak individu dan atau kelompok yang perlu dilindungi secara hukum, apabila suatu temuan atau inovasi tersebut didaftarkan sesuai dengan persyaratan yang ada. Hak Cipta adalah suatu hak khusus bagi pencipta/pemegang hak cipta maupun penerima hak yang mengatur karya intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra dalam bentuk ide, prosedur, metode atau konsep. (Jayadi dan Cahyadi, 2015:5).

Tidak hanya pelaku KI, pemahaman KI tentang Hak Cipta juga perlu diberikan kepada seluruh masyarakat terkhususnya generasi muda seperti kaum pelajar. Pendidikan KI tentang Hak Cipta dibutuhkan kaum pelajar sebagai upaya

membentuk kualitas pribadi dan karakter yang baik agar terbiasa menghargai hak-hak orang lain. Hal tersebut bertujuan untuk membentuk karakter "tidak mencuri" hak orang lain sejak dini dan ditujukan untuk menyadarkan tentang pentingnya melindungi karya cipta hasil dari kreatifitas dan intelektualitas dari pikiran seseorang atau sekelompok orang. Untuk membuktikan apakah pengetahuan dasar KI tentang Hak Cipta diperlukan kaum pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) se-derajat, penulis pun melakukan sebuah penelitian survey. Hasil dari penelitian survey yang penulis lakukan menyatakan bahwa 78 dari 83 siswa responden pernah melakukan pelanggaran Kekayaan Intelektual tentang Hak Cipta. Kemudian penulis juga melakukan sebuah penelitian survey untuk menguji kekhawatiran pelaku KI, hasil dari survey tersebut menyatakan bahwa responden khawatir dengan pelanggaran yang dilakukan oleh siswa SMA se-derajat dan setuju dengan adanya pengenalan pengetahuan dasar KI tentang Hak Cipta untuk siswa SMA di Kota Makassar.

Pentingnya pendidikan KI tentang Hak Cipta juga disebutkan dalam UUD RI Nomor 28 tahun 2014, "Bahwa hak cipta merupakan kekayaan intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang mempunyai peranan strategis dalam mendukung pembangunan bangsa dan memajukan kesejahteraan umum sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945." Dalam Pancasila, perlindungan Hak Kekayaan Intelektual, tersirat dalam butir Pancasila sila Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia yakni tentang menghargai karya orang lain.

Kurangnya pemahaman dan pendidikan KI tentang Hak Cipta sejak dini menjadi sebab banyaknya pelanggaran KI yang dilakukan oleh siswa SMA se-derajat. Dampak dari kurangnya pendidikan KI menyebabkan siswa SMA untuk terus melakukan pelanggaran KI tentang Hak Cipta tanpa mengetahui bahwa hal tersebut melanggar aturan hukum dan juga merugikan para pelaku KI baik secara materi maupun ide. Siswa

SMA seharusnya diberikan sebuah materi ringan pengenalan pengetahuan dasar KI tentang Hak Cipta guna memberi pengetahuan dasar bahwa melakukan pelanggaran KI itu salah. Maka dari itu pengenalan Kekayaan Intelektual tentang Hak Cipta ini membutuhkan sebuah rancangan visualisasi informasi yang dapat menarik minat siswa SMA agar efektif dan tidak membosankan saat dipelajari.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu merancang dan membuat media informasi komunikasi visual pengenalan dasar Kekayaan Intelektual tentang Hak Cipta untuk siswa SMA di Kota Makassar yang bertujuan untuk memberi pengetahuan dasar Kekayaan Intelektual, Hak Cipta, dan Apresiasi karya cipta untuk membentuk karakter “tidak mencuri” dan menghargai hak cipta orang lain sejak dini.

Dalam penelitian ini, penulis mengutip beberapa kajian teoretik dari berbagai buku dan situs resmi untuk dijadikan landasan teori. Adapun teori-teori tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Perancangan adalah spesifikasi umum dan terinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis (Azhar, 2004). Perancangan didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dari satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. (Jogiyanto, 2005:196) Dari pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan tahap yang paling penting, di mana pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah-masalah apapun yang akan digunakan sebagai bahan rancangan, sehingga dapat menghasilkan tujuan serta informasi yang baik.
- b. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, **Pengenalan**/pe·nge·nal·an/ adalah proses, cara, perbuatan mengenal atau mengenali.

Kata **Pengenalan** berasal dari kata **Kenal**/ke·nal/ yang berarti tahu dan teringat kembali. Dalam perancangan ini, pengenalan pengetahuan dasar KI dimaksudkan dengan proses untuk mengenali apa itu KI. Kemudian **Pengetahuan**/pe·nge·ta·hu·an/ adalah segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal (mata pelajaran); asas. Dalam perancangan ini, Kemudian **Dasar**/da·sar/ adalah pokok atau pangkal suatu pendapat (ajaran, aturan); asas. Dalam perancangan ini, yang dimaksud dasar KI tentang Hak Cipta adalah pokok utama dari materi KI tentang Hak Cipta.

- c. Kekayaan Intelektual (KI) dapat didefinisikan sebagai suatu perlindungan hukum yang diberikan oleh Negara kepada seseorang dan atau sekelompok orang ataupun badan yang ide dan gagasannya telah dituangkan ke dalam bentuk suatu karya cipta yang berwujud. Karya Cipta yang telah berwujud tersebut merupakan suatu hak individu dan atau kelompok yang perlu dilindungi secara hukum, apabila suatu temuan atau inovasi tersebut didaftarkan sesuai dengan persyaratan yang ada. (Jayadi dan Cahyadi, 2015:1)
- d. Hak Cipta adalah suatu hak khusus bagi pencipta/pemegang hak cipta maupun penerima hak yang mengatur karya intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra dalam bentuk ide, prosedur, metode atau konsep. (Jayadi dan Cahyadi, 2015:5)
- e. Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) secara umum berusia enam belas tahun sampai dengan Sembilan belas tahun dan berada pada tahap perkembangan remaja. Masa remaja merupakan masa transisi perkembangan antara masa

kanak-kanak dan masa dewasa yang mengandung perubahan besar pada kondisi fisik, kognitif dan psikososial. Piaget menyatakan bahwa siswa sekolah menengah atas berada pada tahap perkembangan kognitif operasional formal. (Papalia, 2008:534)

2. METODE

Dalam perancangan ini, metode yang digunakan adalah Metode Penelitian Deskriptif. Metode penelitian ini terpusatkan pada pokok permasalahan yang ada serta menggambarkan fakta yang ada tentang suatu permasalahan yang sedang diselidiki.

2.1. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Dalam perancangan ini, penulis membatasi ruang lingkup materi untuk siswa SMA usia 15-18 tahun di Kota Makassar. Perencanaan media pengenalan pengetahuan dasar Kekayaan Intelektual tentang Hak Cipta berdasar pada hasil survey target audiens di mana materi perancangan mencakup pengenalan pengetahuan dasar Kekayaan Intelektual, Hak Cipta dan Apresiasi karya cipta.

2.2. Teknik Pengumpulan Data

2.2.1. Kaji Pustaka

Penulis melakukan studi kepustakaan terhadap beberapa referensi berdasarkan kata kunci perancangan yang akan dibuat, yaitu:

1. HKI dan KI
2. Hak Cipta
3. Apresiasi karya cipta
4. Infografis HKI dan KI

2.2.2. Angket

Penulis melakukan pengumpulan data menggunakan kuesioner yang dilakukan di SMK Telkom Makassar dan SMAN 01 Makassar serta kuesioner online *Google form* kepada pelaku Kekayaan Intelektual (KI).

2.3. Instrumen Penelitian

Penulis melakukan penelitian survey menggunakan *Google form* sebanyak 2 kali yaitu pada tanggal 27 Juni 2019 dan 28 Juli 2019. Kuesioner yang dibuat pada tanggal 28 Juli 2019 bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa SMA di Kota Makassar tentang media pengenalan yang dibuat.

Kemudian kuesioner yang dibuat pada tanggal pada tanggal 27 Juni 2019 bertujuan untuk mengetahui pendapat serta kekhawatiran pelaku Kekayaan Intelektual (KI) terhadap pelanggaran Kekayaan Intelektual (KI) khususnya Hak Cipta.

Adapun kuesioner dalam bentuk cetak yang penulis lakukan di SMAN 01 Makassar pada tanggal 9 Mei 2019 dan SMK Telkom Makassar pada tanggal 10 Mei 2019 dan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa terhadap Kekayaan Intelektual dan Hak Cipta.

2.4. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah Deskriptif yang artinya perancangan ini memfokuskan pada masalah dan fakta yang ada saat ini. Adapun hasil analisis objek berdasarkan dari kumpulan data awal sebagai berikut:

- a. Dari 83 siswa responden, sebanyak 44.57% mengetahui/pernah mendengar tentang istilah Kekayaan Intelektual (KI), sebanyak 100%

mengetahui/pernah mendengar tentang istilah Hak Cipta, sebanyak 67,46% mengetahui jenis-jenis pelanggaran Hak Cipta serta hukumannya, sebanyak 93,97% pernah melakukan pelanggaran Hak Cipta dengan beragam karya mulai dari film, *software computer*, lagu seni berupa gambar hingga fotografi, dan sebanyak 85,54% mengatakan pengenalan pengetahuan dasar Kekayaan Intelektual (KI) tentang Hak Cipta diperlukan sejak dini.

- b. Dari 21 siswa responden, hanya 28,57% siswa yang mempelajari tentang KI di SMA saat ini dan hanya 38,09% siswa yang mempelajari tentang Hak Cipta di SMA saat ini.
- c. Dari 21 siswa responden, sebanyak 85,71% menyukai tampilan desain yang rapi dan sederhana, selainnya menyukai tampilan desain yang mencolok dan meriah.
- d. Dari 11 pelaku KI, sebanyak 63,63% responden khawatir terhadap pelanggaran KI tentang Hak Cipta yang dilakukan oleh siswa SMA.
- e. Dari 11 pelaku KI, sebanyak 72,72% responden setuju tentang perlunya pengenalan pengetahuan dasar KI tentang Hak Cipta untuk siswa SMA.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan dasar Kekayaan Intelektual dan Hak Cipta diperlukan sejak dini serta siswa SMA di Kota Makassar cenderung menyukai desain yang rapi dan sederhana. Adapun analisis target audiens sebagai berikut:

a. Demografis

Target audiens yang dianalisis merupakan seorang Laki-laki atau Perempuan dengan umur yang beragam mulai dari 15 tahun hingga 18 tahun. Target audiens yang dianalisis mempunyai beragam status ekonomi sosial mulai dari kalangan atas, kalangan menengah hingga kalangan bawah. Adapun pekerjaan target audiens yang dianalisis yaitu sebagai peserta didik/siswa SMA sederajat.

b. Geografis

Target audiens yang dianalisis adalah seorang dengan kewarganegaraan Indonesia yang bertempat di wilayah provinsi Sulawesi-selatan. Target audiens yang dianalisis bersekolah di Kota Makassar.

c. Psikografis

Siswa/peserta didik tingkat SMA se-derajat yang berada dalam kota Metropolitan cenderung bergaya hidup dengan mengikuti *trend*. Auliya, (2017) Salah satu contohnya yaitu tidak ingin ketinggalan *trend* film dan lagu yang sedang populer di antara siswa lainnya. Siswa/peserta didik yang tidak mampu memenuhi kebutuhan *trend* dengan cara legal akan berpotensi untuk melakukan pelanggaran Hak Cipta.

Siswa SMA menyukai Internet, Internet berperan penting dalam proses belajar peserta didik tingkat SMA se-derajat. akan tetapi, berkat internet juga siswa/peserta didik dapat berpotensi melakukan pelanggaran Kekayaan Intelektual tentang Hak Cipta tanpa disadari oleh siswa/peserta didik. Berdasarkan

survei tahunan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2017, sebanyak 75,5% dari penduduk Indonesia yang berusia 13-18 tahun merupakan pengguna internet. (Setiawan & Ismurjanti, 2018)

Siswa SMA di Kota Makassar menyukai *style* desain yang berbeda-beda, beberapa menyukai desain yang rapi dan sederhana sedangkan yang lainnya menyukai desain yang meriah dan mencolok.

d. Tingkah Laku (*Behavior*)

Siswa/peserta didik tingkat SMA se-derajat di Kota Makassar cenderung prihatin terhadap pelanggaran Kekayaan Intelektual (KI) dan Hak Cipta. Tingkah laku ini diambil dari hasil analisis data yaitu sebanyak 85,54% dari siswa responden setuju dengan adanya pengenalan pengetahuan dasar Kekayaan Intelektual (KI) tentang Hak Cipta sejak dini.

2.5. Konsep Desain

Konsep desain adalah ide dasar dari sebuah desain. Konsep ini akan mendasari logika, pemikiran serta penalaran dalam mendesain. Berdasarkan dari hasil analisis data sebelumnya, perancangan ini memerlukan sebuah desain yang sederhana, rapi, tidak terlalu meriah dan juga tidak kaku agar dapat mengimbangi materi Kekayaan Intelektual (KI) dan Hak Cipta yang cukup serius dan membosankan bagi siswa SMA. Maka dari itu, konsep yang akan saya gunakan adalah Kasual. Kasual dapat didefinisikan sebagai tampilan yang terlihat sederhana, rapi, namun tidak kaku.

Seperti yang kita tahu, Kekayaan Intelektual (KI) dan Hak Cipta adalah salah satu materi yang cukup serius dan rumit untuk

dibahas. Maka dari itu, penulis pun menggunakan konsep kasual dengan tujuan agar dapat mengimbangi materi yang serius dan kaku serta mempermudah siswa SMA dalam memahami materi yang akan disajikan. Konsep kasual juga digunakan untuk menarik perhatian siswa SMA, mulai dengan penerapan visual yang kasual dalam hal warna yang menggunakan warna-warna pastel untuk memberi kesan polos dan santai, penggunaan tipografi yang berkarakter padat, ramah dan rapi, hingga penggunaan tutur bahasa yakni ragam santai/kasual dalam penyampaian materinya, di mana ragam santai ini biasa digunakan dalam situasi yang tidak resmi seperti perbincangan antar siswa. (Purwaningrum, 2018)

Poin penting dalam pemilihan konsep kasual sebagai konsep desain adalah agar siswa SMA tertarik untuk mempelajari Kekayaan Intelektual (KI) dan Hak Cipta serta mempermudah siswa SMA dalam mengenal pengetahuan dasar Kekayaan Intelektual (KI) dan Hak Cipta.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Sumber Inspirasi

Acuan visual yang akan dieksploitasi yaitu Kekayaan Intelektual (KI) dan Hak Cipta. Acuan Visual pada Kekayaan Intelektual (KI) terdapat dalam materi Kekayaan Intelektual (KI) yaitu perlindungan hukum, *umbrella term*, pendaftaran karya cipta dengan persyaratan, dan karya cipta yang terwujud. Acuan visual Hak Cipta diambil dari materi Hak Cipta yaitu mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya dan memberi izin, seorang atau sekelompok yang menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat pribadi, pencipta sebagai pemilik hak cipta, orang yang menerima hak cipta, setiap hasil karya cipta yang diwujudkan dalam bentuk nyata, karya cipta yang dilindungi, karya cipta yang tidak dapat dilindungi, penggunaan karya untuk

kepentingan pendidikan, hukuman penjara dan sanksi denda.

3.2. Tipografi

Untuk tipografi sendiri akan menggunakan jenis Sans Serif karena desain tipografi ini terlihat simpel serta mudah untuk dibaca baik pada *interface* layar digital maupun media cetak. Adapun contoh font jenis Sans Serif sebagai berikut :

a. Lato

Font Lato memiliki kesan yang serius karena karakteristiknya yang padat namun ramah sesuai dengan tema dari perancangan ini yaitu Kekayaan Intelektual (KI) dan Hak Cipta, maka dari itu font Lato digunakan sebagai judul media perancangan.Helvetica.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 3.1. Font Lato

b. Ruluko

Font Ruluko digunakan sebagai isi dari media perancangan karena karakteristik font ini terlihat seperti tulisan tangan yang rapi, di mana hal tersebut sesuai dengan konsep kasual yang digunakan dalam perancangan ini.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 3.2. Font Ruluko

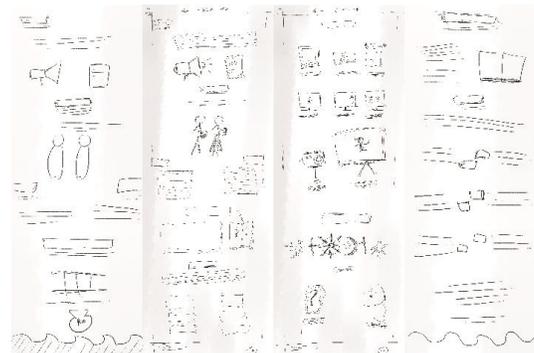
3.3. Warna

Warna yang akan digunakan dalam perancangan media ini sesuai dari konsep desain yang telah ditentukan sebelumnya yaitu konsep kasual. Warna yang sesuai dengan gaya kasual adalah warna yang terlihat dan juga terkesan lembut dan polos, adapun warna yang sesuai dengan kategori konsep kasual yaitu warna-warna pastel.



Gambar 3.3. Warna-warna pastel

3.4. Sketsa

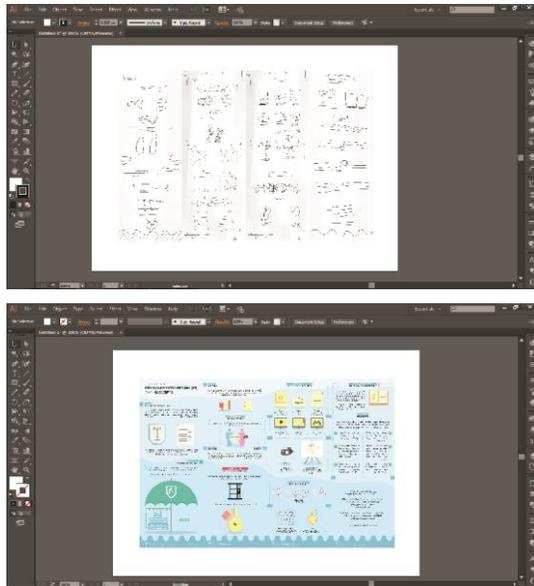


Gambar 3.4. Sketsa perancangan

3.5. Implementasi Digital

Pada tahap digitalisasi, penulis menggunakan program Adobe Illustrator CC 15. Proses digitalisasinya menggunakan aplikasi editor grafis vektor Adobe Illustrator

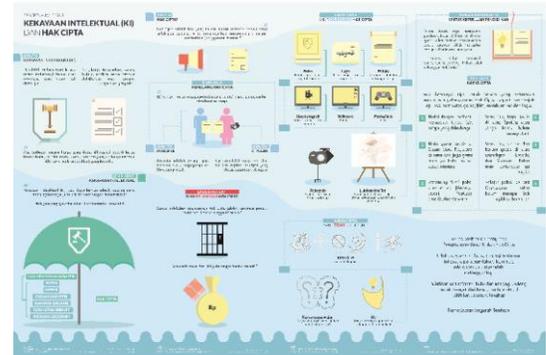
dan aplikasi editor dan pengecatan Easy Paint Tool SAI.



Gambar 3.6. Implementasi Digital

3.6. Hasil Perancangan

Perancangan yang dibuat ini adalah sebuah media pengenalan informasi komunikasi visual berbentuk Poster digital yang membahas pengetahuan dasar Kekayaan Intelektual (KI) tentang Hak Cipta untuk siswa SMA di Kota Makassar. Pembuatan media pengenalan ini didasari oleh banyaknya pelanggaran Kekayaan Intelektual (KI) tentang Hak Cipta yang dilakukan oleh siswa SMA di Kota Makassar.



Gambar 3.5 Hasil Perancangan

3.6.1. Media Utama

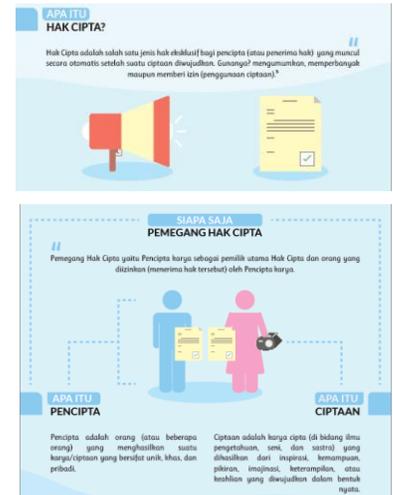
Media utama poster yang berjudul pengetahuan dasar Kekayaan Intelektual (KI) dan Hak Cipta ini disimpan pada situs hos imgur dengan format PNG berukuran 60 x 160 cm resolusi 150 ppi, media utama diakses melalui QR Code yang ada pada media pendukung X-Banner, Mini X-Banner, kalender, buku tulis dan stiker. Poster ini terdiri dari 3 bagian, yaitu :

- Kekayaan Intelektual (KI) yang membahas tentang pengertian dari Kekayaan Intelektual (KI) dan jenis-jenis Kekayaan Intelektual (KI).



Gambar 3.7. Kekayaan Intelektual

- Hak Cipta yang membahas pengertian Hak Cipta, Pencipta, Ciptaan, Pemegang Hak Cipta, Ciptaan yang dilindungi dan Ciptaan yang tidak dilindungi, dan Sanksi hukum bagi pelanggar Hak Cipta.



Gambar 3.8. Hak Cipta



Gambar 3.9. Karya cipta yang dilindungi



Gambar 3.10. Karya cipta yang tidak dilindungi



Gambar 3.11. Sanksi dan hukuman

- Apresiasi karya cipta yang membahas tentang saran dan tips untuk mengurangi pelanggaran Kekayaan Intelektual (KI) tentang Hak Cipta.



Gambar 3.12. Apresiasi karya cipta

3.6.2. Media Pendukung

Media pendukung dalam perancangan ini bertujuan sebagai media promosi dari perancangan yang dibuat. Adapun media pendukung dalam perancangan ini meliputi :

- X-banner



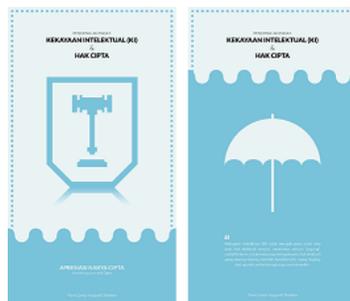
Gambar 3.13. X-Banner

- Mini banner



Gambar 3.14. Mini banner

- Sosial media



Gambar 3.15. Iklan sosial media

- Stiker



Gambar 3.16. Stiker

- Pin & Gantungan kunci



Gambar 3.17. Pin dan Gantungan kunci

- Kalender



Gambar 3.18. Kalender

- Buku tulis



Gambar 3.19. Buku tulis

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan hasil perancangan poster pengetahuan dasar Kekayaan Intelektual (KI) tentang Hak Cipta, penulis dapat menarik kesimpulan yaitu:

- 1) Perancangan poster ini menjadi solusi untuk mengurangi pelanggaran KI tentang Hak Cipta yang dilakukan oleh siswa SMA di Kota Makassar dengan

memberi pengetahuan dasar Kekayaan Intelektual (KI) tentang Hak Cipta dan Apresiasi karya cipta sejak dini.

- 2) Perancangan ini mempunyai konsep desain kasual yaitu sederhana, rapi namun tidak kaku yang diambil dari hasil analisis target audiens yakni siswa SMA di Kota Makassar.

4.2. Saran

Perancangan ini adalah salah satu dari sekian banyak media perancangan yang bertujuan menyuarakan apresiasi karya cipta dan mengurangi pelanggaran KI untuk menghargai para pelaku KI. Selain media perancangan ini, siswa SMA di Kota Makassar perlu mempelajari Kekayaan Intelektual lainnya yakni Hak Kekayaan Industri. Adapun saran dalam membuat perancangan Kekayaan Intelektual kedepannya yaitu:

- 1) Perbanyak melakukan riset literatur yang valid dan survey terhadap permasalahan yang diangkat agar tidak terkendala dalam latar belakang, hal ini juga dapat membantu untuk menemukan ide baru dalam sebuah perancangan/penelitian.
- 2) Perbanyak kosa kata dan referensi desain.
- 3) Belajar menggunakan berbagai jenis aplikasi desain *opensource*.
- 4) Catat apabila ada ide yang muncul secara tiba-tiba.
- 5) Rajin konsul dengan pembimbing dan minta pendapat kepada teman.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Auliya, H. N. (2017). *Perilaku Sosial Dan Gaya Hidup Remaja*.
- Devito, J. A. (2011). *Komunikasi Antarmanusia*. Karisma Publishing Group.
- Hajrianto, A. (2015). *Pemakaian Software Bajakan Sebagai Sarana Pendidikan Di Lingkungan Fakultas Syariah Dan Hukum Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta*.
- Indonesia. (2014). *Undang-Undang No. 28 tentang Hak Cipta*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Jayadi, K., & Cahyadi, D. (2015). *Sebuah Pengantar memahami HKI dalam Desain*. Makassar: Deskomvis FSD UNM Press, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain UNM.
- Jogiyanto, H. M. (2005). *Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: ANDI.
- Lankow, J. (2014). *Infografis: Kedahsyatan Cara Bercerita Visual*. Gramedia Pustaka Utama.
- Pangerang, A. M. (2018, Mei 3). *Industri Film Indonesia Merugi Rp 1,4 Triliun karena Pembajakan di 4 Kota*. (PT. Kompas Cyber Media) Dikutip Oktober 16, 2018, from Kompas.com: <https://entertainment.kompas.com/read/2018/05/03/215016810/industri-film-indonesia-merugi-rp-14-triliun-karena-pembajakan-di-4>
- Papalia, D. E. (2008). *Psikologi Perkembangan*.
- Priyadarshini, M. (2018, Agustus 1). *5 Free Anime Streaming Sites To Watch Anime Online And Legally In 2018*. Dikutip dari fossbytes: <https://fossbytes.com/free-anime-streaming-sites-legally/>
- Purwaningrum, C. A. (2018). *Jenis Ragam dan Karakteristik Ragam Tuturan Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Setiadharna, P. (n.d.). *HKI*. Dikutip dari HKI.co.id: <http://www.hki.co.id/hki.html>
- Setiawan, E. P., & Ismurjanti. (2018). *Penggunaan Internet Sebagai Sumber Informasi Dalam Penyusunan Karya Ilmiah Siswa SMA Negeri 8 Yogyakarta*. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan Vol. 6, No. 2*, 169-182.