

Perancangan Komik Digital Tentang Edukasi Hak Kekayaan Intelektual Bagi Remaja Usia 15 – 18 Tahun

Adilla Rahmatania¹, Dimas Krisna Aditya² dan Fariha Eridani Naufalina³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
adillarahmatania@student.telkomuniversity.ac.id , deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id,
farihaen@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : HKI adalah hak untuk orang yang mempunyai kemampuan untuk menciptakan kreativitas yang berkualitas, sayangnya karya kreativitas tersebut sering sekali tidak didaftarkan sehingga yang terjadi adalah kerugian secara material, dan moral terhadap orang itu sendiri. Sering sekali orang bingung saat ingin mendaftarkan semua karya saat telah terjadinya claim oleh pihak lain yang menimbulkan permasalahan baru yang disebabkan oleh minimnya pengetahuan tentang HKI itu sendiri. Dari kasus ini penulis menggunakan metode perancangan pengumpulan data dengan cara penelitian kombinasi (*Mix Metode*), jenis data yang digunakan adalah melalui kuesioner dan wawancara kepada narasumber yang pernah menjadi korban atas kasus tersebut dan juga masyarakat yang berusia 15-18 tahun untuk mendata pengetahuan HKI mereka. Hasil dari kuesioner dan wawancara yang dilakukan ditemukan bahwa terdapat banyak kasus yang merugikan kreatifitas seseorang yang minim pengetahuan HKI dan anak-anak yang lebih cepat belajar sambil bermain. Oleh karena itu penulis ingin mengajukan inovasi buku teks HKI menjadi komik dengan tujuan untuk mengedukasi anak-anak agar mengenal pentingnya hukum HKI sejak dini secara efisien dan menyenangkan.

Kata kunci: HKI , Inovasi, Komik

Abstract : HKI is a right for people who have the ability to create quality creativity, unfortunately the work of creativity is often not registered so that what happens is material and moral losses to the person himself. Very often people are confused when they want to register all works when there has been a claim by another party which causes new problems caused by the lack of knowledge about HKI it self. From this case the author uses the method of designing data collection in a mix metode way, the type of data used is through questionnaires and interviews with sources who have been victims of the case and also people aged 15-18 years to record their HKI knowledge. The results of data questionnaires and interviews conducted found that there are many cases that harm the creativity of someone who lacks knowledge and children who learn faster while playing. Therefore, the author wants to propose an HKI text book innovation into a Comic with the aim of educating children to recognize the importance of HKI law from an early age efficiently and fun.

Keywords: HKI, inovasion, comic

PENDAHULUAN

HKI adalah Hak untuk orang yang mempunyai kemampuan untuk menciptakan kreativitas yang berkualitas, sayangnya karya kreativitas tersebut sering sekali tidak didaftarkan sehingga yang terjadi adalah kerugian secara material, dan moral terhadap orang itu sendiri. Sering sekali orang bingung saat ingin mendaftarkan semua karya saat telah terjadinya claim oleh pihak lain yang menimbulkan permasalahan baru yang disebabkan oleh minimnya pengetahuan tentang HKI itu sendiri.

HKI merupakan kekuatan kreatifitas dan inovasi yang diterapkan melalui ekspresi artistik. Dalam hal ini merupakan sumber daya potensial intelektual seseorang yang tidak terbatas dan dapat diperoleh oleh semua orang. HKI merupakan sebuah kekuatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan martabat seseorang dan masa depan suatu bangsa, secara material, budaya dan sosial. HKI juga dapat diartikan sebagai hak milik yang berasal dari kemampuan intelektual yang diekspresikan dalam bentuk ciptaan hasil kreativitas melalui berbagai bidang, seperti ilmu pengetahuan, teknologi, seni, sastra, desain dan sebagainya. Dengan demikian, HKI adalah segala sesuatu yang diciptakan melalui kegiatan intelektual seseorang.

Pengamatan yang terlihat banyak sekali karya yang dipublikasi tanpa adanya tagname sang seniman, yang menyebabkan masalah ini terjadi dan didorong juga oleh minimnya pengetahuan tentang HKI. Permasalahan yang sering terjadi banyaknya karya yang disalah gunakan oleh oknum tertentu untuk kepentingan sendiri maupun kelompok. Disamping karya yang disalah gunakan ada pun pencurian karya yang dilakukan secara pasif maupun terlihat langsung karena kurangnya pemahaman HKI sejak dini.

Saat ini banyak remaja yang memanfaatkan teknologi sebagai alat belajar atau mengajar. Banyak situs pembelajaran yang memudahkan remaja belajar tanpa menggunakan buku. Seorang remaja yang mempunyai keterampilan atau prestasi dapat menyiarkannya melalui jejaring sosial, seperti TikTok, Instagram atau lainnya. Beberapa konten yang bermanfaat

bagi generasi muda seperti konten pembelajaran, seni dan keterampilan lainnya.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan Identifikasi dan Rumusan Masalah yang telah dibuat, adapun penulis akan menggunakan metode penelitian kombinasi (Mix Method) yaitu menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif yang digunakan secara bersama. Melalui pengumpulan data wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Dengan menggunakan analisis matriks dan analisis visual. Penulis mengutip beberapa teori studi pustaka dalam menyusun tugas akhir ini, diantaranya sebagai berikut :

Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah disiplin ilmu yang mengajarkan teknik komunikasi dan presentasi kreatif yang diterapkan pada berbagai platform digital, sambil menangani elemen grafis seperti komposisi, bentuk, teks, warna dan format. Ini akan menjadi cara untuk menyajikan pesan visual kepada audiens Anda. (Ramadhan, 2021).

Komik

Scott McCloud (2008:9) mengartikan komik sebagai gambar yang sengaja disusun untuk menyampaikan informasi dan membangkitkan respon estetis pada pembacanya. Sebenarnya komik terdiri dari dua unsur: teks dan gambar. Ketika kedua elemen ini bekerja sama, pembaca merasakan cerita komik sebagai satu kesatuan yang koheren (McCloud, REINVENTING COMICS Mencipta Ulang Komik, 2008).

Webtoon

Webtoon adalah gabungan dari kata web dan cartoon (Nam & Jung, 2022), diartikan sebagai komik daring. Kelahiran webtoon adalah hasil adaptasi dari komik analog berbentuk cetak menjadi komik digital, disajikan dalam layout vertikal yang telah dioptimasi untuk layar komputer dan telepon seluler. (HANUM, 2023)

Hak Kekayaan Intelektual

HKI dimaksudkan sebagai bentuk apresiasi dan pengakuan terhadap karya atau kreativitas seseorang. (Nanda Dwi Rizkia, 2022). HKI mewakili kekuatan kreativitas dan inovasi yang diwujudkan melalui ekspresi artistik. Dalam hal ini kita berbicara tentang potensi sumber daya intelektual seseorang. Ini tidak terbatas dan dapat digunakan oleh siapa saja. Hak Kekayaan Intelektual merupakan suatu kekuatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kehormatan dan martabat individu serta masa depan suatu bangsa, baik secara material, budaya, dan sosial. HKI juga dapat diartikan sebagai hak milik yang diperoleh dari kemampuan intelektual yang diwujudkan dalam bentuk karya kreatif dalam berbagai bidang seperti ilmu pengetahuan, teknologi, seni, sastra, dan desain.

HASIL DAN DISKUSI

Wawancara yang dilakukan ditujukan untuk mengetahui sejauh mana Hak Kekayaan Intelektual ini diperlukan oleh narasumber secara personal dan inovasi komik digital HKI menurut narasumber.

Berikut merupakan data hasil wawancara narasumber untuk melengkapi data penelitian ini :

Table 1 Hasil Wawancara Narasumber

Narasumber			
Zulfanurfitri, S.H.	Dzikra Ratu Annisa	Rifdha Hana Khairunnisa	Admin DJKI

<p>Hakim Tingkat Pertama MA RI, Pengadilan Negeri Bangko Kelas I.B</p>	<p>Siswi SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru , Jurusan DKV kelas 12</p>	<p>Mahasiswa DKV Telkom University, Bandung</p>	<p>Chat Live dan Email Admin Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual (DJKI) Jakarta.</p>
<p>1. Apabila itu melanggar dan ada sanksinya harus di terapkan hukuman sesuai dengan aturan yang berlaku oleh lembaga DJKI.</p> <p>2. Edukasi tentang hukum itu penting apapun bentuknya seperti HKI karena disana dengan tujuan melindungi karya setiap orang.</p> <p>3. Menggunakan media komik digital bisa menjadi sarana edukasi yang efektif di era digital saat ini, terutama remaja saat ini lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan hp.</p>	<p>1. Bagi saya itu perlu di tindak lanjuti karna yg pertama, yg jelas2 dia itu mencuri dan juga itu dapat merugikan sang pencipta karya tersebut jika itu makin berlanjut.</p> <p>2. Mungkin di beberapa org sejenis nya artis, animator dan semacam nya perlu karna sangat rawan bagi mereka dan tentu nya di karya mereka juga.</p> <p>3. menurut saya lumayan efektif. karna dari segi visual yg di tampilkan dalam bentuk komik dapat membuatnya lebih menarik dan lebih mudah di pahami</p>	<p>1. Perlu, agar menjadi pelajaran bagi semuanya. serta meningkatkan kesadaran masyarakat untuk dapat menghargai karya seseorang.</p> <p>2. Dengan melihat fenomena di dunia desain saat ini tentu sangat diperlukan. contohnya artificial intelligence yang masih banyak disalahgunakan.</p> <p>3. Efektif bagi mereka yang memang menyukai membaca komik.</p>	<p>1. Apabila ditemukan adanya pelanggaran karya cipta, maka sanksi hukum yang ditetapkan dapat berupa sanksi denda dan sanksi pidana, sesuai dengan pasal 113 ayat 1 Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.</p> <p>2. Edukasi tentang hukum, termasuk hak kekayaan intelektual (HKI), sangat penting bagi remaja di era digital saat ini. Dalam lingkungan di mana karya-karya kreatif mudah disalin, disalahgunakan, atau dicuri secara online, Remaja perlu tahu bagaimana cara melindungi karya-karya mereka.</p> <p>3. Menggunakan media komik sebagai media edukasi untuk mengajarkan remaja tentang HKI bisa menjadi cara yang efektif dan menarik. Membantu pihak DJKI untuk mengembangkan materi edukasi dalam bentuk komik dapat meningkatkan pemahaman dan</p>

			kesadaran anak-anak dan remaja tentang pentingnya melindungi karya kreatif dan inovasi.
--	--	--	---

Kesimpulan dari wawancara edukasi tentang Hak Kekayaan Intelektual kepada anak-anak itu penting untuk meminimalisir adanya kasus-kasus yang berhubungan dengan HKI, dengan adanya media edukasi komik digital dapat membantu pihak DJKI dan mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang HKI secara menarik dan menyenangkan.

Berikut merupakan tabel analisis matriks untuk melengkapi data penelitian ini :

Table 2 Analisis Matriks Perbandingan Proyek Sejenis

	Strength (S)	Weakness (W)
	Media menggunakan format tanpa batas dimana alur baca tidak terbatas pada ukuran etak.	1. Produk masih tergolong produk inovasi yang baru dengan tema yang tidak begitu familiar dengan audiens. 2. Cerita yang diangkat berasal dari pengalaman audiens sehingga tidak memiliki acuan desain yang dapat dijadikan referensi.
Opportunity	(S – O)	(W – O)
1. Mengangkat tema cerita dari pengalaman audiens dan kasus terbaru sehingga menaikkan minat audiens untuk mencari tau.	1. Membuat alur cerita yang ringan dan mudah dimengerti oleh audiens.	1. Mencoba mencari referensi dari komik digital maupun komik cetak yang mengangkat tema HKI.
Threat	(S – T)	(W – T)

<ol style="list-style-type: none">1. Produk ini adalah komik digital dengan konten topik yang sama telah lebih dahulu dipublikasikan pada platform lain seperti website DJKI.2. Untuk pencarian produk di platform <i>webtoon</i> lebih memprioritaskan yang lebih populer di halaman beranda.	<ol style="list-style-type: none">1. Memokuskan perancangan produk pada ilustrasi yang menarik.2. Memanfaatkan alur tak terbatas pada <i>Webtoon</i> agar konten sering diupload sehingga audiens lebih cepat masuk pada cerita yang disampaikan untuk menaikkan popularitas produk	<ol style="list-style-type: none">1. Melakukan promosi untuk memperkenalkan produk pada audiens melalui event atau media sosial.
---	--	--

Kuisisioner yang dibuat berisikan sembilan pertanyaan dengan delapan pernyataan tertutup dan satu pernyataan terbuka. Kuisisioner dibuat pada Google Form dan disebarluaskan melalui internet pada 28 April 2024 dengan jumlah responden sebanyak 100 responden remaja smp hingga sma.

pertanyaan tentang pentingnya perlindungan karya, 99 responden (99%) mengatakan sebuah karya perlu dilindungi oleh hukum dan 1 responden mengatakan tidak perlu dilindungi, 71 responden (71%) tidak pernah membaca atau mempelajari tentang HKI dan 33 responden pernah mempelajari atau membaca buku HKI. Dari 100 Responden, 97 responden (97%) menjawab bahwa perancangan *webtoon* dari Hak Kekayaan Intelektual efektif dikarenakan di era teknologi para remaja lebih sering bermain dengan ponselnya dapat meningkatkan pengetahuan edukasi secara menarik untuk mengetahui hukum HKI.

Konsep Pesan

Melalui hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat dilihat peluang dari Perancangan Komik Digital Tentang Edukasi Hak Kekayaan Intelektual Bagi Remaja Usia 15 – 18 Tahun. Pesan yang ingin disampaikan dari perancangan komik digital ini kepada audiens yaitu pentingnya hak kekayaan intelektual pada suatu karya.

Dengan pesan yang ingin disampaikan perancangan komik digital difokuskan kepada tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami oleh remaja dimana cerita yang akan disajikan dalam hak kekayaan intelektual ini diambil dari pengalaman masyarakat dan masalah yang telah terjadi.

Konsep Kreatif

Penulis berkesempatan untuk bebas menggunakan media digital sebagai perancangan komik digital tentang edukasi hki agar dapat dengan mudah diakses dimana saja. Maka penulis membuat perancangan komik digital memfokuskan pada perancangan visual agar mudah dipahami oleh audies yang membacanya.

Konsep Media

Media Utama

Media Utama adalah komik Webtoon digital sebagai sarana edukasi. Dalam pandangan ini, komik webtoon menjadi salah satu cara untuk menyampaikan informasi tersebut. Setiap episode komik digital akan memuat 1 isu pengalaman yang terjadi. Setiap panel persegi panjang akan berukuran 800px x 1280px tergantung pada ukuran kanvas webtoon.

Konsep Media

Media Pendukung

Media pendukung berfungsi untuk membantu penyebaran media utama. Media pendukung dari perancangan komik digital ini adalah Pin, gantungan kunci, handbook, Poster, stiker setra kaos.

Konsep Visual

Konsep visual yang diambil sesuai dengan hasil analisis dari teori sebelumnya menjadi landasan dalam perancangan ini.

Tipografi

Judul utama dari perancangan ini menggunakan font palet lukis yang disertai tulisan “*Respect*” sebagai judul utama komik ini, menggunakan font Amulhed sebagai tulisan pada judul komik.



Gambar 1 Cover Utama
Sumber : Adilla Rahmatania (2024)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.:; ' " (!?) +-*/=

Gambar 2 MilkMustacheBB-Reg
Sumber : Adilla Rahmatania (2024)

Komik digital pada perancangan ini menggunakan body text pada narasi dan font dialog. Agar mempermudah para pembaca font yang digunakan juga harus jelas demi kenyamanan pembaca.

Ilustrasi

Jenis ilustrasi yang dipakai adalah jenis ilustrasi semi realistis dan colouring yang minimalis agar cerita yang akan disampaikan lebih terlihat yaitu pengenalan Hak Kekayaan Intelektual dengan judul *Respect*. Pada

perancangan komik digital ini dimulai dengan mendesain karakter pada cerita.



Gambar 3 Ilustrasi Karakter
Sumber : Adilla Rahmatania (2024)

Pewarnaan

Perwarnaan yang dipakai pada komik digital ini memakai warna-warna cerah yang disukai oleh kalangan anak-anak hingga remaja seperti biru, pink, merah, hijau dan lainnya.



Gambar 3 Karakter
Sumber : Adilla Rahmatania (2024)

Hasil Perancangan

Cerita

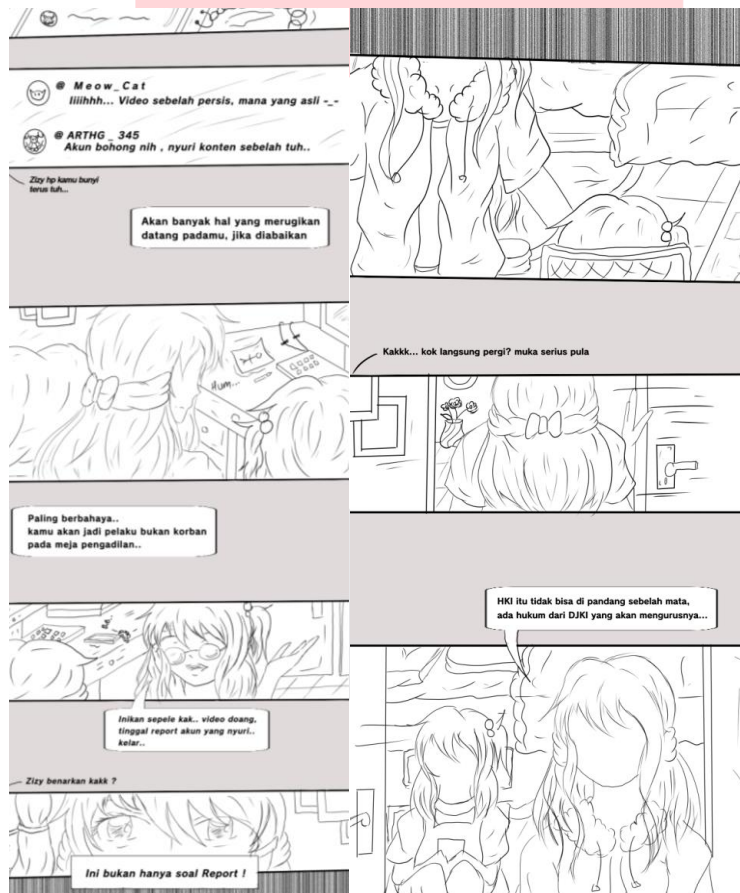
Komik Webtoon memiliki tema slice of life. Komik Webtoon ini menceritakan kehidupan empat remaja yang meributkan tentang Hak Kekayaan Intelektual. Keempat remaja itu adalah Yui, Sunny, Ryuu dan Zizy. Cerita keseluruhan adalah bagaimana mereka berempat dapat memahami moral maupun makna dari HKI agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Karakter



Gambar 4 Karakter
Sumber : Adilla Rahmatania (2024)

Tahap Perancangan

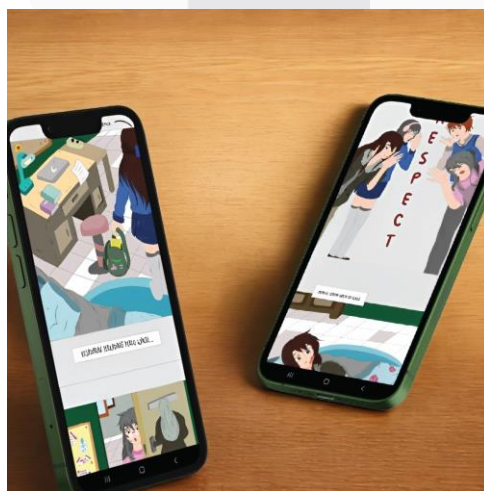


Gambar 5 Proses Sketsa Digital
Sumber : Adilla Rahmatania (2024)

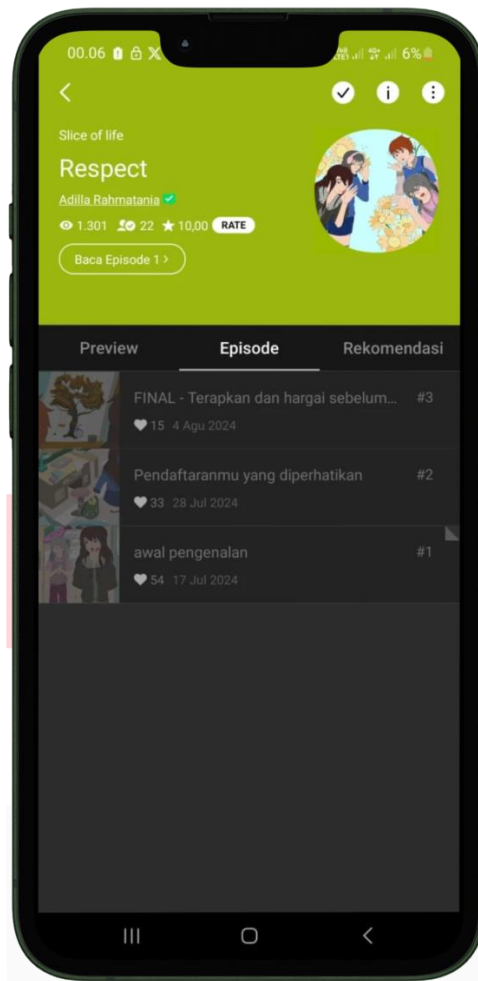


Gambar 5 Colouring Sketsa Digital
 Sumber : Adilla Rahmatania (2024)

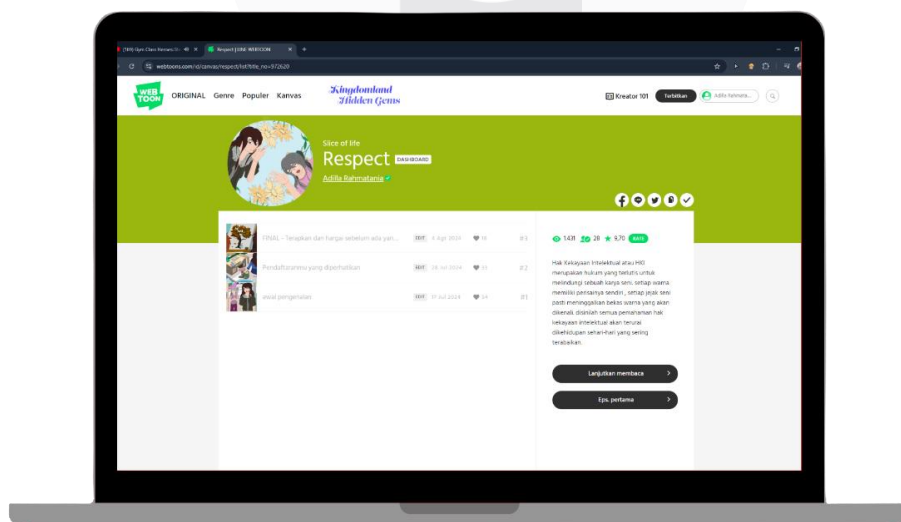
Hasil Akhir



Gambar 6 Hasil Final Webtoon
 Sumber : Adilla Rahmatania (2024)



Gambar 7 Tampilan Aplikasi Webtoon pada handphone
Sumber : Adilla Rahmatania (2024)



Gambar 8 Tampilan Webtoon pada website leptop
Sumber : Adilla Rahmatania (2024)

Media Pendukung

Poster



Gambar 9 Poster *Respect*
Sumber : Adilla Rahmatania (2024)

Kaos



Gambar 10 Kaos
Sumber : Adilla Rahmatania (2024)

Pin dan Gantungan kunci



Gambar 11 Pin dan Gantungan kunci
Sumber : Adilla Rahmatania (2024)

Handbook



Gambar 12 Handbook
Sumber : Adilla Rahmatania (2024)

Stiker



Gambar 13 Stiker
Sumber : Adilla Rahmatania (2024)

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa materi tentang Hak Kekayaan Intelektual Jarang diperhatikan oleh kalangan masyarakat terutama remaja sekarang. Media komik sudah mulai berkembang menjadi komik digital sehingga mudah diakses dimana pun, salah satunya aplikasi Webtoon yang sudah banyak digunakan oleh masyarakat. Komik digital juga memberikan pilihan yang efisien untuk para penulis dengan mengecilkan biaya percetakan dan memiliki kanvas komik yang lebih bebas untuk dipilih.

Komik digital dapat mencapai tujuan yang diinginkan penulis untuk menyebar luaskan komiknya dan dapat mengikuti perkembangan era digital.

Remaja dapat menambah pengetahuan tentang pentingnya Hak Kekayaan Intelektual dengan banyak mencari informasi yang ada pada buku maupun media digital. Jangan memandang sebelah mata hukum hak ciptan atas suatu karya dan dapat melindunginya.

Kesulitan pada perancangan ini adalah pembawaan cerita yang harus padat dan tidak bisa sembarangan karena membawa hukum dan nama lembaga

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, D. K. (2023). KOMIK STRIP DIGITAL BERTEMA PRANIKAH BAGI DEWASA . *e-Proceeding of Art & Design*, 7963.
- Amane, A. P. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. bandung: CV. MEDIA SAINS INDONESIA.
- Astar, A. (2018). *Mengenal Lebih Dekat HUKUM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL*. Yogyakarta: CV.BUDI UTAMA.
- Astar, A. (2018). *Mengenal Lebih Dekat HUKUM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL*. Yogyakarta: CV.BUDI UTAMA.
- Asthararianty, F. L. (2018). Studi Hermeneutik: Desain Layout Buku Biografi Merry Riana. *NIRMANA*, 3.

- Cary, S. (2004). *Going Graphic: Comics at Work in the Multilingual Classroom*. America: Heinemann.
- Diananda, A. (2018). PSIKOLOGI REMAJA DAN PERMASALAHANNYA. *ISTIGHNA*, 117-118.
- Febrian, I. D. (2020). PERANCANGAN WEBCOMIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANTI. *e-Proceeding of Art & Design*, 3.
- HANUM, R. S. (2023). Pemanfaatan Webtoon sebagai Media Adaptasi dari Komik Cetak. *Cover Age Journal of Strategic Communication*, 26.
- Hidayah, K. (2017). *HUKUM HKI HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL*. MALANG: Setara Press.
- Hidayah, K. (2017). *HUKUM HKI HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL*. MALANG: Setara Press.
- Irvj, M. R. (2023). KOMIK STRIP DIGITAL BERTEMA PRANIKAH BAGI DEWASA . *e-Proceeding of Art & Design*, 7963.
- Jened, R. (2014). *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- KAHFI, A. Y. (2021). *TEORI WARNA pengenalan dan penerapan warna dalam dunia fasion*. Jakarta: aniflip.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comic : the Invisible Art*. New York: HarperColins Publishers.
- McCloud, S. (2008). *REINVENTING COMICS Mencipta Ulang Komik*. Jakarta: Keperpustakaan Populer Gramedia.
- Nanda Dwi Rizkia, H. F. (2022). *HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL SUATU PENGANTAR*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Misykat*, 173.
- Pujihastuti, I. (2010). PRINSIP PENULISAN KUESIONER PENELITIAN. *CEFARS : Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah*, 49-50.
- Ramadhan, T. K. (2021). PERANCANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENYAKIT. *e-Proceeding of Art & Design*, 2835.

Riyadi, R. J. (2018). PERANCANGAN MEDIA EDUKASI PARIWISATA. *e-Proceeding of Art & Design*, 231.

Sintia Yuliandari, F. Y. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Inovtech*, 4.

Sutedi, A. (2009). *Hak Atas Kekayaan Intelektual*. jakarta: Sinar Grafika.

