

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

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 moril 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.

Hak kekayaan intelektual adalah hak untuk memperoleh perlindungan atas kekayaan intelektual yang dimiliki seseorang, kelompok, maupun perusahaan. Seperti yang telah dijelaskan di atas, tujuan diadakannya hak kekayaan intelektual adalah mendorong inovasi dan pengembangan kreativitas di masyarakat. Hal ini bisa diartikan bahwa masyarakat tidak perlu takut berinovasi atau mengembangkan kreativitas yang dimilikinya. Sebab hasil kreasi dan temuannya akan dilindungi dalam HKI. (Sutedi, 2009)

Menurut Cita Citrawinda dalam buku *Mengenal Lebih Jauh Hak Kekayaan Intelektual* (2020), HKI dimaksudkan sebagai bentuk penghargaan dan pengakuan atas hasil karya atau kreativitas seseorang. (Nanda Dwi Rizkia, 2022)

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.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena tersebut, identifikasi masalah yang didapat sebagai berikut :

1. Remaja tidak memahami materi HKI karena masih dipaparkan dengan bahasa yang masih sulit untuk dimengerti.
2. Minimnya media edukasi yang menarik untuk menyampaikan materi tentang HKI.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

Bagaimana cara merancang media edukasi untuk mengenalkan HKI kepada remaja usia 15 tahun hingga 18 tahun?

1.4. Ruang Lingkup

Penelitian ini akan terfokus kepada beberapa aspek sebagai batasan, sebagai berikut :

1. Apa (*What*) : Penelitian dan perancangan akan terfokus pada pembuatan media edukasi HKI praktis untuk Remaja.
2. Mengapa (*Why*) : Pentingnya media edukasi HKI yang menarik untuk anak-anak.
3. Siapa (*Who*) : Target audiens pada perancangan media edukasi ini ditujukan kepada anak-anak khususnya usia 15-18 tahun.
4. Di mana (*Where*) : Penulisan serta perancangan dilakukan di Bandung
5. Kapan (*When*) : Penelitian dilakukan mulai bulan Maret – November 2024.
6. Bagaimana (*How*) : Perancangan Media Edukasi Komik tentang Hak Kekayaan Intelektual pada Remaja sebagai Media edukasi yang menyenangkan.

1.5. Tujuan Dan Manfaat

1.5.1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk Perancangan Media Komik Edukasi Tentang Hak Kekayaan Intelektual pada Remaja Usia 15 – 18 Tahun guna untuk mengedukasi sedini mungkin tentang HKI.

1.5.2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan didapatkan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Sebagai media edukasi sekaligus hiburan, untuk memberikan nuansa belajar yang menyenangkan.
2. Menjadikan Hak Kekayaan Intelektual lebih diperhatikan lagi dengan nuansa edukasi.

3. Memberikan rancangan inovasi buku komik edukasi yang diharapkan dapat menjadi pembelajaran, untuk diterapkan kepada diri sendiri dan masyarakat.

1.6. 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.

4.7.1. Pengambilan Data

Berdasarkan metode penelitian (Mix Method) yang digunakan, penulis menggunakan metode pengumpulan data menggunakan kuisioner, study pustaka dan wawancara kepada narasumber.

a. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. (Amane, 2023).

Narasumber yang akan diwawancara adalah :

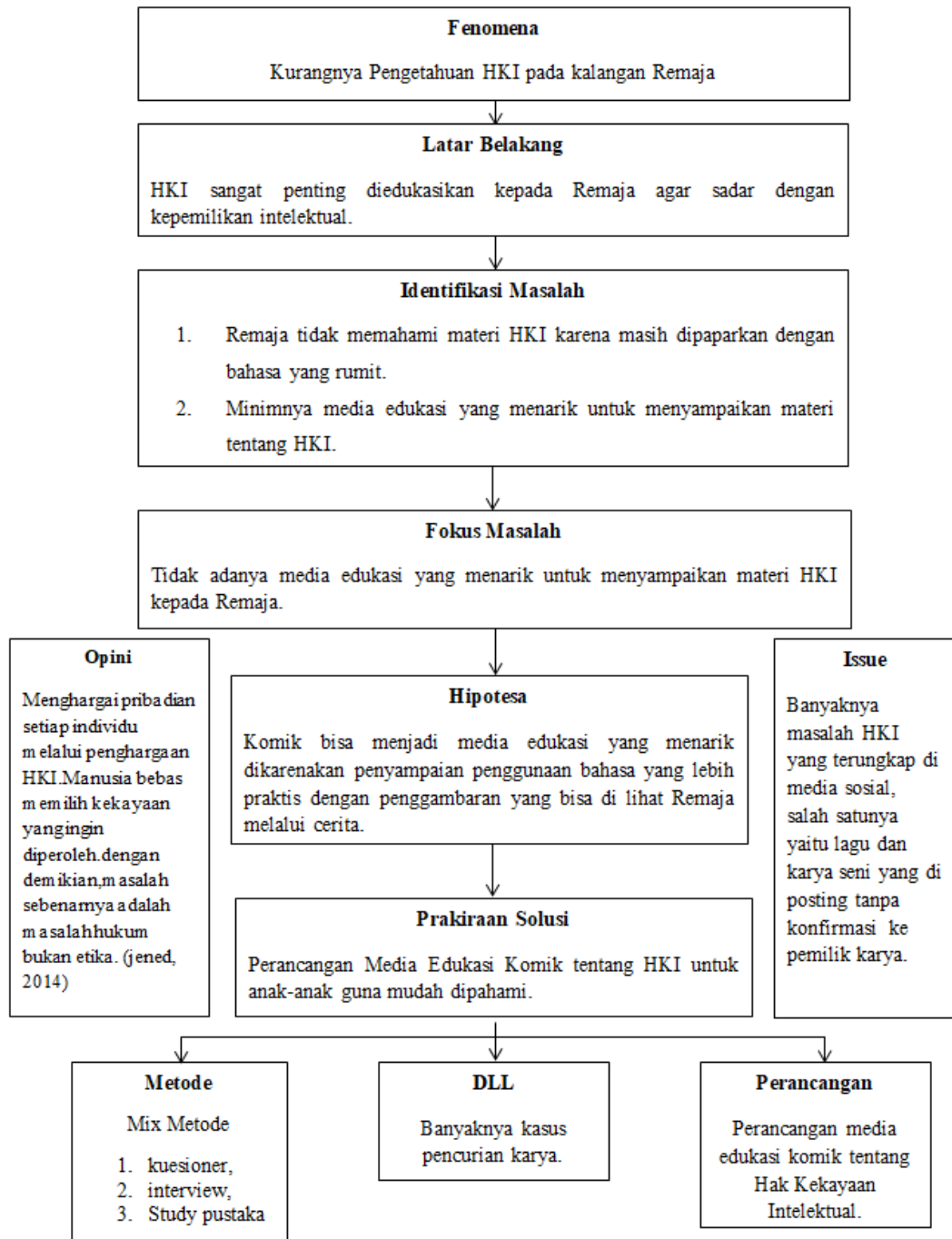
1. Admin DJKI,
2. Pakar hukum atau Hakim,
3. Korban yang pernah terlibat masalah ini.

b. Penyebaran Kuesioner

Kuesioner merupakan pengambilan data dengan mengajukan serangkaian pertanyaan kepada responden yang jangkauannya lebih luas sehingga mendapatkan banyak data ditentukan oleh usia responden yaitu 15-18 tahun.

1.7. Kerangka Berfikir

Berikut Merupakan Struktur dari rangka berpikir :



Gambar 1.1 Rangka Berpikir
Sumber : Adilla rahmatania (2024)

1.8. Sistematika Penelitian

Laporan ini tersusun atas 5 Bab, yaitu :

1. **BAB I PENDAHULUAN**
Berisi penjelasan sebagai pengantar dalam memahami isi laporan seperti latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, teknik pengumpulan data, analisis data, ruang lingkup, tujuan dan manfaat kerangka perancangan serta sistematika penulisan.
2. **BAB II KAJIAN TEORI**
Berisi penjelasan dari teori-teori atau hasil riset yang relevan dengan topik penelitian yang diambil, kemudian dijadikan sebagai acuan dalam perancangan karya.
3. **BAB III DATA DAN ANALISIS**
Memperlihatkan hasil dari pencarian dan analisis data, serta pembahasan sebagai acuan perancangan karya.
4. **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**
Berisi penjelasan mengenai konsep yang telah ditentukan seperti konsep cerita, visual, dan media yang sesuai dengan hasil analisis serta dilengkapi dengan hasil perancangan.
5. **BAB V PENUTUP**
Memuat kesimpulan mengenai laporan penelitian serta saran yang berkaitan dengan penulisan laporan penelitian.