



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Meningkatnya kemajuan teknologi di Indonesia saat ini memudahkan remaja dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari. Kemudahan akses dalam mencari informasi juga mendukung remaja agar dapat terus menggali potensi diri, serta kemampuan intelektual yang ditandai dengan munculnya banyak bentuk ciptaan kreatif. Namun, kemudahan dan kebebasan mengakses teknologi tersebut ternyata tidak selalu berdampak positif terhadap perkembangan remaja. Kemudahan teknologi ini dapat menimbulkan situasi yang dapat merugikan, yaitu kasus-kasus pelanggaran Hak Cipta.

Hal ini didukung oleh hasil kuesioner yang penulis dapatkan pada tanggal 23 Februari 2020, diisi oleh pelajar SMP dan SMA yang berdomisili di Jabodetabek, diketahui sebanyak 67% remaja tidak pernah mencantumkan sumber dalam penggunaan karya ciptaan. Hal tersebut tentu bertentangan dengan undang-undang hak cipta yang ada. Untuk mendalami masalah tersebut, penulis melakukan wawancara mendalam kepada Andy Mardani, selaku Pemeriksa Desain Industri di Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual, beliau mengatakan bahwa banyaknya pelanggaran yang dilakukan remaja diakibatkan oleh ketidak-tahuan mereka mengenai Hak Cipta. Sehingga, remaja tidak sadar bahwasanya hal yang dilakukan tersebut merupakan bentuk pelanggaran.

Untuk memperkuat data dari pernyataan tersebut, penulis melakukan wawancara terhadap korban yang karyanya pernah digunakan tanpa izin, beliau

mengatakan karya ciptaan apapun yang ditemukan di internet tentunya memiliki pemilik yang sah, alangkah baiknya untuk selalu menggunakan etika dalam penggunaan karya tersebut. Kemudian penulis melakukan wawancara terhadap remaja pelaku pelanggaran, ia mengatakan bahwa apapun bentuk karya yang sudah ada di internet pasti akan tersebar di mana-mana, sehingga orang lain dapat dengan bebas menggunakan karya tersebut tanpa harus mencantumkan sumbernya. Pernyataan dari korban dan pelaku ini tentunya sangat bertolak belakang.

Upaya yang sudah dilakukan oleh Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual pun hanya sebatas sosialisasi dengan melakukan kunjungan-kunjungan ke sekolah SMP maupun SMA. Minimnya informasi mengenai Hak cipta, serta belum pernah diselenggarakannya kampanye sosial mengenai hal tersebut, membuat fenomena tersebut terus terjadi. Padahal, masalah tersebut dapat menysar ke tingkat pemberian informasi yang lebih luas seperti kampanye sosial untuk membuat remaja lebih sadar mengenai Hak Cipta.

Dengan adanya kesadaran remaja mengenai pentingnya hak cipta, remaja dapat mendukung perkembangan bangsa serta menggali potensi diri dengan mengedepankan etika dan moral yang berlaku. Sehingga dapat menghargai sang pencipta sekaligus terhindar dari bentuk pelanggaran Hak Cipta. Oleh karena itu, penulis memberikan solusi berupa perancangan kampanye sosial untuk meningkatkan kesadaran remaja terhadap hak cipta.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang visual kampanye sosial untuk meningkatkan kesadaran remaja terhadap hak cipta?

1.3. Batasan Masalah

Dalam perancangan kampanye sosial tersebut, penulis membatasi permasalahan yang ada, yaitu:

1. Geografis

Kota : Jabodetabek

Wilayah : Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri, wilayah dengan kasus pelanggaran hak cipta terbanyak terdapat di kota-kota besar yang menjadi pusat bisnis seperti Jakarta dan sekitarnya.

2. Demografis

Usia : 12-17 tahun

Kebangsaan : Indonesia

Pendidikan : SMP, SMA

Pekerjaan : Pelajar

SES : B-A (menengah atas dan atas)

3. Psikografis

Merupakan remaja yang cukup aktif menggunakan media sosial, memiliki keingintahuan yang tinggi, mau mengerti jika diberi penjelasan, berfikir

kritis. Remaja yang sedang mengalami proses perkembangan sosial, moral dan intelektual.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang kampanye sosial untuk meningkatkan kesadaran remaja terhadap hak cipta.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

a. Penulis

Penulis dapat memperdalam pengetahuan mengenai Hak cipta untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama saat terjun didalam dunia kerja. Pengetahuan mengenai hak cipta ini akan terus digunakan sebagai panduan untuk dapat menciptakan dan menikmati ciptaan secara baik dan benar dengan berkilat pada etika dan norma yang ada.

b. Masyarakat

Dapat memberikan pemahaman mengenai hak cipta sehingga dapat tercipta remaja yang mampu bersaing dan berkarya secara kreatif dengan mengandalkan etika dan moral pada hak cipta.

c. Universitas

Sebagai referensi mengenai kampanye sosial serta topik yang berkaitan dengan kekayaan intelektual, terutama pembahasan mengenai Hak Cipta bagi civitas academica Universitas Multimedia Nusantara yang membutuhkan.