



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 V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Sebanyak 73% responden remaja salah mengartikan apa itu hak cipta. Mereka mengatakan bahwa hak cipta merupakan hak untuk menciptakan. Berdasarkan wawancara ahli, dikatakan bahwa banyaknya kasus pelanggaran dikalangan remaja diakibatkan oleh ketidak tahuan mereka mengenai hak cipta, sehingga membuat pelanggaran terus terjadi. Hal ini dikarenakan minimnya informasi hak cipta serta upaya yang dilakukan oleh DJKI hanya sebatas sosialisasi, padahal permasalahan tersebut dapat menysar ke tingkat pemberian informasi yang lebih luas. Oleh karena itu dibutuhkan perancangan kampanye sosial untuk meningkatkan kesadaran remaja terhadap hak cipta, sehingga diharapkan dapat meminimalisir terjadinya kasus pelanggaran hak cipta.

Proses perancangan kampanye ini dimulai dengan proses pencarian data untuk mendalami permasalahan sehingga dapat menemukan solusi yang tepat, kemudian melakukan wawancara dengan ahli kekayaan intelektual, bekerjasama dengan Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual, dan melakukan pendekatan terhadap target sasaran untuk mempermudah proses perancangan kampanye, sehingga pesan yang dirancang dapat tersampaikan dengan baik kepada target.

Hasil dari pencarian data, didapatkan bahwa media yang paling dekat dengan target adalah media sosial, sehingga dalam proses perancangannya penulis menggunakan strategi AISAS berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Sugiyama dan Andree dalam bukunya yang berjudul *The Dentsu Way*. Setelah

menentukan strategi media dan juga strategi kampanye penulis membuat skenario AISAS dengan tahapan yang dimulai dari penggabungan *Attention & Search* menggunakan media cetak berupa poster, dan iklan sosial media pada Instagram, Facebook, dan Twitter yang terdapat *call to action*. Dilanjutkan oleh tahapan *Interest* dengan media Instagram Post sebagai media utama dalam pemberian informasi, lalu kembali menjalani tahapan *search* untuk mengunjungi *web site* DJKI, yang kemudian mengikuti tahapan gabungan *Action* dan juga *Share* dengan mengikuti Instagram *quiz*, *bingo challenge*, *filter challenge*, mengisi *template*, hingga mendapatkan *appreciation card* dan juga *souvenir*.

Dengan penggunaan media beserta strategi yang sesuai dengan target, diharapkan kampanye sosial ini dapat menyadarkan remaja mengenai pentingnya hak cipta, serta 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.

5.2. Saran

Setelah melakukan berbagai macam proses perancangan kampanye sosial ini, penulis ingin menyampaikan saran yakni:

1. Pembahasan mengenai topik hak cipta ini sangatlah luas, sehingga penting menentukan tujuan dan batasan masalah dengan matang dari awal. Perlu diperhatikan saat ingin membahas mengenai topik Hak Cipta, pastikan tidak benar-benar buta mengenai topik ini, dikhawatirkan kurangnya pengetahuan mengenai topik akan membuat pembahasan dan argumentasi dapat melenceng jauh dari tujuan awal yang sudah di tentukan. Pembahasan mengenai topik ini

sangat disarankan untuk siapa saja yang memang tertarik dan ingin belajar lebih dalam mengenai hak cipta, penulis sangat merekomendasi topik ini untuk dapat diteliti lebih lanjut dari berbagai sisi pembahasan.

2. Sebelum yakin memilih topik ini, pastikan memiliki tekad dan keyakinan yang kuat agar tidak mudah menyerah. Diperlukan ketelitian dan ketekunan dikarenakan terkadang topik ini memang sulit untuk dimengerti jika tidak melakukan proses penelitian yang mendalam.
3. Pahami target sasaran desain dengan baik dan juga melakukan pendalaman kepada user.