

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN NOVEL GRAFIS TENTANG PENTINGNYA
HAK CIPTA PADA KARYA VISUAL DI ERA DIGITAL**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Ahli Madya



Disusun Oleh:

Farhan Zaqi

2290442050

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "Perancangan Novel Grafis Tentang Pentingnya Hak Cipta pada Karya Visual di Era Digital"
Penulis : Farhan Zaqi
NIM : 2290442050
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

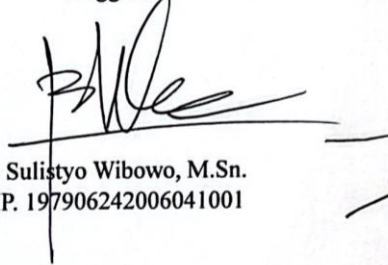
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 8 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



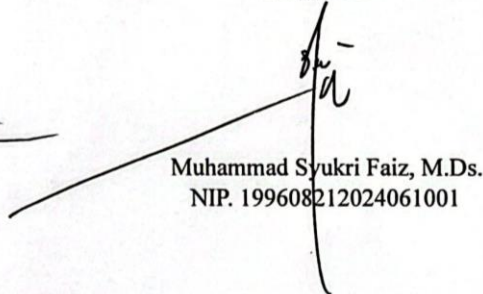
Drs. Hari Purnomo, M.Sn.
NIP. 196611271994031001

Anggota 1



R. Sulistyo Wibowo, M.Sn.
NIP. 197906242006041001

Anggota 2



Muhammad Syukri Faiz, M.Ds.
NIP. 199608212024061001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Farhan Zaqi
NIM : 2290442050
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

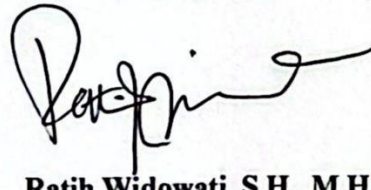
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di *Jakarta*, 22 Juni 2026

Pembimbing I



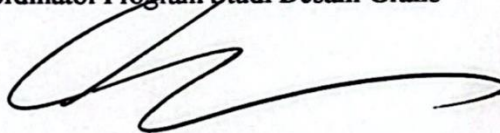
Lani Siti Noor Aisyah, M. Ds
NIP. 198501122019032016

Pembimbing II



Ratih Widowati, S.H., M.H.
NIP. 199109202020122015

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Angga Priatna, S.DKV., M.Sn
NIP. 198201042023211009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Farhan Zaqi
NIM	: 2290442050
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: “PERANCANGAN NOVEL GRAFIS TENTANG PENTINGNYA HAK CIPTA PADA KARYA VISUAL DI ERA DIGITAL” adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Farhan Zaqi
NIM: 2290442050

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yangbertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farhan Zaqi
NIM : 2290442050
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non- exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“PERANCANGAN NOVEL GRAFIS TENTANG PENTINGNYA HAK CIPTA PADA KARYA VISUAL DI ERA DIGITAL” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Farhan Zaqi
NIIM: 2290442050

ABSTRAK

Hak cipta merupakan aspek penting dalam dunia desain yang sering kali kurang dipahami oleh siswa, terutama di era digital yang memudahkan penyebaran karya tanpa izin. Laporan tugas akhir ini membahas perancangan novel grafis sebagai media edukatif untuk meningkatkan kesadaran siswa SMK terhadap pentingnya hak cipta dalam karya visual. Metode yang digunakan mencakup wawancara dengan praktisi industri kreatif dan studi pustaka terkait hak kekayaan intelektual serta media visual. Proses perancangan dimulai dari praproduksi (ide kreatif, keyword, key visual, dan storyboard), produksi (pembuatan aset ilustrasi, digitalisasi, dan penyusunan layout), hingga pascaproduksi (evaluasi dan finalisasi). Novel grafis dirancang dengan gaya visual yang komunikatif, warna pastel yang ramah bagi remaja, serta narasi yang relevan dengan pengalaman pelajar. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang efektif, serta mendorong budaya menghargai orisinalitas dan hak cipta di kalangan pelajar dan pelaku kreatif muda.

Kata kunci: hak cipta, novel grafis, karya visual, edukasi, orisinalitas.

Copyright is an important aspect in the world of design that is often poorly understood by students, especially in the digital era that makes it easy to distribute works without permission. This final project report discusses the design of graphic novels as educational media to raise awareness of vocational students on the importance of copyright in visual works. The methods used include interviews with creative industry practitioners and literature studies related to intellectual property rights and visual media. The design process starts from pre-production (creative ideas, keywords, key visuals, and storyboards), production (illustration asset creation, digitization, and layout preparation), to post-production (evaluation and finalization). The graphic novel is designed with a communicative visual style, teen-friendly pastel colors, and a narrative that is relevant to students' experiences. The result of this design is expected to be an effective alternative learning media, and encourage a culture of respect for originality and copyright among students and young creative actors.

Keywords: copyright, graphic novel, visual work, education, originality.

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunianya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Tujuan utama penulisan Laporan Tugas Akhir adalah sebagai salah satu syarat dalam memenuhi tugas mata kuliah Teknik Penulisan Ilmiah.

Pada Laporan Tugas Akhir ini penulis mempunyai peran sebagai Desainer Grafis dalam Perancangan buku interaktif sebagai media edukasi pengenalan biota laut. Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan bimbingan orang-orang yang berada di sekitar penulis.

Penulis menyadari dalam Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Laporan Tugas Akhir ini.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan Pembimbing dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany R., M.Si. selaku Wakil Direktur Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Ketua Jurusan Desain dan Pembimbing I
4. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Koordinator Prodi Desain Grafis.
5. Muhammad Syukri Faiz, M.Ds. selaku Sekretaris Prodi Desain Grafis.
6. Ratih Widowati, S.H., M.H. Pembimbing II
7. Kedua Orang Tua penulis yang selalu memberikan dukungan.
8. Teman-teman Mahasiswa Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Angkatan 15 yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran terbuka untuk penulis agar nantinya penulis dapat memperbaiki kekurangan. Semoga penulisan Laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi manfaat dan sumber referensi bagi mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Jakarta, 8 Juli 2026

Mahasiswa,

Farhan Zaqi

NIM. 2290442050

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah	2
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan	3
DAFTAR PUSTAKA	5

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hak cipta merupakan bagian dari Hak Kekayaan Intelektual (HKI) yang memberikan perlindungan hukum terhadap karya cipta di berbagai bidang, termasuk seni, sastra, dan pemrograman komputer. Perlindungan hak cipta bertujuan untuk mengakui dan melindungi hak pencipta atas karyanya, mencegah plagiasi, serta mendorong inovasi di bidang kreatif.

Di Indonesia, regulasi mengenai hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Namun, meskipun regulasi telah ada, kesadaran akan pentingnya hak cipta masih tergolong rendah, terutama di kalangan pelajar.

Perkembangan dunia desain dari tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi, memperlihatkan bagaimana perkembangan teknologi, terutama aplikasi edit instan di ponsel, memengaruhi cara pelajar dan mahasiswa dalam berkarya. Kemudahan yang ditawarkan oleh aplikasi ini, seperti penggunaan template siap pakai dan aset gratis, memang mempercepat proses pembuatan desain. Namun, di sisi lain, hal ini juga menimbulkan tantangan tersendiri, terutama dalam memahami orisinalitas dan hak cipta dalam industri kreatif.

Kurangnya pemahaman mengenai hak cipta dapat berdampak pada cara kerja di industri kreatif, di mana orisinalitas menjadi aspek penting dalam menciptakan nilai suatu karya. Oleh karena itu, pembahasan mengenai pemahaman hak cipta dalam dunia desain menjadi relevan agar pelaku kreatif dapat lebih bertanggung jawab dalam menghasilkan karya yang orisinal dan berkualitas.

Untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai hak cipta, diperlukan metode edukasi yang efektif dan menarik. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah melalui perancangan novel grafis yang menyajikan informasi tentang hak cipta dengan cara yang lebih visual dan

mudah dipahami. novel grafis dapat membantu siswa memahami konsep hak cipta, sehingga mereka tidak hanya memahami aturan hukum yang berlaku, tetapi juga dapat mengaplikasikan prinsip-prinsip tersebut dalam karya mereka sendiri.

Dengan meningkatnya kesadaran akan hak cipta di kalangan siswa SMK, diharapkan kasus pelanggaran hak cipta di masa mendatang dapat dikurangi. Selain itu, pemahaman yang baik mengenai hak cipta akan mempersiapkan mereka untuk menjadi profesional di industri kreatif yang lebih bertanggung jawab dan berintegritas. Oleh karena itu, perancangan novel grafis ini menjadi langkah strategis dalam membangun budaya menghargai hak cipta sejak dini di kalangan siswa SMK.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya kesadaran siswa terhadap hak cipta.
2. Minimnya edukasi formal tentang hak cipta di sekolah.
3. Penggunaan aplikasi edit instan yang berisiko menurunkan orisinalitas karya.
4. Belum adanya media edukasi yang mendorong pemahaman tentang proses berkarya dan risiko pelanggaran hak cipta.

C. Batasan Masalah

1. Rendahnya pemahaman siswa mengenai pentingnya hak cipta dalam melindungi karya mereka dan menghormati karya orang lain.
2. Kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik, khususnya dalam bentuk novel grafis, sebagai sarana edukasi hak cipta yang dapat diakses dan dipahami oleh siswa.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang novel grafis sebagai media pembelajaran yang efektif untuk Siswa Menengah Keatas menyampaikan pemahaman mengenai pentingnya hak cipta dalam proses pembuatan karya visual?

E. Tujuan Penulisan

1. Meningkatkan membangun strategi naratif yang dapat menunjukkan nilai hak cipta dalam produksi karya visual, baik dalam hal melestarikan karya sendiri maupun menghormati karya orang lain.
2. Membuat novel grafis yang menangkap keadaan sebenarnya dalam membuat karya visual, termasuk masalah hak cipta yang sering terjadi, sebagai cara untuk membantu menyediakan materi pendidikan yang berkaitan dengan upaya artistik siswa. sehingga mereka lebih mudah memahami dan menerapkan konsep tersebut dalam karya mereka.

F. Manfaat Penulisan

1. Manfaat bagi instansi (Politeknik Negeri Media Kreatif)
manfaat bagi Politeknik Negeri Media Kreatif (Polimedia) penelitian ini dapat menjadi referensi akademik yang berguna bagi dosen dan mahasiswa dalam mempelajari serta mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif mengenai hak cipta. Dengan adanya novel grafis ini, mahasiswa dapat memahami konsep hak cipta secara visual, yang sesuai dengan karakter pembelajaran di bidang media kreatif.
2. Manfaat bagi masyarakat
Novel grafis ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat, khususnya para pelaku kreatif, dengan meningkatkan kesadaran mereka tentang pentingnya hak cipta dan perlindungan karya. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang hak cipta, masyarakat akan lebih menghargai dan melindungi karya cipta mereka, serta mengurangi risiko pelanggaran yang dapat merugikan. Selain itu, novel grafis ini juga dapat menjadi sarana edukasi yang mudah diakses oleh berbagai kalangan, membantu masyarakat memahami aspek hukum yang terkait dengan karya kreatif, dan mendorong budaya perlindungan hak kekayaan intelektual di Indonesia.

3. Manfaat bagi penulis

penelitian ini memberikan manfaat dalam berbagai aspek, baik secara akademik maupun profesional. Melalui penyusunan novel grafis ini, penulis dapat memperdalam pemahaman mengenai hak cipta dalam karya visual serta implikasinya di dunia industri kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Utomo, T. S. (2010). *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Era Global: Sebuah Kajian Kontemporer*. Graha ilmu.

Jurnal

Lubis, M. S. Y. (2021). *Implementasi artificial intelligence pada system manufaktur terpadu*. In Seminar Nasional Teknik (SEMNASTEK) UISU, 4(1).

Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain komunikasi visual: Panduan untuk pemula*. Nuansa Cendekia, (1).

Hanifa, M., Lidinillah, D. A. M., & Mulyadiprana, A. (n.d.). *Perancangan buku komik berbasis budaya lokal untuk siswa kelas IV sekolah dasar*. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4).

Imanda, G. S. (2024). *LKP: Perancangan desain materi visual proyek CV*. Beta Design Studio (Disertasi). Universitas Dinamika. 6(4).

Kresnanda, C. R. (2022). *Perancangan branding media sosial Deepa Psikologi*, 7(2).

Magdalena, R. (2021). *Hidup, seni dan teks*. *Jurnal Desain-Kajian Bidang Penelitian Desain*, 1(1)

Drumeva, K. (2025). *Graphic Design: a means of communication through symbols*. *Convergences-Journal of Research and Arts Education*, 18(35).

Restian, A. R., Jazuli, M., Cahyono, A., & Yanuartuti, S. (2024) *Bedhayan Gagrag Sumirat Puspito dance: The innovation in conveying Islamic da'wah through arts*, 5(4).

Akbar, F. A., Bachtiar, M., & Hasanah, U. (2014). *perlindungan hukum terhadap hak cipta menurut pasal 12 undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta di indonesia* (Doctoral dissertation, Riau University).

Website

Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi. (2024).

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. <https://fdk.uin-suska.ac.id/wp-content/uploads/2024/04/PEDOMAN-PENULISAN-SKRIPSI-FAKULTAS-DAKWAH-DAN-KOMUNIKASI.pdf>

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. (2025). Pengenalan Hak Cipta.

<https://www.dgip.go.id/menu-utama/hak-cipta/pengenalan>

Universitas Nusa Putra. (2025). *Jurnal Rechten: Riset Hukum dan Hak Asasi*

Manusia. <https://rechten.nusaputra.ac.id/>

InCorp Indonesia. (2025). *Your Business Expansion Expert in Indonesia.*

<https://www.cekindo.com/>