



9th Applied Business and Engineering Conference

IMPLEMENTASI VISUAL PENDAFTARAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL PADA PRODUK EKONOMI KREATIF BERBASIS MULTIMEDIA DALAM BENTUK 3 DIMENSI

(STUDI KASUS: DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA PEKANBARU)

Maisarah¹⁾, Meilany Dewi²⁾

¹Teknik Informatika, Politeknik Caltex Riau, Rumbai, Pekanbaru, 28265

E-mail: maisarah17ti@mahasiswa.pcr.ac.id

²Teknik Informatika, Politeknik Caltex Riau, Rumbai, Pekanbaru, 28265

E-mail: meilany@pcr.ac.id

Abstract

Intellectual Property Rights is the right to obtain legal protection of intellectual property. The Ministry of Tourism and Creative Economy seeks to facilitate creative economy actors to register Intellectual Property Rights, this activity is carried out in several areas including Pekanbaru City, the public can register IPR through the Creative Economy Agency of the Pekanbaru City Culture and Tourism Office. At this time the Creative Economy Sector is still conducting direct socialization to the people of the city of Pekanbaru regarding the Intellectual Property registration procedure on creative economy products. Based on the results of direct interviews with the head of the creative economy division of the Pekanbaru Culture and Tourism Office, they need an Intellectual Property Rights registration procedure that is implemented in a visual form as a medium to understand the details of the Intellectual Property Rights registration procedure on creative economy products at the Pekanbaru City Culture and Tourism Office. So that in this study a visual of Intellectual Property Rights registration was made in the form of 3D animation, the information provided on the 3D animation video has been validated by the Head of the Creative Economy Cooperation Section. Details of the Intellectual Property Rights registration procedure can be conveyed effectively as evidenced by an increase in the average score of the test results by 21,7% after watching a 3D animated video of Intellectual Property Rights registration on creative economy products.

Keywords: 3D Animation, Creative Economy, Intellectual Property Rights.

Abstrak

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) adalah hak untuk memperoleh perlindungan secara hukum atas kekayaan intelektual. Kemenparekraf berupaya memfasilitasi pelaku ekonomi kreatif untuk mendaftarkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI), kegiatan ini dilakukan di beberapa daerah termasuk Kota Pekanbaru, masyarakat dapat mendaftarkan HKI melalui Badan Ekonomi Kreatif Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru. Namun, pada saat ini Bidang Ekonomi Kreatif masih melakukan sosialisasi secara langsung kepada masyarakat kota pekanbaru tentang prosedur pendaftaran Kekayaan Intelektual pada produk ekonomi kreatif. Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan kepala bidang ekonomi kreatif dinas kebudayaan dan pariwisata pekanbaru, mereka membutuhkan prosedur pendaftaran HKI yang diimplementasikan dalam bentuk visual sebagai media untuk memahami detail prosedur pendaftaran HKI pada produk ekonomi kreatif di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru. Sehingga pada penelitian ini dibuat visual pendaftaran HKI dalam bentuk animasi 3D, informasi yang diberikan pada video animasi 3D sudah divalidasi oleh Kepala Seksi Kerjasama Ekonomi Kreatif. Detail prosedur pendaftaran HKI



9th Applied Business and Engineering Conference

dapat disampaikan secara efektif dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil tes sebesar 21,7% setelah menonton video animasi 3D pendaftaran HKI pada produk ekonomi kreatif.

Kata kunci: Animasi 3D, Ekonomi Kreatif, Hak Kekayaan Intelektual

PENDAHULUAN

Ekonomi Kreatif adalah sebuah konsep ekonomi di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide-ide dan *stock of knowledge* dari Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama kegiatan ekonominya (Asisten Deputi Hubungan Kemasyarakatan, 2018).

Menteri Koperasi dan UKM, Teten Masduki (2020) menjelaskan banyak masyarakat pada era ini yang menggerakkan usahanya dalam bidang ekonomi kreatif. Namun, tingkat kesadaran pelaku ekonomi kreatif di Indonesia dalam mendaftarkan kekayaan intelektual masih rendah, hanya sekitar 7,25% (Robby Wahyudi:2018).

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif memfasilitasi para pelaku ekonomi kreatif untuk mendaftarkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) melalui bantuan teknis dan finansial. Kegiatan ini dilakukan di sejumlah daerah di Indonesia yang dilakukan di Dinas Pariwisata Kota setempat, seperti halnya di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Pekanbaru. Namun masih banyak masyarakat yang belum memahami dan bahkan tidak mengetahui cara pendaftaran HKI bagi produk ekonomi kreatif yang sudah difasilitasi oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Pekanbaru (Nurul Yati, SH).

Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan Kepala Seksi Kerjasama Ekonomi Kreatif Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Pekanbaru, selama ini informasi dan cara pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI) untuk produk ekonomi kreatif yang difasilitasi oleh Bidang Ekonomi Kreatif hanya disampaikan secara langsung melalui sosialisasi dan tidak mempunyai bentuk visual sebagai alternatif bagi masyarakat untuk memahami prosesnya.

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) menyatakan salah satu faktor terbesar yang mengakibatkan rendahnya minat masyarakat mendaftarkan HKI adalah minimnya edukasi tentang pendaftaran HKI. Jika dilihat dari data UNESCO yang menyebutkan minat baca masyarakat Indonesia yang rendah, maka akan lebih baik

informasi disampaikan dalam bentuk visual berupa animasi yang memiliki keunggulan untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu sehingga sangat cocok untuk membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian (Chandra, 2017).

Penjelasan-penjelasan di atas menjadi dasar dalam penelitian ini yakni membangun sebuah video animasi 3D guna menyampaikan detail prosedur pendaftaran HKI untuk produk ekonomi kreatif. Video animasi 3D dibangun dengan validasi dari Kepala Seksi Kerjasama Ekonomi Kreatif, agar informasi yang diberikan benar dan sesuai. Dengan adanya visual animasi 3D ini dapat membantu dan menjadi media bagi para masyarakat khususnya penggerak ekonomi kreatif untuk memahami detail prosedur pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual untuk produk ekonomi kreatif.

METODE PENELITIAN

Untuk mencapai tujuan pada penelitian ini, telah dilakukan beberapa tahapan. Penelitian ini dimulai dari proses survei kepada salah satu pihak dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru mengenai respon terhadap ide pembuatan video animasi 3D untuk menyampaikan informasi pendaftaran HKI untuk produk ekonomi kreatif. Selanjutnya dilakukan tahap pembuatan animasi berdasarkan tahapan pembuatan animasi 3D. Setelah tahap pembuatan animasi selesai, dilakukan pengujian yang terbagi atas dua tahap diantaranya uji validitas konten dan uji pemahaman pengguna. Terakhir adalah pembuatan laporan dari keseluruhan penelitian yang sudah dilakukan dari awal hingga akhir. Dimana proses metodologi penelitian dapat

Metode penelitian yang dipakai dalam pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Blok Diagram Penelitian

[Sumber: Dokumentasi Penulis]



9th Applied Business and Engineering Conference

Pengujian validitas konten dilakukan oleh Kepala Seksi Kerjasama Ekonomi Kreatif dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru untuk menguji kesesuaian konten pada video sebelum diujikan kepada masyarakat, agar informasi yang disampaikan dalam video sudah benar untuk diyakini oleh masyarakat.

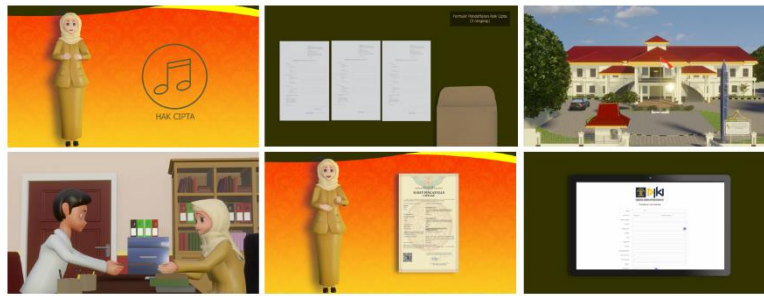
Pengujian kedua yaitu uji pemahaman pengguna, untuk mengetahui efektivitas dari video animasi yang telah dibuat. Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat umum di Kota Pekanbaru. Sampel dari penelitian ini adalah masyarakat yang merupakan pelaku ekonomi kreatif yang termasuk UMKM.

Tahapan pengujian ini dimulai dengan memberikan sebuah kuesioner berisi 15 pertanyaan terkait pemahaman mengenai pendaftaran HKI kepada responden. Pengisian kuesioner di tahap awal ini dijadikan perbandingan dengan nilai pemahaman yang didapat setelah menonton video animasi 3D. Selanjutnya responden diberikan kesempatan untuk menonton video animasi 3D pendaftaran HKI untuk produk ekonomi kreatif yang telah dibuat. Setelah selesai menonton, responden akan kembali diberikan kuesioner dan menjawab pertanyaan yang sama dengan kuesioner sebelumnya. Hasil pengumpulan data akan kemudian akan dihitung persentasenya untuk dianalisis apakah video animasi yang dihasilkan dapat menyampaikan informasi prosedur pendaftaran HKI untuk ekonomi kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Produk Video Animasi 3D

Pembuatan video animasi dilakukan sesuai tahapan produksi animasi 3D. Pembuatan video dimulai dari tahapan pra-produksi yang merupakan tahapan untuk perancangan ide cerita dan memvisualisasikan jalan cerita ke dalam *storyboard*. Kemudian dilakukan tahap produksi yaitu tahapan pengerjaan hal teknis seperti pembuatan karakter, pergerakan dan *rendering*. Tahap akhir adalah post produksi yang meliputi *compositing* dan *editing* seluruh video hasil produksi sebelumnya sehingga menjadi video animasi 3D. Hasil video animasi 3D pendaftaran HKI untuk ekonomi kreatif dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 1. Cuplikan Hasil Animasi 3D Pendaftaran HKI

Pada Produk Ekonomi Kreatif [Sumber: Dokumentasi Penulis]

B. Pengujian

Setelah pembuatan video animasi 3D selesai, selanjutnya dilakukan pengujian validitas oleh Kepala Seksi Kerjasama Ekonomi Kreatif dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru. Dari hasil pengujian. Diperoleh nilai setuju untuk delapan pernyataan dan nilai sangat setuju untuk satu pernyataan yang sudah disediakan terkait konten video pendaftaran HKI untuk produk ekonomi kreatif yang ingin dicapai. Dengan mendapatkan nilai pada pengujian ini, menjelaskan bahwa video animasi 3D pendaftaran HKI untuk produk ekonomi kreatif ini telah valid dari segi informasi dan dapat ditonton oleh target penelitian yaitu pelaku ekonomi kreatif UMKM.

Tabel 1. Hasil Validasi Video Animasi 3D Pendaftaran HKI

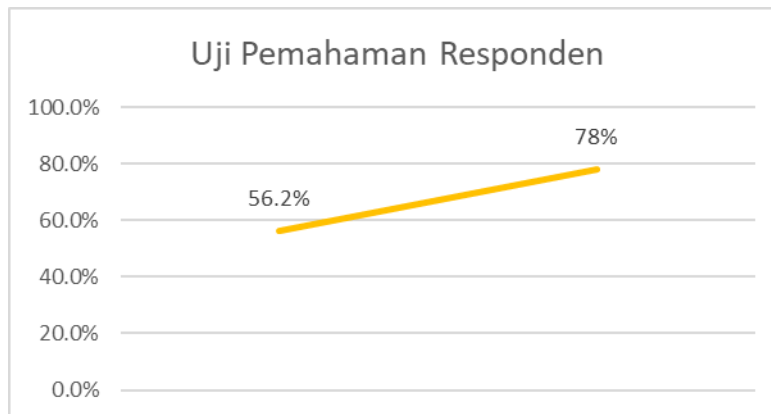
Pada Produk Ekonomi Kreatif

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Prosedur pendaftaran HKI jenis hak cipta pada animasi sudah sesuai dengan alur pendaftaran HKI di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru		√			
2	Prosedur pendaftaran HKI jenis hak cipta secara online pada animasi sudah sesuai		√			
3	Prosedur pendaftaran HKI jenis merek secara online sudah sesuai dengan alur pendaftaran yang ada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Pekanbaru		√			
4	Prosedur pendaftaran HKI jenis merek secara online		√			

	pada animasi sudah sesuai					
5	Karakter pada animasi sesuai untuk menggambarkan staf dan pendaftar	√				
6	Persyaratan pendaftaran hak cipta yang ditampilkan pada animasi sesuai dengan persyaratan untuk pendaftaran hak cipta pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru		√			
7	Persyaratan pendaftaran merek yang ditampilkan pada animasi sesuai dengan persyaratan untuk pendaftaran merek pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru		√			
8	Objek dan properti yang ada pada animasi sesuai dengan objek dan properti yang pada lingkungan kantor Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru		√			
9	Animasi ini dapat membantu staf dalam menyampaikan cara pendaftaran HKI untuk produk ekonomi kreatif		√			

Pengujian kedua yaitu uji pemahaman pengguna, yang dilakukan dengan memberikan kesempatan bagi responden untuk mengisi kuesioner terkait pengetahuan akan bahaya merokok sebelum menonton lalu dilanjutkan dengan menonton video animasi 3D pendaftaran HKI untuk produk ekonomi kreatif dan mengisi kembali kuesioner untuk melihat apakah adanya manfaat yang didapatkan responden.

Dari hasil pengujian pemahaman pengguna yang telah dilakukan, didapatkan data 30 responden yang merupakan pelaku ekonomi kreatif dari berbagai sektor.



Gambar 2. Perbandingan Pemahaman Responden Sebelum dan Sesudah Menonton Video Animasi 3D [Sumber: Dokumentasi Penulis]

Dari pengujian ini, terlihat adanya peningkatan pemahaman yang diperoleh oleh pelaku ekonomi kreatif setelah menonton video animasi 3D pendaftaran HKI pada produk ekonomi kreatif, dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 21,7% yang awalnya berada pada persentase 56,2%, setelah menonton video meningkat menjadi 78%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video animasi 3D pendaftaran HKI pada produk ekonomi kreatif ini mampu membantu mempermudah pelaku ekonomi kreatif untuk memahami detail pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual untuk produk ekonomi kreatif

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil pengujian dan analisis yang dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Video animasi 3D pada penelitian ini berhasil dibuat dengan validasi konten 82,2 % dari pengujian validitas.
2. Berdasarkan uji pemahaman pengguna, terdapat kenaikan rata-rata nilai hasil tes sebesar 30% setelah menonton video animasi 3D, menunjukkan video animasi 3D dapat menjadi media untuk mempermudah memahami detail pendaftaran HKI pada produk ekonomi kreatif.



9th Applied Business and Engineering Conference

3. Video animasi 3D dapat membantu staf Dinas Kebudayaan dan Pariwisata untuk menyampaikan cara pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual untuk produk ekonomi kreatif.

B. Saran

Adapun saran untuk pengembangan proyek akhir selanjutnya adalah:

1. Mempersingkat durasi video dengan penjelasan yang langsung kepada inti dan jelas.
2. Membuat objek dan properti yang lebih mirip dengan objek dan properti yang ada di lingkungan kantor Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Asisten Deputi Hubungan Kemasyarakatan, K. S. (2018). *Ekonomi Kreatif Masa Depan Indonesia*. Retrieved from <https://setkab.go.id/ekonomi-kreatif-masa-depan-indonesia/>
- Chandra, R. (2017). Perancangan Animasi 2D Tentang Pemanfaatan Gadget Sebagai Sarana Informasi Mengenai Pasangan Calon Kepala Daerah Dalam Upaya Mengurangi Angka “Golput” Pada Pilkada 2017.
- Devega, E. (2017). Retrieved from TEKNOLOGI Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos: https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media
- Mulyani, D. S. (2020). *Kesadaran Rendah, Kemenparekraf Fasilitasi Pelaku Ekonomi Kreatif Daftarkan HKI*. Retrieved from <https://ekonomi.bisnis.com/read/20200519/12/1242313/kesadaran-rendah-kemenparekraf-fasilitasi-pelaku-ekonomi-kreatif-daftarkan-hki>
- Qur'ani, H. (2018). *Rendahnya Kesadaran Mendaftarkan Kekayaan Intelektual Lantaran Edukasi Minim*. Retrieved from <https://www.hukumonline.com/berita/baca/lt5bbeefe3f076a/rendahnya-kesadaran-mendaftarkan-kekayaan-intelektual-lantaran-edukasi-minim/?page=1>
- Ramadhani, P. I. (2020). *UMKM yang Daftar Hak Kekayaan Intelektual Masih Minim*. Retrieved from <https://www.liputan6.com/bisnis/read/4286647/umkm-yang-daftar-hak-kekayaan-intelektual-masih-minim>