



**MANAJEMEN  
SENI SEBAGAI  
KECAKAPAN  
HIDUP**

**BUKU  
SAKU**

The background of the cover is a light gray, composed of numerous thin, curved lines that create a sense of movement and depth. Two speech bubbles are overlaid on this background. The larger one is black and contains the main title in white, hand-drawn style text. The smaller one is dark gray and contains the publisher's name in white, hand-drawn style text.

MANAJEMEN  
SENI SEBAGAI  
KECAKAPAN  
HIDUP

BUKU  
SAKU

# MANAJEMEN SENI *SEBAGAI* KECAKAPAN HIDUP

## **PENGARAH:**

Dr. Suhartono Arham, M.Si.

(Direktur Sekolah Menengah Atas)

Dr. Juandanilsyah, S.E., MA.

(Koordinator Bidang Peserta Didik)

Alex Firngadi, S.Sos., M.Si.

(Sub Koordinator Bidang Peserta Didik)

Dr. Fathnuryati Hidayah, S.E., M.Pd.

(Sub Koordinator Bidang Peserta Didik)

Penanggungjawab Program:

Elsieka Rahmawati, S.E., M.A.P.

(Bidang Peserta Didik)

## **Tim Penyusun:**

Naning Widayati, M.Pd.

Bagus Sulasmono, M.Pd.

Arif Budiman, M.Sn.

Dr. Firman Oktora, M.Pd.

Yudha Kusniyanto, S.Sos., M.Pd.

## **Editor:**

Yudha Kusniyanto, S.Sos., M.Pd.

## **Seting & Layout:**

Arif Budiman, M.Sn.

*Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,  
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah  
Direktorat Sekolah Menengah Atas*

## Kata Pengantar

Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu yang perlu mendapatkan penekanan dan prioritas dari tujuan tersebut adalah bagaimana seorang peserta didik memiliki kecakapan, kreatif, dan mandiri.

Meskipun demikian, arus perubahan sosial menjadi tantangan, di mana pada saat ini masyarakat memasuki era digital, yang sekaligus menjadi arena persaingan global. Salah satu materi yang memiliki nilai tinggi pada era ini adalah seni. Seni merupakan hasil cipta, rasa, dan karya manusia. Seni saat ini adalah sesuatu yang dibutuhkan masyarakat, artinya seni dapat menjadi landasan mata pencaharian. Seseorang akan mampu mengelola hidupnya secara ekonomi apabila memiliki seni sebagai kecakapan hidup. Namun demikian, seni yang baik tidak hanya disukai masyarakat. Seni yang baik adalah seni yang juga mampu menjadi sarana untuk menjaga nilai-nilai luhur bangsa.

Dalam pendidikan di SMA, seni adalah bagian penting dalam pencapaian kompetensi, baik dalam pembelajaran maupun *project* yang dilakukan oleh peserta didik. Oleh karenanya, sekolah dan terutama peserta didik perlu memiliki pemahaman dan pengetahuan, bagaimana pengelolaan seni dapat menjadi kecakapan hidup, sekaligus menjaga nilai jati diri bangsa.

Berpijak pada hal tersebut, maka Direktorat SMA melalui Bidang Peserta Didik memandang perlu untuk menerbitkan buku saku “Manajemen Seni sebagai Kecakapan Hidup” ini. Harapannya buku ringkas ini dapat menjadi pemantik semangat dan menginspirasi peserta didik, guru, pembina seni, juga sekolah dalam mengembangkan kegiatan kesenian, sekaligus menjadikan seni sebagai salah satu sarana untuk dapat bersaing di tengah era global.

Mari kita berkesenian, karena dapatlah seni untuk hidup, dan hidup untuk seni.

Jakarta, Juni 2022

**Direktur Sekolah Menengah Atas**

**Dr. Suhartono Arham, M.Si.**

NIP 196610181992031003



## Daftar Halaman

Kata Pengantar .....iv

Daftar Halaman .....v

a Konsep Pengetahuan Manajemen Seni .....1

b Strategi Pengembangan Seni Di Sekolah .....8

c Seni sebagai Kecakapan Hidup (life skill) Peserta Didik .....14

d Pengetahuan Seni sebagai Kekayaan Intelektual .....21



## Konsep Pengetahuan Manajemen Seni

*Seni dapat diartikan sebagai ekspresi cipta, rasa dan karsa manusia yang memuat unsur keindahan di dalamnya dan dituangkan ke dalam media nyata, yang dapat dirasakan oleh panca indera manusia.*

## Apa itu seni ?



Kata Seni berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu 'Sani' yang artinya pemujaan, persembahan, dan pelayanan. Secara umum seni dapat diartikan sebagai ekspresi cipta, rasa dan karsa manusia yang memuat unsur keindahan di dalamnya dan dituangkan ke dalam media nyata, yang dapat dirasakan oleh panca indera manusia.

**Beberapa fungsi seni di antaranya adalah sebagai:**

-  Ekspresi perasaan dari penciptanya ataupun masyarakat
-  Sarana menyampaikan pesan dan makna dalam bentuk estetik
-  Sarana penyampaian dan pewarisan nilai-nilai dalam masyarakat
-  Penguat solidaritas antar anggota masyarakat
-  Sebagai hiburan bagi masyarakat dalam kehidupan

## Mengapa seni itu penting?



Seni merupakan proses kreatif, oleh karenanya seni dapat diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan manusia.

Seni adalah keindahan, oleh karenanya seni penting disematkan dalam setiap karya yang dihasilkan oleh manusia, termasuk teknologi

Seni menggambarkan kehidupan manusia yang bisa diterapkan menjadi life skill dalam menghadapi masalah pada dunia nyata

Seni juga berkaitan dengan kepekaan emosi dan perasaan manusia, seperti senang, sedih, cinta, benci, marah, haru, dan yang lain perlu disalurkan dengan cara yang tepat agar kondisi kejiwaannya tetap normal

Dengan kondisi jiwa yang sehat, maka dapat mencegah tindakan intoleran, perundungan, ataupun kekerasan seksual. Karena luapan emosi dan perasaan dituangkan ke dalam karya seni seperti musik, lagu, gambar, lukisan, dan sebagainya. Peserta didik dapat memanfaatkan waktu luangnya dengan kegiatan seni yang bermanfaat



## Kompetensi seni merupakan 'nature' atau 'nurture'?



Banyak pendapat menyatakan bahwa bakat seni hanya dimiliki oleh orang yang memiliki bakat seni (nature), namun sebenarnya faktor lingkungan (nurture) juga memiliki peran yang sama dalam membentuk bakat seni seseorang.

Bakat adalah penting, namun latihan dan ketekunan juga tidak kalah pentingnya.

Kombinasi bakat peserta didik dan lingkungan sekolah yang mendukung akan menghasilkan karya seni peserta didik yang luar biasa.

## Mengapa manajemen pengembangan seni perlu dilakukan?



Manajemen pengembangan seni perlu dilakukan karena didalam pengelolaan seni dibutuhkan fungsi manajemen seperti perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan, supaya kegiatan pengembangan seni dapat dikelola serta dijalankan dengan baik.



## Bagaimanakah manajemen pengembangan seni di sekolah?



### **Perencanaan:**

menyusun program pengembangan seni jangka pendek, menengah dan panjang



### **Pengorganisasian:**

menyusun struktur organisasi dan pembagian kerja



### **Pengarahan:**

menggerakkan seluruh pemangku kepentingan untuk melaksanakan program yang telah direncanakan.



### **Pengawasan:**

melakukan monitoring dan evaluasi dari seluruh pelaksanaan program yang telah dijalankan serta melakukan tindak lanjut dari hasil monitoring dan evaluasi.

## Siapa saja yang dapat terlibat dalam manajemen pengembangan seni di sekolah ?

Kepala Sekolah  
Wakil Kepala Sekolah  
Guru  
Pembina  
Ekstrakurikuler  
Tenaga kependidikan  
Peserta didik  
Komite sekolah/  
Orang tua  
Jejaring alumni  
Dinas Pendidikan

*Apakah Anggaran Dasar  
dan Anggaran Rumah  
Tangga (AD/ART)  
diperlukan dalam  
manajemen  
pengembangan seni,  
apa saja yang diatur di  
dalamnya?*



Prosedur Operasional Standar

Kepengurusan

Keanggotaan

Pembiayaan

Kegiatan

Monitoring dan evaluasi



## Apa keuntungan jika seni dikelola dengan baik ?



-  Seni dapat menjadi sarana yang baik dalam membentuk dan menguatkan karakter peserta didik
-  Seni dapat menjadi sebuah kecakapan hidup (life skill) sebagai bekal peserta didik dalam menghadapi dunia kerja
-  Peserta didik dapat mengembangkan potensi seni secara maksimal, hingga memiliki nilai seni yang berkualitas dan bisa menjadi prestasi seni
-  Peserta didik memiliki pengalaman dan terlatih bekerja dalam tim baik sebagai artis, stage manager, produser maupun tim produksi
-  Peserta didik dapat mengasah kepekaan rasa melalui kegiatan
-  seni yang terarah sehingga memiliki kepribadian yang lebih toleran, luwes, percaya diri dan bahagia.
-  Peserta didik dapat menjadi juara di bidang seni dan memiliki kesempatan diterima di PTN/PTS melalui jalur prestasi seni
-  Guru/pembina seni dapat mengeksplorasi kemampuan diri dan siswanya menjadi karya seni.
-  Sekolah memiliki kegiatan yang positif, variatif dan menghidupkan suasana yang indah di sekolah
-  Sekolah memiliki produk seni yang bisa diandalkan dan bisa membawa nama baik sekolah

# Strategi Pengembangan Seni Di Sekolah



*Konsep pendidikan seni diarahkan pada pembentukan sikap, agar terjadi keseimbangan intelektual dan sensibilitas, rasional dan irasional, akal pikiran dan kepekaan emosi.*

*Konsep ini mulai dikembangkan oleh Plato dalam tesisnya "Art should be The Basis of Education". Menempatkan seni sebagai materi, alat atau media dan metode yang digunakan dalam mencapai tujuan pendidikan.*

## Apa saja strategi pengembangan seni yang dapat dilakukan sekolah?



-  Melakukan analisis konteks untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang dan tantangan yang ada di sekolah sehingga dapat menentukan kurikulum dan kegiatan seni yang akan dikembangkan sekolah.
-  Kegiatan intrakurikuler dan kokurikuler mengacu pada kurikulum operasional yang berlaku di sekolah
-  Project yang dibuat dan dilaksanakan peserta didik
-  Kegiatan ekstrakurikuler yang dapat digunakan untuk mengembangkan potensi seni peserta didik
-  Mengadakan pentas seni, gelar karya, pameran untuk menyajikan hasil karya ataupun project dari peserta didik





## Bagaimana strategi mengelola kegiatan seni di sekolah ?

-  Memasukkan seni dalam visi, misi, ataupun keunggulan sekolah
-  Melakukan analisis konteks untuk menentukan kegiatan seni yang akan diselenggarakan atau menjadi pilihan untuk diprioritaskan dan dikembangkan
-  Membentuk sanggar seni sekolah yang memiliki AD dan ART
-  Memastikan kualitas guru atau tenaga pengajar seni
-  Memiliki fasilitas yang mendukung pengembangan seni
-  Menyusun jadwal kegiatan yang terprogram sehingga dapat berjalan rutin, berkelanjutan, dan tersinergi dengan kurikulum sekolah
-  Membuat program pementasan/pameran/lomba yang dimasukkan ke

RKAS



## Bagaimana jika fasilitas dan sumber dana terbatas ?



Sekolah bisa memilih kegiatan seni di sekolah sesuai dengan fasilitas dan sumber dana yang ada di sekolah, amat baik bila terdapat alokasi anggaran yang sesuai, namun bila tidak maka sekolah dapat memaksimalkan sarana prasarana yang ada

Satu kegiatan seni jika dikelola dengan baik akan menjadi pemicu pengembangan kegiatan seni yang lainnya, prinsip dasar dalam seni bahwa kualitas tergantung dari hati dan skill yang dimiliki, bukan dari akomodasi

Sekolah juga dapat menjalin kerja sama dengan komite sekolah, jejaring alumni, ataupun sponsor yang bisa menjadi pengguna jasa dan peyandang dana

Sekolah perlu membuat sanggar seni, sebagai sentra kegiatan seni, hal ini dapat menjadi jalan agar pengelolaan anggaran seni menjadi lebih fokus



## Mengapa Sanggar Seni di sekolah Penting ?



Sanggar Seni dapat menaungi kegiatan seni di sekolah, sehingga lebih terkelola dengan baik.

Sanggar seni bisa menjadi rujukan dari kegiatan yang memiliki muatan seni, termasuk project yang dibuat oleh peserta didik

Sanggar seni dapat menjadi bagian dari OSIS, ataupun divisi tersendiri di bawah bidang kesiswaan

## Bagaimana cara publikasi hasil karya yang dihasilkan dari kegiatan seni di Sekolah



Pagelaran/Pentas seni  
Pameran karya seni  
Festival budaya  
Media sosial sekolah





## Seni sebagai Kecakapan Hidup (life Skill) Peserta Didik

*Seni pada masa kini tidak hanya sekedar menjadi sebuah hobi, namun dapat dimanfaatkan sebagai cara untuk mendapatkan penghasilan, eksistensi di masyarakat, ataupun sumber mata pencaharian*

## Ruang lingkup bidang seni sebagai pilihan profesi di masa depan :

Banyak pilihan profesi yang dapat dipilih saat peserta didik menggeluti bidang seni sebagai pilihan hidup, di antaranya:

 **Profesi seni kebanyakan orang:**  
artis, desainer grafis, dll

 **Profesi seni yang unik:**  
kurator, art director, gallery director, dll

 **Profesi seni non tradisional:**  
konservator seni, agen seni murni, terapis seni

 **Profesi seni yang potensial lainnya:**  
animator, multimedia artist, editor, guru seni.

Dan beberapa profesi seni lainnya yang bisa menjadi cabang pohon bidang seni.



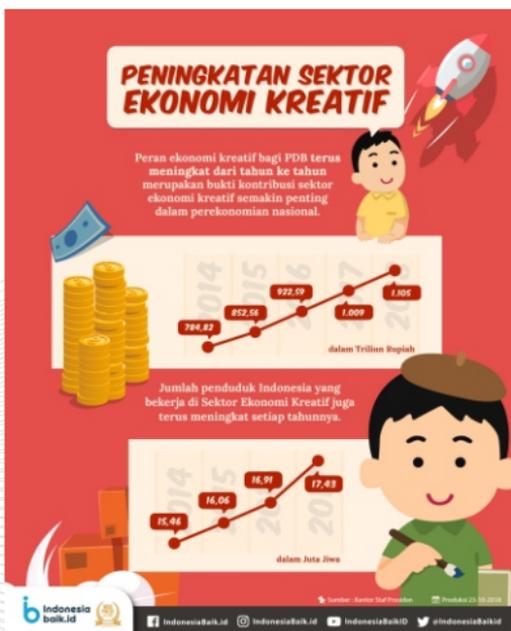
## Profesi Masa Depan berkaitan dengan seni

LinkedIn dan World Economic Forum (WEF) menyebutkan pekerjaan-pekerjaan yang paling banyak dicari hingga tahun 2025, dan 10 profesi dengan masa depan cerah dan bergaji tinggi salah satunya adalah digital content creator, seperti youtuber, writing

## Kontribusi seni (ekonomi kreatif) dalam pertumbuhan ekonomi Indonesia

14 sektor industri kreatif antara lain: (1) periklanan, (2) arsitektur, (3) pasar seni dan barang antik, (4) kerajinan, (5) desain, (6) fesyen, (7) video, film, dan fotografi, (8) permainan interaktif, (9) musik, (10) seni pertunjukan, (11) penerbitan dan percetakan, (12) layanan komputer dan piranti lunak, (13) televisi dan radio, dan (14) riset dan pengembangan. semuanya membutuhkan orang yang memiliki jiwa seni tinggi. Peran ekonomi kreatif bagi PDB Indonesia semakin meningkat dari tahun ke tahun hingga Rp1.274 triliun di tahun 2021, menduduki peringkat ketiga setelah Amerika Serikat dan Korea Selatan





## Artpreneurship sebagai alternatif bidang usaha:

Artpreneurship merupakan bentuk usaha di bidang seni yang dapat menggabungkan unsur idealisme seni dengan kewirausahaan yang memahami permintaan pasar atau industri. Misalnya: usaha di bidang tari, lukis, musik, pertunjukan teater, film, dll

Semangat seni dan kewirausahaan adalah sama, yang merupakan proses penciptaan inovasi baru secara kreatif, sehingga menjadi salah satu kompetensi yang harus dikembangkan pada diri peserta didik



## Bagaimana langkah awal menekuni bidang seni sebagai profesi



Peserta didik yang berbakat atau memiliki skill di bidang seni harus didukung sama seperti halnya peserta didik yang unggul dalam bidang akademik

Kunci keberhasilan seorang pelaku seni adalah konsistensi dalam berkarya dan memajang karya seni agar dikenal oleh orang lain. Personal branding sebagai pelaku seni perlu dilakukan agar orang lain mengenal secara kuat ciri karya seni yang dihasilkan.

Dalam membangun personal branding harus memahami beberapa hal seperti : passion, nilai, kekuatan yang dimiliki dan sesuatu yang berbeda dari orang lain. Mengikuti komunitas yang relevan dengan pilihan bidang seni untuk membangun jejaring dan saling belajar.



## Era digital sebagai habitat kekinian dari seni:



Kehadiran Internet membawa peradaban manusia ke arah digital. Tidak ada lagi batas ruang dan waktu di dunia. Internet value harus dimanfaatkan pelaku seni untuk mengenalkan karyanya secara massal.

Banyak platform, seperti misalnya instagram, youtube, facebook, dan banyak lagi yang dapat digunakan sebagai media pameran karya seni. Media sosial merupakan media yang efektif secara massal agar karya seni mudah dikenal oleh orang lain.



## Pengetahuan Seni sebagai Kekayaan Intelektual



*Kekayaan Intelektual  
menjadi bentuk perlindungan  
terhadap ide dari masyarakat  
para pelaku industri kreatif.*

*Sekolah termasuk dalam  
institusi tempat seni di  
praktikkan juga  
membutuhkan kesadaran  
dan pemahaman Kekayaan  
Intelektual, agar mereka  
dapat berkarya, berkreasi  
dan berinovasi tanpa  
mencederai karya intelektual  
milik orang lain*

Pengetahuan Kekayaan Intelektual (KI) penting dipelajari demi menjaga orisinalitas ide. Kekayaan Intelektual menjadi bentuk perlindungan terhadap ide dari masyarakat para pelaku industri kreatif. Pelajar merupakan bagian dari generasi muda yang akan melanjutkan masa depan bangsa, kini sangat lekat dengan media sosial dan terhubung dengan koneksi tanpa batas dunia maya. Di era digital yang serba mudah dan cepat ini, kesadaran dan pemahaman Kekayaan Intelektual sangatlah diperlukan, agar mereka dapat berkarya, berkreasi dan berinovasi tanpa mencederai karya intelektual milik orang lain. Dengan mendaftarkan karya cipta, pemilik ide tidak perlu khawatir idenya diklaim orang lain.

Apa saja yang perlu kita ketahui tentang Kekayaan Intelektual, berikut pertanyaan mendasar seputar Kekayaan Intelektual yang perlu kita pelajari.

## *Apa itu Kekayaan Intelektual?*



Kekayaan intelektual merupakan hasil yang lahir dari kemampuan intelektual manusia. Kekayaan intelektual itu dapat berupa karya-karya di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, maupun seni. Karya-karya tersebut dihasilkan atas kemampuan intelektual manusia melalui curahan waktu, tenaga, pikiran, daya cipta, rasa dan karsanya.



## Apa saja bentuk kekayaan intelektual?

Paten, Merek, Hak Cipta, Desain Industri, Indikasi Grafis, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu, Rahasia Dagang, K.I Komunal



## Apa itu Hak Cipta?

Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis setelah karya diwujudkan dalam bentuk nyata dan dipublikasikan.

## Adakah dasar hukum mengenai hak cipta?

Hak Cipta diatur dalam Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

## Apa saja objek hak cipta yang bisa dilindungi?



-  Buku, program komputer, pamflet, perwajahan (layout) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
-  Seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;
-  Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
-  Arsitektur;
-  Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
-  Peta;
-  Lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
-  Seni Batik;
-  Drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
-  Fotografi;
-  Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan.



## *Mengapa karya seni harus didaftarkan hak ciptanya?*



Memberi kejelasan hukum mengenai hubungan antara kekayaan dengan inventor, pencipta, desainer, pemilik, pemakai, perantara yang menggunakannya untuk jangka waktu tertentu. memberikan penghargaan atas suatu keberhasilan dari usaha atau upaya menciptakan suatu karya intelektual; dan memberikan perlindungan terhadap kemungkinan ditiru

## *Bagaimana cara mendaftarkan hak atas karya cipta?*



Karya cipta bisa didaftarkan pada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum & Hak Asasi Manusia RI atau melalui laman; <https://www.dgip.go.id>

## *Siapa yang dapat menjadi pemegang hak cipta?*



Hak Cipta dipegang oleh pencipta sendiri atau pihak ketiga yang ditunjuk/dipercayai pencipta untuk mengelola.

## Berapa lama masa perlindungan hak cipta?

**Perlindungan Hak Cipta:** Seumur Hidup Pencipta + 70 Tahun

**Pelaku:** 50 tahun sejak pertama kali di pertunjukkan

**Produser Rekaman:** 50 tahun sejak Ciptaan di fiksasikan

**Program Komputer:** 50 tahun Sejak pertama kali dipublikasikan

**Lembaga Penyiaran:** 20 tahun sejak pertama kali di siarkan

## Apa hukuman jika melanggar Kekayaan Intelektual?

Pelanggaran Hak Cipta dengan tindakan penggunaan secara komersial, bisa dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah). Disamping juga ada sanksi sosial seperti dikucilkan dalam dunia kreatifitas karena dianggap sebagai pencuri ide.

## Bolehkan mengompilasi atau menggunakan karya orang lain untuk/sebagai karya kita?

Boleh, asalkan kita perlu terlebih dahulu mendapatkan izin dari pencipta atau pemegang hak cipta dari karya yang kita gunakan tersebut, karena suatu karya yang telah diciptakan itu dilindungi hak kekayaan intelektualnya oleh Undang-undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

## Apa tanda karya yang sudah memiliki hak cipta?



Karya yang sudah didaftarkan secara administratif bisa dilihat pada laman <https://dgip.go.id> . Bisa juga secara kasatmata memperhatikan simbol ®, ©, ™ pada merek/log sebuah produk.

Simbol © memiliki arti copyright atau hak cipta. Simbol © dapat dicantumkan agar orang lain mengetahui bahwa logo, foto, atau karya seni rupa tersebut merupakan hak cipta yang dilindungi.

Simbol ™ memiliki arti Trademark atau merek dagang. Simbol ™ umumnya digunakan oleh pelaku usaha yang baru memulai usaha, belum melakukan pendaftaran merek, dan sedang melakukan branding atas produk/barang yang dijual. Simbol dicantumkan dalam produk/barang sedang proses pendaftaran merek dagang.

Simbol terakhir, yaitu ® memiliki arti registered atau telah terdaftar. Simbol ini hanya boleh digunakan oleh pelaku usaha yang mereknya ada di dalam Daftar Umum Merek atau telah mendaftarkan merek dagang yang digunakan.



## Apa itu creative commons?



Lisensi hak cipta Creative Commons adalah pemberian izin terhadap suatu karya/ciptaan kreatif. Izin bisa diberikan dari pencipta individu sampai dengan perusahaan dan lembaga besar. Karya ciptaan dapat disalin, didistribusikan, digubah, dan dibuat ciptaan turunannya, dan semua dalam batas-batas hukum hak cipta. Karya dalam linsesi Creative Commons biasanya bisa dikopi secara bebas bila bukan untuk kepentingan komersil.

## Apakah hak cipta boleh untuk karya yang sama?

Hak cipta bisa untuk karya yang sama tetapi material yang berbeda seperti cerita dalam film animasi dibuatkan dalam versi komik, misalnya satu merupakan material audiovisual, dan yang lainnya adalah media visual.

## Apa bukti karya kita sudah didaftarkan hak ciptanya?

Disamping penggunaan simbol ®, ©, ™, bukti kepemilikan hak cipta adalah dengan sertifikat karya yang sudah terdaftar pada Direktorat Kekayaan Intelektual Kemenkumham RI





*SENI UNTUK HIDUP  
HIDUP UNTUK SENI*



Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,  
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah  
**Direktorat Sekolah Menengah Atas**