

## **ABSTRAK**

### **APLIKASI WATERMARKING PADA CITRA**

Telah banyak hasil karya *design* yang berupa gambar yang disimpan dalam bentuk digital, dengan adanya teknologi yang ada sekarang ini tidak sulit untuk memanipulasi citra tersebut sehingga sulit untuk dibedakan dengan yang aslinya. Hasil karya seseorang tidak semestinya diduplikasi tanpa sepengetahuan dari penciptanya, karena ini adalah suatu bentuk tindakan pelanggaran hak cipta. Untuk mengantisipasi terjadinya hal tersebut maka perlu suatu teknik untuk menjaga hasil karya tersebut, salah satunya adalah dengan pemberian tanda air (*watermarking*).

*Watermarking* adalah suatu teknik menanamkan pesan atau gambar pada suatu citra yang menunjukkan pembuat (hak cipta) dengan maksud untuk melindungi hasil karya cipta terhadap penyalahgunaan atau penggunaan secara ilegal (pembajakan). Laporan tugas akhir ini akan menjelaskan teknik implementasi *watermarking* pada citra dengan bahasa pemrograman Visual Basic.

Hasil aplikasi mampu memberikan *watermark* baik berupa tulisan atau gambar dan mampu membedakan citra yang asli dengan citra yang serupa untuk mengetahui nilai warna pada tiap pixel. Dengan adanya aplikasi *watermarking* ini maka dapat membantu kreator untuk menjaga orisinalitas dan kreatifitas hasil karyanya.

Kata kunci : Watermarking, Hak cipta, Citra