# ANALISIS INDIKASI KEMIRIPAN VISUAL PADA KONTEN TIKTOK RICODWICHY DALAM PERSPEKTIF ETIKA PENDIDIKAN DESAIN

**Gladis Diah Prihatini [1)]**

[1)]Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur
gladis.diahp@gmail.com

## ABSTRAK

Perkembangan media sosial memperluas akses terhadap referensi visual sekaligus meningkatkan persoalan mengenai batas antara inspirasi, penggunaan referensi, dan kemiripan karya. Penelitian ini menganalisis indikasi kemiripan visual pada konten TikTok Ricodwichy dalam perspektif etika pendidikan desain. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan analisis visual komparatif terhadap karya yang dipublikasikan oleh Ricodwichy dan karya asli pembanding. Analisis mencakup komposisi, warna dan atmosfer, bentuk objek, detail artistik, serta gaya visual. Hasil analisis menunjukkan adanya kemiripan pada sejumlah unsur visual yang membentuk hubungan visual yang kuat antara kedua karya. Temuan tersebut kemudian dikaji sebagai persoalan etika dalam pendidikan desain, khususnya mengenai penggunaan referensi, orisinalitas, literasi visual, dan tanggung jawab kreatif. Kasus ini menunjukkan bahwa pendidikan desain tidak cukup berorientasi pada kemampuan teknis dan estetis, tetapi juga perlu membangun kemampuan mahasiswa untuk memahami, mengolah, dan menggunakan referensi secara etis. Integrasi etika dan estetika dalam pembelajaran desain dapat mendukung terbentuknya budaya kreatif yang kritis, bertanggung jawab, dan berkelanjutan.

**Kata kunci:** Kemiripan Visual, Etika Pendidikan Desain, Literasi Visual, Estetika, Orisinalitas

## ABSTRACT

*The development of social media has expanded access to visual references while increasing concerns regarding the boundaries between inspiration, reference use, and visual similarity. This study analyzes indications of visual similarity in Ricodwichy's TikTok content from the perspective of design education ethics. A descriptive qualitative method was employed through comparative visual analysis of Ricodwichy's published work and the original work used for comparison. The analysis examined composition, color and atmosphere, object forms, artistic details, and visual style. The findings indicate similarities across several visual elements, creating a strong visual relationship between the two works. These findings are further examined as an ethical issue in design education, particularly concerning reference use, originality, visual literacy, and creative responsibility. The case demonstrates that design education should not focus solely on technical and aesthetic abilities but also develop students' capacity to understand, transform, and use references ethically. Integrating ethics and aesthetics into design learning can therefore support a critical, responsible, and sustainable creative culture.*

***Keywords:*** *Visual Similarity, Design Education Ethics, Visual Literacy, Aesthetics, Originality*

## PENDAHULUAN

Perkembangan media sosial telah mengubah cara masyarakat memproduksi, menyebarkan, dan menikmati karya visual. Karya yang sebelumnya lebih banyak dipublikasikan melalui ruang pamer, media cetak, atau portofolio pribadi kini dapat diakses secara luas melalui berbagai platform digital. TikTok menjadi salah satu ruang yang memungkinkan kreator menampilkan proses berkarya, ilustrasi, lukisan, maupun desain visual dalam bentuk video pendek. Kondisi tersebut memperluas kesempatan bagi masyarakat untuk memperoleh referensi visual, tetapi sekaligus meningkatkan persoalan mengenai batas antara inspirasi, referensi, adaptasi, dan peniruan.

Kemudahan akses terhadap karya visual memiliki posisi penting dalam pendidikan desain. Mahasiswa dapat memanfaatkan media digital untuk mengamati komposisi, warna, bentuk, teknik, maupun gaya visual dari berbagai karya. Namun, kemampuan memperoleh referensi perlu diikuti kemampuan membaca dan mengolah informasi visual secara kritis. Rahayu, Sugiarto, dan Wibawanto (2025) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi digital memberikan kemudahan terhadap akses, adaptasi,

dan penyebaran karya seni, tetapi pada saat yang sama menimbulkan tantangan terhadap orisinalitas dan etika kreatif. Mereka menekankan pentingnya integrasi literasi visual dan etika kreatif dalam pendidikan seni sebagai upaya membentuk kreator yang lebih etis, inovatif, dan bertanggung jawab.

Dalam proses pembelajaran desain, referensi visual pada dasarnya merupakan bagian dari proses kreatif. Mahasiswa perlu melihat dan mempelajari karya lain untuk memahami bagaimana suatu gagasan visual dibangun. Persoalan muncul ketika referensi tidak lagi berfungsi sebagai sumber pembelajaran, tetapi menjadi dasar reproduksi karya yang memiliki kemiripan berlebihan. Penelitian Maheni, Bangun, dan Saripudin (2019) terhadap mahasiswa Desain Grafis di Politeknik Negeri Jakarta menunjukkan bahwa bentuk plagiarisme visual dapat terjadi melalui peniruan bentuk, konsep, dan komposisi, kemudian hanya melakukan modifikasi terhadap elemen tertentu. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa kemampuan memodifikasi unsur visual belum tentu menunjukkan adanya pengembangan gagasan yang cukup orisinal.

Persoalan tersebut menjadi semakin penting ketika karya visual dipublikasikan melalui media sosial. Nurhablisyah (2022) menjelaskan bahwa desainer grafis dan warganet perlu memahami etika visual dalam memproduksi maupun menyebarkan pesan visual di media sosial. Etika tidak hanya berkaitan dengan hasil akhir, tetapi juga proses dan cara seseorang mengambil keputusan dalam menghasilkan serta menyampaikan pesan visual.

Dalam konteks pendidikan tinggi, etika juga berkaitan dengan pembentukan integritas mahasiswa. Putra (2023) menjelaskan bahwa persoalan plagiarisme di lingkungan pendidikan tidak cukup diselesaikan melalui penggunaan perangkat pendeteksi, tetapi membutuhkan pembentukan kejujuran dan integritas mahasiswa. Dengan demikian, pendidikan memiliki posisi penting dalam membangun kesadaran etis sebelum persoalan berkembang menjadi pelanggaran.

Kasus Ricodwichy menjadi relevan dalam konteks tersebut. Pada Juni 2024, Rico Dwi Cahyono, mahasiswa Universitas Negeri Semarang sekaligus kreator dengan akun TikTok @ricodwichy, menjadi sorotan setelah sejumlah karya yang diunggahnya dianggap memiliki kemiripan dengan karya seniman lain. Pihak Unnes kemudian menyatakan bahwa Rico terbukti melakukan plagiasi dan memberikan sanksi berupa pembatalan kelulusan pada empat mata kuliah yang berkaitan dengan tindakan tersebut.

Kasus tersebut dapat dilihat bukan hanya sebagai persoalan plagiarisme, tetapi sebagai persoalan pendidikan mengenai bagaimana mahasiswa memahami referensi visual. Hal ini menjadi semakin penting karena subjek dalam kasus berada pada lingkungan pendidikan seni. Dengan demikian, kasus tersebut dapat digunakan sebagai refleksi mengenai sejauh mana pendidikan desain dan seni membentuk kemampuan mahasiswa untuk membaca, mengolah, dan mengembangkan referensi secara etis.

Perspektif tersebut sejalan dengan pemikiran Harsanto (2025) mengenai pendidikan Desain Komunikasi Visual di era kecerdasan buatan. Pendidikan DKV menghadapi perkembangan teknologi yang memberikan peluang besar terhadap eksplorasi estetika, tetapi juga membawa tantangan berupa ketergantungan teknologi, persoalan etika, kreativitas, dan sikap kritis. Karena itu, pendidikan desain perlu membangun kemampuan mahasiswa untuk beradaptasi dengan teknologi tanpa kehilangan pertimbangan etis dan kreativitas manusia.

Dengan demikian, penelitian ini tidak berupaya menentukan secara yuridis apakah karya Ricodwichy merupakan plagiarisme. Fokus penelitian diarahkan pada **indikasi kemiripan visual** yang ditemukan melalui analisis komparatif, kemudian menghubungkannya dengan persoalan etika pendidikan desain. Pendekatan ini memungkinkan kasus Ricodwichy dipahami sebagai pembelajaran mengenai literasi visual, penggunaan referensi, orisinalitas, dan tanggung jawab kreatif.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis indikasi kemiripan visual pada konten TikTok Ricodwichy melalui perbandingan unsur komposisi, warna, bentuk, detail artistik, dan gaya visual. Selanjutnya, hasil analisis dikaji dalam perspektif etika pendidikan desain untuk melihat bagaimana pendidikan dapat membentuk kemampuan estetis sekaligus kesadaran etis mahasiswa. Kajian ini diharapkan dapat

memberikan pemahaman mengenai peran pendidikan desain dalam membangun budaya kreatif yang kritis, bertanggung jawab, dan berkelanjutan.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain studi kasus dengan analisis visual komparatif. Kasus Ricodwichy dibingkai (*framing*) sebagai persoalan etika pendidikan desain, bukan sebagai penetapan hukum plagiarisme. Data berupa karya yang dipublikasikan pada akun TikTok @ricodwichy dan karya asli pembanding, yang dikumpulkan melalui dokumentasi tangkapan layar, serta data pendukung berupa pemberitaan dan literatur. Perbandingan dilakukan menggunakan matriks lima unsur visual (komposisi, warna dan atmosfer, bentuk objek, detail artistik, gaya visual) dengan penilaian tingkat kemiripan rendah, sedang, atau tinggi pada setiap unsur. Keabsahan temuan dijaga melalui triangulasi antara data visual, pemberitaan, dan literatur. Keterbatasan penelitian adalah analisis berbasis tangkapan layar dan tidak menetapkan status hukum karya.

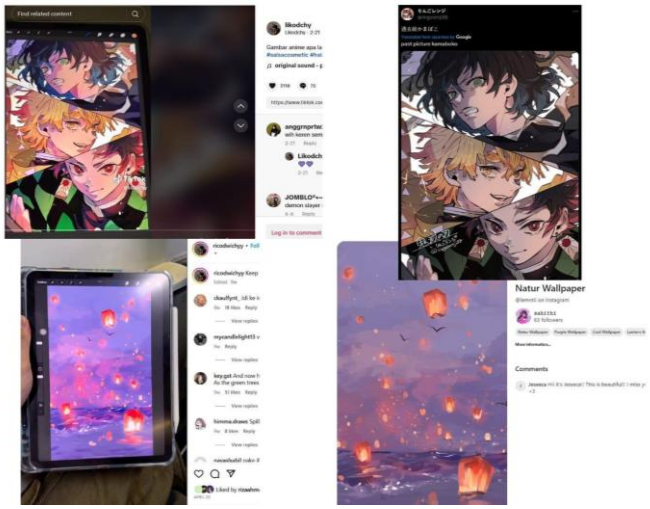
Tahap analisis dilakukan melalui tiga langkah. Pertama, mengidentifikasi unsur visual pada karya asli dan karya Ricodwichy. Kedua, membandingkan hubungan visual antara kedua karya berdasarkan unsur yang telah ditentukan. Ketiga, menginterpretasikan temuan tersebut dalam konteks etika pendidikan desain, terutama berkaitan dengan penggunaan referensi, literasi visual, orisinalitas, dan tanggung jawab kreatif.

Penelitian ini membedakan antara **temuan kemiripan visual** dan **penetapan plagiarisme secara hukum**. Kemiripan visual digunakan sebagai data analisis, sedangkan istilah plagiarisme ditempatkan sebagai persoalan etis dan akademik yang dibahas berdasarkan sumber literatur dan konteks kasus. Pendekatan ini diperlukan agar hasil penelitian tidak memberikan kesimpulan hukum hanya berdasarkan analisis visual. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta serta penelitian Salim (2025) digunakan sebagai konteks pendukung untuk memahami posisi karya ilustrasi digital dan tanggung jawab terhadap penciptanya. Salim menjelaskan bahwa ilustrasi digital termasuk karya yang memperoleh perlindungan hak cipta sebagai bagian dari karya seni rupa dan bahwa penggunaan tanpa izin dapat menimbulkan persoalan terhadap hak pencipta.

## PEMBAHASAN

### *1. Indikasi Kemiripan Visual pada Karya Ricodwichy*

Analisis dilakukan dengan membandingkan karya yang dipublikasikan oleh Ricodwichy dengan karya asli pembanding. Perbandingan menunjukkan adanya kemiripan pada beberapa unsur visual yang membentuk karakter keseluruhan karya.




Gambar 1. Perbandingan visual antara karya Ricodwichy dan karya asli
Sumber: *Tangkapan layar media sosial/penelitian terkait, diolah penulis.*

Tabel 1. Analisis Kemiripan Visual antara Karya Ricodwichy dan Karya Asli

| Unsur Visual | Temuan Kemiripan | Keterangan Analisis |
|---|---|---|
| **Komposisi** | Posisi objek utama dan susunan elemen visual terlihat serupa. | Menunjukkan kedekatan pada struktur dasar visual. |
| **Warna dan atmosfer** | Tone warna, pencahayaan, dan suasana visual memiliki kemiripan. | Menunjukkan kedekatan pada keputusan warna dan atmosfer. |
| **Bentuk objek** | Bentuk karakter, proporsi, dan objek utama terlihat menyerupai. | Menunjukkan kemiripan pada bentuk visual utama. |
| **Detail artistik** | Tekstur, bayangan, ornamen, dan rendering memiliki kemiripan. | Menunjukkan kemiripan pada elemen visual yang lebih spesifik. |
| **Gaya visual** | Karakter penggambaran dan pendekatan visual terlihat mendekati. | Memperkuat hubungan visual apabila dilihat bersama unsur lain. |

Sumber: Diolah penulis berdasarkan analisis visual komparatif terhadap karya asli dan karya Ricodwichy, 2026.

### *Kesamaan Komposisi*

Komposisi merupakan salah satu unsur utama dalam membangun struktur visual. Pada kedua karya, posisi objek utama dan susunan elemen memperlihatkan kemiripan. Kesamaan tersebut menunjukkan kedekatan pada cara objek ditempatkan dan bagaimana ruang visual digunakan.

Dalam proses pendidikan desain, mahasiswa memang perlu mempelajari komposisi melalui pengamatan terhadap berbagai karya. Namun, proses tersebut seharusnya menghasilkan pemahaman terhadap prinsip, bukan reproduksi struktur karya tertentu. Mahasiswa perlu memahami alasan suatu komposisi bekerja secara visual kemudian menerapkannya pada gagasan yang berbeda.

Dengan demikian, persoalan yang perlu diperhatikan bukan hanya apakah mahasiswa menggunakan komposisi yang pernah dilihat, tetapi bagaimana komposisi tersebut dipahami dan dikembangkan. Kemampuan mengolah prinsip visual menjadi keputusan baru merupakan bagian dari literasi visual.

### *Kemiripan Warna dan Atmosfer*

Selain komposisi, kedua karya memperlihatkan kemiripan pada tone warna, pencahayaan, dan atmosfer. Warna memiliki peran dalam membangun suasana dan karakter visual. Dalam pembelajaran desain, referensi warna dapat digunakan untuk mempelajari hubungan warna, kontras, temperatur, dan atmosfer.

Namun, penggunaan referensi warna perlu ditempatkan sebagai proses belajar. Mahasiswa dapat mengambil pemahaman mengenai hubungan warna dari sebuah karya kemudian mengembangkan palet yang berbeda sesuai dengan gagasan dan konteks karya sendiri.

Kemiripan warna secara individual tidak dapat digunakan sebagai dasar untuk menyimpulkan plagiarisme. Akan tetapi, ketika kemiripan warna muncul bersamaan dengan kesamaan komposisi, bentuk, detail, dan gaya, hubungan visual antara karya menjadi semakin penting untuk dianalisis.

### *Kesamaan Bentuk Objek*

Bentuk objek dan karakter pada kedua karya juga menunjukkan kedekatan. Bentuk merupakan unsur penting karena berhubungan langsung dengan identitas visual suatu karya. Dalam pendidikan desain, kemampuan mengamati bentuk seharusnya diikuti dengan kemampuan melakukan transformasi.

Transformasi dapat dilakukan melalui penyederhanaan, pengembangan proporsi, penggabungan beberapa referensi, perubahan karakter, atau penciptaan bentuk berdasarkan konsep baru. Dengan demikian, mahasiswa tidak berhenti pada kemampuan menggambar kembali objek yang ditemukan, tetapi mampu menjadikannya dasar untuk menghasilkan keputusan visual baru.

Temuan ini sejalan dengan Maheni dkk. (2019) yang menemukan bahwa pada karya mahasiswa desain, plagiarisme dapat terjadi melalui peniruan bentuk dan konsep, sementara modifikasi unsur belum tentu menghilangkan persoalan kemiripan.

***Kesamaan Gaya Visual***

Gaya visual merupakan hasil interaksi berbagai unsur, termasuk bentuk, warna, komposisi, teknik, dan detail. Pada kasus ini, kedekatan gaya menjadi semakin signifikan ketika muncul bersamaan dengan kemiripan pada unsur visual lainnya.

Namun, gaya visual secara tunggal tidak dapat dijadikan dasar untuk menyatakan plagiarisme. Gaya dapat terbentuk melalui pengaruh tren, genre, budaya visual, maupun perkembangan komunitas kreatif. Oleh sebab itu, penelitian ini menempatkan gaya sebagai salah satu unsur yang dianalisis bersama unsur lainnya.

### *2. Dari Kemiripan Visual Menuju Literasi Visual*

Temuan tersebut menunjukkan pentingnya literasi visual dalam pendidikan desain. Literasi visual tidak hanya berkaitan dengan kemampuan melihat dan memahami suatu gambar, tetapi juga kemampuan membaca bagaimana sebuah karya dibentuk dan bagaimana unsur visual digunakan untuk menghasilkan makna.

Mahasiswa desain pada dasarnya membutuhkan referensi untuk mengembangkan kemampuan visual. Permasalahan muncul ketika referensi digunakan sebagai dasar reproduksi tanpa pengembangan gagasan yang memadai. Penelitian Maheni dkk. (2019) menunjukkan bahwa kemiripan dalam karya mahasiswa dapat muncul melalui peniruan bentuk dan konsep meskipun terdapat modifikasi pada beberapa elemen. (jurnal.pnj.ac.id)

Oleh karena itu, pembelajaran desain perlu mengarahkan mahasiswa untuk tidak sekadar mengumpulkan referensi, tetapi memahami dan mentransformasikannya. Misalnya, mahasiswa dapat mengidentifikasi prinsip komposisi, hubungan warna, karakter bentuk, atau teknik visual dari sebuah karya, kemudian menerapkannya pada gagasan dan konteks yang berbeda.

Rahayu dkk. (2025) menempatkan literasi visual dan etika kreatif sebagai bagian penting dalam menghadapi tantangan karya visual di era digital. Pendidikan seni perlu membantu peserta didik memahami orisinalitas dan konsekuensi etis dari penggunaan karya orang lain. (journal.unnes.ac.id)

### *3. Etika dan Estetika sebagai Bagian dari Pendidikan Desain*

Kasus Ricodwichy menunjukkan bahwa kemampuan menghasilkan karya secara visual belum cukup jika tidak disertai pemahaman etis. Dalam pendidikan desain, estetika berkaitan dengan bagaimana karya dibentuk dan dinilai secara visual, sedangkan etika berkaitan dengan bagaimana proses kreatif dilakukan secara bertanggung jawab.

Harsanto (2025) menjelaskan bahwa pendidikan DKV di tengah perkembangan teknologi menghadapi tantangan yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga berkaitan dengan etika, kreativitas, dan sikap kritis. (digilib.isi.ac.id) Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan desain perlu membangun keseimbangan antara kemampuan estetis dan pertimbangan etis.

Dalam konteks media sosial, Nurhablisyah (2022) juga menempatkan etika sebagai bagian dari proses produksi dan penyebaran pesan visual. Desainer dan pengguna media sosial perlu memahami bahwa karya visual memiliki pencipta dan proses kreatif yang perlu dihargai. (journal.lppmunindra.ac.id)

Pembentukan etika tersebut dapat dilakukan melalui pembiasaan sederhana dalam pembelajaran, seperti mencantumkan sumber referensi visual, memberikan atribusi, mendokumentasikan proses eksplorasi, dan menjelaskan perubahan yang dilakukan dari referensi menuju karya akhir. Dengan cara tersebut,

etika tidak hanya dipahami sebagai aturan ketika terjadi pelanggaran, tetapi menjadi bagian dari proses berpikir kreatif.

Kasus Ricodwichy juga memperlihatkan konsekuensi akademik dari persoalan tersebut. Berdasarkan pemberitaan detikJateng, Unnes memberikan sanksi berupa pembatalan kelulusan pada empat mata kuliah setelah menyatakan Rico terbukti melakukan plagiasi. (detik.com)

Batas etis penggunaan referensi tidak ditentukan oleh ada atau tidaknya kemiripan semata, melainkan oleh kejelasan sumber, kontribusi transformatif, dan klaim kepemilikan. Ketika karya pihak lain disajikan sebagai karya sendiri tanpa atribusi, persoalannya bergeser dari penggunaan referensi menjadi pengakuan yang tidak jujur atas karya orang lain. Dalam kerangka UU No. 28 Tahun 2014, pencipta memiliki hak moral untuk dicantumkan namanya dan hak ekonomi atas pemanfaatan karyanya.

Persoalan semakin berat apabila karya tersebut dimanfaatkan secara komersial tanpa izin pencipta. Penelitian ini tidak menetapkan pelanggaran hukum, tetapi menegaskan bahwa batas etis desainer mencakup kejujuran, atribusi, dan izin, bukan hanya soal mirip atau tidak.

Dari perspektif pendidikan, kasus tersebut sebaiknya tidak hanya dilihat dari sisi sanksi, tetapi juga sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Pendidikan desain perlu membangun kesadaran etis sejak proses penciptaan agar mahasiswa memahami batas penggunaan referensi sebelum persoalan berkembang menjadi pelanggaran akademik.

### *4. Penguatan Etika dalam Pembelajaran Desain*

Kasus Ricodwichy menunjukkan bahwa pembelajaran desain perlu memperhatikan tidak hanya kemampuan menghasilkan karya secara visual, tetapi juga proses dan keputusan di baliknya. Penggunaan referensi merupakan bagian dari proses kreatif, namun mahasiswa perlu memahami sumber yang digunakan, mengembangkan gagasan, dan menghargai karya orang lain.

Penguatan etika dapat dilakukan dengan membiasakan mahasiswa mencantumkan sumber referensi, memberikan atribusi, mendokumentasikan proses eksplorasi, serta menjelaskan perubahan dari referensi menuju karya akhir. Hanjani, Pramesti, dan Pratama (2025) menunjukkan bahwa perkembangan teknologi dalam proses kreatif juga membutuhkan pemahaman mengenai batas penggunaan, tanggung jawab, dan integritas akademik. (doi.org)

Dengan demikian, etika dapat menjadi bagian dari proses kreatif sejak pencarian referensi hingga karya dipublikasikan. Pembiasaan tersebut membantu mahasiswa lebih kritis dalam menggunakan sumber visual, mandiri dalam mengembangkan gagasan, dan bertanggung jawab terhadap karya yang dihasilkan.

## KESIMPULAN

Analisis terhadap konten TikTok Ricodwichy menunjukkan adanya indikasi kemiripan visual pada beberapa unsur, yaitu komposisi, warna dan atmosfer, bentuk objek, detail artistik, serta gaya visual. Kemiripan tersebut menjadi lebih signifikan karena muncul pada beberapa unsur secara bersamaan. Penelitian ini tidak menetapkan plagiarisme secara hukum, tetapi menggunakan temuan kemiripan visual sebagai dasar untuk mengkaji persoalan etika pendidikan desain.

Kasus tersebut menunjukkan bahwa penggunaan referensi merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran desain, tetapi perlu disertai kemampuan membaca, mengolah, dan mentransformasikan referensi secara kritis. Pendidikan desain perlu mengintegrasikan literasi visual dengan etika kreatif agar mahasiswa tidak hanya memiliki kemampuan estetis, tetapi juga memahami orisinalitas dan tanggung jawab terhadap karya orang lain. Batas etis penggunaan referensi ditentukan oleh atribusi, kontribusi transformatif, dan tidak mengklaim karya orang lain sebagai karya sendiri.

Dalam kaitannya dengan tema transformasi pendidikan berdampak dan berkelanjutan, etika dan estetika perlu diposisikan sebagai kompetensi yang saling melengkapi. Pembiasaan atribusi, dokumentasi proses, pengembangan gagasan, dan penghargaan terhadap sumber dapat membangun budaya kreatif yang lebih kritis dan bertanggung jawab. Dengan demikian, pendidikan desain tidak hanya menghasilkan karya yang baik secara visual, tetapi juga membentuk desainer yang mampu berkarya secara etis dan berkelanjutan.

**REFERENSI**

Hanjani, T. A., Pramesti, R. F., & Pratama, G. B. (2025). Penyusunan buku panduan praktis penggunaan Generative AI yang beretika dalam kegiatan akademik mahasiswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 5*(2), 357–365. https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i02.5952

Harsanto, P. W. (2025). *Pendidikan Desain Komunikasi Visual di Era Kecerdasan Buatan: Antara Estetika dan Etika*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Maheni, M. T., Bangun, D. A. N., & Saripudin, I. (2019). Bentuk-bentuk plagiarisme dalam pembuatan gambar Gestalt. *Epigram, 15*(2). https://doi.org/10.32722/epi.v15i2.1245

Nurhablisyah. (2022). Desainer grafis, netizen dan etika: Tinjauan pesan visual dalam media sosial. *Jurnal Desain, 9*(2), 188–199. https://doi.org/10.30998/jd.v9i2.11530

Padmasari, C. V. (2025). Etika profesi penggunaan generative AI dari perspektif sosial budaya dan filsafat moral. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya, 7*(3), 557–567. https://doi.org/10.30998/vh.v7i3.13376

Putra, B. A. A. (2023). Membentuk karakter mahasiswa anti plagiarisme. *The Indonesian Journal of Social Studies, 6*(2), 244–252. https://doi.org/10.26740/ijss.v6n2.p244-252

Rahayu, M., Sugiarto, E., & Wibawanto, W. (2025). Visual literacy and creative ethics challenges: A conceptual perspective on plagiarism in the digital era and art education. *Catharsis: Journal of Arts Education, 14*(1), 24–33. https://doi.org/10.15294/catharsis.v14i1.25324

Salim, S. A. P. (2025). *Tinjauan yuridis perbuatan plagiarisme terhadap karya ilustrasi digital berdasarkan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Purbaya, A. A. (2024, 25 Juni). Terbukti plagiat karya, konten kreator Rico Dwi disanksi Unnes. *detikJateng*.