

PERANCANGAN KAMPANYE MEDIA SOSIAL UNTUK MEMBERIKAN EDUKASI TENTANG PLAGIARISME PADA KARYA ILMIAH TERHADAP REMAJA

Aulia Mushaffa Salsabila ¹⁾ dan Bedjo Riyanto ²⁾

¹⁾Universitas Sebelas Maret
auliamushaffasalsabila5@gmail.com

²⁾Universitas Sebelas Maret
bedjoriyanto@staff.uns.ac.id

ABSTRAK

Pada era modern seperti sekarang, data serta informasi dapat diakses dengan sangat mudah melalui internet. Memberikan kesempatan emas bagi individu yang tidak bertanggung jawab untuk melakukan tindak pencurian ide dan kreatifitas, baik sengaja maupun tidak disengaja. Dorongan seseorang untuk melakukan plagiarisme lumrah terjadi di lingkungan akademik, salah satu contohnya adalah produk intelektual seperti karya ilmiah. Faktor pendukung yang mampu mempengaruhi berasal dari ketidaktahuan atau kurangnya edukasi terkait tata cara penulisan yang tepat pada karya tulis ditambah kurangnya kesadaran masyarakat terkait hak intelektual sehingga menganggap hal tersebut sebagai legal. Situasi bertambah parah dengan diluncurkannya situs website atau aplikasi ChatGPT berbasis AI atau *Artificial Intelligence* yang memiliki tujuan guna mempermudah pekerjaan manusia. Mesin ini akan *generate* akumulasi data yang tersebar di internet kemudian merangkumnya menjadi satu, sayangnya sumber atau orisinalitasnya masih patut diragukan.

Mengingat permasalahan diatas tadi, maka dibutuhkan wadah edukasi yang mampu mengajarkan kepada masyarakat tentang betapa pentingnya tata cara penulisan dan hak intelektual. Media yang digunakan perlu memiliki visual yang menarik menyesuaikan dengan subjek pembelajar yang masih berada di fase remaja sehingga minat literasi bertambah. Kampanye media sosial dengan jenis infografis dinilai cocok menjadi solusi terbaik pengaplikasian yang efektif dan menarik terhadap para remaja untuk memahami dan menghindari isu tersebut.

Kata Kunci : plagiarisme, remaja, karya ilmiah, infografis

ABSTRACT

At the modern era like now, data and informations can be accessed through the internet so easily. This opens a gap of opportunity for irresponsible individuals to commit acts of theft of ideas and creativity, either intentionally or unintentionally. The urge for someone to commit plagiarism is common in the academic environment, one example is intellectual products such as scientific papers. Supporting factors that can influence come from ignorance or lack of education related to proper writing procedured in written works plus a lack of public awareness regarding intellectual rights which they consider it legal. The situation is getting worse with the launch of an AI or Artificial Intelligence-based website or ChatGPT application that has the aim of making human work much easier. This machine will generate accumulated data spread across the internet and then summarize it into one, unfortunately the source or originality is still doubtful.

Given the above problems, an educational platform is needed that is able to teach the public about the importance of writing procedures and intellectual rights. The media used needs to have interesting visuals to adjust to the subject of learners who are still in the adolescent phase so that interest in literacy increases. Social media campaigns with infographics are considered suitable to be the best solution for effective and interesting application to teenagers for literacy.

Keywords : plagiarism, teenager, scientific work, infographics

PENDAHULUAN

Globalisasi sudah semakin berkembang di zaman modernisasi seperti sekarang, sehingga berbagai macam informasi dapat diakses dengan mudah melalui jaringan internet atau pun media social.

Plagiarisme salah satunya. Plagiarisme dalam bahasa romawi diartikan seolah budak yang mencuri dari tuannya, atau mencuri hak kebebasan seseorang untuk diambil demi kepentingan diri sendiri atau menjualnya sebagai budak. Itu adalah sebuah tindakan criminal yang bisa ditindak secara hukum yang legal selama zaman Empire. Menurut peraturan Mendiknas No. 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Plagiat merupakan tindakan secara sengaja atau tidak sengaja untuk memperoleh sesuatu dengan kredit atau nilai untuk suatu karya ilmiah dengan cara mengutip sebagian atau keseluruhan yang kemudian diakui sebagai karya miliknya tanpa menyatakan atau mencantumkan referensi terkait atau sumbernya. Melansir dari akun Instagram @ditjen.dikti, ruang lingkup plagiarisme antara lain:

1. Plagiarisme kata demi kata (Menuliskan setiap kata dari penulis lain tanpa memberitahukan sumbernya);
2. Plagiarisme atas sumber (Menulis berdasarkan ide atau pendapat pihak lain tanpa memberitahukan sumbernya);
3. Plagiarisme pengarang (Mengakui sebagai penulis karya tulis milik orang lain); dan
4. Plagiarisme diri sendiri (Penulis mendaur ulang karya tulis miliknya sendiri tanpa melakukan perubahan yang signifikan).

Beberapa definisi plagiarisme, selain menyentuh aspek etika, kejujuran dan integritas, juga mengurai secara lebih detil tentang item-item yang potensial diplagiasi. WAME salah satu contohnya, melengkapi definisinya dengan menekankan bahwa plagiarisme itu dapat dilakukan dengan mengambil gagasan atau kata-kata dari abstrak, proposal penelitian baik yang dipublikasikan maupun tidak baik yang tercetak maupun elektronik.

Definisi lain bahwa elemen-elemen dalam suatu karya ilmiah, seperti teks, dataset, tabel, gambar, research instrument, dan lain-lain, juga dapat menjadi sasaran plagiasi. Pengembangan information literacy skill para civitas akademi juga merupakan salah satu langkah strategis untuk meminimalisasi plagiarism. Materi dalam pengembangan information literacy skill ini mencakup skill lainnya, seperti online research skill, academic writing, critical thinking skill, dan lain-lain. Pelatihan online research skill dapat mengembangkan wawasan dan kecakapan civitas akademi untuk mengidentifikasi sumber-sumber primer referensi riset yang melimpahruah dan dapat diakses secara online.

Setelah kecakapan untuk menelusur sumber-sumber primer referensi riset berkembang, maka kemudian perlu diikuti dengan pengembangan kecakapan menggunakan referensi riset tersebut secara tepat dan etis melalui pelatihan academic writing skill. Kemampuan academic writing skill akan berkembang dengan bagus apabila ditopang dengan, salah satunya, critical thinking skill.

Perkembangan teknologi ini membawa manusia untuk menciptakan kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI) (Zielinski et al., 2024). Ide ini pertama muncul pada tahun 1955 oleh seorang ilmuwan bernama John McCarty dalam penelitiannya mengenai kecerdasan manusia yang dapat dianalisis dan dikenali melalui mesin (Ravizki dan Lintang Yudhantaka, 2022). Adanya kecerdasan buatan ini tentu menimbulkan berbagai tanda tanya dan juga perubahan pada kehidupan social masyarakat, baik secara positif maupun negatif. Ia mampu bertindak, berbicara, dan berpikir secara mandiri selayaknya makhluk hidup pada umumnya. “Apakah kedudukan kecerdasan buatan ini di mata hukum? Apakah masuk ke dalam suatu entitas atau bukan?”

Untuk saat ini di Indonesia belum ada hukum khusus tentang kecerdasan buatan, namun AI sendiri dapat dikategorikan sebagai entitas hukum. Hukum UU ITE yang dapat berlaku terhadap Artificial Intelegent (AI) terangkum pada Undang- Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) dan Undang- Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Hak Cipta. Dua butir undang- undang tersebut kurang lebih berisi dasar hukum untuk mengatur penggunaan teknologi dan hak kekayaan intelektual. Jika kecerdasan buatan tersebut tertangkap basah melakukan tindakan yang melawan hukum maka dapat dilakukan penggugatan. “Namun siapa yang akan didakwa pada kasus tersebut?” Menurut Dimaz Prayudha, seorang pengacara Hak Cipta, terdapat dua pihak yang dapat digugat, yaitu Prompter atau Pengguna AI dan Perusahaan AI.

Namun permasalahannya adalah transparansi data training yang digunakan program tersebut

untuk melakukan generate suatu karya. Maka akan sulit untuk mengidentifikasi produk yang sudah dihasilkan termasuk pelanggaran hak cipta atau bukan. Paling mudah cara untuk mengetahui jika suatu produk atau karya terdapat campur tangan AI adalah dengan mengamati detail yang ada, dikarenakan kecerdasan buatan ini masih tahap proses belajar dan menyusun data yang terdapat pada computer maka hasil eksekusi nya juga tidak terlalu sempurna. Maka dari itu dengan adanya penelitian ini, penulis berharap masyarakat luas mampu untuk mendalami tata etika penulisan yang baik dan benar serta menghindari plagiarisme dengan melakukan pengecekan dokumen pada platform pendeteksi karya ilmiah(Zwick et al., 2019).

METODOLOGI

Penelitian yang diambil dalam bentuk metode ADDIE dengan tahapan berbasis pada *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Metode yang digunakan untuk mendapatkan data berasal dari observasi, wawancara, dan angket. Penulis mampu melakukan identifikasi data dari narasumber atau responden. Metode ini digunakan untuk media pembelajaran sehingga penulis beranggapan akan cocok pada perancangan penelitian tersebut. Prosedur yang digunakan pada metode ADDIE yaitu :

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahapan ini, prosedur yang dilakukan adalah melakukan observasi dan wawancara untuk mengumpulkan dan melakukan analisa data. Penulis melakukan wawancara secara langsung di fakultas hukum Universitas Sebelas Maret dengan salah satu dosen yang berfokus pada hak cipta. Penulis menemukan kontak dosen dari salah satu kenalan yang kemudian memberikan rekomendasi salah satu dosen disana, kebetulan beliau pernah membimbing mahasiswa dengan topik yang sama dengan penulis sehingga dinilai memiliki kecocokan.

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahap kedua, penulis akan mulai merancang konsep desain pada media dimana menentukan elemen yang akan digunakan. Elemen bisa berasal dari gambar, animasi, video yang didapatkan di internet atau bahkan membuatnya sendiri. Pada tahap ini, penulis mulai mencari referensi dan membuat *moodboard* yang sekiranya cocok dengan visual yang ingin ditampilkan kepada audiens. Setelah itu, penulis akan mulai membuat sketsa kasar untuk membuat beberapa ilustrasi dan layout desain pada karya utama.



Image 1 Sketsa Karakter Desain
Sumber : Dokumen Pribadi

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan selanjutnya, proses pembentukan karya dengan menggunakan konsep yang sudah

dirancang sebelumnya ke bagian final. Pembuatan karya utama serta pendukung hingga proses *layout* sebelum akhirnya dicetak menjadi bentuk nyata. Penggunaan elemen yang sebelumnya sudah dikumpulkan dirangkai sedemikian rupa membentuk satu kesatuan desain yang utuh. Proses perancangan dilanjutkan dengan membuat *line art* pada sketsa kasar yang sebelumnya sudah dibuat, kemudian *coloring* dengan menggunakan *flat color* untuk memberikan kesan sederhana. Terakhir adalah proses layout, penulis merancang hasil ilustrasi yang telah dibuat kemudian menyusunnya pada layout sebagai elemen pendukung yang memperkuat dan membantu memberikan visual.



Image 2 Coloring Karakter Desain
Sumber : Dokumen Pribadi



Image 3 Layouting Desain Karya

Sumber : Dokumen Pribadi

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini merupakan uji coba pada produk untuk dinilai kelayakannya apakah mampu memenuhi tujuan dan manfaatnya dengan baik dari segi visual dan fungsional. Pada tahap ini, produk akan dinilai melalui kuesioner dan hasil responden menjadi penentu nilai produk. Penulis membuat google form untuk melakukan beta test yang nantinya akan didistribusikan kepada masyarakat luas sebagai responden untuk menilai apakah karya tersebut dapat melakukan tugasnya dan berfungsi dengan baik atau tidak. Nantinya penulis akan dapat menilai dari hasil diagram yang memuat persentase jawaban dari pertanyaan yang telah disediakan oleh penulis terhadap responden. Pertanyaan yang diajukan berputar pada apakah

desain, ilustrasi, serta penyampaian kalimat sudah masuk dengan tema yang diangkat atau belum sekaligus menilai preferensi masyarakat akan desain yang paling diminati.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan terakhir merupakan evaluasi. Produk karya yang sudah melalui penilaian dan memenuhi kelayakannya dinilai mampu menjalankan tugasnya di tengah kelompok masyarakat dan diharapkan mampu menyampaikan pesan kepada audiens dengan baik dan benar. Namun, jika ada hal yang perlu diperbaiki maka ada baiknya untuk melakukan perbaikan dan solusi agar produk dapat berjalan semestinya kembali. Pada hasil beta test, telah didapatkan respon koresponden cenderung positif dan menyukai penggunaan infografis sebagai media utamanya dikarenakan media tersebut dinilai mampu menyampaikan informasi dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan tersebut juga didasarkan pada banyaknya kompetitor yang menggunakan media infografis sebagai wadah edukasi sehingga pada evaluasi dinyatakan bahwa karya penelitian telah lulus uji test dan siap untuk didistribusikan kepada khalayak umum (Ikbal & Musril, 2020; Purnamasari, 2019).

PEMBAHASAN

Penelitian ini berawal dari permasalahan pribadi dari orang terdekat penulis yang kemudian setelah dilakukannya pencarian lebih dalam, masalah plagiarisme dalam lingkup akademik bukanlah hal yang asing terjadi. Setelah menemukan letak masalah, penulis mulai mencari metodologi yang sekiranya dapat menjawab dan mampu mengaplikasikan produk dengan baik kepada target audiens. Metode bentuk ADDIE akhirnya menjadi pilihan dikarenakan sering dipakai untuk produk pembelajaran, maka dimulai langkah pertama yaitu analisa. Pada tahap ini penulis melakukan wawancara dan kuesioner untuk mendapatkan sumber data yang mampu menopang penelitian nantinya, setelah data berhasil dikumpulkan maka lanjut pada tahap berikutnya yaitu desain.

Pada tahap desain, penulis mulai membuat moodboard dan sketsa kasar sebagai bentuk awal desain pada karya produk. Penulis menyusun referensi yang sudah disesuaikan dengan hasil data sebelumnya sehingga informasi yang disampaikan akan tetap relevan dan mudah dicerna. Tahap ketiga adalah pengembangan dimana pada tahap ini, hasil sketsa akan dikembangkan menjadi bentuk yang lebih utuh dan solid mulai dari *lineart* sampai *layouting* dengan menggunakan media dalam bentuk infografis. Tahap keempat adalah implementasi, produk yang sudah di bagan final akan diedarkan kepada beberapa responden sebagai upaya mendapatkan data untuk menilai apakah produk karya layak atau tidak dalam menjalankan tugasnya sebagai media visual. Terakhir, tahap evaluasi merupakan tahap dimana produk yang sudah melalui uji test dan berhasil lolos dengan hasil akhir sebanyak 94% responden menyatakan media infografis dapat mudah untuk dipahami kemudian akan disebar luaskan kepada khalayak umum untuk menjalankan tugasnya sebagaimana yang diharapkan oleh penulis dari penelitiannya tersebut dan dengan harap target audiens mampu membawa pesan serta nilai-nilai yang telah disampaikan kemudian menjalankannya dengan baik.

KESIMPULAN

Perancangan Kampanye Media Sosial dengan Judul “Tulis Karya Ilmiahmu dengan Aman, Tanpa Plagiarisme” ini berisikan informasi tentang penjelasan mengenai plagiarisme pada karya ilmiah dimulai dari pengenalan hingga solusinya menggunakan visual dan diagram yang menarik serta berisikan data yang sudah dirangkum dengan efisien sehingga diharapkan media tersebut mampu untuk menyampaikan bahayanya plagiarisme dan etika penulisan yang tepat sehingga pembaca atau target audiens tidak terkena dampaknya di masa mendatang. Penelitian terkait telah berhasil dilakukan dan terbukti efektif dalam memberikan edukasi plagiarisme kepada remaja.

Penulis berharap pembaca atau target audiens yang membacanya mampu untuk mendalami ilmu yang terkandung dan menerapkannya di dunia nyata atau bahkan menyebarkannya kepada orang terdekat agar ilmu yang tersalurkan tidak akan terputus pada satu individu.

REFERENSI

- Ravizki, E. N., & Lintang Yudhantaka. (2022). *Artificial Intelligence Sebagai Subjek Hukum: Tinjauan Konseptual dan Tantangan Pengaturan di Indonesia*. *Notaire*, 5(3), 351–376. <https://doi.org/10.20473/ntr.v5i3.39063>
- Ikhbal, M., & Musril, H. A. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 5(1), 15. <https://doi.org/10.51211/imbi.v5i1.1411>
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30. <https://jurnal.stkippgiritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>
- Zielinski, C., Winker, M. A., Aggarwal, R., Ferris, L. E., Heinemann, M., Lapeña, J. F., Pai, S. A., Ing, E., Citrome, L., Alam, M., Voight, M., & Habibzadeh, F. (2024). Chatbots, generative AI, and scholarly manuscripts: WAME recommendations on chatbots and generative artificial intelligence in relation to scholarly publications. *Current Medical Research and Opinion*, 40(1), 11–13. <https://doi.org/10.1080/03007995.2023.2286102>
- Zwick, M., Springer, M. L., Guerrero, J. K., DiVentura, D., & York, K. P. (2019). An Activity to Promote Recognition of Unintentional Plagiarism in Scientific Writing in Undergraduate Biology Courses. *Journal of Microbiology & Biology Education*, 20(2). <https://doi.org/10.1128/jmbe.v20i2.1751>