

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Secara umum, plagiarisme merupakan tindakan peniruan atau imitasi atas ciptaan lain dan mengakuinya sebagai ciptaan sendiri; atau penggunaan ciptaan lain tanpa izin atau mencantumkan sumber. Plagiarisme sendiri tidak hanya terjadi di ranah akademik dalam ciptaan berbasis tulisan, namun juga visual (Mohd Noh, *et al.* 2016: 2). Plagiarisme, khususnya plagiarisme visual telah menjadi problematika yang cukup besar di industri desain di Indonesia. Pada tahun 2020, situs Logoground memberikan peringatan kepada memernya yang berasal dari Indonesia bahwa rata-rata desainer asal Indonesia yang di-*ban* karena masalah plagiarisme adalah 1 dari 19, melebihi rata-rata seluruh dunia yang hanya 1 dari 26. Walaupun ada dua negara yang memiliki rata-rata lebih tinggi yaitu 1 dari 9, seperti dikutip dari forum LogoGround (2020), hal ini patut menjadi perhatian karena banyaknya komplain yang mengatakan bahwa plagiarisme cukup umum di kalangan desainer Indonesia. Dampak yang dialami para desainer Indonesia dari plagiarisme ini cukup serius, karena jika nama suatu negara sudah tercoreng, para klien akan berpikir dua kali untuk memilih karya-karya desainer Indonesia. Padahal, Indonesia telah dikenal sebagai salah satu negara penghasil desainer-desainer unggul. Menurut data yang disediakan Badan Pusat Statistik, seperti diolah oleh Nugroho dan Cahyadin (2010), nilai ekspor desain dalam ekonomi kreatif di Indonesia selama tahun 2002-2008 mempunyai nilai ekspor tertinggi ketiga setelah fesyen dan kerajinan, dengan rata-rata Rp. 2.018.189.

Kasus plagiarisme visual dapat merugikan para desainer. Diambil dari portal berita Merdeka.com, Pemkot Samarinda mengumumkan branding baru mereka yang berjudul, Magnificent Samarinda di hari jadi kota Samarinda ke-351. Logo dirancang oleh Citasia, konsultan asal Jakarta, dan dibayar sebesar Rp. 600 juta. Belum sepekan

setelah *branding* baru mereka diluncurkan, logo tersebut mulai viral karena kemiripannya dengan logo AA Bridge yang didesain oleh George Bokhua (Rosadi, 2019). Selain itu, seperti dilansir oleh portal berita Wartakota, *franchise* ayam goreng ternama di Indonesia, Ayam Geprek Benu, terjerat kasus plagiarisme di tahun 2020. Logo Geprek Benu dituding menggunakan ilustrasi vektor karya desainer Gilang Umri dan diunggah dalam akun milik Aji Pebriana di situs Freepik. Menurut kebijakan Freepik, penggunaan ilustrasi secara gratis hanya boleh digunakan secara personal, tidak secara komersial. Sedangkan menurut kanal Bazzier Graphik dalam video YouTube-nya, ilustrasi tersebut memiliki kemiripan dengan ilustrasi yang ia unggah di situs Shutterstock di tahun 2014 (Laturiuw, 2020).

Dalam menghindari kerugian seperti pemanfaatan ekonomi dari kasus-kasus penyalahgunaan serupa, desainer dapat melindungi ciptaan mereka dengan mendaftarkan hak cipta bagi karya mereka demi mendapatkan perlindungan hukum apabila suatu saat terdapat persengketaan terhadap ciptaan mereka. Bandung Techno Park menyediakan solusi pengelolaan hak kekayaan intelektual, khususnya hak cipta. Bandung Techno Park merupakan *techno park* yang berlokasi di lingkungan Telkom University. Sebagai lembaga yang menjembatani institusi pendidikan dengan dunia industri di bidang ICT, Bandung Techno Park memiliki visi untuk menjadi pusat pengembangan inovasi sivitas akademika untuk menumbuhkan ekonomi negara. Dalam pengembangan inovasi di dunia industri, hak kekayaan intelektual berfungsi untuk memberi perlindungan hukum bagi para pelaku atas inovasi mereka. Hak kekayaan intelektual dapat melindungi karya inovasi mereka dari potensi penyalahgunaan karya mereka, termasuk plagiarisme visual. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan Staf Unit Kekayaan Intelektual dan Transfer Teknologi di Bandung Techno Park, Gerald Gunawan, didapati bahwa kesadaran masyarakat, khususnya sivitas akademika akan hak cipta atau hak kekayaan intelektual secara keseluruhan masih sangat minim.

Pelaku plagiarisme visual atau pelanggaran hak cipta dapat terjerat masalah legal jika desainer memutuskan menuntut kasusnya ke ranah hukum, sebagaimana tertulis

di UU Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014, pasal 112. Hal ini akan lebih merugikan jika pelaku tidak mengetahui konsekuensi dari perbuatan mereka dan kurang pengetahuan akan plagiarisme dibandingkan dengan pelaku yang sengaja melakukannya.

Demi meningkatkan kesadaran masyarakat akan plagiarisme visual beserta konsekuensinya, diperlukan adanya media pembelajaran yang berisi informasi-informasi edukatif mengenai plagiarisme visual. Di era digital ini, penggunaan media web sudah sangat luas, termasuk di Indonesia. Menurut Pengelola Nama Domain Internet Indonesia (PANDI), seperti dilansir dari sindonews.com, pengguna domain .id menyentuh 500.000 pengguna. Ini menunjukkan bahwa mayoritas masyarakat Indonesia sudah menyadari pentingnya penggunaan *website* dalam kehidupan mereka (Kurniawan, 2021). *Website* yang interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran. Menurut Shetty (2019), *website* interaktif adalah sebuah laman web yang menyampaikan dan memungkinkan interaksi dengan pengguna dengan konten yang menarik dan kolaboratif, konten yang dapat mendorong pengguna untuk berkomunikasi dan terlibat secara mendalam dengan *website*.

Maka dari itu dibutuhkan perancangan *website* interaktif sebagai media pembelajaran mengenai plagiarisme visual. Selain itu, belum adanya media serupa turut mendorong dilakukannya perancangan ini. Dengan perancangan *website* edukasi interaktif ini, diharapkan desainer-desainer di Indonesia dapat memahami etika dalam berkarya dan mencegah banyaknya kasus plagiarisme yang terjadi.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Banyaknya frekuensi kasus plagiarisme oleh desainer di Indonesia
2. Kurangnya kesadaran masyarakat mengenai hak cipta atau hak kekayaan intelektual
3. Belum adanya *website* interaktif mengenai plagiarisme visual di Indonesia

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif berbasis web mengenai plagiarisme visual di Indonesia?

1.4. Ruang Lingkup

1. **Apa**, perancangan *website* interaktif sebagai media pembelajaran mengenai plagiarisme visual.
2. **Siapa**, perancangan *website* interaktif ini ditujukan kepada desainer-desainer grafis di Indonesia, terutama desainer-desainer pemula yang belum memahami betul etika dalam berkarya.
3. **Kapan**, wawancara lembaga dan ahli dilakukan di bulan Januari dan Mei tahun 2022.
4. **Kenapa**, perancangan *website* interaktif ini bertujuan untuk mengedukasi desainer-desainer Indonesia mengenai plagiarisme visual demi meminimalisir frekuensi kasus-kasus yang sering terjadi di industri.
5. **Bagaimana**, dalam perancangan *website* interaktif ini akan digunakan metode gamifikasi seperti kuis demi meningkatkan interaksi dalam pembelajaran. Selain itu juga digunakan teori UI/UX agar media dapat memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang *website* interaktif sebagai media pembelajaran mengenai plagiarisme visual untuk desainer-desainer grafis di Indonesia.

1.6. Pengumpulan Data dan Analisis

1. Metode Kuesioner

Kuesioner adalah cara untuk memperoleh data dalam waktu yang relatif singkat, dengan meminta banyak orang untuk mengisi pilihan jawaban tertulis yang disediakan secara sekaligus (Soewardikoen, 2019:59).

Metode kuesioner ini digunakan demi memahami *insight* dari pengguna yang dituju. Kuesioner dibuat menggunakan Google Forms dan disebar melalui berbagai *platform* media sosial.

2. Metode Wawancara

Menurut Koentjaraningrat, seperti dikutip oleh Soewardikoen (2019), wawancara adalah instrumen penelitian. Kekuatan wawancara adalah penggalian pemikiran, konsep dan pengalaman pribadi pendirian atau pandangan dari individu yang diwawancara. Mencoba mendapatkan keterangan atau pendirian secara lisan dari narasumber, dengan bercakap-cakap dan berhadapan muka.

Dalam metode ini, dilakukan wawancara terhadap ahli dalam bidang UI/UX, dan juga mitra yang telah dipilih.

Wawancara narasumber ahli dilakukan terhadap dua orang yaitu, Bonita S, senior UI/UX *designer* di Jobwher, secara online melalui chat, Muhamad Taufiek, mantan *Software Designer* di PT Multimedia Arta Sentosa, secara langsung, dan Gerald Gunawan, staf Kekayaan Intelektual dan Transfer Teknologi di Bandung Techno Park.

3. Metode Studi Pustaka

Membaca memperkuat perspektif dan meletakkannya dalam konteks (Soewardikoen, 2019).

Metode ini dilakukan dengan mencari teori-teori dasar yang berkaitan dengan topik penelitian dalam berbagai literatur-literatur studi, maupun sumber lain seperti artikel *website* untuk memperkuat basis proses perancangan.

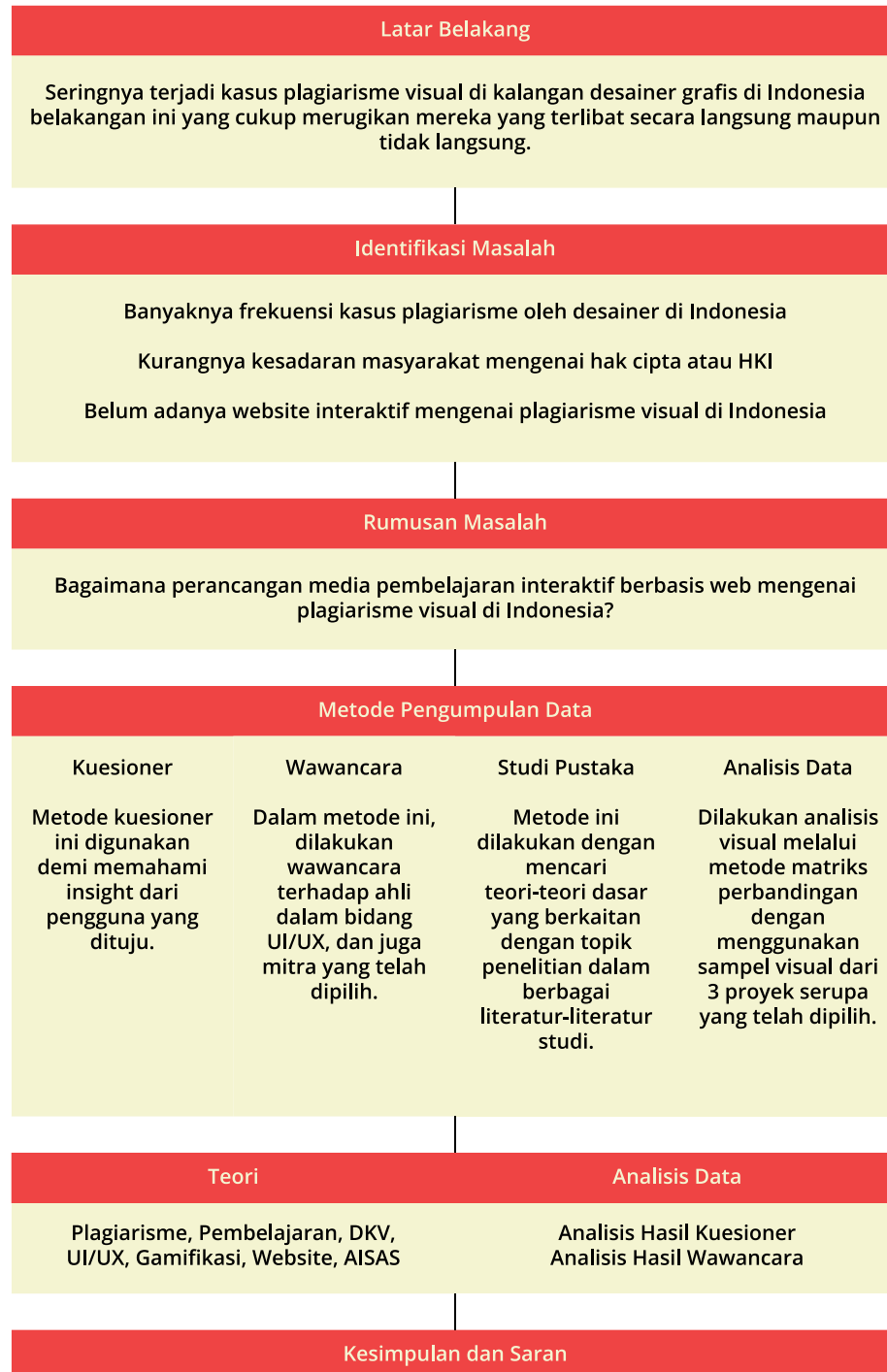
4. Metode Analisis Visual

Analisis visual adalah tahapan penguraian dan interpretasi gambar (Soewardikoen, 2019:88).

Dilakukan metode analisis visual melalui metode matriks perbandingan dengan menggunakan sampel visual dari 3 proyek serupa yang telah dipilih.

Metode matriks perbandingan atau analisis matriks pada dasarnya adalah mensejajarkan objek visual lalu diperbandingkan dan menggunakan satu tolok ukur yang sama sehingga terlihat perbedaannya (Soewardikoen, 2019:104)

1.7. Kerangka Penelitian



1.8. Pembabakan

Sistematika penulisan yang akan dilakukan dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang dan fenomena yang telah dipilih, yaitu plagiarisme visual. Lalu identifikasi masalah dari fenomena, dan rumusan masalahnya, ruang lingkup, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, kerangka penelitian, dan pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan mengenai uraian teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian, seperti teori DKV dan teori UI/UX yang akan digunakan sebagai basis perancangan website interaktif untuk media pembelajaran mengenai plagiarisme visual.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Pada bab ini diuraikan hasil observasi mitra yang telah dipilih, yaitu Bandung Techno Park, proses wawancara dengan ahli, kuesioner, dan analisis data yang telah didapat menggunakan metode matriks perbandingan.

BAB IV PENUTUP

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan yang didapat dari penelitian yang telah dilakukan, juga saran terhadap perancangan agar dapat menjadi lebih baik kedepannya.