

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Buku**

Buku merupakan media yang dikenal sangat luas oleh masyarakat. Ia adalah salah satu bentuk media paling umum digunakan untuk menyampaikan suatu informasi dalam bentuk pesan kepada masyarakat secara luas. Media penyampaian pesan ini bisa dalam berbagai bentuk, baik visual maupun verbal dan dapat digunakan untuk proses belajar dan mengajar (Indriana, 2011, h.4).

Terkandung beberapa aspek di dalam buku, yaitu melingkupi karya, informasi, dan pengetahuan (Suwarno dalam Prajawinanti 2020, h.27). Aspek karya membahas mengenai buku sebagai tempat bagi penulis untuk menuangkan ide kreatifnya dalam bentuk tulisan sebagai cerminan dari kreativitas dan pemikiran dari penulis. Aspek informasi digunakan untuk memberikan informasi yang konkret, baik dalam bentuk data, fakta, maupun peristiwa yang benar-benar terjadi. Informasi ini digunakan untuk penyajian informasi baru pada bidang-bidang yang mungkin belum dikuasai oleh pembaca. Sedangkan aspek pengetahuan pada buku berkaitan dengan memperluas pengetahuan pembaca terhadap berbagai hal baru, sesuai dengan topik yang sedang diangkat. Dalam hal ini, buku biasanya digunakan sebagai sarana edukasi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan akademis.

##### **2.1.1 Fungsi Buku**

Buku cetak merupakan salah satu media sarana paling kuat dalam menyebarkan ide dan wawasan yang terus berkembang mengikuti perkembangan budaya, intelektual, dan ekonomi (Haslam, 2006, h.12).

##### **2.1.1.1 Media Informasi**

Buku digunakan sebagai salah satu media informasi utama pada aktivitas akademik mahasiswa dalam memperoleh landasan ilmiah karena ketepatan isinya yang presisi dan dipertanggung jawabkan (Prajawinanti, 2020, h.27). Media informasi juga didefinisikan lebih lanjut oleh Coates & Ellison (2014, h.10) sebagai media yang digunakan

untuk mengutarakan pesan dan informasi. Media informasi terbagi menjadi tiga kategori yang terdiri dari media cetak, interaktif, dan lingkungan (h.21).

### **2.1.1.2 Desain Informasi**

Menurut *International Institute for Information Design (IIID)* (dalam Coates & Ellison, 2014, h.10) desain informasi didefinisikan sebagai hal yang mendefinisi, merencanakan, dan membentuk sebuah pesan agar dapat memenuhi kebutuhan informasi yang dimiliki oleh target audiens yang dituju. Sedangkan Vince Prost (dalam Coates & Ellison, 2014, h.10) melihat desain informasi sebagai sebuah wadah untuk menyajikan konten dalam bentuk yang jelas dan menarik dengan menggunakan desain grafis yang kemudian digunakan untuk mengajar, menjelaskan, memperingatkan, menghibur, atau mengarahkan audiens yang dituju.

Dalam hal ini, fungsi buku dapat dikatakan terbagi menjadi dua bagian, yaitu buku sebagai media informasi yang diberisikan informasi-informasi yang ingin diberitakan kepada pembaca, dan buku sebagai desain informasi, yang memberitakan informasi dalam bentuk desain grafis.

### **2.1.2 Jenis Buku**

Jenis-jenis buku terdiri dari berbagai hal, yaitu *tradebooks*, *professional books*, *textbooks*, *mass market paperbacks*, *religious books*, *references books*, dan *university press books* (Campbell dkk., 2016, h.295).

#### **A. Tradebooks**

Merupakan buku yang paling sering diminati secara umum, contoh buku *tradebooks* adalah seperti buku fiksi, non-fiksi, biografi, komik, novel, dan lainnya. Tipe buku yang dapat bersampul keras, maupun kertas, disesuaikan dengan keinginan (h.295).

#### **B. Buku profesional.**

Buku yang dibuat untuk membantu orang-orang yang sudah bekerja secara profesional dan biasanya digunakan untuk mendapatkan

informasi dan mengembangkan pengetahuan pada bidang profesional, seperti kedokteran, hukum, bisnis, teknik, dan lainnya (h.295).

*C. Textbooks*

Buku yang digunakan untuk pelajar yang masih menempuh pendidikan untuk memperkuat literasi dan pendidikan. Contoh dari buku tipe ini adalah buku Pelajaran dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi (h.295).

*D. Mass Market Paperbacks*

Jenis buku yang dijual secara pasaran di berbagai tempat penjualan buku, seperti toko buku, supermarket, bandara, dst. Biasanya tipe buku ini digunakan oleh penulis terkenal dengan harga yang lebih rendah dibandingkan dengan buku dengan sampul tebal (h.296).

*E. Buku Keagamaan*

Merupakan semua jenis buku yang berhubungan dengan konten keagamaan. Semenjak Perang Dunia II, buku keagamaan memperluas pembahasannya dengan menyentuh topik mengenai perang, kedamaian, kemiskinan, dan ras (h.296).

*F. Reference Books*

Buku yang digunakan untuk mengumpulkan berbagai macam pengetahuan-pengetahuan menjadi satu. Beberapa contoh buku referensi yang banyak dikenal mencakup ensiklopedia, kamus, atlas, dan buku panduan profesional (h.296).

*G. University Press Books*

Diterbitkan oleh universitas dalam bentuk teori literasi atau sejarah seni yang biasanya disebut juga sebagai karya ilmiah. Buku universitas ini cenderung tidak meraup keuntungan dan hanya dibagikan untuk membantu keperluan pendidikan seorang (h.296).

Buku terbagi menjadi berbagai macam jenis dan seluruh jenisnya memiliki ciri khasnya masing-masing, baik dalam bentuk penggunaan sampul, penggunaan kolom, cara menjelaskan informasi yang diangkat, seberapa

banyak penggunaan gambar, dan berbagai macam hal lainnya, menyesuaikan dengan kebutuhan dan target audiens yang dituju.

### 2.1.3 Anatomi Buku

Haslam (2006, h.20) Bagian dari sebuah buku terdiri dari beberapa nama teknis khusus yang digunakan secara luas dalam industri penerbitan. Istilah-istilah yang digunakan dalam anatomi buku sebagai berikut:

A. *Spine*

Sampul yang menopang buku dan menutupi bagian jilid (h.20).

B. *Headband*

Benang kecil yang diikatkan pada bagian jilidan buku untuk melengkapi dan semakin merekatkan hasil jilidan sampul (h.20).

C. *Hinge*

Lipatan yang berada di tengah, antara lembar dan halaman buku (h.20).

D. *Head Square*

Bagian ujung atas buku yang terbuat dari papan untuk melindungi isi buku dari kerusakan (h.20).

E. *Pastedown*

Kertas yang terikat pada papan bagian buku paling depan sebelum halaman isi (h.20).

F. *Cover*

Kertas atau papan tebal yang digunakan untuk melindungi buku bagian depan (h.20).

G. *Foreedge Square*

Pelindung pada bagian terdepan buku yang tercipta karena adanya perbedaan ukuran antara *cover* dan papan belakang (h.20).

H. *Frontboard*

Papan sampul yang berada di bagian depan buku (h.20).

I. *Tail Square*

Pelindung yang terbuat dari papan pada ujung bawah buku yang berada diantara *cover* dan papan beakang buku (h.20).

J. *Endpaper*

Kertas tebal yang melapisi bagian dalam papan *cover* dan menopang *hinge* (h.20).

K. *Head*

Bagian atas buku (h.20).

L. *Leaves* (lembar)

Kertas yang sudah terjilid menjadi dua sisi, yang biasanya disebut *Recto* dan *Verso* (h.20).

M. *Pastedown*

Kertas yang tererekat pada papan bagian buku paling belakang setelah halaman isi (h.20).

N. *Back Cover*

Kertas atau papan tebal yang berguna untuk melindungi buku bagian belakang (h.20).

O. *Foreedge*

Tepi depan buku (h.20).

P. *Turn-in*

Kertas yang dilipat dari sisi luar ke bagian dalam sampul buku, sehingga menghasilkan tepi kertas (h.20).

Q. *Tail*

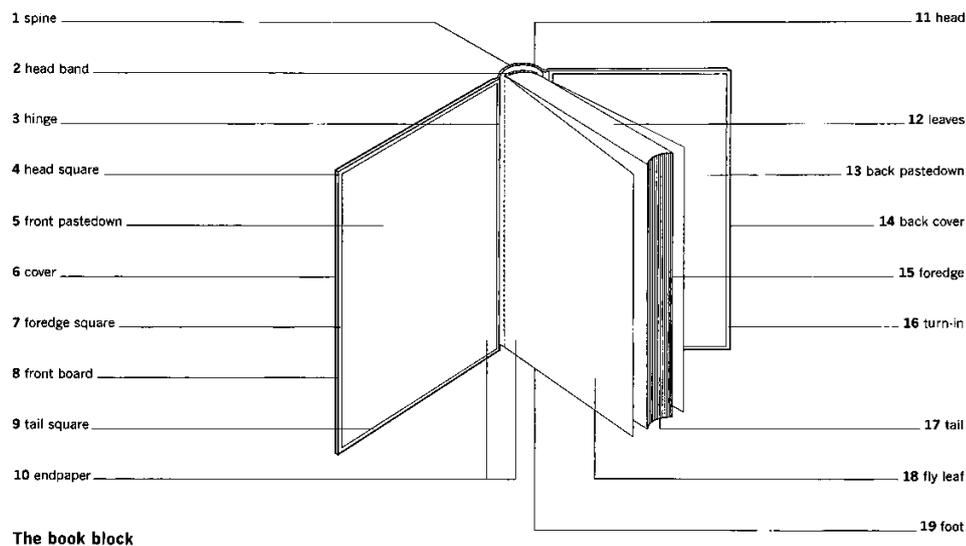
Bagian bawah buku (h.20).

R. *Flyleaf*

Halaman pada ujung buku yang dapat dibuka (h.20).

S. *Foot*

Bagian bawah kertas halaman (h.20).



Gambar 2.1 Anatomi Buku  
Sumber: Haslam (2006)

Elemen-elemen yang terlampir diatas merupakan elemen yang disatukan untuk menjadi buku secara utuh. Elemen-elemen itu tersendiri memiliki kegunaannya masing-masing dan sama pentingnya antar satu dengan yang lainnya, yang dimana jika kehilangan salah satu darinya, maka buku dapat tidak berguna sebaik yang diharapkan.

#### 2.1.4 Teknik Cetak

Lupton (2008, h.119) teknik percetakan meliputi beberapa hal seperti *inkjet*, fotokopi, *letterpress*, *screen print*, *digital or print-on-demand*, dan *offset lithography*. Namun, teknik yang paling cocok digunakan untuk mencetak buku adalah *digital printing* dan *offset printing*:

##### A. Cetak digital atau *print-on-demand*

Teknik cetak yang dilakukan dengan mengintegrasikan file digital langsung kepada mesin cetak dengan basis toner. Memungkinkan untuk mencetak banyak halaman dengan harga yang lebih ekonomis. Karena menggunakan *toner* dan bukan tinta, maka kualitasnya tidak terjamin, harus dilakukan peninjauan dengan lebih karena dapat menyebabkan pengelupasan di bagian lipatan (h.119).

## B. *Offset lithography*

Metode yang biasanya digunakan untuk cetak komersial, memiliki kualitas cetak yang konsisten dan pilihan ideal jika ingin melakukan pencetakan dalam kuantitas besar. Namun, *offset lithography* cenderung memakan biaya yang lebih tinggi (h.119).

Dalam hal penyetakan buku, terutama buku informasi, teknik cetak yang cocok untuk digunakan adalah antara melakukan cetak digital yang memungkinkan untuk mencetak halaman dengan banyak atau *offset lithography* yang memiliki kegunaan yang serupa dengan kualitas yang lebih baik, namun harga yang lebih tinggi dibandingkan cetak digital.

### 2.1.5 Jenis Kertas

Ambrose & Harris (2014, h.10) Jenis kertas mengacu pada semua jenis dan bahan material yang dapat digunakan pada proses pencetakan konvensional. Beberapa jenis kertas ini adalah *newsprint, uncoated woodfree, antics, mekanis, artboard, artpaper, cast-coated, chromo, cartridge, dan greyboard*. Namun, jenis kertas yang paling sering digunakan dalam pembuatan buku adalah sebagai berikut:

#### A. *Artboard*

Papan yang tidak memiliki lapisan, seringkali digunakan untuk menjadi sampul pada sebuah buku (h.10).

#### B. *Artpaper*

Kertas dengan kualitas tinggi yang dapat menghasilkan kualitas cetak yang baik dengan hasil akhir yang cerah dan memiliki kesan *glossy*. Biasanya digunakan untuk pencetakan berwarna dan majalah (h.10).

#### C. *Cast-coated*

Kertas yang memiliki hasil akhir yang sangat *glossy* sehingga sering digunakan untuk pencetakan berwarna berkualitas tinggi (h.10).

Kertas memiliki banyak jenis dan kegunaannya disesuaikan dengan pencetakan yang ingin dilakukan. Dalam pembuatan buku informasi, beberapa kertas yang paling sering digunakan digunakan terdiri dari *artboard*,

*artpaper*, dan *cast-coated paper* dimana ketiganya memberikan hasil akhir dengan kualitas yang baik.

### 2.1.6 Finishing

Ambrose & Harris (2004, h.63) Teknik *Finishing* terbagi menjadi beberapa macam hal, seperti *Varnishes (gloss, matt, spot uv, textured uv, etc)*, *Diecut, throw out, folding, emboss & demboss, foil blocking, fore-edge printing, deckle edge*, dan *perforation*. Berikut ini adalah beberapa teknik *finishing* yang cocok digunakan untuk pembuatan media informasi berupa buku:

#### A. *Varnishes*

lapisan transparan yang diaplikasikan pada karya cetak agar hasil cetak terhindari dari goresan dan noda. *Varnish* dapat menghasilkan 3 macam *output*, yaitu *matt, satin*, dan *gloss* yang dapat meningkatkan tampilan visual karya cetak (h.64).

#### B. *Folding*

Merupakan metode *finishing* dengan melipat karya cetak. Pelipatan yang berbeda akan memberikan efek dan fungsi yang berbeda. Metode lipat dibagi menjadi beberapa hal, ada *French Fold, Endorse Folding, Concertina Fold, Roll Fold*, dan *Gatefold* (h.78).

#### C. *Embossing & Dembossing*

Sentuhan akhir dalam teknik cetak yang menghasilkan permukaan tiga dimensi dengan memberikan penekanan / penurunan pada elemen-elemen desain yang diinginkan (h.90).

Dalam pencetakan, *finishing* merupakan salah satu elemen penting yang diberlakukan di akhir pencetakan yang berguna untuk memberikan kesan estetika visual yang ingin dimiliki oleh buku. Dalam hal ini, teknik *finishing* yang paling sering diberlakukan pada buku informasi adalah *varnish, folding, dan emboss demboss*.

## 2.2 Elemen Desain Buku Informasi

Dalam pembuatan buku, dibutuhkan beberapa elemen desain yang perlu diberlakukan agar buku lebih nyaman untuk dilihat dan dibaca oleh penggunanya. Beberapa elemen penting yang dibutuhkan untuk memberikan estetika desain dalam perancangannya adalah sebagai berikut:

### 2.2.1 *Layout*

*Layout* atau tata letak merupakan pengaturan elemen desain yang memiliki kaitan dengan penempatan ruangan dan disesuaikan dengan keseluruhan estetika skema, atau yang dapat disebut juga sebagai manajemen bentuk dan ruang (Ambrose & Harris, 2021, h. 8). Menurut Haslam (2006, h.140) tata letak atau *layout* pada sebuah buku memerlukan keterlibatan dari perancang untuk menyusun isi pada posisi yang tepat di setiap halaman. Dua hal terpenting dalam *layout* mencakup teks dan gambar, dimana teks perlu diatur berdasarkan urutan dalam membaca dan gambar diatur dengan mempertimbangkan komposisi agar visualisasi yang dihasilkan membuat suatu keseimbangan diantara kedua prinsip tersebut. Tata letak yang baik akan memberikan kesan pertama kepada pembaca dengan baik juga karena keseluruhan yang memiliki keteraturan dan konstruksi yang terarah dengan baik. Sedangkan jika tata letaknya berantakan, akan membuat kesan dimana isinya tidak bernilai.

### 2.2.2 *Grid*

*Grid* memiliki kegunaan yang besar dalam perancangan sebuah buku. Hal ini dikarenakan *grid* memberikan kesatuan yang harmonis antara elemen visual yang digunakan, penyusunan informasi yang dibutuhkan, sehingga memberikan kesan visual yang seimbang dan enak untuk dipandang (Cullen, 2007, h.54).

#### 2.2.2.1 **Komponen Grid**

Tondreau (2019, h.10) menyatakan bahwa komponen utama dari sebuah *grid* terdiri dari *Margins*, *columns*, *markers*, *flowlines*, *spatial zones*, dan *modules*.

*A. Columns*

Kolom merupakan ruang vertical yang dijadikan tempat gambar atau tipe. Lebar kolom pada setiap halaman disesuaikan dengan konten yang ada (h.10).

*B. Modul*

Ruang individual yang terpisah dengan ruang lainnya. Modul yang berulang akan memberikan komponen yang teratur sesuai dengan ukuran yang diinginkan (h.10).

*C. Margin*

Merupakan ruang yang menentukan batasan dari isi halaman, ia juga dapat dijadikan tempat informasi-informasi tambahan seperti catatan dan keterangan (h.10).

*D. Spatial Zones*

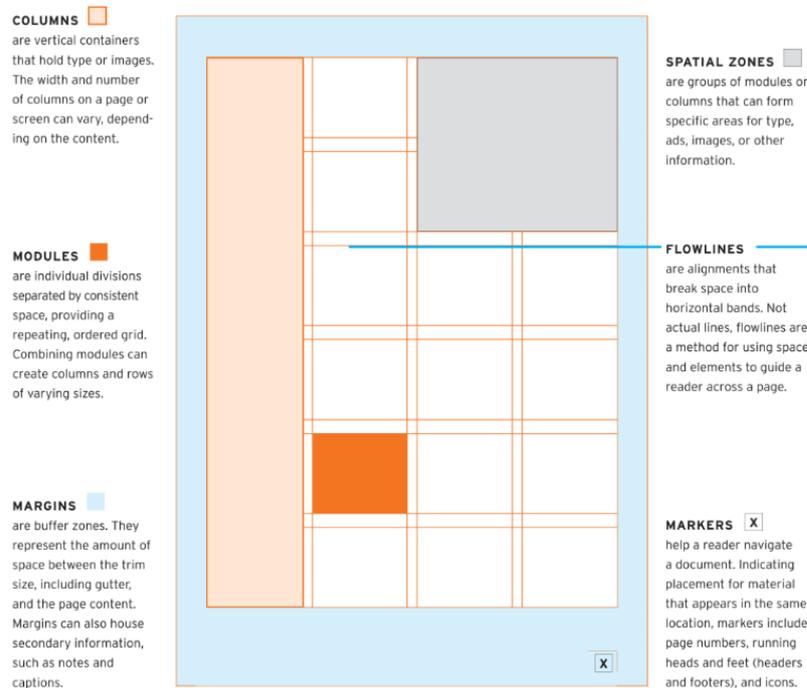
Kumpulan dari modul dan kolom yang dapat dijadikan area untuk menaruh iklan, gambar, atau informasi lainnya (h.10).

*E. Flowlines*

Garis yang digunakan untuk memandu pembaca untuk membaca halaman, merupakan garis yang terdiri dari garis – garis horizontal, yang tidak benar-benar terlihat (h.10).

*F. Markers Help Reader*

Membantu menavigasi pembaca untuk membaca dokumen. Menentukan penempatan materi dan muncul di Lokasi yang sama di halaman apapun. Biasanya terdiri dari halaman, judul, *header*, *foyer*, dan ikon (h.10).



Gambar 2.2 Komponen *Grid*  
 Sumber: <https://books.google.co.id/books...>

Komponen dari sebuah *grid* terdiri dari enam macam yang membantu seorang desainer untuk menyusun seluruh isi dari buku yang dibutuhkan agar estetika visual yang diberikan tertata dengan rapih dan enak untuk dilihat pembaca.

### 2.2.2.2 Jenis *Grid*

Sejak lama, ketika seseorang ingin membangun sebuah objek, membagi area, atau mengubah permukaan datar, mereka menggunakan sistem *grid* untuk dijadikan panduan dan menemukan komposisi yang benar dalam skala yang lebih kecil (Poulin, 2018, h.73). Hal ini digunakan sejak berabad-abad yang lalu, baik oleh seniman renaissance, kartografer, arsitek, maupun tipografer.

#### A. *Manuscript*

Kisi naskah atau *manuscript* adalah tipe yang paling simpel dari semua *grid system*. Sistem ini biasanya digunakan untuk penulisan novel atau esai naratif panjang karena penempatan

area penulisan yang berbentuk persegi panjang pada bagian tengah lembar (h.78).

B. *Symmetrical (Single, Double, Multiple Columns)*

*Grid* yang pada halaman kiri (*verso*) dan halaman kanan (*recto*), komposisi keduanya bersifat simetris, dimulai dari lebar margin hingga visual yang ditampilkan. Grid yang simetris terdiri dari beberapa hal, ada *single column* yang dibuat berdasarkan bentuk *grid* yang paling sederhana dengan hanya satu kolom area untuk dijadikan tempat penulisan teks naratif. Biasanya, *single column* digunakan untuk penulisan buku atau esai. *Double-column* memberikan penulis fleksibilitas dengan memiliki kebebasan dalam mengatur dan menyusun penempatan teks dan gambar dibandingkan dengan *single-column*. Sedangkan untuk *multiple-column* biasanya digunakan untuk kebutuhan editorial yang konten visual dan teksnya tidak menentu dan dapat berubah-ubah. Namun pada kolom ini, harus lebih diperhatikan karena jika kolom tidak tertata dengan rapih dapat membuat kesan yang membingungkan (h.83).

C. *Modular*

Terdiri dari berbagai macam kolom horizontal dan vertikal yang dijadikan satu untuk menjadi penempatan narasi dan gambar yang konsisten (h.92).

D. *Assymetrical (Modular, Columnar)*

Bentuk asimetris terbentuk ketika tata letak halaman kanan dan kiri yang tidak sama, sehingga memiliki tampilan visual yang tidak seimbang dan biasanya lebih condong ke satu halaman (cenderung sebelah kiri) (h.97).

#### E. *Baseline*

Berupa garis-garis yang memiliki panjang dan jarak yang sama dan efektif untuk menjadi panduan dalam menempatkan teks agar terlihat rapih dan sejajar (h.102).

#### F. *Hierarchical*

Sistem yang penempatan teks dan gambar bervariasi pada setiap halamannya. Sistem ini biasanya digunakan oleh desainer grafis dalam pembuatan konten yang tidak sesuai dengan struktur standar pada umumnya. Cocok untuk proyek pembuatan kemasan, poster promosi, dan *website* (h.106).

#### G. *Marber*

Dikembangkan oleh Romek Marber pada pembuatan *cover* bukunya, dimana gambar menempati sebagian besar dari sampul dan judul, seri buku, nama, harga, nama pengarang, dan lainnya tertera di bagian atas dan hanya menggunakan sepertiga ruang dari sampul (h.111).

#### H. *Compound*

Tercipta ketika terjadinya pencampuran pada dua atau lebih kolom menjadi satu kesatuan yang dapat menimbulkan hasil akhir tumpang tindih namun terorganisir (h.112).

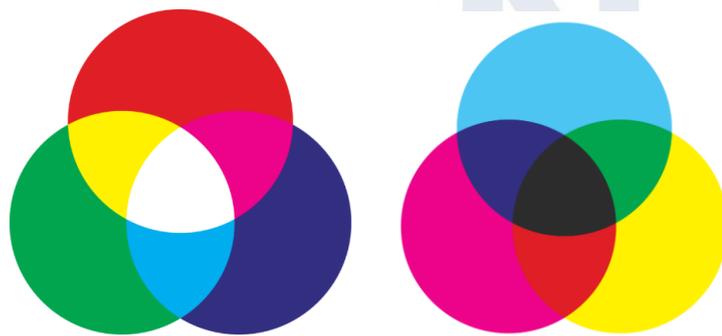
Jenis-jenis *grid* terdiri dari sangat banyak macam yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhannya. Jenis buku yang berbeda biasanya menggunakan aplikasi jenis *grid* yang berbeda juga dan hal ini dapat disesuaikan oleh desainer mengenai penggunaan *grid* yang paling cocok dengan desain buku yang dibuatnya. Seperti misalnya dalam pembuatan buku novel, *grid* yang digunakan berupa *manuscript*, sedangkan untuk pembuatan sampul buku, *grid* yang paling cocok untuk dijadikan panduan adalah *marber*, dalam penyusunan isi dalam buku, maka pilihan *grid* yang dapat digunakan bersifat variatif, tergantung dengan kebutuhan dan efek visual yang ingin ditunjukkan oleh desainer kepada pembaca.

### 2.2.3 Warna

Warna merupakan salah satu unsur terpenting dalam desain, warna dapat didefinisikan menjadi dua, secara fisik, warna terbentuk atas hasil dari Cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis, warna adalah bagian dari Indera penglihatan yang sudah mengalami pengalaman (Kusnadi, 2018, h.45).

#### 2.2.3.1 Elemen Warna

Warna terbagi menjadi dua macam yaitu *additive* dan *subtractive* (Swasty, 2017, h.9). Warna *additive* terbentuk dari spektrum Cahaya yang terdiri dari warna biru, merah, dan kuning. Ketiga warna ini juga dikenal sebagai model warna RGB (*red, green, blue*) dimana percampuran antara ketiganya dapat menghasilkan warna putih. Sedangkan salah satu bentuk dari warna *subtractive* atau yang disebut juga sebagai pigmen merupakan gabungan antara warna cyan, magenta, dan kuning atau dikenal juga sebagai CMY (*Cyan, Magenta, Yellow*) dengan warna hitam yang disebut sebagai *key* sehingga menghasilkan singkatan CMYK (*cyan, magenta, yellow, key*). CMYK sendiri cenderung warna yang dipilih untuk menjadi model warna dalam industri percetakan.



Gambar 2.3 Komposisi Warna RGB & CMYK  
Sumber: /<https://www.color-meanings.com/>...

### 2.2.3.2 Fungsi Warna

Fungsi warna terdiri dari beberapa hal, yaitu warna sebagai identitas, media komunikasi / isyarat, fungsi psikologis, fungsi alamiah, dan fungsi pembentukan keindahan (Kusnadi, 2018, h.46).

#### A. Fungsi Identitas

Warna untuk membuat seseorang lebih mudah mengenali identitas dari sebuah organisasi, kelompok, perusahaan, maupun negara. Hal ini dapat berupa logo, bendera, seragam, dan lainnya (h.46).

#### B. Media Komunikasi atau Isyarat

Warna untuk menjadi sarana komunikasi dalam bentuk isyarat seperti halnya pada saat sebuah kelompok mengutarakan kealahannya dan berserah, mereka dapat mengangkat bendera berwarna putih atau warna merah yang seringkali digunakan untuk mengutarakan adanya bahaya (h.46).

#### C. Fungsi Psikologis

Warna juga dapat dikaitkan dengan emosi dan karakteristik manusia. Seperti contohnya, seseorang yang sedang sedih cenderung lebih memilih menggunakan pakaian yang monokrom seperti abu-abu, putih, atau hitam. Sedangkan orang yang ceria cenderung lebih senang dengan warna-warna cerah seperti kuning atau hijau (h.46).

#### D. Fungsi Alamiah

Warna dapat menggambarkan sifat suatu objek secara nyata (h.46).

#### E. Pembentuk Keindahan

Memberikan kemudahan dalam mengenali suatu benda dengan melihat perbedaan antar satu benda dengan satu benda lainnya (h.46).

Warna merupakan elemen yang penting karena dapat mempermudah mengenali identitas suatu hal seperti dalam bentuk logo, sebagai sarana komunikasi dalam bentuk simbol warna, menyimbolkan emosi yang dirasakan manusia, menggambarkan sifat suatu objek, dan mempermudah secara umum untuk membedakan dari benda ke benda.

### **2.2.3.3 Klasifikasi Warna**

Brewster (dalam Swasty 2017, h.13) mengklasifikasikan warna dalam empat kategori yaitu, warna primer, sekunder, tersier, dan netral. Warna primer, yang terdiri dari warna biru, merah, dan kuning merupakan warna dasar yang tidak mengalami pencampuran. Warna sekunder adalah campuran antara dua warna primer yang menciptakan warna hijau (percampuran biru dan kuning), warna ungu (percampuran biru dan merah), serta warna orange (percampuran dari warna merah dan kuning). Warna tersier terbentuk ketika adanya pencampuran antara salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. seperti contohnya pencampuran antara warna biru dan hijau menghasilkan warna toska, atau pencampuran antara warna merah dan ungu menghasilkan *pink*. Sedangkan warna netral adalah warna hasil dari gabungan warna-warna primer yang digunakan untuk menjadi penyeimbang antar warna yang bertabrakan. Warna yang dihasilkan dari ketiga warna primer tersebut adalah warna hitam.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.4 Klasifikasi Warna  
Sumber: <https://www.serenaarchetti.com...>

## 2.2.4 Tipografi

Dalton (dalam Iswanto, 2023, h.123) mengatakan bahwa tipografi adalah ilmu yang mendalami segala hal yang memiliki hubungan dengan huruf. Hananto (Iswanto, 2023, h.124) juga membahas bahwa pemilihan dalam penggunaan tipografi dipertimbangkan bukan hanya saja pada aspek fungsi dan artistiknya namun juga dengan kemampuannya dalam menjadi media komunikasi.

### 2.2.4.1 Jenis *Typeface*

Jenis huruf diklasifikasikan menjadi beberapa macam hal berdasarkan oleh Craig (dalam Kurnadi, 2018, h.94), yaitu:

#### A. *Roman/Serif*

memiliki ciri-ciri dimana pada setiap ujung hurufnya memiliki bentuk yang lancip. Ketebalan pada masing-masing huruf juga berbeda, sehingga menimbulkan kesan yang Anggun, klasik, feminin. Contoh bentuk serif yang paling sering digunakan adalah times new roman (h.95).

Times  
Century  
Palatino  
Garamond  
Bodoni

Gambar 2.5 *Serif Typeface*  
Sumber <https://owl.purdue.edu...>

B. *Sans Serif*

Memiliki ciri-ciri dimana pada bagian ujung setiap huruf memiliki ketebalan yang sama dan memberikan kesan *modern*. Contoh bentuk *sans serif* adalah Helvetica, arial (h.95).

Arial  
Comic Sans  
Gill Sans  
Franklin Gothic  
Trebuchet

Gambar 2.6 *Sans Serif Typeface*  
Sumber: <https://owl.purdue.edu...>

C. *Script*

Dibuat seakan-akan seperti tulisan tangan dan biasanya memiliki ciri khas miring ke kanan. Tulisan yang dibuat menyerupai tulisan tangan pada umumnya memberikan kesan yang bersifat pribadi dan akrab. Contoh *typeface script* adalah seperti Script mt bold (h.95).

The image shows the text "Script MT Bold" in a highly decorative, cursive script font. The letters are thick and have elaborate flourishes. The text is enclosed in a rectangular box with a dashed border.

Gambar 2.7 *Script Typeface*  
Sumber: Kusnadi (2018)

#### D. *Monospace*

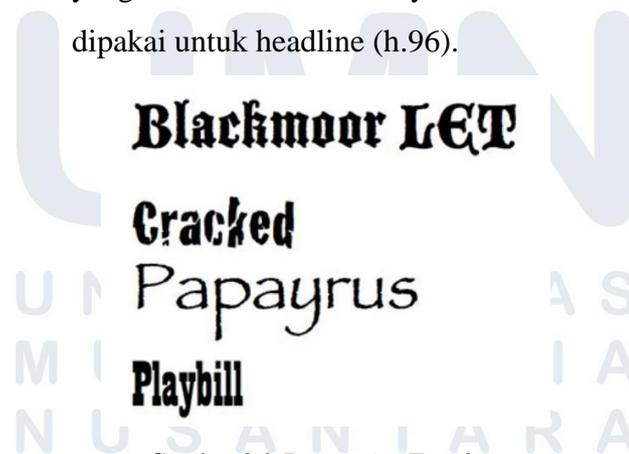
Merupakan jenis *typeface* yang pada setiap huruf memiliki jarak yang konsisten. Contoh font yang tergolong pada monospace adalah Courier (h.96).

The image shows the word "Monospace" in a classic, clean, and uniform font where each character takes up the same amount of horizontal space. The text is enclosed in a rectangular box with a dashed border.

Gambar 2.8 *Monospace Typeface*  
Sumber: Kusnadi (2018)

#### E. *Decorative*

Merupakan jenis huruf yang dikembangkan dengan memiliki ornamen, hiasan, atau garis dekoratif agar memberikan kesan yang ornamental. Biasanya huruf dekoratif paling sering dipakai untuk headline (h.96).

The image displays four examples of decorative typefaces: "Blackmoor LET" in a bold, blackletter-style font; "Cracked" in a font with a jagged, cracked texture; "Papayrus" in a highly stylized, cursive font with large loops; and "Playbill" in a bold, condensed, sans-serif font with a slightly irregular, hand-drawn appearance. The text is set against a background with faint, large letters "U M I N U S A N T A R A" and "A S I A".

Gambar 2.9 *Decorative Typeface*  
Sumber: <https://owl.purdue.edu...>

Jenis tipografi dapat disesuaikan dengan keperluan dan estetika yang ingin disampaikan dalam desain yang dibuat. Menggunakan *typeface* yang berbeda dapat memberikan kesan yang berbeda, seperti

*serif* cenderung memberikan kesan yang anggun, *sans serif* memberikan kesan yang *modern*, *script* yang memberikan kesan yang lebih familiar dan pribadi karena seakan seperti penulisan tangan, sedangkan dekoratif lebih cocok digunakan untuk hiasan. Penggunaan penulisan ini akan lebih baik dalam desain jika disesuaikan juga dengan atmosfer yang ingin disampaikan melalui desain.

#### 2.2.4.2 *Typestyle* Tipografi

Tipografi menjadi semakin berkembang seiring berjalannya waktu untuk memenuhi kebutuhan yang bervariasi (Craig, 2006, h.15). Beberapa bentuk variasi gaya yang dimiliki huruf adalah sebagai berikut:

A. *Roman*

Huruf tegak yang berasal dari karakter bersejarah romawi. Biasanya gaya roman digunakan dalam teks cetak karena sifatnya yang nyaman untuk dibaca (h.15).

B. *Italic*

Merupakan huruf roman bertampak miring yang dirancang secara khusus. Huruf italic ini digunakan untuk memberikan penekanan yang lebih halus (h.15).

C. *Regular*

Bobot dasar dari suatu jenis huruf, dari mana variasi-variasi lainnya berasal (h.15).

D. *Bold*

Versi tebal dari versi *regular* untuk memberikan penekanan yang lebih tajam di dalam teks. Ketebalan sendiri memiliki variasi yang berbeda-beda seperti *semibold* atau *ultrabold* (h.15).

E. *Light*

Versi lebih tipis dari *regular* dengan versi yang lebih tipis lagi disebut *thin*. (h.15).

#### F. *Condensed*

Versi lebih sempit dari regular yang berguna untuk membuka ruang yang lebih besar ketika ingin menggunakan huruf yang besar, namun dengan *space* terbatas (h.15).

#### G. *Extended*

Versi yang lebih lebar dari regular, seringkali disebut juga sebagai *expanded* (h.15).



Gambar 2.10 *Typestyle* Tipografi  
Sumber: Craig (2006)

Tipografi tidak hanya memiliki *typeface font pestyle font* yang berbeda-beda saja, namun juga terdapat *typestyle* yang berbeda. Dalam hal ini, *typestyle* digunakan untuk mempertegas, baik secara halus maupun tegas untuk membedakan suatu kata tertentu, seperti misalnya kata dalam bahasa inggris dalam karya ilmiah yang berbahasa Indonesia seringkali

dituliskan dengan *italic* atau gaya miring, yang mengartikan bahwa bahasa tersebut merupakan bahasa asing.

### 2.2.4.3 Anatomi Tipografi

Anatomi huruf merupakan sebuah struktur yang ada pada ruang masing-masing huruf (Purba dalam(Sihombing, 2020) h.2514). Istilah-istilah khusus pada setiap huruf dan tipografi terdiri dari bermacam bagian, Craig (2006, h.12) mengelompokannya menjadi sembilan bagian, yang terdiri dari:

A. *Characters*

Berupa huruf, tanda baca, angka, dan elemen-elemen lainnya yang digunakan dalam penyusunan tipografi (h.12).

B. *Uppercase*

Huruf besar dalam alfabet, seringkali disingkat menjadi *Caps*, U.C, atau C (h.12).

C. *Lowercase*

Huruf kecil dalam alfabet, seringkali disingkat sebagai /c, atau jika digabungkan dengan huruf besar ditulis U/lc, U&/c, atau C/lc (h.12).

D. *Baseline*

Garis yang sejajar dengan bagian bawah huruf. Tidak menjadi bagian desain, bersifat sebagai garis panduan. Namun menjadi dasar bagi huruf-huruf agar tampak berdiri (h.12).

E. *Meanline*

Garis yang terletak pada bagian atas sebagian besar huruf kecil namun tidak menjadi bagian desain bersifat sebagai garis panduan (h.12).

F. *X-height*

Tinggi dari huruf kecil, diukur antara *meanline* dan *baseline* (h.12).

### G. Ascender

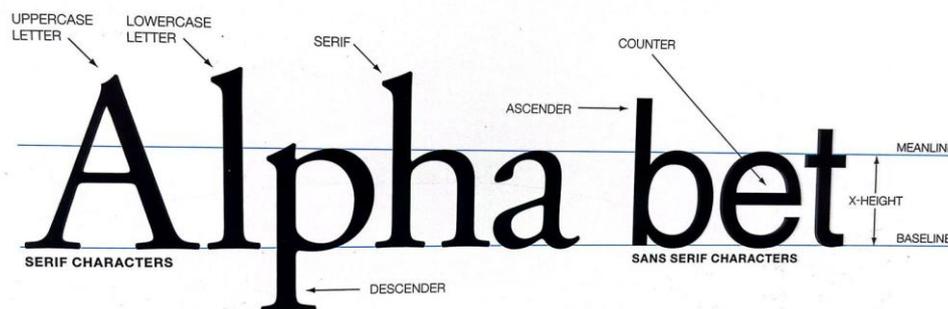
Merupakan bagian dari beberapa huruf kecil yang panjangnya hingga mencapai diatas *meanline*. Beberapa huruf *ascender* adalah b,d, dan h (h.12).

### H. Descender

Merupakan bagian dari beberapa huruf kecil yang panjangnya hingga melewati *baseline*. Beberapa huruf *descender* adalah y, g, dan p (h.12).

### I. Counter

Ruang tertutup yang menjadi bagian / ada didalam sebuah huruf. Beberapa huruf yang memiliki *counter* seperti e,b,d, dan p (h.12).



Gambar 2.11 Anatomi Huruf  
Sumber: Craig (2006)

Dalam tipografi, anatomi juga merupakan salah satu hal yang penting untuk diperhatikan. Hal ini dikarenakan setiap huruf dalam alfabet memiliki cara penulisan yang berbeda. Penggunaan anatomi-anatomi yang berbeda ini dapat membantu memberikan identitas visual yang berbeda juga bagi setiap huruf (Sihombing, dalam Lazuardi, 2018).

## 2.3 Plagiarisme

Dalam rangka memahami plagiarisme dengan lebih mendalam dan jelas, plagiarisme dapat dibagi menjadi beberapa hal, dimulai dari jenis-jenis plagiarisme, faktor terjadinya, cara terhindar dari plagiarisme, serta dampak dan sanksi yang dapat diterima jika melakukan plagiarisme.

### 2.3.1 Jenis plagiarisme

Jenis plagiarisme dapat ditinjau dari dua hal, secara motivasi, plagiarisme terdiri dari *intentional plagiarism*, *unintentional plagiarism*, dan *inadvertent plagiarism*. Sedangkan jika dilihat dari cara melakukan, plagiarisme dapat terjadi melalui *patchwriting*, *inappropriate paraphrasing*, dan *summaries* (Shadiqi, 2019, h.32)

#### A. *Intentional Plagiarism*

Bentuk plagiarisme yang dilakukan secara sengaja dan sadar dan merupakan bentuk pelanggaran plagiarisme yang paling berat. Hal ini dapat juga dikaitkan dengan perilaku *self-plagiarism*, dimana seorang penulis dengan sengaja melakukan tindakan multi-publikasi dengan mempublikasikan karya yang sama di artikel yang berbeda-beda tanpa sepengetahuan penerbit (h.32).

#### B. *Unintentional Plagiarism*

Terjadi ketika seseorang dinyatakan melakukan tindakan plagiarisme, namun secara tidak sadar atau tidak disengaja. Barnett dan Campell (Shadiqi, 2019, h.32) menyatakan bahwa hal ini dapat terjadi ketika seseorang menggunakan penulisan, kata, atau frase yang dimiliki seseorang pada karya ilmiahnya, namun penulis lupa untuk memberikan sitasi atau sumber. Selain itu, ketidaksengajaan dalam melakukan plagiarisme juga dapat terjadi jika seseorang tidak mengetahui secara menyeluruh batasan apa yang termasuk kedalam bentuk plagiarisme (h.32).

#### C. *Inadvertent Plagiarism*

*Inadvertent* menyerupai dengan plagiarisme tidak sengaja, namun terjadi dikarenakan pelaku lalai dalam mencatat sumber atau tidak

menyertai kutipan dari sumber yang digunakannya (Barnett dan Campbell, dalam Shadiqi, 2019, h.33).

D. *Patchwriting*

*Patchwriting* sebagai tindakan menggunakan kembali teks yang telah dipublikasikan namun tidak menyebutkan sumber yang diambil. Perilaku ini dapat terjadi ketika seorang mahasiswa menyalin beberapa makalah yang ada di internet dan dikatakan sebagai tulisan miliknya sendiri. (Roig dalam Shadiqi, 2019, h.33).

E. *Inappropriate Paraphrasing*

Perilaku yang menyerupai *patchwriting*, yaitu dengan menyalin isi sebuah makalah dengan menyertakan sumber, namun kalimat yang digunakan tidak diubah atau hanya dimodifikasi sedikit. Sedangkan dalam pembuatan karya ilmiah, ketika hendak menulis sitasi, penulis tidak hanya harus menyertakan sumber saja, namun juga harus melakukan parafrase pada kalimat yang diambil, baik dengan menggunakan kutipan langsung, maupun tidak langsung (Cooper dalam Shadiqi, 2019, h.33).

F. *Summaries*

Seseorang dinyatakan melakukan plagiarisme dalam bentuk *summary* ketika penulis mempersingkat tulisan yang dimiliki orang lain dan tidak menyebutkan sumber. Shadiqi menjelaskan bahwa salah satu bentuk plagiarisme juga dapat terjadi ketika penulis semata-mata hanya mentranslasi jurnal yang tertulis dalam bahasa Inggris menjadi bahasa Indonesia tanpa memberikan kutipan atau melakukan parafrase (Cooper dalam Shadiqi, 2019, h.34).

Plagiarisme memiliki berbagai macam jenis, baik yang terjadi secara sengaja maupun tidak sengaja, plagiarisme yang bentuknya kecil maupun besar. Oleh karena itu, perlu memiliki pengetahuan yang benar mengenai plagiarisme dan berhati-hati ketika membuat sebuah penulisan, terutama dalam karya ilmiah.

### 2.3.2 Faktor Terjadinya Plagiarisme (Kalangan Akademik)

Debnath (dalam Shadiqi, 2019, h.36) memberikan delapan alasan mengenai hal-hal yang memicu seseorang untuk melakukan plagiarisme, tindakan itu mencakup:

- A. Adanya internet membuat seseorang lebih mudah untuk mendapatkan informasi yang diinginkan (h.36).
- B. *Deadline* untuk tuntutan akademik atau publikasi yang membuat seseorang menjadi terburu-buru untuk menyelesaikan karyanya (h.36).
- C. Kurangnya rasa percaya diri, terutama pada penulis pemula pada keterampilan menulisnya (h.36).
- D. Mengerjakan karya di bawah tekanan (h.36).
- E. Tidak mempunyai pengetahuan yang cukup mengenai topik plagiarisme (h.36).
- F. Tidak mengetahui bahwa melakukan parafrase dari teks *original* tanpa menyalin tetap tidak terbolehkan jika tidak menempatkan referensi (h.36).
- G. Banyak orang memiliki pandangan bahwa menyatakan ulang data/teks yang mereka nyatakan sendiri (*self-plagiarism*) bukanlah sebuah masalah (h.36).
- H. Pernah melakukan tindakan plagiarisme tanpa mendapatkan sanksi apapun, sehingga memicu untuk melakukannya kembali (h.36).

Sedangkan menurut Suganda (dalam Sukaesih, 2018, h.211), penyebab maraknya kasus plagiarisme karya ilmiah di perguruan tinggi Indonesia adalah:

- A. Kurang pelatihan, menyebabkan pengetahuan seseorang mengenai tata cara penulisan yang baik dan sesuai aturan yang minim (h.211).
- B. Kurang akses pada kepustakaan (h.211).
- C. Kurang memiliki rasa apresiasi dan hormat pada penulis lain (h.211).
- D. Rendahnya sanksi yang diberikan (h.211).

Sukaesih (2018, h.211) mengatakan bahwa salah satu alasan kasus plagiarisme tidak kian menurun di Indonesia dikarenakan kurangnya rasa hormat dan penghargaan terhadap karya ilmiah yang dibuat orang lain. Plagiarisme juga tidak semata-mata hanya dapat terjadi kepada mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan saja, tetapi dapat terjadi pada seluruh civitas academia maupun diluarnya. Terjadinya plagiarisme tidak terjadi hanya karena kesalahan dari pelaku saja, namun kurangnya sanksi yang tegas juga dapat menjadi pemicu terjadinya plagiarisme (Shadiqi, 2019, h.37). Selain itu, rendahnya peraturan yang ketat oleh otoritas pendidikan dalam proses pengecekan karya ilmiah juga bisa menjadi salah satu faktor banyaknya tindakan plagiarisme di Indonesia (Syukriah, 2022).

Perilaku plagiarisme menjadi suatu hal yang masih hangat dibicarakan ditambahnya dengan kemajuan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) yang semakin berkembang dengan pesat. Sebelumnya, plagiarisme semakin bertambah dikarenakan kemajuan teknologi *google* dan *Wikipedia* (Visi Integritas, 2023). Namun, kehadiran AI yang dapat berkomunikasi dan memberikan data tanpa sumber yang dicari penggunaanya hanya dengan satu kalimat pertanyaan membuat praktik plagiarisme semakin mudah untuk dilakukan. Dina (dalam Setyono, 2023) menyuarakan pendapatnya mengenai AI ChatGPT yang dapat menghasilkan plagiarisme karena pengambilan datanya yang kurang akurat dan banyak menjiplak dari hasil karya orang lain. Setyono (2023) mengatakan bahwa plagiarisme dapat terdeteksi ketika menggunakan program AI karena datanya yang diambil dari berbagai macam sumber, namun tidak disebutkan secara jelas dan spesifik sumbernya. Penggunaan AI seperti ChatGPT dan Gemini dapat digunakan untuk membantu penulis, namun dibutuhkannya penyaringan informasi yang diberikan dan memastikan dengan jelas sumber dari data yang diberikan.

Plagiarisme dapat terjadi dikarenakan banyak hal dan semakin berkembangnya teknologi, semakin banyak juga hal-hal yang dapat menjadi pemicu terjadinya hal ini. Perilaku plagiarisme bahkan sudah tidak terjadi hanya dalam sebatas internet saja, namun sudah semakin berkembang ke ranah

*artificial intelligence*. Seseorang harus lebih berhati-hati lagi ketika menggunakan bantuan-bantuan yang ada di internet yang terkadang terasa seperti hal sepele yang dampaknya dapat menjadi besar dan sangat merugikan.

### **2.3.3 Cara Menghindari Plagiarisme**

Langkah-langkah yang dipercaya dapat mengurangi terjadinya plagiarisme, yang tertera di Cooper (dalam Shadiqi, 2019, h.37) adalah seperti:

- A. Memberikan sitasi pada sumber yang paling terbaru (h.37).
- B. Melakukan parafrase ketika hendak mengutip penulis lain (h.37).
- C. Memanfaatkan layanan yang dapat menguji tingkat plagiarisme (h.37).

*American Psychological Association* (dalam (Shadiqi, 2019), h. 38) menambahkan bahwa pada saat ini melakukan pengutipan telah berada dibawah aturan khusus yang seringkali lebih dikenal sebagai *APA Style*. Format penulisan terbaru yang digunakan sebagai standar internasional telah diterbitkan oleh APA pada tahun 2019 dan telah diterapkan sejak Maret 2020 (Fiqhi, 2020). Penulisan terbaru ini diberi nama *Publication manual of the American Psychological Association Seventh Edition*, atau yang lebih sering disebut sebagai *APA Style 7*.

Dalam rangka agar seseorang dapat terhindari dari bentuk plagiarisme, dibutuhkannya pengetahuan mengenai cara penggunaan sitasi dan penulisan parafrase yang benar. Namun, kedua hal tersebut saja tidak cukup agar seseorang terhindar dari bentuk plagiarisme, seorang penulis juga perlu mengetahui cara menuliskan sitasi dan daftar pustaka dengan benar, yang sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan, seperti misalnya dengan menggunakan *American Psychological Association Seventh Edition (APA Style 7)*.

### **2.3.4 Dampak dan Sanksi Plagiarisme**

Beberapa peraturan hukum yang dapat dijadikan acuan dalam menangani kasus plagiarisme (Disemadi & Kang, 2021, h.6). Seperti pada jurnal hukum mengenai Peraturan Kepala Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) Nomor 5 Tahun 2014 tentang Kode Etik Publikasi Ilmiah, di

bagian 5.2.1 menyatakan bahwa seorang penulis diharuskan untuk memberikan pernyataan bahwa hasil karya tulis yang dibuat tidak pernah dipublikasikan, baik dalam Bahasa Indonesia maupun bahasa asing, dan sedang diajukan untuk diterbitkan kepada seorang penerbit. Jika karya yang diambil bagiannya telah memiliki *copyright* yang bukan lagi ada di tangan sang penulis, maka penulis dapat terkena Pasal 8 UU Hak Cipta yang menyebutkan bahwa pemegang hak cipta memiliki hak untuk melakukan atau melarang ciptaannya untuk dibuat, dipakai, diekspor dan impor, dijual, atau diedarkan tanpa persetujuan pemilik hak cipta.

Seseorang yang ditemukan telah melakukan perilaku plagiarisme dapat terlibat dalam masalah hukum. Hamni dkk. (2023)) menyebutkan bahwa pengakuan hak cipta dalam bentuk hak moral diperjelas dalam Pasal 5 UUHC, sebagaimana pada salah satu penjelasannya tertulis bahwa pencipta berhak untuk mempertahankan haknya jika terjadi distorsi, mutilsai, atau modifikasi terhadap ciptannya yang berdampak buruk terhadap kehormatan dan reputasi pencipta. Hamni dkk. (2023, h.55) memperjelas bahwa hak moral merupakan hak yang dimiliki oleh seorang pencipta sehingga mereka dapat memberikan larangan jika seseorang hendak melakukan perubahan terhadap karya intelektualnya.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 yang membahas mengenai Plagiasi di Perguruan Tinggi, pada pasalnya yang ke-12, tertera sanksi yang dapat diterima oleh mahasiswa yang terbukti melakukan plagiasi, yang terdiri dari:

- A. Teguran secara verbal
- B. Peringatan secara tertulis
- C. Pemberian hak mahasiswa ditunda
- D. Pembatalan penilaian yang telah diterima pada mata kuliah yang diberlakukan plagiasi
- E. Pencabutan status sebagai mahasiswa secara terhormat
- F. Pencabutan status sebagai mahasiswa secara tidak terhormat / *drop out*

G. Ijazah yang menyatakan bahwa mahasiswa telah lulus dibatalkan.

Pujiati (2023) juga mengatakan bahwa jika terdeteksi melakukan *self-plagiarism* dapat menyebabkan hasil karya tidak diakui dan di *blacklist* oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Ditjen Dikti), yang berlaku sebagai salah satu bagian utama yang ada di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan bertanggung jawab dalam bidang perguruan tinggi akademik.

Plagiarisme dalam mata hukum memiliki konsekuensi yang besar yang dapat mempengaruhi reputasi, pekerjaan, dan moral yang dimiliki oleh seseorang. Hancurnya hal-hal tersebut dapat berefek besar juga terhadap mentalitas yang dimiliki. Oleh karena itu, saat membuat karya ilmiah dibutuhkan kesadaran diri, karena kemudahan sesaat tidak akan pernah sebanding dengan konsekuensi yang harus dihadapi ketika terjerat kasus plagiarisme, terutama dalam bentuk hukum.

### **2.3.5 Karakteristik Mahasiswa**

Mahasiswa merupakan seorang calon sarjana yang menjalankan pendidikan di perguruan tinggi untuk dikembangkan menjadi calon-calon intelektual (Suwono dalam Sihombing, 2020, h.106)

Adanya perbedaan proses belajar mengajar pada perguruan tinggi dengan tingkat-tingkat pendidikan yang telah dijalankan sebelumnya (LSP31, 2019). Pada kegiatan perguruan tinggi, ada beberapa kegiatan utama yaitu, proses pendidikan dan pengajaran, proses penelitian, dan proses pengabdian. Ketiga hal ini membentuk sifat mandiri dan bebas seseorang dalam proses memperoleh pengetahuan.

Universitas Ma'soem (2020) menyebutkan beberapa karakter yang perlu dimiliki oleh mahasiswa, karakter-karakter tersebut terdiri dari:

#### **A. Pemikiran yang Kritis**

Mahasiswa yang ada pada perguruan tinggi perlu memiliki pemikiran yang tajam karena mereka diharapkan sudah mandiri dalam proses belajar.

B. Bertanggung Jawab

Mahasiswa juga diharapkan untuk memiliki rasa tanggung jawab yang lebih tinggi. Tanggung jawab ini dibutuhkan tidak hanya dalam pembelajaran, namun juga dalam kehidupan sehari-hari.

C. *Open-minded*

Mahasiswa perlu memiliki pikiran yang terbuka dalam hal menerima kritik, saran, dan mendapatkan pendapat dari orang lain. Seseorang tidak dapat memaksakan kehendak mereka mengenai suatu hal jika tidak berjalan sesuai dengan yang mereka inginkan, melainkan harus memiliki kemampuan untuk menerima ketika pendapat yang dimiliki ditolak. Seseorang harus melihat keadaan dalam dua sisi dan tidak hanya memikirkan diri sendiri.

D. Sikap Dewasa

Kedewasaan yang dimaksud adalah dalam bentuk etika, baik dalam berbicara maupun berperilaku. Etika yang baik adalah mereka yang memiliki tata krama dan sopan santun di kehidupan sehari-harinya, baik pada lingkungan pendidikan maupun pada lingkungan umum.

Pada umumnya, manusia memang memiliki ciri khas pribadi yang berbeda-beda. Namun, secara garis besar beberapa karakter yang seharusnya dimiliki dalam mahasiswa yang sedang menjalani perguruan tinggi adalah pemikiran yang kritis, rasa tanggung jawab yang tinggi, pemikiran yang terbuka terhadap kritik maupun saran, dan dewasa baik dalam kata maupun perilaku. Memiliki sifat-sifat ini dapat dikatakan sebagai *starter pack* dalam menjadi mahasiswa yang baik.

## 2.4 Penelitian yang Relevan

Dalam rangka membuat perancangan yang baik, lengkap, dan relevan, dibutuhkannya penelitian-penelitian yang lebih dalam terhadap karya-karya yang sebelumnya telah dibuat agar karya ini dapat memiliki hal baru yang dapat disajikan dan mencakup pengetahuan yang rangkum, namun lengkap dan mudah untuk

dicerna. Berikut adalah tabel yang berisikan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dengan tema yang relevan:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perilaku Plagiarisme di Kalangan Mahasiswa Magister Universitas Airlangga	Fendi Triyanto Aji	Sebanyak 61,43% mahasiswa berusaha mengerjakan paper dengan kemampuan diri sendiri, sedangkan sebesar 68,57% mengatakan ingin menyelesaikan tugas dengan cepat dan usaha yang ringan	a. Target geografis tidak terbatas pada satu universitas saja, namun pada universitas di daerah Tangerang b. Merancang <i>output</i> media yang dapat membantu mengurangi plagiarisme
2.	Memahami dan Mencegah Perilaku Plagiarisme dalam Menulis Karya Ilmiah	Muhammad Abdan Shadiqi	Membahas mengenai jenis-jenis plagiarisme. Bagaimana cara melakukannya, alasan melakukan plagiarisme, dan langkah-langkah menghindari plagiarisme	a. Penelitian dilakukan dengan memberikan <i>output</i> berupa perancangan buku informasi mengenai plagiarisme
3.	Analisis Tingkat Plagiarisme Karya Ilmiah Jurnal Mahasiswa Ilmu Perpustakaan UNDIP Tahun 2015-2016 Dengan <i>Software TurnItIn</i> .	Aulia Rachmanidah & Yuli Rohmiyati	Plagiarisme mengalami penurunan dari tahun 2015 ke 2016, yaitu dari 30,73% menjadi 26,54%.	a. Secara geografis, penelitian dilakukan kepada universitas di Tangerang b. Memberikan solusi berupa <i>output</i> media yang dapat membantu mengurangi

				praktik plagiarisme.
--	--	--	--	----------------------

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa salah satu masalah utama yang seringkali ditemukan pada penelitian yang mengangkat tema mengenai plagiarisme adalah target geografis yang tidak spesifik dalam daerah Tangerang, banyak dari mereka membahas mengenai plagiarisme yang terjadi terhadap satu universitas tertentu saja. Selain itu, pembahasan yang dilakukan tidak memberikan solusi berupa *output* media yang dapat membantu mengurangi praktik plagiarisme yang masih sering ditemukan.

