

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Salah satu masalah terbesar dalam dunia pendidikan tinggi saat ini di Indonesia adalah plagiarisme. Menurut Eaton (2021) Perkembangan teknologi digital dan kemudahan akses internet saat ini memberikan berbagai kemudahan bagi mahasiswa dalam mencari referensi dan sumber pembelajaran. Berbagai karya, baik berupa tulisan, gambar, maupun desain visual, dapat diakses dengan cepat melalui berbagai platform digital menurut Jenkins (2022). Namun, kemudahan tersebut juga meningkatkan risiko terjadinya plagiarisme, karena mahasiswa dapat dengan mudah menyalin karya orang lain tanpa mencantumkan sumber yang sesuai. Berdasarkan hasil Survei Penilaian Integritas (SPI) Pendidikan 2024 yang dilakukan oleh Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK), 44,59% mahasiswa mengaku pernah melakukan plagiarisme meskipun mengetahui bahwa tindakan tersebut merupakan pelanggaran akademik, sedangkan praktik plagiarisme masih ditemukan di 43% perguruan tinggi yang disurvei. Temuan tersebut menunjukkan bahwa plagiarisme masih menjadi tantangan dalam menjaga integritas akademik di lingkungan pendidikan tinggi sehingga diperlukan upaya edukasi yang lebih efektif untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa terhadap pentingnya orisinalitas karya.

Plagiarisme merupakan masalah umum yang berdampak negatif pada perkembangan intelektual dan kreatif mahasiswa. Perilaku ini menunjukkan rendahnya kualitas akademik, di mana siswa cenderung kehilangan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, analisis, dan pemikiran kritis mereka jika terus berlanjut (Handayani & Fitriani, 2021). Selain itu, menurut Sarah Elaine Eaton (2021) plagiarisme menghambat proses kreatif secara keseluruhan, karena kebiasaan menyalin karya orang lain tanpa izin membuat mahasiswa gagal mengeksplorasi konsep baru, bereksperimen dengan elemen visual, serta menciptakan desain unik yang inovatif. Akibatnya, karya akademik yang

dihasilkan seringkali tidak *original*, kurang mampu menyelesaikan masalah komunikasi visual, dan menurunkan standar kualitas secara pribadi maupun institusional.

Beberapa perguruan tinggi telah melakukan upaya edukasi untuk mencegah plagiarisme melalui berbagai media akademik. menerapkan penggunaan sistem pengecekan plagiarisme serta memberikan sosialisasi kepada mahasiswa dalam kegiatan akademik dan penyusunan tugas. Media yang digunakan dalam kegiatan tersebut umumnya, menggunakan tampilan layar, serta penyampaian materi melalui sosialisasi akademik. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020), pencegahan plagiarisme di perguruan tinggi dilakukan melalui edukasi, sosialisasi, dan penyediaan pedoman akademik kepada mahasiswa sebagai bagian dari upaya menjaga integritas akademik. Namun, media yang digunakan masih bersifat informatif dan formal, serta belum memanfaatkan pendekatan desain komunikasi visual secara khusus untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa secara lebih menarik dan komunikatif, terutama bagi mahasiswa desain yang lebih responsif terhadap media visual.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pendekatan strategis yang mampu menjembatani pesan edukasi anti-plagiarisme dengan gaya komunikasi mahasiswa masa kini. Penelitian terbaru menegaskan bahwa kampanye yang efektif harus relevan dengan karakter audiens, bersifat interaktif, serta mendorong partisipasi aktif mahasiswa (Suminas, Fahmy & Ayuningtyas, 2023). Dengan demikian, kampanye sosial anti-plagiarisme berbasis media digital kreatif menjadi solusi yang tepat, karena tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian pesan, tetapi juga membangun kesadaran mahasiswa untuk menghasilkan karya orisinal. Pendekatan ini diharapkan dapat menumbuhkan budaya akademik yang jujur serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia di masa depan. Menurut Priyatna (2021) media digital digunakan dalam kampanye anti plagiarisme tidak hanya membantu menyampaikan pesan, tetapi juga dapat mendorong mahasiswa untuk mengurangi plagiarisme.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas penulis menemukan beberapa masalah, yaitu:

1. Maraknya praktik plagiarisme di kalangan mahasiswa menunjukkan rendahnya kesadaran terhadap nilai originalitas dan integritas akademik.
2. Media kampanye sosial anti-plagiarisme belum efektif sehingga diperlukan media digital yang lebih kreatif dan interaktif

Dari masalah yang ditemukan maka dapat disimpulkan rumusan masalah dari perancangan itu adalah bagaimana perancangan kampanye sosial edukasi anti plagiarisme untuk mahasiswa.

## **1.3 Batasan Masalah**

Objek media informasi yang akan dirancang adalah kampanye sosial edukasi anti plagiarisme menggunakan Website sebagai media utama, Target perancangan ini adalah mahasiswa laki-laki maupun perempuan berusia 18–24 tahun dengan pendidikan minimal awal semester, berdomisili Jabodentabek. Kampanye ini berfokus pada peningkatan kesadaran mahasiswa mengenai pentingnya originalitas karya dan integritas akademik melalui penyampaian pesan visual yang kreatif, interaktif, dan mudah dipahami.

## **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijabarkan sebelumnya, penulis memiliki tujuan membuat perancangan kampanye sosial edukasi anti plagiarisme melalui media utama website untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa jurusan desain dengan usia 18 - 24 tahun terhadap pentingnya menjaga orisinalitas karya dan integritas akademik.

## **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat penelitian dan perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dua aspek, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat tersebut tidak hanya berdampak pada pengembangan keilmuan di ranah akademik,

tetapi juga memberikan nilai tambah bagi penulis peneliti berikutnya, maupun institusi pendidikan.

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan bahwa tugas akhir ini akan menambah pengetahuan tentang desain komunikasi visual, khususnya tentang bagaimana membuat kampanye sosial edukasi anti plagiarisme. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi untuk membangun strategi komunikasi visual yang efektif untuk menyebarkan pesan edukatif melalui media digital.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, desain kampanye ini membantu mahasiswa sebagai media edukasi karena meningkatkan kesadaran akan pentingnya membuat karya yang unik dan berprestasi dengan baik. Tugas akhir ini membantu penulis belajar membuat strategi komunikasi visual yang inovatif dan berguna. Karya ini juga dapat digunakan oleh institusi pendidikan sebagai contoh atau referensi untuk membangun program pencegahan plagiarisme yang menggunakan pendekatan media digital.

