

ETIKA PLAGIARISME DALAM KARYA SENI

Lionel Ricardo Timotius^{1*}, Alexius Devon Boedianto²,
Eric Wibisono³, dan Ian Chandra San⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Ma Chung
Jalan Villa Puncak Tidar N-01, Doro, Karangwido, Kabupaten Malang, Jawa Timur, Indonesia 65151

Email korespondensi: ricardolionel6@gmail.com

Received: 27 05 2026 – Revised: 29 06 2026 - Accepted: 07 07 2026 - Published: 01 08 2026

Abstrak. Perkembangan teknologi digital saat ini mempermudah proses produksi karya seni, namun di sisi lain memicu peningkatan kasus pelanggaran hak cipta dan plagiarisme di kalangan para seniman. Masalah ini muncul karena kurangnya kesadaran masyarakat terkait batasan pengambilan karya orang lain sebagai referensi dengan pencurian karya seni secara sengaja. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kesadaran lebih kepada masyarakat, khususnya bagi para akademisi muda yang ingin terjun ke dunia kreatif. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu melalui kegiatan seminar interaktif dan survei evaluatif yang dilakukan pada siswa kelas 10 SMK Cor Jesu Malang, khususnya pada jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Hasil temuan saintifik dari survei pasca-seminar menunjukkan adanya peningkatan pemahaman kesadaran yang signifikan, di mana mayoritas siswa-siswi dari jurusan tersebut kini dapat memahami dengan betul batasan etis plagiarisme. Implementasi metode seminar ini berhasil memberi tolak ukur yang jelas bahwa penyampaian materi interaktif mampu mengubah persepsi keliru tentang orisinalitas karya. Dan adanya metode survei yang ditujukan sebagai alat evaluasi bagi para siswa-siswi dapat menjadi bukti konkret bahwa mereka mampu memahami secara jelas terkait plagiarisme. Kesimpulannya, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa edukasi mengenai etika berkarya dan hak cipta perlu diberikan secara berkesinambungan agar peserta didik tidak hanya memahami konsep plagiarisme secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam proses penciptaan sebuah karya secara nyata yang inovatif, dan kreatif, serta bertanggung jawab secara moral dan hukum dalam menghadapi perkembangan industri kreatif di era digital ini.

Kata kunci: plagiarisme, karya seni, batasan, seminar, SMK Cor Jesu

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, teknologi sebagai bagian dari kehidupan kita sehari-hari juga mengalami kemajuan. Kemudahan tersebut ditunjukkan melalui munculnya berbagai *software* dan platform digital yang menawarkan kemudahan serta efisiensi bagi para *designer*. Kehadiran teknologi tersebut berhasil membuat sebagian besar *designer* merasa tertolong. Sayangnya, beberapa fakta di lapangan menunjukkan dampak yang berbeda. Selain membantu para *designer*, kemajuan teknologi dalam perkembangan *software* desain juga membuka peluang bagi sebagian orang yang tidak bertanggung jawab. Kemudahan ini justru meningkatkan kasus pelanggaran hak cipta dan plagiarisme terhadap sebuah karya seni (Nugrahani, 2018).

Seringkali, kemajuan teknologi ini malah menjadi sasaran kesalahan. Padahal, tindakan plagiarisme bukan terjadi semata-mata karena perkembangan *software* dan

perangkat digital yang memudahkan masyarakat untuk melakukan tindakan tersebut. Masalah ini muncul dari kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap batasan antara penggunaan referensi dan plagiarisme (Disemadi & Kang, 2019). Secara umum, plagiarisme berarti sebuah tindakan mengambil atau mencuri karya milik orang lain dan diakui sebagai milik sendiri. Tindakan ini bisa terjadi baik dalam bentuk utuh sebagai karya maupun ide tanpa melakukan modifikasi sama sekali (Wibowo, 2012).

Menurut Jeffery Alan Winters, seseorang dapat melakukan tindakan ini baik itu disengaja maupun tidak disengaja. Disebutkan bahwa, plagiarisme secara sengaja dapat terjadi jika sang pelaku secara sadar menjiplak karya atau ide milik orang lain tanpa melakukan modifikasi dan tidak memberikan kredit. Sedangkan, jika seseorang mengambil ide milik orang lain, namun caranya dalam melakukan modifikasi kurang tepat, hal tersebut bisa disebutkan sebagai plagiarisme secara tidak sengaja (Wibowo, 2012).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 17 Tahun 2010, seseorang dapat dikatakan melakukan plagiarisme dan mendapatkan sanksi hukum jika melakukan tindakan diantaranya sebagai berikut: (1) Mengutip kata-kata atau kalimat orang lain tanpa menggunakan tanda kutip dan tanpa menyebutkan identitas sumbernya. (2) Menggunakan gagasan, pandangan atau teori orang lain tanpa menyebutkan identitas sumbernya. (3) Menggunakan fakta (data, informasi) milik orang lain tanpa menyebutkan identitas sumbernya. (4) Mengakui tulisan orang lain sebagai tulisan sendiri. (5) Melakukan parafrase (mengubah kalimat orang lain ke dalam susunan kalimat sendiri tanpa mengubah idenya) tanpa menyebutkan identitas sumbernya. (6) Menyerahkan suatu karya ilmiah yang dihasilkan dan/atau telah dipublikasikan oleh pihak lain seolah-olah sebagai karya sendiri. (7) Menggunakan suatu karya untuk dikumpulkan pada satu tugas akademik, yang sebelumnya telah digunakan pada tugas akademik lain yang terkait dengan suatu mata kuliah (Sukowati & Suciptaningsih, 2024).

Dalam dunia pendidikan, tindakan plagiarisme sering dijumpai pada tingkatan perguruan tinggi. Dimana hal ini menjadi sangat ironis, tingkatan tertinggi dalam dasar pendidikan dunia menjadi penyumbang jumlah kasus terbanyak terkait pelanggaran hak cipta dan plagiarisme. Meningkatnya penggunaan internet menjadi faktor dominan. Selain faktor eksternal, faktor internal penyebab maraknya tindakan plagiarisme yang dilakukan oleh mahasiswa adalah bidang akademik. Mendapat hasil yang memuaskan, dipercaya untuk mendapatkan beasiswa, memenangkan kompetisi, adalah sebagian contoh dari faktor internal (Magdalena et al., 2023).

Selain menimbulkan dampak negatif pada korban, tindakan plagiarisme juga merugikan bagi pelaku. Kehilangan reputasi adalah dampak yang paling berbahaya. Hal ini akan memiliki efek domino yang bisa berujung dengan tindakan penghilangan nyawa sendiri. Bagi korban, ada kemungkinan bahwa dia akan kehilangan rasa percaya diri terkait dalam produksi sebuah karya (Khairani & Zainarti, 2025)

Tindakan ini sebaiknya diminimalisir sejak dini. Dengan tujuan agar tidak menular dan menciptakan ekosistem yang buruk. Pencegahan adalah tindakan yang tepat, terutama pencegahan dalam bentuk literatur akademik (Pratiwi & Aisyah, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan pada murid di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan dengan menggunakan metode seminar interaktif dilanjutkan dengan pengisian survei evaluasi agar dapat merangsang sikap berpikir kritis siswa siswi terhadap isu yang dibawakan.

MASALAH

Di era maraknya teknologi digital saat ini, dunia kreatif menghadapi masalah berupa peningkatan kasus pelanggaran hak cipta dan plagiarisme karya seni. Meskipun berbagai perangkat lunak dan *platform* digital diciptakan untuk memberikan efisiensi bagi para desainer, kemudahan ini justru sering disalahgunakan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab untuk menjiplak karya orang lain. Fenomena ini memunculkan tantangan kultural dan edukatif yang berpusat pada sumber daya manusianya, bukan sekadar pada teknologi itu sendiri (Nugrahani, 2018). Telah terjadi pergeseran pemahaman di tengah masyarakat, di mana batas antara mencari inspirasi dan melakukan pencurian karya seni menjadi semakin kabur.

Menghadapi situasi tersebut, masyarakat khususnya para seniman, desainer, dan akademisi muda sangat membutuhkan literasi serta edukasi yang komprehensif terkait etika berkarya. Kebutuhan utama yang harus segera dipenuhi adalah memberikan pemahaman yang jelas mengenai batasan antara mengambil karya orang lain sebagai referensi yang sah dengan tindakan pencurian ide. Pemahaman ini sangat krusial untuk mencegah terjadinya plagiarisme, baik yang dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja akibat teknik memodifikasi ide yang kurang tepat.

Dalam ranah yang lebih spesifik, masalah pokok ini sangat relevan dengan mitra atau target kegiatan penelitian, yaitu siswa kelas 10 jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Cor Jesu Malang, yang merupakan calon pelaku industri kreatif. Siswa jurusan DKV sangat rentan melakukan plagiarisme karena mengalami krisis kesadaran etis, mereka sering

kali kesulitan membedakan mana penggunaan referensi yang benar dan mana yang termasuk jiplakan. Oleh karena itu, kegiatan seminar edukatif ditargetkan untuk membongkar persepsi keliru tersebut. Seminar ini dirancang untuk memberikan tolak ukur orisinalitas yang jelas sehingga peserta didik mampu memahami batasan etis dalam menggunakan karya orang lain sebagai referensi.

Selain masalah kesadaran, terdapat juga krisis literasi konsekuensi moral dan hukum dari tindakan plagiarisme, seperti aturan yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 17 Tahun 2010 (Sukowati & Suciptaningsih, 2024). Edukasi yang diberikan melalui kegiatan ini ditargetkan agar para siswa tidak hanya mengerti konsep plagiarisme sebatas teori, tetapi juga sungguh-sungguh menyadari tanggung jawab hukum dan moral mereka saat nanti berprofesi di era digital.

Lebih lanjut, untuk menjawab masalah bahwa pemahaman teoretis seringkali gagal diterapkan dalam penciptaan karya nyata, penelitian ini menggunakan metode survei evaluatif pasca-seminar. Penggunaan survei ini merupakan target kegiatan yang berfungsi sebagai alat ukur praktis untuk membuktikan secara konkret dan saintifik bahwa siswa benar-benar memahami batasan plagiarisme, sehingga mereka siap menerapkan untuk menghasilkan karya yang inovatif, kreatif, dan orisinal (Pratiwi & Aisya, 2021).

METODE PELAKSANAAN

Pada bagian metode pelaksanaan, penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan meliputi kegiatan seminar interaktif, serta survei evaluatif untuk meningkatkan pemahaman terkait etika dalam penggunaan referensi untuk perancangan karya seni atau desain grafis.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan identifikasi kebutuhan peserta terkait pemahaman tentang hak cipta dan plagiarisme. Selanjutnya, disusun materi yang mencakup pengertian plagiarisme, dampak serta bagaimana cara mencegahnya, dan juga mengenai etika penggunaan AI pada pembuatan suatu karya desain/seni. Materi kemudian disampaikan menggunakan media presentasi dalam proses pembelajaran kepada siswa DKV Cor Jesu kebutuhan persiapan kerja nyata.

Setelah penyampaian materi, peserta diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan mengajukan pertanyaan mengenai plagiarisme dalam kegiatan belajar maupun penyusunan tugas sekolah. Pada akhir kegiatan, dilakukan evaluasi melalui sesi refleksi dan formulir pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah

disampaikan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk menilai pemahaman dari siswa SMK jurusan DKV terkait isu plagiarisme.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang terhadap responden (25 orang) dari SMK Cor Jesu Malang, menghasilkan dua jenis data, yaitu kuantitatif tingkat pemahaman serta kualitatif berbasis penyelesaian studi kasus etika.

Berdasarkan hasil survei evaluatif pasca-seminar yang menggunakan skala linier 1 (sangat tidak paham) hingga 5 (sangat paham), tingkat pemahaman subjektif responden berada pada kategori yang sangat positif.



Gambar 1. Form Dokumentasi Evaluasi Lapangan

Berikut adalah tabel distribusi dari evaluasi yang telah dilakukan oleh para siswa setelah mengikuti seminar interaktif:

Tabel 1. Persentase Tingkat Pemahaman Plagiarisme Siswa DKV

Skala Pemahaman	Jumlah Siswa (Responden)	Persentase (%)	Kategori
1	1	4%	Sangat Tidak Paham
2	1	4%	Tidak Paham
3	8	32%	Cukup Paham
4	8	32%	Paham
5	7	28%	Sangat Paham

Secara kuantitatif, akumulasi siswa yang berada pada zona pemahaman positif (skala 3, 4, dan 5) mencapai 92% (23 siswa). Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan seminar interaktif berhasil secara signifikan dalam berhasil membedah ambiguitas pemahaman yang selama ini terjadi di kalangan siswa DKV.

Melalui kuisioner, kemampuan berpikir kritis siswa diuji dengan dua studi kasus terkait plagiarisme yang terjadi dalam dunia industri kreatif, berikut penjelasannya.

1. Kasus 1 : Rani adalah seorang ilustrator yang aktif di Instagram. Menjelang hari kemerdekaan, dia mendapat komisi untuk membuat poster terkait ajakan untuk memeriahkan hari kemerdekaan di GBK. Rani memiliki konsep untuk memasukkan beberapa macam gambar lomba kedalam posternya. Menjelang deadline, Rani yang masih kebingungan, akhirnya mengambil referensi dari berbagai karya milik orang lain dan hanya mengubah stylenya menjadi style gambar milik Rani. Saat sudah diupload, karya tersebut dihujani banyak kritik dan komentar dari orang-orang yang merasa karyanya dicuri oleh Rani karena ada kemiripan bentuk dan konsep.

Ketika dihadapkan pada kasus Rani yang meniru konsep dasar karya orang lain namun mengubah gaya gambarnya (*style*), 100% siswa secara kualitatif mampu mengidentifikasi tindakan tersebut sebagai bentuk plagiarisme. Siswa berargumen bahwa mengubah estetika visual luar tidak menghapus fakta adanya pencurian ide pokok atau komposisi utama. Serta, jika berada di posisi tersebut, siswa menunjukkan kesadaran moral untuk melakukan penarikan karya, meminta maaf, dan melakukan perbaikan.

2. Kasus 2 : Retno dan Jaka adalah pendiri sebuah studio desain grafis. Mereka berdua sudah bekerja bersama-sama selama 10 tahun. Suatu ketika, mereka berdua mendapat klien yang adalah seorang owner dari sebuah cafe A. Klien tersebut meminta Retno dan Jaka untuk membuatkan logo untuk cafenya. Karena sudah terbiasa bekerja bersama-sama, Retno dan Jaka dapat menemukan ide dan konsep dengan cepat. Retno menemukan konsep logo berbentuk cangkir menghadap ke samping, dan Jaka menambahkan konsep logo tersebut dengan bentuk asap di atasnya. Lalu suatu saat, mereka terlibat pertengkaran yang menyebabkan Jaka keluar dari perusahaan. Kemudian Jaka menuntut Retno terkait hak cipta bentuk asap pada logo cafe A. Namun Retno tidak menghiraukan tuntutan tersebut. Suatu ketika, Jaka dengan studio barunya mengerjakan komisi dari klien yang adalah seorang owner dari sebuah cafe B. Kemudian Jaka memutuskan untuk menambahkan bentuk asap yang sama persis seperti logo pada cafe A, karena merasa bentuk asap tersebut sudah menjadi hak ciptanya. Retno yang tau hal ini langsung menuduh Jaka melakukan plagiarisme.

Pada kasus Jaka yang menggunakan kembali elemen logo hasil kerja bersama Retno demi proyek barunya, siswa mampu berpikir bahwa adanya pelanggaran etika dan hak cipta disini. Responden berargumen bahwa karya kolaboratif melahirkan hak milik bersama, sehingga tindakan menduplikasi elemen tanpa transformasi baru tetap dikategorikan sebagai plagiarisme.

Kemudahan proses produksi karya seni menimbulkan dampak positif dan negatif. Di satu sisi, kehadiran berbagai *platform* digital mempermudah efisiensi kerja desainer grafis, namun di sisi lain membuka celah bagi tindakan pelanggaran hak cipta akibat ambiguitas terhadap batasan referensi (Nugrahani, 2018). Temuan kualitatif dalam penelitian ini membuktikan bahwa sebelum adanya edukasi, siswa sering mengalami kebingungan dalam membedakan referensi dan tindakan plagiarisme (Disemadi & Kang, 2019).

Peningkatan pemahaman siswa hingga mencapai akumulasi 92% pada ranah positif (Tabel 1) mengindikasikan bahwa pendekatan eksperimen semu melalui seminar interaktif efektif meluruskan miskonsepsi tersebut. Dalam teori penjiplakan yang dikemukakan oleh Jeffery Alan Winters, tindakan plagiarisme dibagi menjadi tindakan disengaja dan tidak disengaja. Melalui analisis Kasus Rani, siswa berhasil diarahkan untuk memahami arti dibalik plagiarisme tidak disengaja. Siswa sepakat bahwa kegagalan memodifikasi ide secara tepat, sekalipun dibalut dengan perubahan *style* gambar yang berbeda, secara hukum dan etika tetap dikategorikan sebagai tindakan plagiarisme (Disemadi & Kang, 2019).

Pemahaman kritis siswa mengenai sengketa logo Jaka dan Retno merefleksikan pemahaman mereka terhadap hukum yang berlaku. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 17 Tahun 2010, tindakan menggunakan kembali materi, gagasan, atau data milik pihak lain tanpa izin yang sah merupakan pelanggaran akademik dan hukum (Sukowati & Suciptaningsih, 2024). Melalui penalaran studi kasus ini, siswa tidak hanya melihat plagiarisme dari sudut pandang etika seni, melainkan juga dari aspek perlindungan hak cipta.

Pelaksanaan kegiatan edukasi etika profesi di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan memiliki kompleksitas tersendiri jika dibandingkan dengan tingkat perguruan tinggi. Hambatan utama terletak pada penerjemahan bahasa hukum yang kaku ke dalam analogi yang dapat dipahami oleh para siswa. Siswa SMK berada pada usia di mana penguasaan *software* (seperti Adobe Illustrator, CorelDraw, atau Canva) jauh lebih dominan ketimbang pemahaman terkait etika dan hukum di dalam industri. Kesulitan kedua adalah menghilangkan budaya *copy-paste* instan yang telah didorong oleh algoritma media sosial,

di mana batas antara "mengikuti tren video/gambar" dan "menjiplak total" sangatlah tipis di mata siswa.

Meskipun terdapat kendala dalam penyampaian materi, metode seminar interaktif berbasis studi kasus visual ini memiliki peluang keberlanjutan yang sangat tinggi. Beberapa peluang yang dapat dioptimalkan sebagai berikut.

1. Integrasi Kurikulum DKV: Materi terkait isu plagiarisme ini memiliki peluang besar untuk diintegrasikan secara permanen ke dalam mata pelajaran Kewirausahaan atau Etika Profesi di SMK Cor Jesu Malang.
2. Pencegahan Dini Dampak Sosial: Selama ini, institusi perguruan tinggi menjadi penyumbang kasus plagiarisme terbesar akibat faktor internal mengejar nilai akademis secara instan (Magdalena et al., 2023). Melalui edukasi sejak jenjang kelas 10 SMK ini, terdapat peluang besar untuk memutus rantai buruk tersebut sebelum siswa terjun ke dunia industri kreatif digital atau pendidikan tinggi.
3. Mitigasi Risiko Reputasi: Langkah preventif ini berpeluang besar menyelamatkan masa depan akademisi muda dari dampak domino plagiarisme yang destruktif, seperti hilangnya reputasi desainer, sanksi hukum pidana atau perdata, hingga krisis mentalitas akibat sanksi sosial di ruang digital (Khairani & Zainarti, 2025).

Pelaksanaan kegiatan edukasi melalui metode seminar interaktif ini berhasil mencapai target secara sangat signifikan, di mana akumulasi pemahaman positif siswa kelas 10 DKV SMK Cor Jesu Malang terhadap batasan plagiarisme dan hak cipta pasca-kegiatan mencapai angka 92% (23 dari 25 responden) berdasarkan data konkret pada penjelasan sebelumnya. Dampak dari kegiatan ini adalah terjadinya pergeseran pemahaman dan moral pada peserta didik; mereka tidak lagi terjebak dalam kebingungan antara pemanfaatan referensi dan plagiarisme, melainkan mampu mengidentifikasi pelanggaran hak cipta komersial serta memiliki komitmen moral untuk menjaga orisinalitas ide di era digital (Disemadi & Kang, 2019; Nugrahani, 2018; Sukowati & Suciptaningsih, 2024). Sebagai rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya, edukasi berbasis studi kasus kontekstual ini perlu diimplementasikan ke dalam kurikulum tetap satuan pendidikan, seperti pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, guna memutus rantai pelanggaran hak cipta sejak dini dan membentuk ekosistem industri kreatif yang sehat serta bertanggung jawab secara moral maupun hukum (Khairani & Zainarti, 2025; Magdalena et al., 2023; Pratiwi & Aisya, 2021).



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Seminar Interaktif Terkait Isu Plagiarisme Bersama Siswa Kelas 10 Jurusan Desain Komunikasi Visual SMK Cor Jesu Malang



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Seminar Interaktif Terkait Isu Plagiarisme Bersama Siswa Kelas 10 Jurusan Desain Komunikasi Visual SMK Cor Jesu Malang



Gambar 4. Dokumentasi Kegiatan Pasca-Seminar Interaktif Terkait Isu Plagiarisme Bersama Siswa Kelas 10 Jurusan Desain Komunikasi Visual SMK Cor Jesu Malang

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan dalam penyusunan naskah serta pelaksanaan kegiatan SENMAS. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada masyarakat yang telah berpartisipasi aktif sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik. Diharapkan penelitian yang telah dilakukan bisa bermanfaat baik itu bagi pelaksana, peserta dan sebagai rujukan untuk penelitian yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Disemadi, H. S., & Kang, C. (2019). Self-plagiarism dalam dunia akademik ditinjau dari perspektif pengaturan hak cipta di Indonesia (pp. 1–9). *Legalitas: Jurnal Hukum*, 13(1). <https://doi.org/10.33087/legalitas.v13i1.236>
- Khairani, D. A., & Zainarti, Z. (2025). Tinjauan mendalam tentang plagiarisme: Pelanggaran etika dalam dunia akademik dan profesional. *Jurnal Penelitian Ilmu Ekonomi dan Keuangan Syariah*, 3(1), 66–77. <https://doi.org/10.59059/jupiekes.v3i1.2053>
- Magdalena, L., Lie, R., Chandra, D., & Perdana, N. J. (2023). Kesadaran akan tindakan plagiarisme di kalangan mahasiswa. *Jurnal Serina Sains, Teknik dan Kedokteran*, 1(1), 123–132. <https://doi.org/10.24912/jsstk.v1i1.27137>
- Nugrahani, R. R. A. G. (2018). Pelanggaran hak cipta sebagai dampak perkembangan teknologi. 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.25105/hpph.v1i1.3594>
- Pratiwi, M. A., & Aisya, N. (2021). Fenomena plagiarisme akademik di era digital. *Publishing Letters*, 1(2), 16–33. <https://doi.org/10.48078/publetters.v1i2.23>
- Sukowati, I., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Literatur review: Plagiarisme dalam penulisan karya ilmiah: Memahami, mencegah dan menangani. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1473–1477. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3844>
- Wibowo, A. (2012). Mencegah dan menanggulangi plagiarisme di dunia pendidikan. *Kesmas: Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional*, 6(5), 195–200. <https://doi.org/10.21109/kesmas.v6i5.84>