

BENTUK-BENTUK PLAGIARISME DALAM PEMBUATAN GAMBAR GESTALT

MRR. Tiyas Maheni DK¹, Dwi Agnes NB² dan Irpan Saripudin³

^{1,2,3}Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta

Email: 1tiyas.maheni@grafika.pnj.ac.id

Abstract

This research finds out cases of plagiarisms in making a gestalt picture done by Graphic Design students. This research specifically analyses how students create or design the gestalt during their studies. This research will analyze data using descriptive qualitative approach which focusing on the phenomenology aspect. The data then mixed by a filling system technique. The results show that students copy the picture of gestalt by imitating the concept and composition of the pictures then modifying its elements.

Keywords: Plagiarism, Gestalt, Graphic Design

Abstrak

Penelitian ini mengungkap bentuk-bentuk plagiasi dalam pembuatan gambar gestalt yang dilakukan Mahasiswa Desain Grafis. Obyek dalam penelitian ini adalah tugas karya mahasiswa Program Studi Desain Grafis yang berbentuk gambar gestalt. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, data diolah dengan menggunakan teknik filling system. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk-bentuk plagiasi yang dilakukan mahasiswa dalam pembuatan gambar gestalt adalah dengan melakukan peniruan pada bentuk, konsep dan komposisi dari gambar serta kedangkalan dalam memodifikasi unsur-unsur gambar.

Kata Kunci : plagiarisme, gestalt, desain grafis

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan di 72 Perguruan Tinggi di Indonesia oleh Tim Alumni Reference Group (ARG), disebutkan bahwa masih banyak yang belum mengetahui dan menyadari tentang plagiarisme sehingga mereka sering tidak menyadari jika telah melakukan tindakan plagiarisme, selain itu juga masih adanya *mindset* atau persepsi yang keliru dan menganggap bahwa mengambil atau mencuri ide, hak cipta dan hak intelektual seseorang bukan merupakan masalah serius atau mungkin sudah lazim (Mochtar, 2014).

Gestalt merupakan metode yang berangkat dari riset psikologi yang dikembangkan untuk membantu desainer memahami bagaimana *audience* dapat memahami stimuli visual yang didesain untuk mereka.

Tanudjaja, (2005) menyebutkan bahwa pemahaman terhadap persepsi visual merupakan kunci untuk memahami kecenderungan mata dalam melihat pola visual dan teori gestalt merupakan metode yang akurat, teruji, dan relevan untuk menstimuli *audience* terhadap desain yang dibuat. Oleh karena itu, mahasiswa diberikan pemahaman tentang gestalt. Untuk mengetahui pemahaman tentang teori gestalt, mahasiswa diberi tugas membuat gambar gestalt.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk plagiarisme yang dilakukan oleh Mahasiswa Prodi Desain Grafis dalam membuat gambar Gestalt. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan masukan khususnya bagi Program Studi Desain Grafis tentang bentuk-bentuk plagiarisme yang dilakukan oleh mahasiswa dalam pembuatan gambar

gestalt sehingga dapat dirumuskan upaya pencegahannya.

Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini yang menjadi pokok masalah adalah, bagaimanakah bentuk-bentuk plagiarisme yang dilakukan Mahasiswa Program Studi Desain Grafis dalam membuat tugas gambar gestalt?

Tinjauan Pustaka

Definisi Plagiarisme

Belinda dalam Soelistyo (2011) menulis, bahwa plagiarisme diartikan sebagai penjiplakan ide, gagasan atau karya orang lain untuk diakui sebagai karyanya sendiri atau menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumbernya sehingga menimbulkan asumsi yang salah atau keliru mengenai asal muasal dari suatu ide, gagasan atau karya. Soelistyo (2011) sendiri berpendapat bahwa plagiarisme dapat dibedakan dalam empat tipe, yaitu : plagiarisme ide, plagiarisme kata-demi kata, plagiarisme atas sumber, dan plagiarisme kepengarangan

Maka dapat disimpulkan bahwa plagiarisme atau sering disebut plagiat adalah tindakan meniru karya orang lain seolah-olah merupakan karyanya sendiri, karya yang dimaksud termasuk dalam bidang desain grafis.

Gestalt

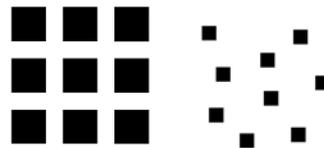
Tanudjaja (2005 : 57) menyebut bahwa istilah 'Gestalt' merupakan istilah yang berasal dari bahasa Jerman dan sukar dicari terjemahannya dalam bahasa-bahasa lain. Arti istilah gestalt juga bermacam-macam, antara lain yaitu 'form', 'shape' atau bentuk, hal, peristiwa, hakikat, esensi, totalitas, dengan terjemahan yang juga bermacam-macam, antara lain 'shape psychology', 'configurationism', 'whole psychology' dan sebagainya. Dengan banyaknya istilah dan terjemahan, maka istilah 'gestalt' tetap digunakan tanpa perlu diterjemahkan ke dalam bahasa lain.

Prinsip-prinsip Gestalt

Seiring tahun berlalu, para psikolog gestalt merumuskan prinsip-prinsip gestalt secara fundamental dan universal sebagai berikut:

a. Proximity

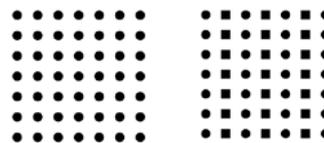
Proximity adalah prinsip gestalt yang berkaitan dengan jarak. Dalam prinsip proximity, suatu visual (baik elemen maupun objek) dipersepsikan sebagai satu kelompok ketika mereka diletakkan berdekatan.



Gambar 1. Elemen yang diletakkan berdekatan cenderung dilihat sebagai satu grup
(Sumber : Artikel Gestalt Theory of Perception)

b. Similarity

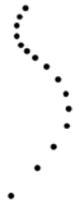
Dalam prinsip similarity, suatu elemen/objek dipersepsikan sebagai satu kelompok jika elemen/objek ditata berdampingan dengan elemen/objek yang bentuknya mirip/sama. Prinsip similarity dapat dipicu dengan menggunakan warna, orientasi, tekstur, dan bahkan huruf.



Gambar 2: Elemen yang sama atau mirip cenderung dilihat sebagai satu grup
(Sumber : Artikel Gestalt Theory of Perception)

c. Continuity

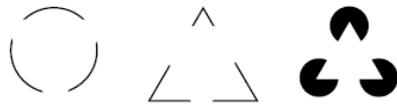
Kecenderungan cara mata mengikuti suatu pola menuju arah tertentu. Prinsip continuity membantu menggiring perhatian audience dalam melihat sebuah komposisi.



Gambar 3: Mata akan mengikuti garis atau lengkungan dan melanjutkan pergerakan pada arah yang sama
(Sumber : Artikel Introduction to Gestalt)

d. Closure

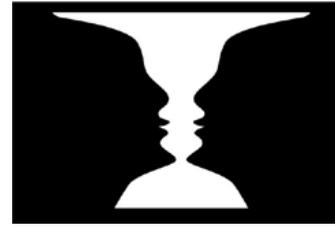
Bahwa closure merupakan suatu kecenderungan pikiran yang melengkapi bagian yang hilang atau kosong dalam suatu komposisi. O'Donnell (2009) menyatakan bahwa sebuah objek yang kompleks sebenarnya adalah gabungan dari banyak objek yang lebih sederhana, sehingga ketika ada bagian yang hilang, pikiran akan otomatis melengkapi bagian yang hilang.



Gambar 4: Pikiran akan secara otomatis mengisi bagian yang hilang dan melengkapi bentuk
(Sumber : Artikel Introduction to Gestalt)

e. Figure Ground

Prinsip figure-ground membantu menjelaskan elemen desain mana yang secara cepat dilihat sebagai figur (objek) dan mana yang dilihat sebagai ground (latar belakang). Persepsi mengenai hubungan figure-ground membiarkan audience mengatur apa yang dilihat dengan bagaimana setiap objek berhubungan satu sama lain.



Gambar 5: Rubin's vase, ilusi yang menggambarkan prinsip bagaimana kita melihat figure dan ground saling berhubungan

(Sumber : Artikel Gestalt Theory of Perception)

f. Common Fate

Prinsip common fate adalah ketika elemen-elemen visual disusun dan terlihat seolah bergerak bersama menuju satu arah yang sama. Elemen-elemen visual ini dilihat sebagai satu kelompok/grup yang sama, dan mata audience akan terpandu mengikuti alur ilusi gerak yang muncul pada komposisi elemen-elemen visual tersebut.

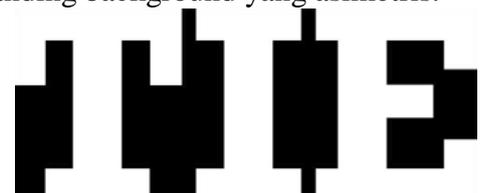


Gambar 6: . Exploitasi prinsip common fate dengan penyusunan elemen visual sehingga muncul "sense of movement"

(Sumber : Artikel Gestalt Theory of Perception)

g. Symmetrical

Elemen-elemen yang simetris cenderung dilihat sebagai satu grup dan area yang simetris cenderung dilihat sebagai figur dibanding background yang asimetris.



Gambar 7: .Manipulasi hubungan figure dan ground fate.

(Sumber : Artikel Gestalt Theory of Perception)

Penerapan Gestalt dalam Desain Grafis

Desainer grafis harus memiliki kemampuan untuk memahami bagaimana sebuah desain dapat diterima dan diinterpretasikan dengan benar oleh audience. Untuk mempengaruhi persepsi *audience*, desainer grafis harus terlebih dahulu mengetahui faktor-faktor atau stimuli-stimuli visual yang mendorong pembentukan persepsi *audience* tersebut. Gestalt merupakan metode yang berangkat dari riset psikologi manusia yang dikembangkan untuk membantu desainer memahami bagaimana *audience* dapat memahami stimuli visual yang didesain untuk mereka.

METODE PENELITIAN

Objek penelitian ini adalah gambar gestalt yang merupakan tugas mahasiswa desain grafis yang menerapkan prinsip closure dan figure ground. Cara penentuan sampel menggunakan *purposive random sampling* diambil 40 mahasiswa dari 5 kelas, sehingga masing-masing kelas diambil 8 mahasiswa.

Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini menggunakan teknik *filling system*, yaitu dengan pembuatan kategori-kategori tertentu untuk mengklasifikasikan data yang diperoleh. Setelah itu data diinterpretasikan dan dipadukan dengan konsep atau teori yang menunjang pemahaman atas fenomena plagiarisme. Dari pengumpulan data yang telah dilakukan, data dianalisa dengan melakukan pengamatan, pencatatan sesuai kategori yang telah ditentukan. Selanjutnya dilakukan penafsiran untuk menarik kesimpulan tentang bentuk-bentuk plagiarisme.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi dan Klasifikasi Gambar Gestalt

Masing-masing responden membuat 5 (lima) alternatif gambar bentuk makhluk hidup/benda dengan menggunakan prinsip

closure dan figure ground. Gambar yang dikumpulkan diidentifikasi plagiasinya.

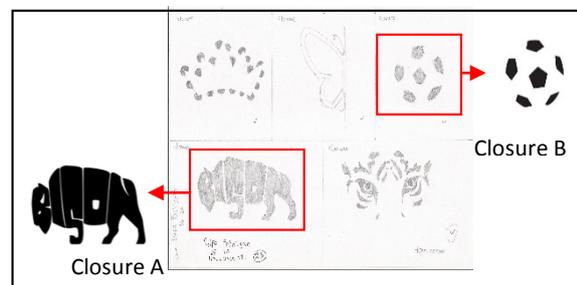
Tabel 1 : Jumlah Gambar Gestalt Yang Terindikasi Plagiarisme

Gambar Gestalt Yang Terindikasi Plagiarisme	
Gambar Gestalt dengan Prinsip Closure	17 gambar
Gambar Gestalt dengan Prinsip Figure Ground	65 gambar
Total	82 gambar

Sumber : Data yang Diolah

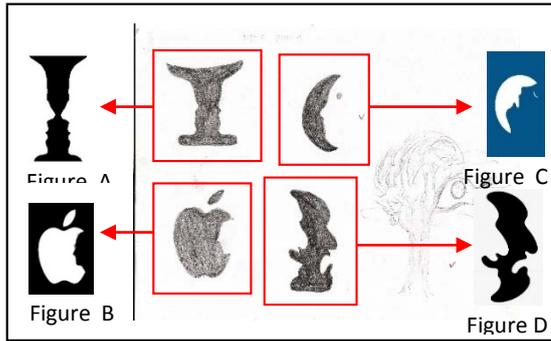
Dapat disimpulkan dari Tabel 1 di atas bahwa prinsip figure ground lebih banyak ditiru dari pada prinsip closure.

Dari keseluruhan gambar yang terindikasi plagiarisme tersebut pada prinsip closure ditemukan kecenderungan 2 (dua) bentuk gambar yang dibagi dalam kelompok closure A dan closure B. Sedangkan pada gambar gestalt dengan prinsip figure ground, ditemukan kecenderungan 4 (empat) bentuk gambar yang kemudian dibagi dalam kelompok figure ground A, figure ground B, figure ground C, dan figure ground D.



Gambar 8: Contoh klasifikasi Closure A dan B

Gambar di atas adalah gambar gestalt yang menerapkan prinsip closure. Dari gambar tersebut terdapat 2 (dua) gambar yang terindikasi meniru gambar gestalt yang bersumber dari Google dan Pinterest. Dua gambar yang terindikasi meniru gambar gestalt tersebut dibagi dalam kelompok closure A dan closure B.



Gambar 2 : Contoh Klasifikasi Figure Ground A, B, C dan D

Gambar di atas adalah gambar gestalt yang menerapkan prinsip figure ground. Dari gambar tersebut terdapat 4 (empat) gambar yang terindikasikan meniru gambar gestalt yang bersumber dari Google dan Pinterest, dibagi dalam kelompok figure ground A, figure ground B, figure ground C, dan figure ground D.

Pengamatan Pada Gambar Gestalt

Dalam tahapan ini, dilakukan pengamatan dengan membandingkan gambar gestalt yang dibuat responden dengan referensi yang ada di internet. Hal ini untuk melihat apakah responden melakukan plagiasi dengan melakukan peniruan pada gambar referensi atau telah mengubah (modifikasi) gambar referensi menjadi bentuk yang baru. Peniruan yang dilakukan responden dikategorikan dalam 3 (tiga) kelompok, yaitu melakukan peniruan pada bentuk, konsep, dan komposisi gambar. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 : Closure A

Keterangan	Meniru		Total
	ya	tidak	
Meniru Konsep	32,5%	67,5%	100%
Meniru bentuk	30%	70%	100%
Meniru Komposisi	27,5%	72,5%	100%

Sumber : Data yang diolah

Tabel 3: Closure B

Keterangan	Meniru		Total
	ya	tidak	
Meniru Konsep	10%	90%	100%
Meniru bentuk	7,5%	92,5%	100%
Meniru Komposisi	7,5%	92,55	100%

Sumber : Data yang diolah

Tabel 4: Figure Ground A

Keterangan	Meniru		Total
	ya	tidak	
Meniru Konsep	77,5%	22,5%	100%
Meniru Bentuk	47,5%	52,5%	100%
Meniru Komposisi	70%	30%	100%

Sumber : Data yang diolah

Tabel 5: Figure Ground B

Keterangan	Meniru		Total
	ya	tidak	
Meniru Konsep	60%	40%	100%
Meniru bentuk	30%	70%	100%
Meniru Komposisi	55%	45%	100%

Sumber : Data yang diolah

Tabel 5: Figure Ground C

Keterangan	Meniru		Total
	ya	tidak	
Meniru Konsep	25%	75%	100%
Meniru bentuk	17,5%	82,5%	100%
Meniru Komposisi	25%	75%	100%

Sumber : Data yang diolah

Tabel 6 : Figure Ground D

Keterangan	Meniru		Total
	ya	tidak	
Meniru Konsep	7,5%	92,5%	100%
Meniru bentuk	5%	95%	100%
Meniru Komposisi	7,5%	92,55	100%

Sumber : Data yang diolah

Sedangkan modifikasi dibagi dalam tiga kelompok yaitu dengan menambah atau mengurangi atau mengubah unsur gambar.

Tabel 8: Closure A

Keterangan	Memodifikasi Karya		Total
	ya	Tidak	
Menambah Unsur	0	100%	100%
Mengurangi Unsur	0	100%	100%
Mengubah Unsur	5%	95%	100%

Sumber : Data yang diolah

Tabel 9 : Closure B

Keterangan	Memofifikasi Karya		Total
	ya	tidak	
Menambah Unsur	0	100%	100%
Mengurangi Unsur	0	100%	100%
Mengubah Unsur	2,5%	97,5%	100%

Sumber : Data yang diolah

Tabel 10 :Figure Ground A

Keterangan	Memodifikasi		Total
	ya	tidak	
Menambah Unsur	12,5%	87,5%	100%
Mengurangi Unsur	15%	85%	100%
Mengubah Unsur	27,5%	72,5%	100%

Sumber : Data yang diolah

Tabel 11: Figure Ground B

Keterangan	Memodifikasi		Total
	ya	tidak	
Menambah Unsur	10%	90%	100%
Mengurangi Unsur	7,5%	92,5%	100%
Mengubah Unsur	22,5%	77,5%	100%

Sumber : Data yang diolah

Tabel 12: Figure Ground C

Keterangan	Memodifikasi		Total
	ya	tidak	
Menambah Unsur	2,5%	97,5%	100%
Mengurangi Unsur	5%	95%	100%
Mengubah Unsur	5%	95%	100%

Sumber : Data yang diolah

Tabel 13: Figure Ground D

Keterangan	Memodifikasi		Total
	ya	tidak	
Menambah Unsur	2,5%	97,5%	100%
Mengurangi Unsur	0 %	100%	100%
Mengubah Unsur	2,5%	97,5%	100%

Sumber : Data yang diolah

Hasil Analisa Bentuk-Bentuk Plagiasi Pada Gambar Gestalt.

Berdasarkan analisa di atas, untuk semakin memperjelas hasil analisisnya, dikelompokkan bentuk-bentuk plagiasi dalam pembuatan gambar gestalt sebagai berikut:

1. Meniru Konsep.

Dalam perbandingan gambar antara gambar referensi dan gambar responden, peniruan konsep visual terlihat dari pemilihan bentuk objek benda/makhluk hidup yang sama, cara pembentukan/ penggabungan objek dan cara pengayaan gambar objek (stilasi bentuk).

2. Meniru Bentuk

Keserupaan bentuk antara gambar gestalt mahasiswa dan gambar referensi terlihat dari detail bentuk, proporsi, lekuk dan jenis objek. Perbedaan keserupaan detail bentuk, proporsi, lekuk, dan jenis objek antar masing-masing kelompok gambar terlihat dari kualitas dan keterampilan menggambar mahasiswa.

3. Meniru Komposisi.

Hal ini terlihat baik dari kesamaan posisi, arah, dan tata letak objek pada bidang gambar, maupun kesamaan posisi, arah, dan tata letak objek dengan objek lainnya.

4. Tidak Memodifikasi Unsur.

Hal ini terlihat dengan tidak dilakukannya penambahan unsur/ elemen baru dengan menambahkan objek benda/makhluk hidup lain atau menambah jumlah/ kuantitas objek/ unsur / elemen pada bidang gambar. dan mengurangi unsur/ elemen baru dari gambar referensi. atau dengan

melakukan perubahan unsur sehingga tampilan gambar terlihat berbeda dari gambar referensi.

KESIMPULAN

Bentuk-bentuk plagiarisme yang dalam membuat tugas gambar gestalt adalah sebagai berikut:

- a. Peniruan konsep visual, yaitu mengenai gagasan penggambaran objek karya gestalt
- b. Peniruan bentuk objek yang digambar, meliputi detil bentuk, proporsi, lekuk, dan jenis objek
- c. Peniruan komposisi, baik posisi, arah, dan tata letak.
- d. Minimnya modifikasi pada unsur gambar (tidak ada unsur yang diubah, ditambah, atau dikurangi) sehingga tidak ada nilai kebaruan dalam karya gestalt.

DAFTAR PUSTAKA

- Damanik, Junianto. 2010. *Epidemi Plagiarisme*. Esai Kompas Edisi 19 Februari 2010
- Hasan, Anisah. 2016. *Fenomena Plagiarisme Mahasiswa*. Jurnal Equilibrium Pendidikan Sosiologi Volume 14 Nomor 1 Mei 2016
- Hidayati, Titin. 2011. *Implementasi Teori Belajar Gestalt pada Proses Pembelajaran*. Jurnal Falasifa Volume 2 Nomor 1 Maret 2011
- Mochtar, Marhum. 2014. *Kasus Plagiarisme Dan Upaya Penanganannya*. Jikti. Bakti.or.id
- O'Donnell, Michael. 2009. *Gestalt Theory Of Perception*. University of St. Thomas
- Tanudjaja, Bing. 2005. *Aplikasi Prinsip Gestalt Pada Media Desain Komunikasi Visual*. Nirmana Volume 7 Nomor 1 Januari 2005
- Zalnur, Muhamad. 2012. *Plagiarisme di kalangan Mahasiswa dalam membuat Tugas-Tugas Perkuliahan pada Fakultas tarbiyah IAIN Imam*

Bonjol Padang. Jurnal Al-Ta'Lim Jilid 1 Nomor 1 Februari 2012

Andruchow, Robert. 2011. *Defining Design as A Discipline : A Framework to Help Designers Conceive and Evaluate Definitions*. Canada : University of Alberta

Anggraini, Lia. 2014. *Desain Komunikasi Visual, Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia

Soelistyo, Henry. 2011. *Plagiarisme: Pelanggaran Hak Cipta dan Etika*. Yogyakarta: Kanisius

