

PERAN PUSTAKAWAN PERGURUAN TINGGI DALAM PENCEGAHAN *CYBER PLAGIARISM* DALAM KONTEKS MASYARAKAT VIRTUAL

Nurrohmah Hidayah

nurrohmahhidayah1@gmail.com

Program Studi Interdisciplinary Islamic Studies Pascasarjana Ilmu Perpustakaan dan
Informasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

ABSTRAK

Di era digital seperti saat ini, masalah *cyber plagiarism* di dunia virtual terus berlanjut dengan memanfaatkan *cyber space* sebagai cara mencari sebuah ide, gagasan untuk ditulis secara instan. Oleh karena itu upaya-upaya pencegahan melalui media virtual sendiri perlu digencarkan salah satunya melalui perannya pustakawan di dunia virtual. Dalam hal ini pustakawan dapat melakukan beberapa upaya seperti : 1) pelatihan literasi informasi bagi masyarakat virtual dalam dunia nyata maupun maya, 2) Mengenalkan aplikasi pendeteksi plagiarisme 3) memanfaatkan media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *instagram* maupun blog atau media *cyber space* lainnya untuk menyuarakan tips dan trik mempublikasikan karya 4) Membuka diskusi dalam komunitas virtual. Selain itu, agar pengguna internet mampu memanfaatkan layanan informasi yang disediakan diperlukan juga kemampuan literasi Informasi. Literasi informasi ini digunakan dalam memilih, menelusur, menggunakan dan mengevaluasi informasi yang didapatkan dengan bijak dan beretika. Di antara langkah literasi informasi yang bisa digunakan oleh pengguna meliputi; (1) identifikasi, (2) eksplorasi, (3) memilih (4) mengorganisasi, (5) menciptakan, (6) menyajikan, (7) penilaian, dan (8) penerapan.

Kata Kunci: *cyber plagiarism, cyber crime, literasi informasi, pustakawan*

Abstract: *In today's digital age, the problem of cyber plagiarism in the virtual world continues with the use of cyber space as a way of finding an idea, an idea to be written instantly. Therefore, prevention efforts through virtual media itself needs to be encouraged one of them through the role of librarians in the virtual world. In this case the librarian can make several efforts such as: 1) information literacy training for virtual communities in the real world and virtual, 2) Introduce plagiarism detection application 3) utilize social media such as facebook, twitter, instagram or blog or other media cyber space to voice tips and tricks to publish works 4) Opening*

discussions in virtual communities. In addition, for internet users are able to utilize the provided information services required also the ability literasi Information. Literacy of this information is used in selecting, tracking, using and evaluating information obtained wisely and ethically. Di antara step literasi information that can be used by users include; (1) identification, (2) exploration, (3) selecting (4) organizing, (5) creating, (6) presenting, (7) assessment, and (8) application.

Keywords: *cyber plagiarism, cyber crime, information literacy, librarian*

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, saat teknologi informasi makin memasyarakat dan internet menjadi begitu populer, pada era revolusi informasi yang sangat meluas, menyentuh kelompok dan lapisan sosial dan masyarakat mana pun tidak dapat dicegah. Pemanfaatan teknologi informasi sekarang ini telah mengubah sebuah perilaku masyarakat dari konvensional ke arah digital. Teknologi informasi menjadikan segala sesuatu itu mudah dilakukan. Teknologi informasi menjadikan masyarakat mengalami perubahan dari segi budaya, ekonomi yang sangat cepat dalam ruang dan waktu.

Perkembangan teknologi internet dalam jejaring sosial membentuk suatu masyarakat yang disebut masyarakat virtual masyarakat dalam dunia maya ini dikenal dengan sebutan cyberspace. Masyarakat tidak membutuhkan sebuah kehadiran fisik dan tidak terbatas ruang. Suatu ruangan yang tidak dibatasi oleh dinding-dinding, batas atau negara namun masyarakat dalam bentuk global. Dari sinilah masyarakat di dunia menjadi termudahkan.

Perkembangan dunia cyber membuat yang begitu banyak dimasyarakat, timbulah suatu masalah yang timbul berupa sebuah kejahatan, yang disebut cyber crime. Cyber crime yang terjadi di dalam cyber society, menunjukkan sebuah permasalahan yang baru. Sifat cyber society yang tanpa batas negara atau bangsa dan tanpa batas ruang dan waktu, dimana tindak kejahatan sulit untuk dilacak. Tindak kejahatan ini dalam prakteknya menggunakan teknologi telematika canggih yang sulit untuk dilihat dan dapat dilakukan dimana saja. Salah satu masalah sosial yang marak dalam cyber society sekarang adalah cyber plagiarism.

Cyber plagiarism di internet menjadi populer di Indonesia beberapa tahun belakangan ini, perbincangan masyarakat tentang status tulisan di facebook Afi Nihaya Faradisa seorang pelajar SMA yang viral di masyarakat virtual karena statusnya yang cukup menginspirasi ternyata

diduga hasil plagiarism. Melihat kasus tersebut telah menjadikan sebuah kesan bahwa internet menjadikan kasus plagiarism semakin meningkat. Tidak hanya kasus tersebut, namun melihat fenomena di masyarakat virtual, kegiatan copy paste tulisan di berbagai cyberspace sangat banyak. Tindakan copy paste tulisan orang dalam status media sosial blog menjadi fenomena yang sangat sering dilakukan. Seolah-olah mereka menganggap tulisan seseorang didalam akun sosial media atau blog mereka seolah-olah seperti tulisan mereka sendiri. Sehingga hal tersebut menjadi hal yang sering dianggap wajar, dan sebuah tantangan bagi para akademisi di era internet ini.

Melihat fenomena kejahatan dalam masyarakat virtual, perlu adanya sebuah upaya untuk menyadarkan masyarakat virtual agar fenomena tersebut dapat diminimalisir. Perpustakaan sebagai tempat menyebarkan informasi mempunyai peran penting dalam memberantas plagiarism. Dalam Artikel pustakawan referensi artikel, Jacqueline Borin menyatakan "referensi pustakawan mempunyai peran dalam memerangi Plagiarism karena Perpustakaan ' menyediakan dan mempromosikan Internet sebagai alat penelitian¹. Oleh karena itu, pengguna internet sudah seharusnya mempunyai bekal keterampilan informasi ketika ingin memanfaatkan internet melalui jasa perpustakaan. Mengadopsi dari konteks *Library and Information Science* tentang literasi informasi, pengguna profesional memiliki keterampilan ideal. Lalu pertanyaan yang muncul adalah apakah untuk mencegah plagiarism memerlukan keterampilan literasi informasi dan keterampilan apa saja yang harus dimiliki pengguna internet untuk bisa mencegah plagiarism.

Landasan Teori

Konsep Cyber Media dalam Konteks Masyarakat Virtual

Cyber banyak digunakan untuk menjelaskan realitas media baru. Pengertian cyberspace menurut Gibson adalah sekumpulan data, representasi demi grafik, dan dapat diakses melalui komputer. Wood dan Smith dalam bukunya *Online Communication, Lingking Technology, Identity & Cultur* mengakui bahwa keberadaan kata cyberspace mudah ditelusuri dibandingkan dengan pendefisiannya, tetapi pendefinisian cyber space ditawarkan oleh keduanya bukanlah sekedar halusinasi semata, melainkan lebih dekat dengan "consensual, conceptual space. Jenis-jenis media *Cyber* ada beberapa macam dalam yang dapat diakses

¹ Sharkey, Jennifer and Culp, Bartow, "Cyberplagiarism and the Library: Issues and Solutions" (2005). Faculty and Staf Publications – Milner Library. Paper 43

oleh seseorang pengguna internet. Diantara jenis-jenis Cyber yaitu : Situs E-mail, Forum di Internet, Blog, Wiki, sejarah, Aplikasi Pesan, SMS, Internet “Broadcasting”, Peer-to-peer, Media Sosial².

Cyber Plagiarsm

Cyber plagiarisme merupakan cabang dari kejahatan dunia maya atau Cyber Crime. Kejahatan dunia maya atau cyber crime adalah istilah yang mengacu pada aktivitas kejahatan dengan komputer atau jaringan komputer yang menjadi alat, sasaran atau tempat terjadinya kejahatan. Termasuk kejahatan dunia maya antara lain adalah penipuan lelang secara online, pemalsuan cek, penipuan kartu kredit atau carding, confidence fraud, penipuan identitas, pornografi, dll.

Cyber-plagiarisme adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan mendownload dokumen dari Internet, secara keseluruhan atau sebagian, dan mengirimkan karya sebagai karya asli. Banyak orang berpikir bahwa Plagiarisme semata-mata sebagai suatu pelanggaran tekstual tetapi pencurian ide sama serius. Selain itu, ada sering persepsi bahwa plagiarisme adalah 'Seni' masalah, ketika dalam kenyataannya masalah di semua disiplin ilmu³.

Cyber Plagiarism merupakan sebuah merupakan masalah social dalam dunia cyber yang melingkupi sebuah jaringan computer. Di era digital saat ini cyber society, aktivitas plagiarism tidak hanya dalam dunia nyata saja, yang hanya menyalin buku ke karya kita, atau menjiblak karya orang dalam bentuk tulisan namun berubah dalam dunia cyber.

Literasi Informasi

Istilah literasi informasi pertama kali diperkenalkan oleh Paul Zurkowski pada tahun 1974. Zurkowski berpendapat bahwa orang yang terlatih untuk menggunakan sumber-sumber informasi dalam menyelesaikan tugas mereka disebut dengan melek informasi (*information literate*)⁴. Menurut Verzosa literasi informasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengakses dan mengevaluasi informasi secara efektif untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa seseorang yang memiliki kemampuan

² Nasrullah, Rulli, *Cyber Media*, (Yogyakarta: Idea Press, 2013), hlm. 45

³ Tami. 2002. *Cyber-Plagiarism: Plagiarism in a Digital World*. Kanada: Canadian Library Association.

⁴ Zurkowski, P.G. (1974). “The Information Service Environment Relationship and Priorities.” Related Paper No. 5. Washington DC: National Commission on Libraries and Information Science.

literasi informasi adalah orang yang tahu bagaimana informasi itu dikelola, tahu cara menemukan, dan menggunakan informasi sesuai dengan etika yang berlaku⁵.

Literasi informasi dianggap sebagai keterampilan yang sangat penting dan utama dalam menyelesaikan berbagai masalah (*problem solved and decision making skills*). Kemampuan ini sangat diperlukan dan menjadi salah satu kebutuhan dasar agar dapat bertahan di era informasi. Hal ini juga dilakukan sebagai cara keberhasilan untuk mencari informasi yang tepat dan memenuhi kebutuhan yang diinginkan.

PEMBAHASAN

Dilihat dari sudut perpustakaan, tindakan pencegahan plagiarism yang dilakukan pengguna dalam masyarakat cyber dilakukan dengan berbagai cara. Pertama, menyelenggarakan pelatihan literasi informasi bagi masyarakat virtual dalam dunia nyata maupun maya. Literasi informasi merupakan kunci pembelajaran, yakni bagaimana seseorang mampu mengidentifikasi kebutuhan informasi, melakukan pemetaan informasi, menelusur informasi, mengevaluasi dan menggunakannya secara bijak dan beretika. Perkembangan lingkungan informasi yang semakin pesat menjadikan literasi informasi semakin penting dalam dunia pendidikan, penelitian, maupun pembelajaran. Hal ini dikarenakan literasi informasi ini sangat penting dalam menemukan dan mengaplikasikan informasi tersebut dengan baik dan benar. Oleh karena itu setiap individu perlu untuk mempunyai bekal literasi agar menjadi individu yang literate informasi.

Kemampuan literasi informasi telah banyak diterapkan di berbagai lembaga pendidikan maupun perpustakaan. Jika kita pahami, informasi tidak hanya bisa kita dapatkan melalui buku atau sumber informasi ilmiah. Akan tetapi informasi dari sumber-sumber internet juga dapat dikategorikan sebagai informasi yang berkualitas. Oleh karena itu, penggunaan literasi informasi ini juga sangat dibutuhkan dalam menemukan, menggunakan, dan mengevaluasi informasi dari sumber internet.

Salah satu penggunaan kemampuan literasi informasi di dunia perpustakaan dapat diimplementasikan ketika memecahkan sebuah masalah tentang informasi. menambah wawasan kesejarahan maupun informasi lainnya kepada masyarakat. Salah satu model literasi informasi

⁵ Eisenberg, MB., Lowe, C.A., Spitzer. 2004. "Information Literacy: Essential Skills for the Information Age. 2nd Edition. Westport, CT: Library Unlimited.

yang dapat diterapkan dalam memanfaatkan informasi di internet adalah literasi informasi empowering 8. Berikut tabel literasi informasi empowering 8:

Tabel 1. Tahap Literasi Informasi Empowering 8

Langkah	Komponen	Hasil pembelajaran yang didemonstrasikan
1	Mengidentifikasi	<ul style="list-style-type: none">- Mendefinisikan topik/subjek- Memilih format yang relevan untuk produk akhir- Mengidentifikasi kata kunci- Merencanakan strategi penelusuran- Mengidentifikasi berbagai jenis sumber informasi, di mana dapat ditemukan
2	Eksplorasi	<ul style="list-style-type: none">- Menentukan lokasi sumber yang sesuai dengan topik- Menemukan informasi yang sesuai dengan topik- Melakukan wawancara, kunjungan lapangan atau penelitian di luar lainnya
3	Memilih	<ul style="list-style-type: none">- Memilih informasi yang relevan- Mencatat informasi yang relevan dengan cara membuat catatan atau membuat pengorganisasian visual seperti cart, grafik, bagan, ringkasan dll.- Mengumpulkan sitiran yang sesuai
4	Mengorganisasi	<ul style="list-style-type: none">- Membedakan antara fakta, pendapat dan khayalan- Mengecek ada tidaknya bias dalam sumber- Mengatur informasi yang diperoleh dalam urutan yang logis- Menggunakan pengorganisasi visual untuk membandingkan atau membuat kontras informasi yang diperoleh.
5	Menciptakan	<ul style="list-style-type: none">- Menyusun informasi sesuai dengan pendapat dalam cara yang bermakna- Merevisi dan menyunting, sendiri atau bersama-sama pembimbing- Finalisasi format bibliografis
6	Menyajikan	<ul style="list-style-type: none">- Mempraktekkan aktivitas penyajian- Memaparkan informasi dalam format yang tepat sesuai dengan hadirin- Menyusun dan menggunakan peralatan yang sesuai
7	Penilaian	<ul style="list-style-type: none">- Merefleksikan seberapa jauh keberhasilan yang telah mereka lakukan.- Menentukan apakah masih diperlukan ketrampilan baru.- Pertimbangkan apa yang dapat dilakukan lebih baik pada kesempatan berikut
8	Menerapkan	<ul style="list-style-type: none">- Meninjau masukan serta asesmen yang masuk- Menggunakan masukan serta asesmen untuk keperluan pembelajaran/aktivitas berikutnya-Mendorong menggunakan pengetahuan yang diperoleh dari berbagai situasi- Menentukan ketrampilan sekarang dapat diterapkan pada subjek- Tambahkan produk pada portofolio produksi

1. Identifikasi

Pada tahap ini, pengguna internet harus mampu mengidentifikasi topik/subyek dari informasi yang dibutuhkan. Topik yang lebih spesifik dan tepat dapat membantu user dalam menemukan informasi internet yang lebih sesuai. Selain itu, identifikasi topik ini juga akan membantu pengguna ketika mencari informasi melalui internet, sehingga search engine mampu mengantarkan pengguna kepada informasi yang tepat.

2. Eksplorasi

Pada proses ini, pengguna internet akan dihadapkan pada banyaknya pilihan sumber informasi yang disajikan. Oleh karena itu pengguna internet harus mempunyai bekal untuk memilih informasi mana yang lebih kredibel dan bisa dipertanggungjawabkan. Dalam hal ini bisa dilakukan dengan menghindari sumber informasi yang tidak mempunyai fasilitas keamanan yang tinggi.

3. Memilih

Tahap memilih ini dilakukan ketika pengguna internet telah mendapatkan beberapa pilihan sumber informasi yang sesuai. Pengguna informasi di internet perlu memilih isi informasi mana yang lebih sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, pengguna internet perlu memperhatikan pemegang tanggung jawab atau pencipta dari sumber informasi itu sendiri.

4. Mengorganisasi

Pada tahap ini pengguna internet perlu mengkroscek kembali ada tidaknya bias pada sumber informasi internet tersebut. Karena ketika informasi tersebut masih ditemukan kebias-an, maka nilai dan kualitas informasi akan berkurang.

5. Menciptakan

Setelah pengguna internet mengorganisasi informasi, maka yang perlu dilakukan adalah menciptakan informasi dari sumber informasi internet tersebut. Hal ini dilakukan dengan mengedit atau mengembangkan informasi tersebut dengan tambahan informasi-informasi yang relevan.

6. Menyajikan

Pada tahap ini, informasi yang sudah didapatkan dan diolah perlu disajikan dengan baik. Diantaranya dengan memilih format yang sesuai dan mudah digunakan.

7. Penilaian

Pada proses ini, pengguna internet perlu meminta masukan, pendapat dan referensi dari pengguna lain. Kemudian dari bahan

masukan tersebut, informasi yang sudah diolah akan lebih sempurna dan lengkap.

8. Penerapan

Tahap ini merupakan tahap akhir dimana pengguna internet baru bisa menggunakan informasi tersebut setelah diolah, dianalisis, dan mendapatkan masukan serta penilaian untuk digunakan sebagai pemecahan masalah di saat mendatang atau di berbagai situasi yang dihadapi.

Ke-depalan tahapan literasi informasi ini perlu diterapkan oleh setiap pengguna internet pada saat ingin memanfaatkan media di internet. Kemampuan literasi informasi ini juga diharapkan mampu membantu pengguna baik pengguna awam maupun berpengalaman untuk dapat menelusur informasi dan menggunakannya dengan bijak dan beretika. Etika yang dimaksud seperti tidak melakukan pelanggaran plagiarisme.

Pustakawan juga dapat menjadi pelopor gerakan anti plagiarisme di berbagai media virtual internet. Pustakawan dapat memanfaatkan media sosial seperti facebook, twitter, instagram maupun blog atau media cyber space lainnya untuk menyuarakan tips dan trik mempublikasikan karya, tulisan yang beretika dan tidak melanggar plagiarisme. Memberikan contoh, cara pengutipan yang baik dalam mempublikasikan informasi di website maupun status. Sehingga tidak akan timbul masalah yang kontroversial seperti yang dilakukan oleh Afi Nihaya Faradisa dalam kasus cyber plagiarisme.

Membuka diskusi dalam komunitas virtual perpustakaan juga dapat dilakukan oleh pustakawan. Topik seperti mengapa plagiarisme bias terjadi, bagaimana mengidentifikasi, dan tips-tips tentang pencegahan cyber plagiarisme dapat dicegah. Pustakawan dapat memberikan sebuah ulasan dalam berbagai media komunitas perpustakaan, dan menampilkan sebuah umpan balik dari pengguna.

Selain itu, sekarang ini sudah muncul berbagai aplikasi pendeteksi plagiarisme di berbagai website. Seperti Turnitin, Plagiarism Checker, Article Checker, Dustball dan lain sebagainya. Website ini dapat pustakawan sosialisasikan kepada pengguna masyarakat virtual, bahwa website ini dapat dijadikan alat untuk mengecek seberapa besar kemungkinan tulisan itu diduga hasil plagiarisme dalam dunia virtual.

KESIMPULAN

Di era digital seperti saat ini, masalah plagiarisme di dunia virtual terus berlanjut dengan memanfaatkan cyber space sebagai cara mencari

sebuah ide, gagasan untuk ditulis secara instan. Oleh karena itu upaya-upaya pencegahan melalui media virtual sendiri perlu digencarkan salah satunya melalui perannya pustakawan di dunia virtual. Dalam hal ini pustakawan dapat melakukan beberapa upaya seperti : 1) pelatihan literasi informasi bagi masyarakat virtual dalam dunia nyata maupun maya, 2) Mengenalkan aplikasi pendeteksi plagiarism 3) memanfaatkan media sosial seperti facebook, twitter, instagram maupun blog atau media cyber space lainnya untuk menyuarakan tips dan trik mempublikasikan karya 4) Membuka diskusi dalam komunitas virtual

Selain itu, agar pengguna internet mampu memanfaatkan layanan informasi yang disediakan diperlukan juga kemampuan literasi Informasi. Literasi informasi ini digunakan dalam memilih, menelusur, menggunakan dan mengevaluasi informasi yang didapatkan dengan bijak dan beretika. Di antara langkah literasi informasi yang bisa digunakan oleh pengguna meliputi; (1) identifikasi, (2) eksplorasi, (3) memilih (4) mengorganisasi, (5) menciptakan, (6) menyajikan, (7) penilaian, dan (8) penerapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Eisenberg, MB., Lowe, C.A., Spitzer. 2004. "Information Literacy: Essential Skills for the Information Age. 2nd Edition. Westport, CT: Library Unlimited.
- Nasrullah, Rulli, *Cyber Media*, (Yogyakarta: Idea Press, 2013)
- Sharkey, Jennifer and Culp, Bartow, "Cyberplagiarism and the Library: Issues and Solutions" (2005). Faculty and Staf Publications – Milner Library
- Tami. 2002. *Cyber-Plagiarism: Plagiarism in a Digital World*. Kanada: Canadian Library Association.
- Zurkowski, P.G. (1974). "The Information Service Environment Relationship and Priorities." Related Paper No. 5. Washington DC: National Commission on Libraries and Information Science.