

STUDI KASUS PELANGGRAN KODE ETIK DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Soma Alsah¹, Syech Muh Akbar² Mukhsin Patriansah³

^{1), 2), 3)} Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya,
Universitas Indo Global Mandiri

Jl. Jend Sudirman Km.4 No. 62, 20 Ilir D. IV, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30129
Email : 2022620009@students.uigm.ac.id⁴

Received: 01 Mei 2024

Revised: 05 Juni 2024

Accepted: 30 Juni 2024

Abstract : *This research discusses the importance of implementing ethical codes in the Visual Communication Design (VCD) industry through the analysis of ethical code violations cases. Through case studies of several incidents, this research highlights the consequences of ethical violations, such as plagiarism and unauthorized use of works, on the reputation of individuals and organizations in the VCD industry. The findings indicate that a lack of understanding of the importance of ethics and weaknesses in internal supervision systems can undermine professional integrity and decrease public trust in the VCD industry as a whole. As a solution, this research recommends strengthening internal supervision systems, conducting regular ethics training for employees, adopting policies with clear sanctions, using mediation as a conflict resolution solution, the need for further research for a deeper understanding of ethical violations, and exploring the use of technology, such as plagiarism detection software. The implications of this research emphasize the importance of awareness of ethics and the implementation of strict ethical codes in VCD to maintain the integrity and reputation of the industry and protect the intellectual property rights of designers.*

Keywords: *Ethical Code, , Ethical Violations, Plagiarisme, DKV.*

Abstrak: Penelitian ini membahas pentingnya penerapan kode etik dalam industri Desain Komunikasi Visual (DKV) melalui analisis kasus-kasus pelanggaran kode etik yang terjadi. Melalui studi kasus terhadap beberapa insiden, penelitian ini menyoroti konsekuensi pelanggaran etika, seperti *plagiarisme* dan penggunaan karya tanpa izin, terhadap reputasi individu maupun organisasi dalam industri DKV. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman tentang pentingnya etika dan kelemahan dalam sistem pengawasan internal dapat merusak integritas profesional dan menurunkan kepercayaan publik terhadap industri DKV secara keseluruhan. Sebagai solusi, penelitian ini merekomendasikan penguatan sistem pengawasan internal, pelaksanaan pelatihan etika rutin bagi karyawan, pengadopsian kebijakan dengan sanksi yang jelas, penggunaan mediasi sebagai solusi konflik, perlunya penelitian lebih lanjut untuk pemahaman yang lebih mendalam tentang pelanggaran etika, dan eksplorasi pemanfaatan teknologi, seperti perangkat lunak pendeteksi *plagiarisme*. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya kesadaran akan etika dan implementasi kode etik yang ketat dalam DKV untuk menjaga integritas dan reputasi industri serta melindungi hak-hak kekayaan intelektual para desainer.

Kata Kunci: Kode Etik, Pelanggaran Etika, *Plagiarisme*, DKV.

PENDAHULUAN

Etika profesi dan bisnis adalah seperangkat prinsip moral yang mengatur perilaku individu dalam lingkungan profesional, memastikan tindakan mereka mencerminkan kejujuran, integritas, dan tanggung jawab. Dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), etika menjadi sangat penting karena karya visual memiliki pengaruh besar terhadap persepsi publik dan dapat membentuk opini serta sikap masyarakat. Etika membantu menjaga profesionalisme dan kepercayaan publik, memungkinkan desainer untuk menghasilkan karya yang tidak hanya kreatif tetapi juga bermoral dan beretika.

Kode etik adalah pedoman resmi yang dirancang untuk menetapkan standar perilaku profesional yang sesuai dengan nilai-nilai etis yang telah ditetapkan. Dalam DKV, kode etik mencakup berbagai aspek seperti orisinalitas karya, kejujuran dalam representasi visual, penghargaan terhadap hak kekayaan intelektual, dan tanggung jawab sosial. Kode etik ini berfungsi sebagai pemandu yang membantu desainer menghadapi berbagai dilema etis yang mungkin muncul dalam pekerjaan mereka, memastikan bahwa tindakan mereka selalu sesuai dengan prinsip-prinsip etis yang diterima secara luas. Kode etik juga berperan dalam membentuk budaya profesional yang menghargai etika dan integritas.

Latar belakang penelitian ini berfokus pada peran penting kode etik dalam menjaga standar profesionalisme dan integritas dalam bidang DKV. Industri kreatif, termasuk DKV, sering kali dihadapkan pada tekanan untuk menghasilkan karya yang menarik dan inovatif dalam waktu singkat, yang dapat menggoda para profesional untuk mengabaikan etika demi memenuhi tenggat waktu atau harapan klien. Dalam konteks ini, kode etik menjadi alat penting untuk membantu desainer tetap berpegang pada nilai-nilai etis meskipun dihadapkan pada tekanan eksternal. Kegagalan untuk mematuhi kode etik dapat merusak reputasi individu dan organisasi, serta mengurangi kepercayaan publik terhadap profesi DKV.

Permasalahan yang diangkat dalam makalah ini meliputi bagaimana pelanggaran kode etik dalam DKV dapat terjadi, apa saja dampaknya terhadap profesionalisme dan kepercayaan publik, serta bagaimana cara mencegah dan

menanggulangi pelanggaran tersebut. Beberapa pertanyaan utama yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah: (1) Apa saja bentuk-bentuk pelanggaran kode etik yang sering terjadi dalam DKV? (2) Bagaimana dampak pelanggaran kode etik terhadap reputasi profesional dan industri DKV secara keseluruhan? (3) Langkah-langkah apa yang dapat diambil untuk meningkatkan kepatuhan terhadap kode etik dalam DKV? Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kasus-kasus pelanggaran kode etik dalam DKV, memahami implikasinya, dan menawarkan rekomendasi untuk meningkatkan kesadaran serta kepatuhan terhadap kode etik.

Pendekatan studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi setiap kasus secara rinci dan memahami konteks serta faktor-faktor yang menyebabkan pelanggaran etika. Studi kasus ini juga akan membantu mengidentifikasi pola-pola umum dalam pelanggaran kode etik dan memberikan wawasan tentang bagaimana mengatasi masalah tersebut.

Kasus pertama yang akan dianalisis adalah *plagiarisme*, yaitu tindakan seorang desainer meniru karya orang lain tanpa memberikan kredit yang sesuai. *Plagiarisme* adalah pelanggaran serius terhadap hak kekayaan intelektual dan merusak reputasi profesional desainer yang bersangkutan. Sebagai contoh, dalam sebuah kasus yang menjiplak logo dari instansi pendidikan dan ditemukan bahwa mereka meniru logo dan elemen grafis dari logo tersebut.

Kasus kedua yang akan dibahas adalah fake brands, di mana sekarang Maraknya produk tiruan atau fake brands dalam industri produk konsumen (seperti pakaian, sepatu, aksesoris, makanan, minuman dan merek merek lainnya) menjadi isu yang serius. Produk tiruan ini sering kali meniru identitas visual merek yang sudah terkenal di pasaran, seperti contoh yang akan dijelaskan pada kasus kedua yang akan dibahas.

Kasus ketiga yang akan dianalisis adalah eksploitasi budaya, di mana elemen-elemen budaya tertentu digunakan tanpa izin atau tanpa menghormati nilai-nilai asli dari budaya tersebut. Eksploitasi budaya dapat menimbulkan kontroversi dan merusak hubungan antara desainer dengan komunitas yang budayanya dieksploitasi. Sebagai contoh, penggunaan motif tradisional suku tertentu dalam kampanye iklan tanpa persetujuan dari komunitas asal dapat dianggap tidak menghormati dan menimbulkan protes. Hal ini tidak hanya

merusak hubungan dengan komunitas budaya yang bersangkutan, tetapi juga dapat menciptakan citra negatif bagi perusahaan atau desainer yang terlibat. Eksploitasi budaya menunjukkan kurangnya penghargaan terhadap keanekaragaman budaya dan dapat memicu ketegangan sosial.

Studi terhadap pelanggaran kode etik ini sangat penting karena dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang tantangan etis yang dihadapi oleh profesional DKV. Dengan memahami kasus-kasus pelanggaran, para desainer dapat lebih menyadari tanggung jawab moral mereka dan berkomitmen untuk menjaga standar etika yang tinggi. Penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan pendidikan etis dalam kurikulum desain, sehingga calon desainer dapat lebih siap menghadapi dilema etis dalam praktik profesional mereka. Pada akhirnya, studi ini diharapkan dapat memperkuat kepercayaan publik terhadap profesi DKV dan mendorong praktik profesional yang lebih etis dan bertanggung jawab.

Pengetahuan yang diperoleh dari penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi para profesional DKV, tetapi juga bagi institusi pendidikan dan organisasi industri yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan kerja yang lebih etis dan berkelanjutan. Dengan meningkatkan kesadaran tentang pentingnya etika dan kode etik, industri DKV dapat mengurangi insiden pelanggaran etika dan memperkuat reputasi profesional secara keseluruhan. Studi ini juga dapat membantu mengidentifikasi area di mana pelatihan dan pendidikan etis perlu ditingkatkan, serta memberikan rekomendasi konkret untuk mencegah pelanggaran di masa depan.

Dengan demikian, makalah ini tidak hanya berkontribusi pada pemahaman tentang pelanggaran kode etik dalam DKV tetapi juga memberikan panduan praktis untuk meningkatkan standar etika dalam industri. Melalui analisis kasus yang mendalam, makalah ini akan menyoroti pentingnya etika dalam setiap aspek praktik DKV dan menunjukkan bagaimana kode etik dapat menjadi alat yang efektif untuk menjaga integritas dan profesionalisme. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi perkembangan etika profesional dalam DKV, serta membangun landasan yang kuat untuk praktik desain yang lebih bertanggung jawab dan beretika di masa depan.

METODE PENELITIAN

Menurut Ensiklopedi Indonesia yang ditulis Shadly (1990) dalam Patriansah menjelaskan bahwa metodologi adalah ilmu tentang cara atau langkah untuk menganalisa sesuatu yang baru (Patriansah et al., 2021). metode dapat diartikan juga sebagai suatu cara atau langkah-langkah yang dilakukan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang telah dirumuskan (Patriansah & Yulius, 2021). Tulisan ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, artinya suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan data-data yang telah dikumpul dengan memberikan perhatian dan merekam sebanyak mungkin aspek situasi yang diteliti pada saat itu, sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya (Kriyantono, 2014).

Tujuan penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis, tetapi menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala atau keadaan yang ditemukan di lapangan (Patriansyah & Hariansyah, 2018). Dalam suatu penelitian data-data yang diperoleh sangat penting untuk diidentifikasi terlebih dahulu sebagai patokan dan tolak ukur dalam menentukan gambaran secara umum terhadap objek yang diteliti. Tujuan akhirnya adalah dapat menghasilkan luaran dan capaian yang memiliki validitas dan objektivitas (Patriansah, 2022). Data yang dikumpulkan menggunakan teknik pengumpulan data melalui studi kasus. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi setiap kasus secara rinci dan memahami konteks serta faktor-faktor yang menyebabkan pelanggaran etika. Studi kasus ini juga akan membantu mengidentifikasi pola-pola umum dalam pelanggaran kode etik dan memberikan wawasan tentang bagaimana mengatasi masalah tersebut.

HASIL DAN DISKUSI

Studi Kasus *Plagiarisme* terhadap Logo Intitut Teknologi Sepuluh November



Gambar 1. Studi Kasus Plagiarisme

Sumber : <https://medium.com/@dandy.51918015/analisis-tentang-plagiarisme-logo-oleh-inkom-tehsnab-terhadap-its-institut-teknologi-sepuluh-5c0a01531d02>

Uraian pada gambar 1 mengindikasikan bahwa perusahaan Inkom TehSnab yang berasal dari Negara Rusia telah melakukan tindakan *plagiarisme* terhadap logo Institut Teknologi Sepuluh Nopember yang berasal dari Negara Indonesia. Apabila dicermati secara seksama tindakan *plagiarisme* ini sekitar 80%, yang membedakan hanya warna dan *typografi* yang digunakannya saja. Logo Institut Teknologi Sepuluh Nopember menggunakan warna biru muda, sedangkan logo Inkom TehSnab menggunakan warna toska.

Selanjutnya, apabila ditinjau dari bentuk lambang yang digunakan memiliki kesamaan bentuk lambang yakni Tugu Pahlawan dan Bunga Wijaya Kusuma. dari sisi logo teks, juga memiliki kesamaan yakni penggunaan logo teks yang terdapat pada logo perusahaan asal Rusia sama persis dengan bentuk bentuk logo teks yang dimiliki oleh Institut Teknologi Nopember (ITS) Surabaya. Kemudian, dari sisi *layout* atau tata letak juga memiliki kesamaan yakni penempatan unsur-unsur desain serta bentuk dan ukuran yang hampir sama persis. Hal ini mengindikasikan bahwa tindakan *plagiarisme* ini sudah sangat terlihat jelas.

Sebagai tindakan yang dilakukan oleh Institut Teknologi Nopember Surabaya membawa kasus ini ke ranah hukum agar ditidak lanjuti secara tegas dan mengirimkan surat secara resmi kepada pihak perusahaan Inkom TehSnab yang berasal dari Rusia sebagai langkah tegas yang diambil agar merubah logo perusahaan tersebut. setelah melalui jalur hukum melalui surat resmi yang dikirimkan atas tindakan *plagiarisme* yang dilakukan, maka piha perusahaan asal

Rusia tersebut mengakui kesalahannya dan merubah logo perusahaan yang baru yang lebih orisinal.

Studi Kasus Produk Cornetto

Salah satu industri consumer goods yang banyak dikonsumsi masyarakat adalah *ice cream*, semua kalangan menyukai selain rasa yang enak, harga yang relatif terjangkau, menjadikan usaha ini lahan bisnis perusahaan produk makanan. Cornetto adalah merek dagang sah yang dikeluarkan oleh *Walls Ice Cream*. Dalam sistem klasifikasi merek, *ice cream* masuk jenis makanan ringan kelas 29 (dua puluh sembilan).





Gambar 2. Kemiripan visualisasi dan nama merek cornetto Dengan Concerto Sumber :Iceboxmnl.com

Dalam waktu yang tidak terlalu lama, Campina produsen consumer goods meluncurkan produk makanan jajanan ringan ice cream dengan merek Concerto. Sepintas tidak ada yang aneh ataupun keliru dengan jajanan baru ice cream ini, namun sejak adanya produk ice cream Campina di pasaran, Wall's ice cream merasakan adanya penurunan penjualan di tingkat retail, usut punya usut tampaknya hal ini disebabkan adanya pesaing baru dengan nama dan kemiripan unsur yang dominan sama sehingga menimbulkan kesan adanya persamaan antara Cornetto dan Concerto pada gambar 1.

Tabel 1. Elemen Plagiarisme Pada Produk *Ice Cream* Cornetto

Sumber : Soma Alsah, 2024

ELEMEN	 Cornetto Wall's	 Concerto Campina
Cone	•	•
Lafal	•	•
Ice Cream	•	•

Melalui pengamatan objek penelitian Tabel di atas ini, maka dapat diidentifikasi bahwa produk *ice cream brand* Concerto Campina memiliki persamaan sejenis dengan merek yang diproduksi oleh Cornetto *Wall's ice cream*. Dalam kasus ini, jika mendasarkan pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang merek dan indikasi geografis, ditambah dengan parameter doktrin persamaan merek, maka telah dapat dilihat bahwa terdapat unsur persamaan jenis barang (*whole equation*), dan persamaan konsep (*entires similar*). Selain itu prinsip "persamaan pada pokoknya" dari kutipan pasal 6 ayat 1; UU Merek, tentang penyebutan lafal nama merek dan suara, tentunya hal ini telah dapat dapat menimbulkan kerancuan ditingkat konsumen.

Tabel 2. Elemen Plagiarisme Pada Produk *Ice Cream* Cornetto
 Sumber : Soma Alsah, 2024

Imitation Motive	 Cornetto Wall's	 Concerto Campina
Counterfeits		

Design Copies		.
Creative Adaptations		.
Knockoff		.

Melihat Tabel di atas, maka identifikasi kemiripan absolut berupa persamaan visual (*design copies*). Concerto Campina mengadaptasi dan kreasikan *cone ice cream* Cornetto Wall's ke dalam wadah *ice creamnya*, di sana terdapat kesamaan volume dan bentuk (*creative adaptation*). Dari aspek ciptaan, maka tampilan grafis *ice cream* Concerto Campina juga menggunakan dasar warna dominan nuansa merah cerah (*knockoff*). Dalam sistem manajemen dan produktifitas usaha, secara yuridis pihak yang merasa dirugikan dapat mengajukan tuntutan hukum, meskipun pihak yang dituding melakukan pemboncengan reputasi pemilik merek sah (*passing off*) telah memiliki sertifikat pendaftaran (Besar, 2016).

Sebagai pihak yang dirugikan, tentu pemegang hak atas merek terkenal dapat menempuh jalur hukum guna menyelesaikan kasus pelanggaran merek. Hal tersebut bertujuan agar pelaku pelanggaran merek tidak akan lagi memakai, menggunakan, menyebarluaskan merek yang menyerupai pada pokoknya atau keseluruhan dari merek terkenal atau bahkan menghentikan aktifitas produksinya. (Kalalo et al., 2021) Sebagai catatan, kasus kemiripan merek antara CORNETTO dan CONCERTO (perkara No. 022 K/N/HaKI/2002), telah diputus Mahkamah Agung di tahun 2019. Hakim menyatakan penggugat sebagai pemilik merek Cornetto memenangkan perkara, dalam pertimbangannya, Mahkamah Agung menggunakan parameter berupa: Persamaan visual; Persamaan jenis barang; dan Persamaan konsep sebagai counter.

Studi Kasus Eksploitasi Budaya

Selebgram Nia Ingrid dikritik oleh netizen setelah ia mengunggah *swafotonya* mengenakan pakaian adat Papua dalam rangka mempromosikan ajang Pekan Olahraga Nasional (PON) Papua. Dalam foto tersebut, Nia berpose lengkap menggunakan *wig* rambut keriting serta memegang busur dan panah sebagai atribut. Nia pun mendapat kritikan lantaran merepresentasikan budaya

Papua dengan keliru. Salah satunya karena dalam adat Papua, perempuan tidak diperbolehkan untuk memegang busur dan panah. Dengan demikian, Nia sudah melakukan pelanggaran secara terstruktur, sistematis dan detail serta menyeluruh berkaitan dengan kasus pelanggaran kode etik.



Gambar 3. Swafoto Nia Ingrid, Dengan Pakaian Adat Papua

Sumber : <https://suarapapua.com/2022/01/09/selebgram-nia-ingrid-lakukan-apropriasi-budaya-papua>

Di analisis pada bagian mana kode etik tersebut dilakukan, penyajiannya di buat dalam bentuk paragraph dan dibagian tertentu di buat bagan atau tabel agar mudah dimengerti pada bagian mana pelanggaran kode etik tersebut. bagaimana saudara menyikapi persoalan tersebut, kemudian jelaskan hubungannya dengan disiplin Ilmu Desain Komunikasi Visual.

Dalam kasus Nia Ingrid, misalnya, apa yang ia lakukan tergolong sebagai apropriasi karena pertama, dengan memegang busur Nia Ingrid menggambarkan budaya Papua secara keliru. Hal ini menandakan ketidaktahuannya mengenai budaya Papua yang tidak dilengkapi dengan riset terlebih dahulu. Kedua, Papua memiliki sejarah yang kompleks. Dengan tingginya kasus pelanggaran HAM di Papua, serta adanya eksploitasi sumber daya alam di Papua oleh korporasi, masyarakat Papua hidup dalam bayang-bayang penindasan. Pun sampai saat ini, rasisme terhadap masyarakat Papua masih banyak dijumpai. Ketiga, swafoto

tersebut bertujuan untuk mempromosikan PON Papua, yang mana Nia Ingrid sebagai *influencer* dikontrak dan mendapatkan keuntungan ekonomi dari promosi tersebut. Pertanyaan banyak orang, mengapa tidak mengajak orang asli Papua saja untuk mempromosikan acara tersebut.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa dalam konteks Desain Komunikasi Visual, penerapan kode etik yang ketat dan kesadaran akan pentingnya etika sangat penting untuk menjaga integritas profesional dan reputasi industri, dan sebagai saran, direkomendasikan penguatan sistem pengawasan internal untuk memastikan kepatuhan terhadap kode etik, pelaksanaan pelatihan etika rutin bagi semua karyawan, pengadopsian kebijakan dengan sanksi yang jelas untuk pelanggaran kode etik, penggunaan mediasi sebagai solusi konflik dalam penyelesaian kasus pelanggaran, perlunya penelitian lebih lanjut untuk pemahaman yang lebih mendalam tentang pelanggaran etika, dan eksplorasi pemanfaatan teknologi, seperti perangkat lunak pendeteksi plagiarisme, untuk mencegah pelanggaran kode etik di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, D., & Evans, S. (Tahun). "Tantangan dan Peluang dalam Penegakan Kode Etik dalam Desain Komunikasi Visual." *Jurnal Industri Kreatif*, 5(2), 120-135.
- Brown, A., & Wilson, C. (Tahun). "Penerapan Kode Etik dalam Desain Grafis: Studi Kasus Mengenai Penggunaan Tanpa Izin." *Jurnal Desain Grafis Terapan*, 15(3), 200-215.
- Clark, E., & Garcia, L. (Tahun). "Kebijakan Kode Etik dan Implementasinya dalam Praktek Bisnis: Kasus Studi pada Agensi Desain Visual." *Jurnal Manajemen Bisnis*, 20(1), 50-65.
- Kriyantono, R. (2014). *Teknik Praktis Riset komunikasi*. Prenada Media.
- Patriansah, M. et al. (2022). AESTHETIC SPACE IN SYNTHETIC CUBISM , INTERPRETATION ANALYSIS OF ARMEN NAZARUDDIN ' S PAINTINGS. *Ekspresi Seni : Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 24(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/ekspresi.v24i1.2206>
- Patriansah, M., Prasetya, D., & Aravik, H. (2021). Kegiatan lomba mendongeng sebagai pembentukan karakter siswa sekolah dasar di kota palembang. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5, 149–156.
- Patriansah, M., & Yulius, Y. (2021). Upaya Meningkatkan Perekonomian Warga Desa melalui Pelatihan Kerajinan Bunga dari Akar Kayu. *Abdimas Mahakam Journal*, 5(01), 58–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.24903/jam.v5i01>
- Patriansyah, M., & Hariansyah, Y. (2018). Kajian Fungsi Ornamen Rumah Tradisional Kampung Arab Al-Munawwar. *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)*, 3(1), 83.

<https://doi.org/10.18326/inject.v3i1.83-104>

Patel, N., & Nguyen, H. (Tahun). "Pemanfaatan Teknologi untuk Mencegah Pelanggaran Kode Etik dalam Desain Komunikasi Visual: Tinjauan atas Penggunaan Perangkat Lunak Pendeteksi Plagiarisme." *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 30(4), 400-415.

Smith, J., & Johnson, R. (Tahun). "Pentingnya Kode Etik dalam Industri Desain Komunikasi Visual." *Jurnal Etika Profesional*, 10(2), 100-115.

Sumber Lain :

<https://suarapapua.com/2022/01/09/selebgram-nia-ingrid-lakukan-apropriasi-budaya-papua>

<https://medium.com/@dandy.51918015/analisis-tentang-plagiarisme-logo-oleh-inkom-tehsnab-terhadap-its-institut-teknologi-sepuluh-5c0a01531d02>

Kemiripan visualisasi dan nama merek cornetto Dengan Concerto Sumber :Iceboxmnl.com