

Analisis Dugaan Kasus Plagiarisme Desain Maskot KPU Mamuju Dengan Vektor Burung Tukan Di Internet

Shofi Fakhriza Hukaimah ^{a,1,*}, Rivaldy Wijaya ^b, Pungky Febi Arifianto ^c

^a Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

^b Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

^c Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

¹ 23052010021@student.upnjatim.ac.id

* Corresponding Author

Abstrak

Pesatnya transformasi digital telah mengubah cara konten visual diproduksi dan didistribusikan. Di sisi lain, kemudahan akses terhadap berbagai sumber visual juga telah meningkatkan risiko terjadinya plagiarisme dalam praktik desain komunikasi visual. Salah satu kasus yang menjadi perhatian publik adalah kemiripan antara desain maskot “Si Maju”, pemenang sayembara maskot KPU Kabupaten Mamuju tahun 2024, dan ilustrasi vektor burung tukan yang ditemukan dalam pemberitaan daring. Penelitian ini bertujuan membandingkan struktur visual kedua objek melalui pendekatan deskriptif kualitatif dan analisis komparatif visual. Data diperoleh melalui dokumentasi visual, studi literatur, dan observasi terhadap bentuk, proporsi, warna, pose, serta gaya ilustrasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemiripan ditemukan pada bentuk kepala, paruh, proporsi tubuh, arah pose, distribusi warna, dan gaya ilustrasi. Perbedaan terutama ditampilkan melalui penambahan atribut lokal dan perlengkapan pemilihan umum, tetapi sejumlah struktur dasar karakter tetap memperlihatkan kedekatan visual. Temuan penelitian dibatasi pada evaluasi kemiripan visual dan tidak dimaksudkan sebagai penetapan plagiarisme secara hukum. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian orisinalitas karya dan etika profesi dalam desain komunikasi visual.

Progress Artikel

Dikirim 2026-06-27

Revisi 2026-02-14

Diterima 2026-07-17

Kata Kunci

Maskot,
Analisis Komparatif
Visual,
Plagiarisme
Visual,
Etika Desain,
Orisinalitas.

1. Pendahuluan

Pesatnya transformasi digital telah mengubah paradigma komunikasi manusia, khususnya dalam cara memproduksi dan mendistribusikan konten visual. Desain Komunikasi Visual (DKV) saat ini telah menjadi jantung industri kreatif yang beradaptasi dengan sistem siber-fisik di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 (Harsanto, 2019; Arifianto, 2022). Adanya internet membuat desainer semakin mudah dan cepat dalam mencari inspirasi, karena hampir semua referensi visual yang dibutuhkan bisa diakses melalui perangkat digital yang terus berkembang. Meski begitu, kemudahan teknologi ini bukan berarti desainer bisa asal-asalan dalam berkarya. Seorang desainer tetap harus berpikir secara rasional dan realistis agar hasil desainnya tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mempunyai makna dan nilai yang dalam bagi audiens yang melihatnya.

Namun, di balik kemudahan akses informasi tersebut, muncul tantangan serius mengenai aspek moral dan tanggung jawab profesional, yakni etika desain (Royhan & Ngabekti, 2021). Pentingnya etika dalam desain komunikasi visual tidak lepas dari fakta bahwa karya visual memiliki dampak yang besar dalam membentuk cara pandang dan opini masyarakat secara luas. Salah satu persoalan etika yang paling krusial adalah plagiarisme, yaitu tindakan meniru atau mengakui gagasan dan karya orang lain sebagai milik pribadi tanpa memberikan kredit yang sah (Lindsey, dikutip dalam Pusat Grafika & Hak Cipta UMA, 2022).

Tindakan plagiarisme, baik yang dilakukan secara sengaja maupun tidak, merupakan pelanggaran serius terhadap hak kekayaan intelektual yang dapat merusak integritas desainer serta menurunkan kepercayaan publik terhadap profesionalisme industri desain.

Dalam upaya membangun identitas visual yang kuat, penggunaan maskot sering kali menjadi pilihan strategis bagi sebuah merek atau institusi (Supriadi & Arianti, 2021). Maskot berfungsi sebagai personifikasi organisasi dalam wujud karakter unik yang memiliki sifat dan ciri khas tertentu untuk mewakili visi serta misi entitas tersebut (Maslahah & Arifianto, 2024). Tampilan visual yang menarik pada sebuah maskot tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga menjadi jembatan emosional antara merek dan audiensnya. Karakter maskot yang dirancang dengan baik dapat memunculkan rasa keterikatan tersendiri pada audiens, sehingga mereka merasa lebih dekat dan akrab dengan merek yang diwakilinya. Perancangan maskot merupakan bagian dari strategi komunikasi visual yang dirancang secara matang untuk membangun ciri khas tersendiri bagi suatu merek atau institusi. Ciri khas inilah yang nantinya menjadi pembeda utama dari kompetitor, sekaligus menjadi aset visual yang bersifat eksklusif dan tidak mudah ditiru oleh pihak lain.

Polemik terkait integritas dalam perancangan maskot ini muncul ke permukaan saat KPU Kabupaten Mamuju menggelar sayembara desain maskot untuk Pilkada 2024. Pada awalnya, karya berjudul "Si Maju" yang dibuat oleh Rian Hidayat dinyatakan sebagai pemenang utama dalam sayembara tersebut. Namun, keputusan ini tidak berlangsung lama tanpa kontroversi, karena tidak lama setelah diumumkan, muncul kritik dan reaksi negatif yang cukup besar dari warganet maupun para praktisi di komunitas desain grafis. Reaksi tersebut dilatarbelakangi oleh kuatnya dugaan bahwa karya pemenang bukan merupakan hasil proses kreatif yang orisinal, melainkan bentuk plagiasi, mengingat tingkat kemiripan visualnya yang dikatakan mencapai 90% dengan salah satu aset vektor bergambar burung toucan yang telah tersedia secara bebas di internet (Herald Sulbar, 2024; Tribun Sulbar, 2024). Akibat tekanan publik yang semakin besar, pihak penyelenggara akhirnya tidak memiliki pilihan lain selain membatalkan status kemenangan karya tersebut dan menggantinya dengan maskot "Si Mumu".

Kasus "Si Maju" ini menunjukkan adanya fenomena rendahnya transformasi kreatif dalam kompetisi desain publik yang perlu dikaji secara mendalam melalui kacamata teori orisinalitas dan etika DKV (Royhan & Ngabekti, 2021). Sejauh ini, banyak penelitian sebelumnya lebih fokus pada plagiarisme logo perusahaan besar, seperti kasus dugaan plagiarisme logo Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) oleh perusahaan asal Rusia (Limbong, 2020) dan kasus kemiripan logo Meta (Facebook) dengan logo *M-Sense Migraine* (Zahwa & Romadhona, 2022). Meskipun demikian, masih terdapat celah penelitian (*research gap*) yang belum banyak disentuh, khususnya terkait kajian formal terhadap hasil sayembara desain yang diselenggarakan oleh instansi pemerintah daerah. Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui penerapan analisis komparatif visual secara mendalam yang digunakan untuk mengkaji sejauh mana terjadi replikasi fitur morfologi antara karya pemenang dengan aset digital yang tersedia secara komersial. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menganalisis secara lebih spesifik tingkat kemiripan visual pada maskot yang menjadi objek kajian, sekaligus memberikan kontribusi berupa rekomendasi standar kurasi desain yang dapat diterapkan oleh lembaga publik dalam upaya menjaga integritas visual di ruang digital.

2. Metode

Penelitian ini disusun dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dipadukan dengan metode analisis komparasi visual. Pemilihan pendekatan kualitatif ini didasarkan pada pertimbangan bahwa pendekatan tersebut lebih menitikberatkan pada upaya pemaknaan serta interpretasi secara kontekstual terhadap suatu fenomena desain yang terjadi di tengah masyarakat, dibandingkan sekadar mengukurnya secara angka atau statistik (Patriansah & Yulius, 2021). Jenis penelitian deskriptif dipilih untuk memaparkan fakta-fakta di lapangan secara objektif dan

menyeluruh, tanpa bermaksud menguji hipotesis tertentu. Sejalan dengan itu, metode analisis komparasi visual digunakan untuk mengevaluasi orisinalitas objek penelitian melalui perbandingan sistematis antara dua objek desain, sehingga dapat diketahui tingkat kemiripan struktur visualnya. Objek utama penelitian ini adalah maskot "Si Maju", karya pemenang sayembara KPU Kabupaten Mamuju 2024 yang diidentifikasi sebagai burung rangkong, sedangkan objek perbandingannya adalah aset vektor burung tukan (*toucan*) yang banyak ditemukan di berbagai platform digital. Pengamatan difokuskan pada elemen formal desain seperti bentuk, proporsi, warna, pose, dan gaya ilustrasi, serta menggunakan empat prinsip analisis komparasi visual, yaitu silhouette, shape, proportion, dan pose.

2.1. Metode Pengumpulan Data

- 2.1.1. **Studi Literatur:** Dilakukan dengan menelaah berbagai sumber akademik berupa buku, jurnal ilmiah, dan publikasi akademik yang relevan. Fokus kajian literatur mencakup tiga tema utama, yaitu teori Desain Komunikasi Visual (DKV), prinsip-prinsip perancangan maskot, serta etika desain dan plagiarisme. Teknik ini berfungsi sebagai landasan teoritis yang menopang proses analisis selanjutnya.
- 2.1.2. **Dokumentasi Internet:** Dilakukan dengan mengumpulkan data sekunder berupa artikel berita daring, laporan media sosial, dan unggahan warganet yang berkaitan dengan kontroversi maskot "Si Maju". Teknik ini bertujuan merekam jejak perbincangan publik serta respons masyarakat terhadap permasalahan yang melatarbelakangi penelitian.
- 2.1.3. **Observasi Gambar:** Dilakukan melalui pengamatan mendalam secara visual terhadap dua objek yang diperbandingkan, yakni maskot "Si Maju" sebagai objek utama dan aset vektor burung tukan (*toucan*) sebagai objek pembanding. Pengamatan dilakukan secara sistematis dengan memilah dan membandingkan setiap bagian visual secara cermat dan terperinci.

2.2. Metode Analisis Data

- 2.2.1. **Identifikasi:** Peneliti melakukan menetapkan objek utama dan objek pembanding secara jelas.
- 2.2.2. **Pengumpulan Data:** Peneliti menghimpun seluruh bahan visual dan referensi yang diperlukan.
- 2.2.3. **Dekonstruksi Visual:** Peneliti mengurai elemen-elemen formal desain pada masing-masing objek, meliputi bentuk, proporsi, warna, pose, dan gaya ilustrasi
- 2.2.4. **Komparasi:** Peneliti membandingkan kedua objek secara berpasangan menggunakan empat prinsip analisis visual mencakup *Silhouette*, *Shape*, *Proportion* dan *Pose*.
- 2.2.5. **Penarikan Kesimpulan:** Peneliti merumuskan temuan mengenai tingkat kemiripan struktur visual antara kedua objek desain.

3. Hasil dan Diskusi

Berdasarkan hasil pengumpulan data visual, ditemukan bahwa maskot "Si Maju" yang memenangkan sayembara KPU Kabupaten Mamuju tahun 2024 memiliki karakteristik visual yang sangat identik dengan aset digital berupa vektor burung tukan (*toucan*) yang tersedia di internet,. Meskipun desainer mengklaim karakter tersebut merupakan burung rangkong, analisis visual menunjukkan adanya replikasi fitur morfologi yang signifikan.



Gambar 1 Desain Maskot “Si Maju”
(Sumber: Mekora.id, 2024.)



Gambar 2 Ilustrasi Vektor Burung Tukan
sebagai Objek Pembanding
(Sumber : Mekora.id, 2024)

Secara formal, perancangan maskot seharusnya didasarkan pada pemikiran rasional dan orisinalitas untuk menciptakan identitas yang eksklusif karena maskot adalah personifikasi dari brand dalam wujud karakter tertentu dengan sifat dan ciri khas yang mewakili brand tersebut (Wheeler, Alina, 2009:46). Berikut adalah tabel bedah elemen formal antara keduanya.

Tabel 1. Bedah Elemen Formal

Aspek analisis	Maskot “Si Maju”	Elemen perbandingan Vektor burung toucan	Hasil komparasi
Bentuk dan Pose	Menampilkan burung Rangkong dengan pose berdiri menyerong ke kanan. Kepala sedikit dimiringkan, mulut terbuka seolah sedang berbicara, tangan kanan memegang paku coblos, tangan kiri memegang surat suara.	Menampilkan burung toucan dengan pose berdiri menyerong ke kanan dengan posisi kepala sedikit dimiringkan, mulut terbuka, tangan kanan mengacungkan jempol, tangan kiri bertolak pinggang.	Terdapat tingkat presisi kemiripan yang tinggi pada garis anatomi, mulai dari lengkungan paruh hingga posisi sayap.
Proporsi	Kepala berukuran relatif besar dibandingkan dengan ukuran badan. Paruh mendominasi bagian wajah. Mata berukuran besar dengan posisi yang sama terhadap paruh. Badan berbentuk oval dengan kaki pendek dan telapak kaki besar.	Kepala juga berukuran besar dengan dominasi paruh yang sangat mencolok. Mata besar ditempatkan pada posisi yang sama. Badan oval dengan kaki pendek dan telapak kaki relatif besar.	Proporsi anatomi kedua karakter menunjukkan kemiripan pada rasio kepala terhadap badan, ukuran paruh, posisi mata, bentuk badan, panjang kaki, dan proporsi keseluruhan, sehingga menghasilkan siluet visual yang hampir identik.

Warna	Menggunakan kombinasi warna hitam pada punggung dan sayap, putih pada dada, abu-abu pada perut, paruh bergradasi kuning-oranye-merah, kaki oranye, mata biru dengan aksen kuning. Ditambah atribut lokal seperti sarung, kalung, dan sepatu.	Menggunakan kombinasi warna hitam pada punggung dan sayap, putih pada dada, abu-abu pada perut, paruh bergradasi kuning-oranye-merah, kaki oranye, mata biru dengan aksen kuning. Tidak menggunakan atribut tambahan.	Skema warna utama kedua karakter sangat serupa, terutama pada distribusi warna tubuh, gradasi paruh, warna kaki, dan detail mata. Perbedaan hanya berasal dari atribut tambahan pada maskot "Si Maju".
Gaya ilustrasi	Menggunakan ilustrasi digital bergaya kartun (cartoon vector) dengan teknik shading lembut (soft gradient), outline halus, dan efek pencahayaan untuk memberikan kesan tiga dimensi.	Menggunakan ilustrasi digital bergaya kartun (cartoon vector) dengan teknik shading lembut (soft gradient), outline halus, dan efek pencahayaan serupa.	Kedua ilustrasi menerapkan gaya visual dengan tingkat kemiripan yang tinggi, yaitu ilustrasi vektor kartun semi-realistis dengan penggunaan gradasi warna, highlight, bayangan, serta proporsi karakter. Perbedaan utama terletak pada penambahan atribut identitas lokal pada maskot "Si Maju".

Sementara itu, perbedaan visual yang tampak terutama berada pada atribut tambahan yang digunakan pada maskot "Si Maju", seperti penggunaan sarung khas Mamuju, kalung identitas KPU, sepatu, serta properti berupa paku pencoblos dan surat suara. Atribut-atribut tersebut berfungsi memperkuat identitas lokal dan konteks penyelenggaraan pemilihan umum, namun tidak mengubah struktur dasar karakter yang dibandingkan.

Untuk membedah tingkat kemiripan secara sistematis, penelitian ini menggunakan empat parameter utama dengan analisis berdasarkan empat prinsip komparasi visual:

1. *Silhouette Analysis*



Gambar 3 Perbandingan Siluet Maskot "Si Maju" dengan Vektor Burung Tukan
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Berdasarkan *silhouette analysis* terhadap dua objek yang Anda berikan (maskot Si Maju di kiri dan

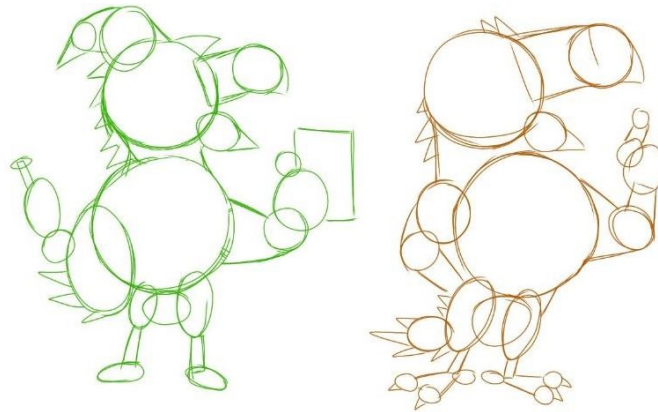
vektor burung *toucan* di kanan), berikut analisis yang bersifat objektif dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Analisis ini hanya membahas kemiripan karakteristik visual, bukan menyimpulkan adanya plagiarisme.

Tabel 2. Hasil *Silhouette Analysis*

No.	Aspek Analisis	Hasil Analisis
1.	Struktur siluet utama	Kedua karakter sama-sama memperlihatkan proporsi kepala berukuran besar, paruh panjang mendominasi bagian depan, badan berbentuk oval, ekor pendek bertingkat, kaki pendek sebagai penopang. Susunan massa visual tersebut menghasilkan identitas siluet yang mirip, bahkan ketika seluruh informasi warna dan detail dihilangkan.
2.	Dominasi Paruh	Paruh merupakan elemen paling dominan dalam kedua siluet. Panjang, perspektif, dan lengkungan ujung paruh memiliki karakteristik yang hampir sama sehingga menjadi salah satu elemen yang paling mudah dikenali.
3.	Distribusi volume	Kedua karakter memiliki pembagian volume yang serupa: kepala sebagai massa visual terbesar, badan sebagai massa kedua, kaki berukuran kecil. Distribusi ini menghasilkan keseimbangan visual yang hampir sama ketika karakter diamati dalam bentuk siluet.
4.	Perbedaan yang terlihat	Perbedaan utama berada pada elemen yang ditambahkan pada maskot Si Maju, antara lain: ikat kepala, surat suara, paku pencoblos, sepatu. Elemen-elemen tersebut mengubah kontur pada bagian tertentu, tetapi tidak mengubah struktur dasar siluet kepala, badan, paruh, dan proporsi keseluruhan karakter.

Hasil *silhouette analysis* menunjukkan bahwa kedua karakter memiliki kemiripan yang tinggi pada struktur kontur utama, terutama pada konfigurasi kepala, paruh, badan, dan distribusi massa visual. Penambahan atribut lokal pada maskot "Si Maju" menghasilkan variasi pada beberapa bagian kontur, namun tidak mengubah karakteristik siluet dasar yang menjadi identitas visual karakter.

2. Shape Breakdown



Gambar 4. Shape maskot KPU Mamuju dan vektor burung
(Sumber: Dokumen pribadi)

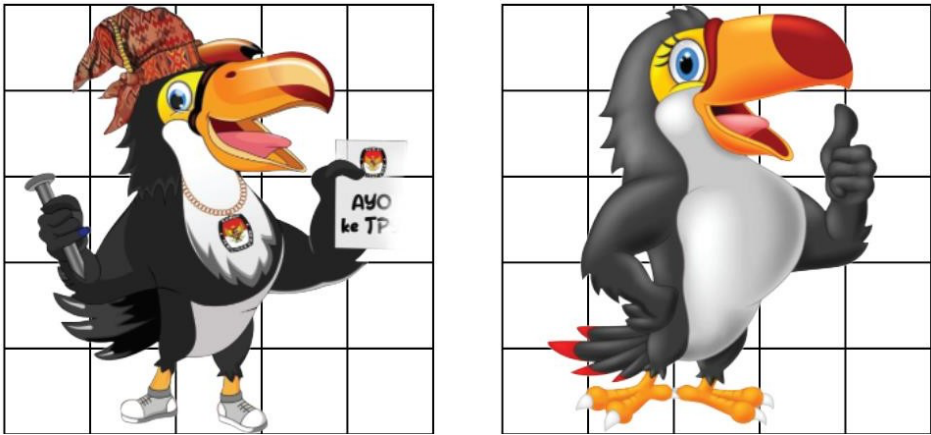
Shape Breakdown Analysis bertujuan mengidentifikasi struktur konstruksi karakter berdasarkan bentuk-bentuk geometris dasar (*basic shapes*). Dalam desain karakter, pendekatan ini digunakan untuk mengetahui apakah dua karakter dibangun menggunakan susunan bentuk (*construction*) yang serupa, bukan hanya memiliki kemiripan warna atau detail.

Tabel 3. Hasil *Shape Breakdown Analysis*

No.	Aspek analisis	Hasil analisis
1.	Konstruksi kepala	Sama-sama menggunakan satu lingkaran besar sebagai volume utama dengan posisi mata dan pangkal paruh yang sebanding.
2.	Konstruksi paruh	Dibentuk menggunakan bentuk kapsul memanjang (<i>capsule shape</i>) dengan orientasi horizontal dan lengkungan ujung yang serupa.
3.	Konstruksi badan	Menggunakan satu bentuk oval besar sebagai massa utama tubuh sehingga menghasilkan distribusi volume yang hampir sama.
4.	Konstruksi anggota gerak	Memanfaatkan susunan oval kecil untuk membentuk bahu, siku, lutut, dan pergelangan sehingga menunjukkan pendekatan konstruksi yang sejenis.

Dari perspektif analisis konstruksi bentuk (*shape breakdown*), kedua karakter menunjukkan tingkat kemiripan yang tinggi dalam penyusunan bentuk-bentuk dasar. Kesamaan tersebut meliputi penggunaan lingkaran dan oval sebagai volume utama kepala dan badan, bentuk kapsul pada paruh, serta susunan oval kecil pada anggota gerak. Meskipun terdapat perbedaan berupa atribut dan aksesoris yang disesuaikan dengan konteks maskot, struktur geometris dasar yang membentuk karakter memperlihatkan pola konstruksi visual yang sangat serupa.

3. Grid Proportion



Gambar 5. Grid propotion maskot KPU Mamuju dan vektor burung
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Grid 5×5 digunakan sebagai alat bantu untuk membandingkan posisi relatif kepala, badan, sayap, kaki, dan ekor. Grid tersebut tidak digunakan sebagai instrumen pengukuran statistik, tetapi sebagai panduan visual untuk mengamati distribusi elemen karakter. Tabel 4. Hasil *Grid Proportion Analysis*

No.	Aspek Analisis	Hasil analisis
1.	Proporsi kepala	Pada kedua karakter, kepala menempati sekitar dua kolom pertama dengan ukuran paruh yang mendominasi bagian depan. Posisi mata, lengkungan paruh, serta hubungan antara kepala dan leher juga berada pada area grid yang hampir sama. Perbedaan yang terlihat hanyalah penambahan atribut berupa penutup kepala pada maskot KPU.
2.	Proporsi badan	Kedua karakter sama-sama memiliki badan berbentuk oval yang menempati area tengah grid. Perbedaan terletak pada badan maskot KPU dibuat sedikit lebih ramping dan badan vektor burung toucan tampak lebih bulat.
3.	Proporsi sayap	Pada kedua karakter, pangkal sayap berada pada posisi yang sama terhadap badan. Perbedaannya terletak pada maskot KPU membuka kedua sayap karena digunakan untuk membawa atribut sedangkan vektor burung menempatkan satu sayap di pinggang dan satu sayap melakukan gestur jempol.
4.	Proporsi kaki	Kedua karakter memiliki kaki dengan panjang yang hampir sama. Perbedaan terdapat pada maskot KPU menggunakan sepatu sedangkan ilustrasi referensi menggunakan cakar.

5.	Posisi ekor	Ekor kedua karakter muncul pada bagian belakang badan dengan posisi vertikal yang hampir sama. Namun terdapat sedikit perbedaan yakni maskot KPU memiliki ekor hitam yang lebih menyatu dengan badan sedangkan vektor burung menggunakan beberapa helai bulu merah sehingga lebih mudah dikenali
----	-------------	--

Hasil analisis menggunakan sistem grid menunjukkan bahwa tingkat kemiripan proporsi antara maskot KPU Kabupaten Mamuju dan ilustrasi vektor referensi tergolong tinggi. Hampir seluruh elemen anatomi utama menempati posisi yang serupa pada setiap bidang grid, sementara perbedaan yang muncul didominasi oleh penambahan atribut, aksesori, serta perubahan pose. Temuan ini mengindikasikan bahwa modifikasi yang dilakukan lebih bersifat kosmetik dibandingkan struktural.

3. Pose Overlay



Gambar 6. Overlay maskot KPU Mamuju dan vektor burung
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Analisis pose dilakukan dengan teknik *overlay silhouette*, yaitu menumpangtindihkan siluet maskot KPU Kabupaten Mamuju dengan ilustrasi vektor referensi. Teknik ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan posisi anggota tubuh, arah gerak, serta kontur luar karakter.

Tabel 5. Hasil Analisis Tumpang Tindih Pose

No.	Aspek analisis	Hasil analisis
1.	Postur badan keseluruhan	Kedua karakter memiliki arah hadap yang sama yaitu menghadap kanan dengan badan dalam posisi tiga perempat.
2.	Posisi kepala	Kesamaan dalam aspek ini terlihat pada kemiringan kepala, arah pandangan, sudut paruh, posisi mata terhadap badan. Perbedaan muncul pada bagian atas kepala akibat penambahan atribut penutup kepala pada maskot KPU.
3.	Posisi lengan dan sayap	Pada bagian ini menunjukkan perbedaan paling jelas. Maksot KPU tangan kiri memegang paku dan tangan kanan membawa poster sedangkan vektor burung tangan kiri berada di pinggang dan tangan kanan membentuk gestur jempol.

4.	Posisi badan	Bentuk dada, perut dan pinggul saling menutupi hampir seluruhnya. Perbedaan hanya terlihat pada sedikit perubahan volume perut.
5.	Posisi kaki	Kedua karakter memiliki posisi kaki yang terbuka, arah telapak menghadap depan dan titik tumpu tubuh yang sama. Perbedaan terlihat pada atribut berupa sepatu yang digunakan maskot KPU.
6.	Posisi ekor	Arah ekor hampir identik namun terdapat perbedaan pada ekor vektor burung lebih panjang sedangkan ekor maskot lebih pendek dan tertutup badan.

Berdasarkan analisis *overlay silhouette*, kedua karakter menunjukkan tingkat kemiripan pose yang tinggi. Mayoritas kontur utama meliputi kepala, paruh, badan, kaki, dan distribusi massa tubuh berada pada posisi yang hampir identik. Perbedaan yang terlihat terutama berasal dari penambahan atribut dan perubahan gestur tangan, bukan dari perubahan kerangka atau komposisi tubuh karakter. Oleh karena itu, *overlay* ini mengindikasikan bahwa modifikasi yang dilakukan cenderung berfokus pada elemen dekoratif, sementara struktur pose dasar karakter tetap dipertahankan.

4. Penutup

Berdasarkan hasil analisis komparasi visual menggunakan empat parameter, yakni *silhouette analysis*, *shape breakdown*, *grid proportion*, dan pose *overlay*, ditemukan adanya tingkat kemiripan visual yang dominan antara maskot “Si Maju” karya pemenang sayembara KPU Kabupaten Mamuju tahun 2024 dengan aset vektor burung tukan (*toucan*) yang tersedia di internet. Kemiripan tersebut tampak pada aspek bentuk kepala, proporsi tubuh, bentuk paruh, pose karakter, pola warna, gaya ilustrasi, hingga struktur konstruksi geometris dasar karakter. Perbedaan yang ditemukan hanya bersifat kosmetik berupa penambahan atribut lokal, dan tidak mengubah struktur visual utama karakter secara signifikan sehingga maskot “Si Maju” dinilai memiliki kedekatan visual yang sangat kuat dengan vektor pembanding.

Meskipun demikian, penetapan suatu karya sebagai hasil plagiarisme secara formal tidak dapat didasarkan pada analisis visual semata, melainkan memerlukan pembuktian yang lebih komprehensif mencakup penelusuran sumber referensi, kajian teknik modifikasi, serta pertimbangan aspek hukum hak kekayaan intelektual yang berlaku. Analisis komparatif visual dalam penelitian ini berfungsi sebagai instrumen ilmiah untuk mengevaluasi tingkat orisinalitas karya, bukan sebagai putusan final atas status plagiarisme secara hukum.

Lembaga publik yang menyelenggarakan kompetisi desain, khususnya instansi pemerintah daerah, perlu menetapkan standar kurasi yang lebih ketat dengan mewajibkan peserta menyertakan dokumentasi proses kreatif secara rinci, melakukan verifikasi orisinalitas menggunakan alat bantu deteksi kemiripan visual sebelum pengumuman pemenang, serta mencantumkan klausul anti-plagiarisme yang jelas dalam ketentuan lomba. Selain itu, para desainer diharapkan lebih bijak dalam memilah referensi visual agar transformasi kreatif yang dihasilkan mampu melahirkan identitas visual yang benar-benar orisinal, eksklusif, dan tidak mudah diasosiasikan dengan karya milik pihak lain.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal penelitian yang berjudul "Analisis Dugaan Kasus

Plagiarisme Desain Maskot KPU Mamuju dengan Vektor Burung Tukan di Internet" ini dengan baik. Penyusunan jurnal ini merupakan bagian dari upaya penulis dalam mendalami kajian etika profesi dan integritas dalam dunia desain komunikasi visual.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian karya ilmiah ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT / Tuhan Yang Maha Esa Sebagai bentuk syukur atas kelancaran proses pemikiran dan penyelesaian karya secara spiritual.
2. Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, beserta seluruh jajaran yang telah memfasilitasi sarana dan prasarana pendidikan bagi kami untuk berkembang sebagai intelektual muda.
3. Fakultas Arsitektur dan Desain UPN “Veteran” Jawa Timur, yang telah memberikan lingkungan akademik yang kondusif serta mendukung terselenggaranya penelitian-penelitian kreatif di lingkungan fakultas.
4. Bapak Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pengampu dan pembimbing yang telah memberikan arahan, saran, serta ilmu yang sangat berharga dalam proses pembedahan kasus dan analisis desain ini hingga menjadi sebuah karya ilmiah yang utuh.
5. Orang Tua, yang senantiasa memberikan dukungan moral, materiil, serta doa yang tulus dan tidak terputus, yang menjadi motivasi terbesar bagi penulis dalam menempuh pendidikan.

Akhir kata, semoga jurnal ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan ilmu Desain Komunikasi Visual dan menjadi referensi yang bermanfaat dalam menjaga standar etika profesi desainer di masa depan.

Daftar Pustaka

- Abdurrohman, Aditya, A., & Nurfitri, R. (2023). Perancangan desain maskot Kabupaten Situbondo dengan pendekatan *design thinking*. MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 5(1), 38–46. <https://doi.org/10.32664/MAVIS.v5i01.757>
- Alsah, S., Muh Akbar, S., & Patriansah, M. (2024). Studi kasus pelanggaran kode etik dalam desain komunikasi visual. VisArt: Jurnal Seni Rupa dan Design, 2(1), 88–99. <https://doi.org/10.61930/visart.v2i1.668>
- Andiani, A. (2023). Implikasi hukum dari plagiarisme dalam karya ilmiah berdasarkan perspektif hak kekayaan intelektual. Civilia: Jurnal Kajian Hukum dan Pendidikan Kewarganegaraan, 2(6), 225–235. <https://doi.org/10.572349/civilia.v2i6.1427>
- Herald Sulbar. (2024, 5 Juni). Pemenang sayembara maskot Pilkada Mamuju diduga plagiasi, KPU lepas tangan. Herald Sulbar. <https://sulbar.herald.id/2024/06/05/pemenang-sayembara-maskot-pilkada-mamuju-diduga-plagiasi-kpu-lepas-tangan/>
- Heruningrum. (2023). Tindak pidana plagiarisme terhadap desain produk ditinjau dari aspek hak asasi manusia. SPACEPRO: Product Design Jurnal, 1(1), 26–32. <https://doi.org/10.26887/spacepro.v1i1.3761>
- Limbong, E. G., Amalia, S., & Fadilah, I. (2020). Analisis plagiarisme logo oleh Inkom Tehsnab. Jurnal Desain, 8(1), 40–51. <https://doi.org/10.30998/jd.v8i1.7618>
- Ma'sum, A. A., & Kusumandyoko, T. C. (2024). Perancangan maskot sebagai identitas visual aplikasi Aksaronesia.co. Jurnal Barik, 6(1), 207–213. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>

- Mekora.id. (2024a, 5 Juni). Pemenang maskot Pilkada 2024 KPU Mamuju diduga plagiat, ramai disoroti. Mekora.id. <https://mekora.id/pemenang-maskot-pilkada-2024-kpu-mamuju-diduga-plagiat-ramai-disoroti/>
- Mekora.id. (2024b, 8 Juni). Setelah berpolemik, pemenang sayembara maskot KPU Mamuju berakhir diganti. Mekora.id. <https://mekora.id/setelah-berpolemik-pemenang-sayembara-maskot-kpu-mamuju-berakhir-diganti/>
- Muryanto, Y. T. (2024). Analisis plagiarisme lukisan digital melalui Instagram ditinjau menurut Undang-Undang Hak Cipta. *Jurnal Kajian Hukum dan Kebijakan Publik*, 3(2), 1382–1390. <https://doi.org/10.62379/yehmnk93>
- Royhan, M. G., & Ngabekti, D. K. (2021). Problematika desain komunikasi visual dan plagiarisme dalam dunia desain grafis. *Citrawira: Journal of Advertising and Visual Communication*, 2(1), 86–99. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/citrawira/>
- Sulbarpedia. (2024, Juni). Pemenang desain maskot KPU Mamuju ramai disorot warganet gegara diduga plagiat. Sulbarpedia. <https://sulbarpedia.com/pemenang-desain-maskot-kpu-mamuju-ramai-disorot-warganet-gegara-diduga-plagiat/>
- Sundoro, J., Santosa, F., & Sidipratomo, P. (2025). Plagiarisme: Tumbangnya etika, budaya, dan moral kaum intelektual. *Jurnal Etika Kedokteran Indonesia (JEKI)*, 9(1). <https://doi.org/10.26880/jeki.v9i1.84>
- Susetyarto, M. B. (2018). Imitasi dan desain berulang: Apakah suatu pelanggaran? [Artikel akademik]. Academia.edu. https://www.academia.edu/80736546/Imitasi_Dan_Desain_Berulang_Apakah_Suatu_Pelanggaran
- Wheeler, A. (2009). *Designing brand identity: An essential guide for the whole branding team* (3rd ed.). John Wiley & Sons.
- Zahwa, S. C. S., & Romadhona, M. (2022). Analisis kasus plagiarisme logo Meta Facebook.Inc dengan logo M-Sense Migraine perusahaan kesehatan digital. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Desain (SNADES) 2022: Desain Kolaborasi Interdisipliner di Era Digital* (hal. 268–275). Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.