

Perancangan Kelas Daring Gratis bagi Anak Muda Bersama dengan Komunitas Benang Merah

by Vanessa Yusuf

Submission date: 16-Jul-2021 12:21PM (UTC+0700)

Submission ID: 1620234914

File name: copy_jurnal_conference_Grace_Ivone_e12170038.pdf (442.63K)

Word count: 2905

Character count: 17982

PROGAM KELAS DESAIN DARING GRATIS BAGI ANAK MUDA BERSAMA DENGAN KOMUNITAS BENANG MERAH

Grace Ivone Christy Santoso & Vanessa Yusuf.
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto No.121-131, Surabaya
Email: e12170038@john.petra.ac.id, gics99@gmail.com.

Abstrak

Kemudahan dalam mengakses informasi pembelajaran desain, meningkatkan semangat belajar mandiri anak muda di Indonesia. Akan tetapi, banyaknya informasi di internet tidak menjamin keberhasilan anak muda dalam memahami peran desainer sebagai seorang *problem solver*. Maka dari itu, dilakukan penelitian untuk merancang kelas desain daring gratis bekerjasama dengan Komunitas Benang Merah untuk anak muda yang tidak memiliki kesempatan berkuliah desain, namun memiliki minat tinggi dalam bidang desain. Materi yang akan diberikan bersifat universal untuk seluruh bidang desain, dikarenakan hasil yang didapatkan dari responden menunjukkan tingkat pemahaman mengenai dunia desain yang masih tergolong minim. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian gabungan kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan tingginya antusias anak muda dalam menyambut kelas desain daring gratis yang telah dirancang ini dan peningkatan pemahaman peserta terkait dunia desain.

Kata Kunci: kelas desain daring, komunitas benang merah, anak muda, *problem solver*.

Abstract

Title: Online Design Classes Programme For Young People With Benang Merah Society

Ease of accessing design learning information, enhancing the enthusiasm for independent learning of young people in Indonesia. However, the amount of information on the internet does not guarantee the success of young people in understanding the role of the designer as a problem solver. Therefore, a study was conducted to design free online design classes in collaboration with Benang Merah Society for young people who did not have the opportunity to study design but had a high interest in design. The material that will be given is universal in all areas of design because the results obtained from the respondents show that the level of understanding of the world of design is still relatively minimal. The research method used is a combined qualitative and quantitative research method. The results of this study show the high enthusiasm of young people in welcoming the free online design class that has been designed and the increase in participants' understanding of the world of design.

Keywords: online design classes, benang merah society, young people, *problem solver*.

Pendahuluan

Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan informasi memberikan banyak kemudahan, salah satunya kemudahan mengakses informasi secara daring seperti pembelajaran penggunaan program desain. Hal tersebut telah membuka pintu harapan untuk mereka yang ingin menggapai cita-cita menjadi seorang desainer dengan lebih mudah. Akan tetapi, tidak sedikit individu yang langsung mengakui

diri mereka sebagai seorang "desainer", hanya karena sudah berhasil menjalankan program desain yang mereka pelajari secara otodidak. Padahal menjadi seorang desainer adalah seorang "*problem solving*" yang tidak sekedar menciptakan karya seni digital semata. Alhasil, banyaknya "desainer" awam yang bermunculan mengakibatkan pekerjaan desainer dianggap sebelah mata.

Selain belajar otodidak secara online, anak muda juga kerap bergabung dengan komunitas untuk tumbuh dan belajar bersama. Menurut Kertajaya Hermawan, *"Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas ini terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau values."* (Hermawan, 2008). Sehingga bagi anak muda yang berminat di bidang desain dan memiliki komunitas, akan terbantu diarahkan dengan sesama anggota mereka, saling berbagi ilmu dan pengalaman. Berbeda dengan anak muda yang tidak memiliki komunitas desain/ wadah untuk bertumbuh dan belajar. Platform belajar gratis di internet tidak cukup untuk mengarahkan mereka, lang 22 apa yang harus diambil/ next step apa saja yang harus mereka lakukan dan kepada siapa mereka harus bergantung untuk belajar sebelum terjun di dunia profesional nanti.

Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian dilakukan untuk merancang kegiatan Kelas Desain Daring Gratis yang efektif untuk membantu memberikan pedoman menjadi seorang desainer kepada anak muda Surabaya yang tertarik dengan dunia desain akan tetapi tidak memiliki platform/ wadah untuk bertumbuh dan berkembang. Kelas Desain Daring Gratis berbasis *sharing forum* yang diharapkan dapat mengubah *stereotype* desainer di mata masyarakat, yaitu "hanya membuat karya" bukan seorang *problem solver*.

14

Metode Penelitian

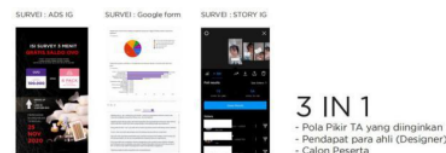
Metode penelitian yang dipakai adalah metode penelitian campuran, yaitu "pendekatan penelitian yang mengombinasikan atau mengasosiasikan bentuk kualitatif dan bentuk kuantitatif" (2020). Terdapat dua data yang dibutuhkan untuk penelitian ini, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yang dikumpulkan berupa pendapat desainer yang berpengalaman di bidang desain mengenai kebutuhan apa saja yang diperlukan seorang desainer di dunia kerja dan pendapat anak muda yang masih awam di dunia desain, untuk mengetahui sistem belajar daring apa yang sesuai dan efektif untuk mereka sebagai *target audience* di acara kelas desain daring ini. Sedangkan data sekunder yang dikumpulkan berupa kumpulan informasi dan materi pembelajaran untuk disajikan kepada *target audience*.

Data Primer - Wawancara

Wawancara dilakukan kepada beberapa anak muda di Surabaya yang berpengalaman; sedang belajar; maupun sedang bekerja di bidang desain dan anak muda Surabaya yang tidak memiliki pengalaman di bidang desain tetapi memiliki minat dan *passion* di bidang desain. Wawancara juga dilakukan kepada komunitas yang akan diajak berkerjasama yaitu *Benang Merah Society*. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui ilmu apa saja yang diperlukan seorang desainer untuk terjun ke dunia profesional. Wawancara dilakukan secara daring, mengingat situasi dan kondisi COVID'19, wawancara via daring adalah pilihan yang tepat dan aman untuk tetap melakukan protokol kesehatan. Adapun media digital yang digunakan adalah *Discord*, *Instagram Video Call*, *Instagram Direct Message*, *Google Meet*, dan *Line Call*.

Data Primer - Survei

Survei dilakukan kepada anak muda Surabaya yang dibagi menjadi dua kategori, yaitu desainer profesional (mengambil studi lanjut di bidang desain & bekerja di bidang desain) dan desainer awam (belum/ tidak bisa mengambil studi lanjut). Survei dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai jumlah desainer Surabaya yang masih belum menguasai kemampuan yang seharusnya dimiliki seorang desainer (pemahaman tentang dasar desain, memasang tarif desain, dan lain-lain) dan kegelisahan apa saja yang mereka hadapi sebagai desainer. Survei diambil dengan *Google survey* yang disebar menggunakan *Instagram Story* dan *Instagram Ads* agar bisa menjangkau *target audience* lebih luas yang sudah diatur khusus wilayah Surabaya.



Gambar 1. Media Digital untuk melakukan Survei

Data Sekunder - Kepustakaan

Metode observasi secara tidak langsung dilakukan dengan pencarian artikel online, jurnal online, *e-book* mengenai ilmu desain secara universal.

Data Sekunder - Internet

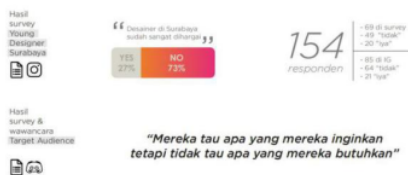
Data dan materi pendukung untuk *project* ini juga diperoleh dari internet, yaitu video Youtube, artikel *online*, *microblog* dan komentar netizen di

media sosial (komunitas desainer). Teknologi Informasi yang begitu cepat berkembang, menjadikan internet sebagai sumber informasi yang *up-to-date* dan terakurat terutama kumpulan data dari komunitas online.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil Survei dan Wawancara Pendukung

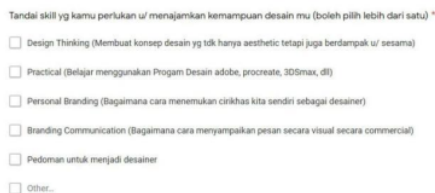
Menurut hasil survei online dari polling *Instagram story* dan *Google survey*, ada 73% dari 154 responden mengatakan desainer sering kali belum dihargai sebagaimana mestinya. Survei tersebut diisi oleh desainer yang mengambil mata kuliah desain dan sudah bekerja di bidang tersebut. Lalu dilakukan survei kedua dan wawancara kepada *target audience*, yaitu anak muda yang ingin menekuni bidang desain tetapi tidak memiliki wadah untuk berkembang, untuk mencari tahu penyebab permasalahan tersebut yaitu "Responden tahu apa yang mereka inginkan, tetapi tidak tahu apa yang responden butuhkan". Responden yang mengisi survei tersebut, sudah memiliki impian untuk menjadi desainer apa (ada yang spesifik dan ada yang masih ragu dengan pilihannya), tetapi setelah ditelusuri lebih dalam, responden tidak mengerti langkah apa yang harus dilakukan dan skill apa yang harus mereka pelajari untuk mencapai impian tersebut.



Gambar 2. Hasil Survei dan Wawancara Young Designer Online Camp

Perancangan Materi Kelas Daring

Didalam survei online, ada pertanyaan mengenai materi yang ingin dipelajari oleh *target audience*, yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. Pertanyaan di Survei Young Designer Online Camp

Berdasarkan hasil survei tersebut, didapati hasil yang hampir sama rata. Hal tersebut memberikan 2 kesimpulan, yang pertama "*Target Audience* benar-benar mulai mendalami bidang ini dari nol" atau yang kedua "*Target Audience* tidak memahami apa yang mereka butuhkan sebenarnya, hingga ingin mempelajari seluruh materi".



Gambar 4. Hasil Survei Young Designer Online Camp

Maka dari itu berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan, maka dirancang program kelas desain daring gratis dengan nama: "*Young Designer Online Camp*" bekerja sama dengan Komunitas Benang Merah. Kemudian berdasarkan wawancara dengan desainer dan riset dari berbagai sumber literatur, maka disusunlah materi pembelajaran yaitu:

1) *How to think as a Designer*

Materi ini mempelajari apa saja yang perlu diperhatikan untuk menjadi seorang

problem solver yang akan disajikan dalam bentuk webinar dan grup diskusi.

2) *How to Create as a Designer*

Materi ini berupa *workshop* yang akan memberikan tutorial menggunakan program design (*Workshop* akan ditentukan berdasarkan hasil polling di form pendaftaran peserta *Online Camp*)

3) *How to Sell as a Designer*

Membantu desainer menentukan *rate* harga pada desainnya, melihat harga 'pasar' dari suatu objek desain, dan menentukan harga/biaya desain sesuai dengan tingkat kemampuan dan pengalamannya.

Ketiga materi di atas bersifat *universal*, yaitu dapat diaplikasikan untuk seluruh bidang desain. Hal tersebut dilakukan karena menyesuaikan dengan *target audience* yang bahkan belum memahami bidang apa yang akan mereka ambil. Pendalaman materi dilakukan melalui internet, yaitu Youtube channel komunitas desain, Blog,

Jurnal online, e-book & microblog. Berikut rincian materi yang akan diberikan:

- 1) **"How to think as a Designer"** akan dibagi menjadi 4 sesi, yaitu:
 - **First Dots**
Kelas perdana, mengulas materi yang akan dibahas selama 3 bulan ke depan.
 - **Am I Designer?**
Bagaimana designer berperan sebagai problem solver.
 - **Aesthetic Solution**
Mengetahui standard design dan cara berkomunikasi menggunakan design.
 - **Design Thinking**
Proses berpikir desainer saat membuat design.
- 2) **"How to Create as a Designer"** akan dibagi menjadi 4 sesi (*workshop* ditentukan berdasarkan hasil *polling* peserta di form pendaftaran):
 - **Digital Imaging**
Pengertian *tools* dalam Adobe Photoshop dan bagaimana cara melakukan eksekusi dari *creative brief*.
 - **Digital Illustration**
Pengertian *tools* aplikasi Procreate, bagaimana cara memakai *tools*, pengenalan tahap-tahap dalam pengerjaan *digital illustration*.
 - **3D Modelling & Rendering (Interior Architecture)**
Pengertian *tools* dalam program 3D modeling & rendering dan pengenalan tahap-tahap dalam pengerjaan 3D modelling & rendering Interior/ Arsitek..
 - **Video Editing**
Pengertian *tools* dalam Adobe Premiere, bagaimana cara memakai *tools*, pengenalan tahap-tahap dalam mengedit video.
- 3) **"How to Sell as a Designer"** akan dibagi menjadi 4 sesi, yaitu:
 - **Personal Branding**
Bagaimana *personal branding* akan membuatmu lebih unggul dari pada desainer lain.
 - **How To Make Pricelist**
Bagaimana cara menentukan tarif desain.
 - **Client My Love**
Bagaimana menghadapi *client* dan apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan (*sharing section*).
 - **Understand Client Brief**
Bagaimana mengolah *brief* dari *client*, menjadi *problem solving design*.

Sistem Pembelajaran Daring

Berdasarkan hasil survei kepada 119 responden, lama durasi video yang dapat mereka tonton untuk belajar adalah 10-30 menit. Sangat sedikit yang menjawab 1-2 jam. Setelah mempelajari target audience, maka ditentukan 30 menit adalah durasi yang efektif untuk mereka dapat fokus menyerap materi selama sesi webinar. Tetapi, sesi tanya jawab juga berperan penting sehingga ditambahkan sesi grup diskusi setelah webinar berlangsung yang sifatnya tidak wajib. Sesi grup diskusi ini dibagi menjadi 3 kelompok yang dipandu oleh 1 mentor per grupnya dari Komunitas Benang Merah. Durasi yang ditentukan juga disesuaikan dengan jadwal keseharian target audience yang masih bersekolah dan ada yang bekerja.

Timeline Acara

Acara akan berlangsung selama 3 bulan, acara akan diselenggarakan setiap 1 minggu sekali.

Daftar Peserta Online Camp

Pendaftaran telah dibuka sejak Desember 2020 lalu, dengan menggunakan poster yang disebar di media sosial (Instagram) di akun instagram pribadi @gics99 dan akun Instagram Benang Merah @benangmerahsociety dan menggunakan Instagram Ads.



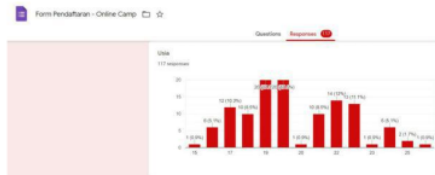
Gambar 5. Poster Acara

Total peserta yang mendaftar ada 117 peserta, yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu:

- 1) Group A : masih SMA/ tamat SMA
- 2) Group B : masih kuliah/ sudah lulus kuliah

Kedua Group di atas belum tentu akan/ sedang mengambil kuliah desain, tetapi memiliki minat untuk belajar desain/ menjadi seorang desainer.

Pembagian dilakukan untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas sistem belajar daring kepada *target audience* yang ditentukan.



Gambar 6. Jumlah Peserta *Young Designer Online Camp*

Hasil Akhir Yang Ingin Dicapai
Meningkatnya kesadaran peserta mengenai peran desainer sebagai *problem solver* dan pentingnya untuk bergabung/ mencari wadah untuk tumbuh dan berkembang (tidak menjadi *solo fighter*) dengan bergabung bersama komunitas desain Benang Merah dan mengakan *Online Camp Batch 2* dan seterusnya, yang nantinya materi tidak bersifat universal lagi tetapi lebih spesifik (spesifik interior/ desain grafis/ film dll) untuk terus mendukung anak muda yang berminat di bidang desain.

Mengkenalkan komunitas Benang Merah kepada anak muda di media sosial, untuk menjangkau desainer muda agar bisa mencapai visi yang dimiliki komunitas tersebut, yaitu “Mensinergikan ide-ide kreatif anak bangsa dan meningkatkan citra desainer di Indonesia”.

Memberikan wadah kepada masyarakat untuk tumbuh berkembang di bidang desain bagi mereka yang terhalang dengan finansial. Membuka kesempatan kepada mahasiswa desain di Indonesia untuk bergabung dan berbagi ilmu untuk meningkatkan kecerdasan bangsa.

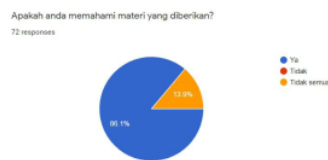
Kesimpulan

Hasil riset yang dilakukan membuktikan target audience tidak bisa sepenuhnya mengandalkan diri sendiri untuk belajar mandiri, diperlukan wadah yaitu komunitas untuk tumbuh dan berkembang. Hasil perancangan ini mendapatkan *feedback* yang positif dari *target audience*, yaitu sebanyak 117 peserta yang mendaftar di acara kelas desain daring gratis ini. Kelas desain daring gratis ini akan diadakan mulai tanggal 2 Februari 2021 hingga 27 April 2021. Jadwal kelas desain

ini akan dilakukan setiap 1 minggu dua kali, yaitu hari Selasa pukul 19.00 wib untuk Grup A dan hari Jumat pukul 19.00 wib untuk Grup B.

Pada Saat ini, kelas daring telah berjalan selama 2 bulan. Adapula pengisian form evaluasi yang bersifat wajib diisi peserta sebagai syarat mendapatkan sertifikat. Form evaluasi dibulan pertama telah diisi sebanyak 72 peserta (peserta aktif). Berikut hasil kegiatan kelas daring pada bulan pertama dari segi perancangan materi, rangkaian acara dan efektivitas grup diskusi bersama mentor Benang Merah:

1) Sebagian besar peserta menyatakan bahwa rangkaian materi yang disampaikan sudah cukup baik dan informatif. Ada juga peserta yang ingin mendapat materi yang lebih dalam, tetapi dikarenakan materi disesuaikan dengan hasil survei yaitu “*Target Audience* benar-benar mulai mendalami bidang ini dari nol” atau yang kedua “*Target Audience* tidak memahami apa yang mereka butuhkan sebenarnya, hingga ingin mempelajari seluruh materi”. Maka materi akan tetap sesuai dengan perancangan awal.



Gambar 7. Hasil Form Evaluasi Mengenai Perancangan Materi untuk Bulan Pertama



Gambar 8. Hasil Form Evaluasi Mengenai Perancangan Materi untuk Bulan Pertama



Gambar 9. Hasil Form Evaluasi Mengenai Perancangan Materi untuk Bulan Pertama

2) Mengenai rangkaian acara, sebagian besar dari peserta merasa durasi yang diberikan terlalu singkat. 30 menit terlalu singkat sehingga membuat pembicara yang membawakan materi berbicara terlalu cepat. Permasalahan ini telah ditangani dengan menambahkan durasi menjadi 1-1.5jam untuk sesi workshop dibulan kedua dan maksimal 30 menit untuk grup diskusi yang berfungsi sebagai review hasil tugas peserta.

3) Grup diskusi yang terbagi menjadi 3 kelompok dan memiliki masing-masing mentor yang berbeda ternyata bisa dibila tidak efektif. Dikarenakan ketiga mentor memiliki latar belakang dan pengalaman yang berbeda-beda, sehingga ada mentor yang tidak selalu bisa menjawab pertanyaan peserta. Hal tersebut juga telah ditangani di bulan kedua kelas daring, yaitu dengan membuka sesi QnA selama sesi webinar berlangsung. Sehingga peserta akan mendapatkan jawaban yang sama dan merata.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah, dilakukan wawancara untuk penerimaan peserta agar suasana kelas lebih efektif dengan jumlah pengurus komunitas Benang Merah yang masih sedikit. Komunitas diharapkan dapat membuka pendaftaran untuk anggota baru, untuk meningkatkan kinerja komunitas dalam membangun wadah desainer di Indonesia.

Daftar Pustaka

(HeySaladin), S. (2020, January 23). Perbedaan Desain dan Seni. Retrieved February 12, 2021, from <https://medium.com/@heysaladin/perbedaan-desa-in-dan-seni-68a9e7cb487f>

AJ&Smart. (2020, February 4). *What Is Design Thinking? An Overview (2020)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gHGN6hs2gZY>

Editorial, I. (2015, May 20). Designers aren't artists, they're problem solvers. Retrieved February 12, 2021, from <https://www.inc.com/valerie-casey/designers-arent-artists-theyre-problem-solvers.html>

G. (2020, December 4). Metode Penelitian Gabungan [Web log post]. Retrieved February 12,

21, from <https://www.gurupendidikan.co.id/metode-penelitian-gabungan/>

G. (2020, December 4). Metode Penelitian Gabungan [Web log post]. Retrieved February 12, 21, from <https://www.gurupendidikan.co.id/metode-penelitian-gabungan/>

Google Design. (2018, September 17). *Design is [Narrative] – Behind Every Good Design is a Story* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xPV76mhyr5M>

Gratzl Creative. (2016, January 5). *Graphic Design I - Elements of Design* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KqIoD0SkX74>

Gratzl Creative. (2016b, January 5). *Graphic Design I - Principles of Design* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=n9R7PdWS1w>

Michael Janda. (2019, March 6). *How to Ask for a Client's Budget* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nUm0A8u1k>

Michael Janda. (2020, February 24). *How to be More Attractive to Clients* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_UYnjIYvkb4

JUST Creative. (2019, July 31). *How to find better clients* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XynBpJnT2fg>

Influencer Marketing Hub. (2020, June 25). *What is Personal Branding?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=y22L-BAFuh0>

Kertajaya, Hermawan. (2008). *Arti komunitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Mitsuhashi, Y. (2017, August 8). Ikigai: A Japanese concept to improve work and life. Retrieved February 12, 2021, from <https://www.bbc.com/worklife/article/20170807-ikigai-a-japanese-concept-to-improve-work-and-life>

Omega Statistics. (2018, March 4). *Research Design, Research Method: What's the Difference? November, 2017* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=yadP5qcxlms>

Thabroni, O. (2020, November 08). *Pengertian SENI: Mendalami makna DARI Pendapat PARA AHLI*. Retrieved February 12, 2021, from
<https://serupa.id/pengertian-seni/>

The Futur. (2017a, April 25). *How Your Beliefs and Behavior Define Your Personal Brand* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=MUHQVsOnKbw>

The Futur. (2017, August 18). [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=jErYttPMv60>

The Futur. (2018, August 3). *SUPERCHALLENGE your Personal Brand Through Instagram* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=A7CnmWIPz7o>

The Futur. (2020, February 7). *The Difference Between Design & Art— How To Find Your North* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=QOoRdbPdi0E>

The Futur. (2020b, August 3). *How To Get Your First Design Client* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=mdWKRhSH4jQ>

Perancangan Kelas Daring Gratis bagi Anak Muda Bersama dengan Komunitas Benang Merah

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.lionelsanchez.com

Internet Source

2%

2

Submitted to Griffth University

Student Paper

1%

3

Submitted to Nelson Mandela Metropolitan University

Student Paper

1%

4

Submitted to Grambling State University

Student Paper

1%

5

Submitted to Kaplan University

Student Paper

1%

6

media.neliti.com

Internet Source

1%

7

Submitted to Florida Gulf Coast University

Student Paper

1%

8

insis.vse.cz

Internet Source

1%

www.gurupendidikan.co.id

9	Internet Source	1 %
10	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
11	qdoc.tips Internet Source	<1 %
12	Repository.umy.ac.id Internet Source	<1 %
13	pesquisa.bvsalud.org Internet Source	<1 %
14	eprints.uns.ac.id Internet Source	<1 %
15	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
16	es.scribd.com Internet Source	<1 %
17	philarchive.org Internet Source	<1 %
18	repozitorij.ffzg.unizg.hr Internet Source	<1 %
19	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
20	dulqueeny.wordpress.com Internet Source	<1 %

21

fr.scribd.com

Internet Source

<1 %

22

www.lemsakti.net

Internet Source

<1 %

23

www.mutukia-ntt.net

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches

< 5 words