

MENDESAIN ULANG MANUSIA

by Aniendya Christianna

Submission date: 20-Jul-2025 06:03PM (UTC+0700)

Submission ID: 2717618278

File name: 2025.06.23_MENDESAIN_ULANG_MANUSIA_-_Aniendya.docx.pdf (5.94M)

Word count: 2981

Character count: 18585

MENDESAIN ULANG 'MANUSIA'

D₂ Aniendya Christianna, S.S., M.Med.Kom. - aniendya@petra.ac.id
Desain Komunikasi Visual Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif
Universitas Kristen Petra

*"Poshumanisme bukan berarti akhir dari kemanusiaan,
melainkan akhir dari cara lama memaknai manusia." — Katherine Hayles*

Apakah peran desainer akan tergeser oleh *Artificial Intelligence* / Akal Imitasi (AI)?

Pertanyaan ini kerap muncul dalam benak saya (dan mungkin juga Anda) di tengah gempuran teknologi generatif yang berkembang begitu pesat. Ketika Akal Imitasi mampu menghasilkan ribuan visual hanya dalam hitungan detik, kegelisahanpun muncul: Masih adakah ruang bagi manusia, khususnya desainer, dalam proses kreatif?

Alih-alih menolak kemajuan ini, saya mencoba menjadikannya sebagai pintu masuk untuk dialog kritis dengan mahasiswa, khususnya dalam pengajaran mata kuliah *Visual Studies*. Saya berharap kelas ini menjadi lebih dari sekadar ruang untuk mengasah keterampilan teknis, tetapi juga menjadi ruang reflektif bagi mahasiswa untuk mengembangkan kepekaan kritis dan kesadaran ideologis terhadap fenomena visual yang kini tidak bisa dipisahkan dari peran teknologi.



Gambar 1. Karya lukis 'Adam 2.0' oil on panel oleh Eric D. Simmons dari Art Station

MEMBONGKAR CITRA IDEAL DI BALIK AI

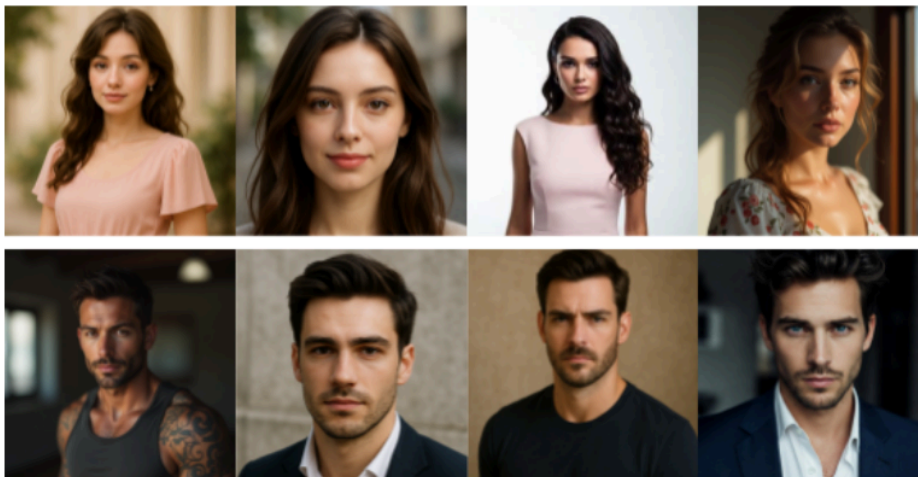
Visual Studies bukan sekadar mata kuliah tentang seni atau estetika. Di dalamnya kami membedah berbagai pendekatan teoretis untuk memahami bagaimana citra dan artefak visual mengondisikan cara kita berpikir, merasakan, dan bertindak, baik secara personal maupun kolektif. Dari sinilah saya melihat urgensi untuk mengaitkan visual berbasis AI dalam pembelajaran, karena AI kini ikut membentuk cara kita melihat dan memahami dunia visual di sekitar kita.

Saya masih ingat momen ketika saya bereksperimen dengan AI generatif menggunakan *prompt* sederhana seperti "perempuan cantik" dan "pria tampan." Hasilnya sangat meyakinkan, bahkan cenderung mempesona. Namun justru di

situlah muncul perasaan tidak nyaman. Semua citra tampak terlalu rapi, terlalu seragam, terlalu ideal, TERLALU SEMPURNA. Saat itulah saya sadar, ini bukan lagi soal uji coba teknologi, tapi soal bagaimana tubuh dan identitas kita dibentuk, diatur ulang, bahkan disingkirkan oleh sistem visual yang digerakkan oleh data

Refleksi tersebut kemudian saya bawa ke kelas. Saat membahas topik konstruksi gender, saya mengajak mahasiswa melakukan eksperimen serupa. Tujuannya bukan untuk menciptakan gambar yang paling sempurna, tapi untuk melihat bagaimana perintah yang tampak sederhana justru bisa membuka lapisan-lapisan ideologi yang rumit.

Saya meminta mereka untuk memilih lima kata kunci dari visual yang dihasilkan. Hasilnya? Citra perempuan umumnya tampil dengan kulit putih, tubuh langsing, hidung mancung, rambut panjang, dan mata besar. Sementara pria digambarkan dengan tubuh atletis, rahang tegas, berjambang, dan kulit cerah. Hampir seluruh visual menampilkan wajah-wajah ala Eropa khas Kaukasian, dengan standar kecantikan dan maskulinitas yang homogen dan sangat Barat-sentris. Ketika kami menelusuri lebih jauh, mahasiswa mulai menyadari bahwa bias yang muncul bukanlah hasil kebetulan. Ia adalah produk dari data yang tidak netral, data yang dikurasi oleh sejarah, media, dan kapitalisme visual.



Gambar 2. Sejumlah gambar generatif yang dihasilkan ChatGPT dari eksperimen bersama mahasiswa

Mengapa visual ini muncul? Karena AI bekerja berdasarkan data (visual) yang mendominasi Internet yang merupakan representasi yang diulang dan diperkuat oleh media massa, budaya populer, dan industri hiburan. Ini bukan hanya soal preferensi estetis, melainkan bias struktural. Dalam istilah Michel Foucault, ini adalah bagian dari *regimes of truth*: serangkaian “kebenaran” yang terus-menerus direproduksi hingga dianggap wajar dan natural.

Diskusi di kelas pun berkembang. Mahasiswa mulai bertanya:

“Mengapa tidak ada perempuan berambut ikal?”

“Mengapa tidak ada pria Asia?”

"Mengapa tidak muncul orang dengan disabilitas?"

Dan yang paling menyentuh adalah ketika diskusi berubah menjadi:

"Saya pakai filter biar kulit kelihatan lebih putih *gitu....*"

"*Makanya* saya lurusin rambut karena aslinya ikal!"

"Kalau foto bareng, saya otomatis geser supaya *nggak* kelihatan gendut, *hahaha...*"

Kalimat-kalimat ini sederhana, tapi menyimpan luka. Di balik kekaguman pada teknologi tersembunyi luka-luka kecil yang telah kita warisi dalam tubuh kita sendiri. Luka karena tidak terlihat, tidak dianggap cukup, dan selalu dibandingkan dengan citra-citra ideal yang diciptakan oleh masyarakat, media, dan kini — oleh MESIN.

Ketika mahasiswa menyusun kata kunci dari citra AI, mereka tidak sedang menganalisis gambar semata. Mereka sedang menelusuri struktur kekuasaan yang membentuk makna visual. Mereka mulai memahami bahwa AI bukanlah alat yang netral. Ia adalah ruang ideologis yang menyimpan dan menyebarkan nilai-nilai tertentu, yang bisa dipertanyakan, bahkan dilawan.

Sejujurnya saya tidak melihat AI sebagai musuh. Sebaliknya, saya percaya AI adalah cermin paling jujur dari sistem pengetahuan yang kita bangun bersama. Pertanyaannya sekarang: Apakah kita akan terus mereproduksi citra yang sama, atau justru menciptakan representasi baru yang lebih inklusif, manusiawi, dan adil?

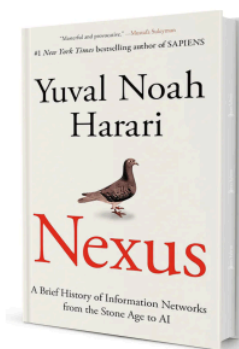
Dalam mata kuliah (MK) *VISUAL STUDIES*, kami belajar bahwa representasi bukan sekadar urusan citra yang tampak, tetapi lebih dalam dari itu: soal bagaimana makna dibentuk, dimaknai, dan diedarkan dalam masyarakat. Mengacu pada pemikiran Stuart Hall, gambar-gambar bukanlah refleksi pasif dari realitas, melainkan konstruksi aktif yang melibatkan kode, bahasa, dan ideologi. Dengan kata lain, setiap visual — termasuk yang dihasilkan oleh AI — adalah narasi. Ia menyampaikan pesan, mengandung nilai, dan menyampaikan posisi. Maka ketika AI memunculkan citra perempuan yang seragam dalam kesempurnaan versi Barat, kita tidak sedang melihat 'apa adanya', tetapi 'apa yang dianggap layak ada'. Di sinilah representasi berfungsi sebagai kekuatan simbolik yang membentuk persepsi dan, pada akhirnya, realitas sosial.

Pemikiran Simone de Beauvoir memberi pijakan penting untuk memahami konstruksi ini. Dalam *The Second Sex*, ia menyatakan bahwa "perempuan tidak dilahirkan, melainkan dijadikan." Pernyataan ini menolak esensialisme biologis dan menyoroti bagaimana identitas gender merupakan hasil dari proses historis dan kultural yang kompleks. Ketika AI (yang belajar dari data) secara konsisten menghadirkan gambaran perempuan dan laki-laki yang menekankan feminitas dan maskulinitas tertentu, sesungguhnya ia sedang memperpanjang proyek konstruksi gender yang telah berlangsung lama. Visualisasi semacam ini tidak netral; ia memperkuat norma sosial tentang 'bagaimana perempuan dan laki-laki seharusnya',

dan menekan keberagaman manusia yang lebih luas dari sekadar citra yang bisa dikomodifikasi. Hal yang sama terjadi pada representasi maskulinitas. Dalam citra pria yang dihasilkan AI, kita melihat tubuh yang gagah, rahang yang kuat, sikap yang percaya diri, karakteristik yang tidak hanya estetis, tetapi politis. representasi ini sejalan dengan apa yang disebut oleh Susan Bordo dan Rosalind Gill sebagai bentuk "*hegemonic masculinity*" yang telah dikomodifikasi melalui logika kapitalisme visual: tubuh laki-laki sebagai simbol kekuatan, dominasi, dan kepemimpinan. Maskulinitas seperti ini tidak hanya disukai karena bentuknya, tetapi karena ia mengandung narasi kepemimpinan dan kontrol (fitur yang selama ini dilekatkan pada citra 'laki-laki ideal' dalam masyarakat patriarkal dan kapitalistik).

Di titik ini kita mulai memahami bahwa visualisasi AI adalah medan yang mempertemukan tiga kekuatan: data, desain, dan dominasi. Ketiganya tidak bekerja secara terpisah. Data menentukan kemungkinan visual apa yang dapat muncul; desain adalah bahasa untuk menyusunnya; dan dominasi menentukan visual mana yang terus dimunculkan dan mana yang disingkirkan. Representasi visual yang kita lihat bukanlah hasil teknis semata tetapi bentuk konkret dari kerja kekuasaan yang terinternalisasi. Dengan demikian, saya berusaha mengajarkan mahasiswa untuk memahami visual bukan sekadar sebagai gambar, tetapi sebagai narasi dan ideologi, saya berusaha mendorong mereka menjadi desainer yang bukan hanya bisa membuat/merancang, tetapi juga menafsirkan dan mengkritisi.

Di sinilah kita mulai melihat bahwa teknologi visual generatif bukanlah alat kosong, seperti kertas putih yang bisa diisi sesuka hati, melainkan medium yang telah membawa serta warisan nilai, norma, dan bias dari dunia tempat ia dilahirkan. Dalam konteks ini, AI adalah ekstensi dari sistem nilai yang telah lama beroperasi. Di sinilah refleksi filsafat teknologi dan eksistensi manusia menjadi krusial.



AKAL IMITASI SEBAGAI ARENA KEKUASAAN

Memahami Akal Imitasi hari ini tidak cukup hanya dari sudut pandang teknis atau fungsional. Ia bukan sekadar alat pintar yang mengolah data, memudahkan hidup, atau mempercepat proses industri. AI adalah medan ideologis. Ia membentuk dan dibentuk oleh jaringan kekuasaan, budaya, dan nilai sosial yang hidup dalam masyarakat. Dalam *Nexus: A Brief History of Information Networks from the Stone Age to AI*, Yuval Noah Harari menekankan bahwa informasi, sejak awal sejarah manusia, tidak pernah benar-benar netral. Informasi selalu menjadi bagian dari pertarungan ideologi. Ia bisa menjadi komoditas, alat kontrol, bahkan infrastruktur yang membentuk realitas sosial. AI, sebagai manifestasi tertinggi jaringan informasi hari ini, tidak bisa dilepaskan dari sejarah panjang itu.

Pada masa prasejarah, informasi hadir lewat mitos dan ingatan kolektif yang disampaikan secara lisan. Sementara itu, dalam era digital yang didominasi AI, informasi tidak lagi hanya dikisahkan tetapi diotomatisasi, disaring, dan dimodifikasi oleh algoritma. AI bukan hanya mencerminkan dunia, namun mampu merekayasa dunia yang kita lihat dan pahami. AI memproduksi representasi tentang siapa yang dianggap ideal, apa yang layak terlihat, dan seperti apa dunia seharusnya bekerja.

Dalam konteks ini kita bisa menarik pemikiran Stuart Hall yang menyebut bahwa representasi bukanlah cerminan pasif dari realita, melainkan produksi makna yang aktif. Ketika AI menciptakan citra "perempuan cantik" atau "laki-laki tampan," representasi itu tidak muncul dari ruang hampa. Ia muncul dari jaringan data yang telah lama sarat dengan nilai-nilai, norma, dan bias. AI belajar dari sejarah visual dan tekstual umat manusia, dan di sanalah persoalan mulai muncul: sejarah itu tidak netral. Ia telah lama dikendalikan oleh kelompok dominan yang menentukan siapa yang layak terlihat dan siapa yang tidak.

Harari menekankan bahwa siapapun yang mengendalikan jaringan informasi, ia memiliki kuasa atas narasi. Maka pertanyaan penting yang harus kita ajukan bukan sekadar bagaimana AI bekerja, tetapi siapa yang menyediakan data tempat AI belajar, siapa yang mengatur prosesnya, dan untuk kepentingan siapa sistem ini dibuat? Jawabannya sering kali mengarah ke korporasi besar dan negara-negara berpengaruh yang memiliki kuasa atas jenis data apa yang dikumpulkan, bagaimana ia digunakan, dan narasi sosial apa yang dikonstruksinya.

Dalam filsafat posthumanisme, AI adalah bagian dari evolusi panjang manusia dalam membentuk dan membentuk ulang dirinya melalui teknologi. Donna Haraway lewat *A Cyborg Manifesto* menyebut makhluk *cyborg* sebagai entitas hibrida yang meruntuhkan batas antara manusia dan mesin. AI adalah perwujudan dari makhluk itu. Sementara Harari memberikan dimensi historis dengan menggarisbawahi bahwa sejak zaman batu, manusia selalu menjadi "manusia teknologi." Maka, AI bukanlah sesuatu yang asing, melainkan kelanjutan dari ambisi manusia untuk melampaui dirinya sendiri. Namun, pertanyaannya kembali: melampaui ke mana dan untuk siapa?

Ketika AI terlibat dalam produksi representasi tubuh, ia tidak datang tanpa nilai. Representasi gender, ras, dan kelas yang dihasilkan AI sering kali adalah pengulangan dari norma-norma dominan yang telah lama berkuasa. Simone de Beauvoir menulis bahwa "*One is not born, but rather becomes, a woman*". AI kini menjadi salah satu agen utama dalam proses "pen-jadi-an" itu, bukan oleh Tuhan atau alam, tetapi oleh algoritma yang disusun oleh manusia dan korporasi.

Inilah dualitas AI yang perlu kita sadari: di satu sisi adalah mesin representasi dan di sisi lain adalah alat hegemoni. Karena AI belajar dari data yang tersedia dan data itu merupakan hasil sejarah panjang relasi kuasa, maka AI akan mengulang (dan bahkan memperkuat) bias dan stereotipe. Susan Bordo dalam *"Unbearable Weight: Feminism, Western Culture, and the Body"* dan Rosalind Gill dalam *"Gender and The Media"* sepakat menyebut proses ini sebagai komodifikasi tubuh dalam budaya visual kapitalistik. Tubuh menjadi objek konsumsi, bukan lagi subjek makna. Harari menambahkan bahwa jaringan informasi modern cenderung membuat representasi menjadi viral, dan dalam proses itu, ia menjadi semakin mapan.

Yang lebih mengkhawatirkan adalah bahwa AI tidak hanya membentuk realitas, tetapi juga mengecualikan. Identitas non-biner, tubuh dengan disabilitas, warna kulit tertentu, hingga kelompok etnis minoritas sering kali tidak muncul; atau walaupun muncul, direpresentasikan dengan cara yang tidak adil. Ruha Benjamin dalam *"Race After Technology"* menyebut fenomena ini sebagai *The New Jim Code*, sistem eksklusi digital yang tampak netral, tetapi sesungguhnya hanya mengulang diskriminasi yang telah lama ada dalam masyarakat.

Dengan kata lain, AI menjadi bentuk baru dari KOLONIALISME visual! Ia menjajah bukan dengan senjata tetapi dengan piksel dan kode. Diskriminasi yang dulu dilakukan secara fisik dan terbuka kini disamarkan dalam sistem yang "otomatis" dan "netral." Inilah ironi terbesar dari kemajuan teknologi: semakin canggih, semakin halus kekuasaannya bekerja.

Namun, kita tidak boleh hanya menjadi penonton dalam proses ini. Harari menyerukan pentingnya literasi jaringan, yaitu kemampuan memahami bagaimana informasi diproduksi dan dikemas dalam sistem teknologi yang lebih besar. Dalam konteks AI, ini berarti kita harus kritis terhadap representasi yang dihasilkan:

"Siapa yang tampak?"

"Siapa yang disembunyikan?"

"Untuk kepentingan siapa visualisasi itu hadir?"

Salah satu bentuk respons yang mulai muncul adalah praktik *prompt engineering* yang sadar nilai. Dengan memberi instruksi yang mengganggu pola dominan, pengguna AI bisa menghasilkan citra-citra alternatif: wajah-wajah yang tidak pernah kita lihat di iklan, tubuh-tubuh yang tidak ditemukan dalam majalah mode, dan identitas yang selama ini tersembunyi di balik narasi yang dominan. Ini adalah upaya membuka ruang bagi representasi yang lebih adil dan beragam. Dalam konteks ini, seniman dan atau desainer memegang peranan penting. Mereka bukan hanya pencipta karya, tetapi penantang sistem, pembaca ulang narasi, dan penulis kemungkinan dunia yang lain. AI bisa menjadi alat hegemoni, tapi juga bisa menjadi alat perlawanan, jika digunakan dengan kesadaran kritis dan tanggung jawab etis.

Dalam praktik pendidikan tinggi Desain Komunikasi Visual, kesadaran ini menjadi titik tolak penting. Saya kerap mengajak mahasiswa untuk tidak berhenti pada kritik terhadap bias algoritmik, tetapi masuk ke wilayah eksperimentasi dan intervensi. Maka mereka saya ajak menyusun *prompt* bukan hanya untuk mengejar akurasi teknis atau keindahan visual, tetapi juga sebagai tindakan empatik: bagaimana merancang narasi visual yang lebih mencerminkan keberagaman bentuk tubuh, warna kulit, ekspresi emosi, hingga pengalaman disabilitas. Seorang mahasiswa, misalnya, bereksperimen menciptakan visual berdasarkan *prompt* hasil diskusi bersama, sebuah upaya kecil tapi penting dalam menantang batas-batas sempit estetika normatif. Seperti:

- o "Buat gambar seperti foto realis seorang laki-laki tampan dengan vitiligo dari Jawa yang berkulit putih, matanya sipit, rambutnya pendek lurus dan bertubuh plus *size*, sedang tersenyum ke arah kamera." (Gambar A)
- o "Buat gambar seperti foto realis seorang perempuan cantik dari Papua yang berkulit gelap, rambutnya keriting dan bertubuh plus *size*, sedang tersenyum ke arah kamera." (Gambar B)
- o "Buat gambar seperti foto realis seorang laki-laki tampan dari Ambon yang berkulit gelap, rambutnya pendek ikal dan bertubuh standar, dengan dua gigi depan yang agak renggang, sedang tersenyum ke arah kamera." (Gambar C)
- o "Buat gambar seperti foto realis seorang perempuan cantik dari Sunda yang berkulit kuning langsung, berkerudung dan berbusana khas Muslimah, kulit wajahnya berjerawat dan ada bekas jerawat, dan bertubuh kurus, sedang tersenyum ke arah kamera." (Gambar D)



Gambar A

Gambar B

Gambar C

Gambar D

Gambar 3. Sejumlah foto realistis dari hasil *prompting* yang dibuat bersama mahasiswa di kelas mk. *Visual Studies*

Desain visual berbasis AI bukan hanya soal tampilan menarik atau teknologi canggih. Ia juga merupakan ruang belajar bersama yang bersifat reflektif,

partisipatif, dan transformatif. Dalam konteks ini setiap gambar atau visual yang dihasilkan oleh AI tidak bisa dianggap netral. Seperti yang diungkapkan oleh Yuval Noah Harari, masa depan ditentukan oleh narasi yang kita bentuk dan yakini. Itu artinya, hasil visual dari AI adalah cerminan dari data masa lalu yang penuh makna, bias, dan sejarah sosial-budaya yang tertanam di dalamnya. Donna Haraway mengajak kita untuk *stay with the trouble*, maksudnya bertahan dalam kerumitan hubungan antara manusia, teknologi, dan lingkungan, tanpa terburu-buru mencari solusi instan. Dalam konteks AI, ini berarti penting bagi desainer untuk menyadari bias atau stereotipe dalam sistem, dan **berupaya membuka ruang bagi representasi yang lebih adil dan inklusif**. *Prompt* dalam desain visual berbasis AI bukan sekadar perintah, melainkan bentuk percakapan terbuka antara manusia, mesin, dan dunia sosial yang sedang di-reimajinasi.

Dalam desain AI setiap keputusan visual adalah tindakan yang punya makna: siapa yang ditampilkan, dalam situasi apa, dan bagaimana ia digambarkan. Ini menyangkut tidak hanya persoalan estetika tapi juga soal tanggung jawab etis dan posisi kita dalam membentuk gambaran dunia. Ini adalah kerja pedagogis yang menuntut daya kritis untuk mempertanyakan, kepekaan membaca konteks, dan kesediaan untuk terus mendengarkan dan belajar.

MENDESAIN ULANG 'MANUSIA' = MENGGUNCANG DOGMA TUNGGAL

Ruang kelas Desain Komunikasi Visual hari ini harus lebih dari sekadar tempat membuat karya yang "menarik." Pendidikan tinggi perlu menjadi ruang di mana mahasiswa belajar tidak hanya merancang visual, tapi juga bagaimana membaca, mengkritik, dan menciptakan representasi dengan kesadaran dan pemikiran kritis. Tanpa pemahaman tentang konteks sejarah dan sosial, pendidikan desain bisa jadi hanya menghasilkan karya yang enak dilihat, tapi dangkal dan membungkam suara-suara yang penting.



AI, meski canggih, bukanlah jawaban instan untuk masalah representasi. Justru AI membuka ruang baru di mana norma lama dan kemungkinan baru bertemu dan saling tarik menarik. Agar potensi ini bisa dipakai dengan baik mahasiswa harus dibekali bukan hanya kemampuan teknis, tapi juga keterampilan berpikir kritis dan kepekaan etis. Mereka harus sadar bahwa setiap *prompt* adalah tindakan politis, setiap visual punya posisi politik, dan desain adalah sikap yang membawa tanggung jawab sosial.

Di sini filsafat menjadi sangat penting dalam proses belajar desain. Bukan sebagai teori yang sulit tetapi sebagai alat untuk menggali makna, mempertanyakan asumsi, dan membayangkan dunia yang lebih adil dan terbuka. Ketika kepekaan filosofis, kemampuan visual, dan penguasaan teknologi digabungkan, pendidikan Desain Komunikasi Visual bisa membentuk mahasiswa menjadi agen perubahan yang kritis.

Judul Mendesain Ulang 'Manusia' bukan bermaksud memprovokasi tapi sebagai wujud ajakan untuk melihat bahwa di setiap proses desain ada peluang untuk membentuk ulang cara kita merepresentasikan manusia, bukan secara biologis, tapi secara simbolik dan politis. Mendesain ulang manusia berarti merancang ulang dunia visual yang lebih adil, beragam, dan berfokus pada hubungan yang manusiawi, bukan dominasi.

Desain bukan sekadar keahlian mengoperasikan alat, melainkan pemahaman kritis tentang makna dan kekuatan yang terkandung dalam setiap visual. Di era dimana citra mendominasi cara kita berkomunikasi dan memahami dunia, menjadi desainer berarti memikul tanggung jawab atas dampak simbolik dan politik dari karya yang kita hasilkan. Dalam konteks itu, peran pendidik menjadi sangat penting. Seperti yang diingatkan C. S. Lewis, "*The task of the modern educator is not to cut down jungles, but to irrigate deserts.*" Artinya, kita sebagai pendidik tidak seharusnya membatasi imajinasi atau menghalangi kemajuan teknologi, melainkan justru harus mendorong tumbuhnya kesadaran kritis, nilai etika, dan empati mahasiswa. Karena pada akhirnya, jika masa depan visual hanya sekadar indah tanpa berkeadilan, maka kita sebenarnya sedang merancang dunia yang penuh ilusi belaka.



As a professional overthinker who serves as a lecturer in Visual Communication Design, Dr. Aniendya Christianna views teaching not merely as an academic routine but as a contemplative space for nurturing critical thinking and empathy through visual means. With a humanistic and reflective approach, she actively researches, writes book chapters, and publishes scholarly and popular articles, particularly in art history and design, cultural, visual, and gender studies. In her free time (when she has it), she enjoys reading, gardening, or engaging in artistic pursuits. All her works and actions are intended as part of her decolonial practice.

MENDESAIN ULANG MANUSIA

ORIGINALITY REPORT

1 %

SIMILARITY INDEX

1 %

INTERNET SOURCES

0 %

PUBLICATIONS

0 %

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

jurnal.daarulqimmah.org

Internet Source

1 %

2

repository.petra.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1 %

Exclude bibliography On