

## Seni dan Desain Yang Berkelanjutan

Priska Saviorien Adimercaya, Hendra Setiawan, Anastasia Mildya, Wieke Tasman, Alisha Sugianto, Ariesa Pandanwangi, Belinda Supapura Dewi, Camarray Taraka Prattiwa, Monica Hartanti, Berti Alia Bahaduri, Vaneza Gabriella, Rene Arthur Palit, Naniwati Sulaiman, Jennifer Levina, Christine Claudia Lukman, Melanie Kurnia, Yunita Setyoningrum, Kezia Vania Valentina, Jessica Yonatia, Elizabeth Susanti, Nathalia Yunita Sugiharto, Astrid Austranti Yuwono, Devran Vito Apriliawan, Grace Beatrice, Alvi Aprianty, Abigail Oktavia, Carolyne Jeaniece William, Lois Dennisa

Editor: Elizabeth Susanti, Monica Hartanti

## **Seni dan Desain yang Berkelanjutan**



Judul

**Seni dan Desain yang Berkelanjutan**

Penulis

Priska Saviourien Adimericya, Hendra Setiawan, Anastasia Mildya, Wieke Tasman, Alisha Sugianto, Ariesa Pandanwangi, Belinda Sukapura Dewi, Camarray Taraka Prattiwa, Monica Hartanti, Berti Alia Bahaduri, Vaneza Gabriella, Rene Arthur Palit, Naniwati Sulaiman, Jennifer Levina, Christine Claudia Lukman, Melanie Kurnia, Yunita Setyoningrum, Kezia Vania Valentina, Jessica Yonatia, Elizabeth Susanti, Nathalia Yunita Sugiharto, Astrid Austranti Yuwono, Devran Vito Apriliawan, Grace Beatrice, Alvi Aprianty, Abigail Oktavia, Carolyne Jeaniece William, Lois Denissa.

Editor

Elizabeth Susanti  
Monica Hartanti

Desain Tata Letak

Vanessa Wirjadisastra

Desain Sampul

Hastia Fathsyadira

15.5 x 23 cm, vi + 168 hlm. Cetakan I, Januari 2024

ISBN: 978-979-034-007-7

Diterbitkan oleh:

PT. Pelita Ilmu

Jalan Simpang Industri No. 8

Kel. Arjuna Kec. Cicendo, Bandung – 40172

hi@pelitailmupenerbit.com

Anggota IKAPI No. 146/JBA/05

***Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.***

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas diselesaikannya buku yang berjudul “Seni dan Desain yang Berkelanjutan”. Buku ini merupakan salah satu kiprah keilmuan seni rupa dan desain yang berisi kumpulan inspirasi dalam mencipta karya-karya yang mendukung pemerintah dalam upayanya mewujudkan pembangunan berkelanjutan yang termasuk dalam agenda *Sustainable Development Goals* atau SDG’s, ditetapkan PBB dengan skema 17 tujuan dan 169 capaian terukur. Penyusunan buku ini masih banyak kekurangan dan mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan kesempurnaan. Di akhir kata, semoga buku ini dapat bermanfaat.

Selamat membaca.

## DAFTAR ISI

**01-19 Edukasi Khasiat Ramuan Rempah-  
Rempah Indonesia untuk Perempuan  
Masa Kini Melalui Buku**

Priska Saviourien Adimericya<sup>1</sup>, Hendra Setiawan<sup>2</sup>

**20-39 Edukasi Penyakit Lupus Terhadap  
Generasi Muda Indonesia Melalui  
Buku Elektronik**

Anastasia Mildya<sup>1</sup>, Wieke Tasman<sup>2</sup>

**40-51 Jamur sebagai Inspirasi Proses  
Penciptaan Karya Seni Fantasi  
Kontemporer**

Alisha Sugianto<sup>1</sup>, Ariesa Pandanwangi<sup>2</sup>,  
Belinda Sukapura Dewi<sup>3</sup>

**52-71 Konsep *Ethical Fashion* Dalam *Re-  
Branding Bell Society* sebagai Produk  
Berbahan Kulit Vegan**

Camarray Taraka Prattiwa<sup>1</sup>, Monica Hartanti<sup>2</sup>, Berti Alia  
Bahaduri<sup>3</sup>

**72-94 Mengenalkan Jamu Jawa Melalui  
Buku Ilustrasi Interaktif Anak**

Vaneza Gabriella<sup>1</sup>, Rene Arthur Palit<sup>2</sup>,  
Naniwati Sulaiman<sup>3</sup>

- 95-113 Menjaga Keberlanjutan Kekayaan Kuliner Indis Melalui Buku Resep Makanan**  
Jennifer Levina<sup>1</sup>, Christine Claudia Lukman<sup>2</sup>
- 114-123 Pertimbangan Proksemik Pada Ruang untuk Pengguna dengan Kondisi Gangguan Psikis Ringan**  
Melanie Kurnia<sup>1</sup>, Yunita Setyoningrum<sup>2</sup>
- 124-141 Promosi *Online* Produksi Kerajinan Lokal Enceng Gondok Javatarum**  
Kezia Vania Valentina<sup>1</sup>, Jessica Yonatia<sup>2</sup>, Elizabeth Susanti<sup>3</sup>
- 141-150 Upaya Pelestarian Motif Kawung Melalui Penerapan Fasilitas Duduk Kekinian Amfiteater Hotel GAIA Bandung**  
Nathalia Yunita Sugiharto<sup>1</sup>, Astrid Austranti Yuwono<sup>2</sup>, Devran Vito Apriliawan<sup>3</sup>, Grace Beatrice, Alvi Aprianty<sup>4</sup>, Abigail Oktavia<sup>5</sup>
- 151-168 VERVERSEN  
Inspirasi Motif Bouquet Delft Blue dan Batik Buketan pada Koleksi Busana Siap Pakai Wanita**  
Carolyne Jeaniece William<sup>1</sup>, Lois Denissa<sup>2</sup>

# Edukasi Penyakit Lupus Terhadap Generasi Muda Indonesia Melalui Buku Elektronik

Anastasia Mildya<sup>1</sup>, Wieke Tasman<sup>2\*</sup>, Naniwati Sulaiman<sup>3</sup>

Program Sarjana Desain Komunikasi Visual

Universitas Kristen Maranatha

Jl. Prof. Drg. Surya Sumantri No. 65

Bandung 40164, Jawa Barat- Indonesia

\*Email korespondensi: wieke.tasman@art.maranatha.edu

## PENDAHULUAN

Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB) atau *Sustainable Development Goals* (SDGs) adalah sebuah agenda internasional yang tujuannya untuk membangun bangsa yang sejahtera, demokratis dan adil sehingga dapat bermanfaat bagi semua orang dan melindungi hak-hak generasi berikutnya. Indonesia adalah salah satu negara anggota PBB yang turut berperan serta dalam menyepakati dan merumuskan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan tersebut. Sejalan dengan TPB di tingkat internasional, Indonesia juga memiliki agenda yang tersusun dalam rencana Pembangunan Jangka menengah (RPJMN) sebagai upaya untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat Indonesia sehingga agenda global tersebut juga turut menunjang langkah-langkah pembangunan di Indonesia (*Peta Jalan SDGs Indonesia Menuju 2030*, n.d.).

Tujuan Pembangunan Berkelanjutan mencakup 17 tujuan. Salah satu poin dari tujuan ini yaitu tujuan 3 adalah Kehidupan Sehat dan Meningkatkan Kesejahteraan, hal ini sesuai dengan salah satu kebijakan RPJMN 2020-2024 yaitu meningkatkan pelayanan kesehatan menuju cakupan kesehatan semesta terutama penguatan pelayanan kesehatan dasar (*Primary Health Care*) serta memperkuat pelaksanaan perlindungan sosial. Mengacu kepada janji TPB, yaitu 'tidak meninggalkan siapapun', tentunya setiap jenis penyakit perlu mendapatkan perhatian dan ditingkatkan

penanganannya dalam segala aspek, agar setiap penderita mendapatkan hak yang layak untuk hidup sehat dan sejahtera (*Peta Jalan SDGs Indonesia Menuju 2030*, n.d.).

Penyakit Lupus merupakan peradangan kronik secara menyeluruh disebabkan oleh sistem imunitas yang abnormal sehingga menyerang jaringan organ dan sel tubuh sendiri. Menurut Daniel J. Wallace M. D, 2009 (Yanih, 2016:2) penyakit lupus terjadi karena terdapat interaksi antara gen tertentu sehingga mendorong untuk munculnya stimulus lingkungan yang ada. Menurut WHO (2018), orang dengan penyakit lupus (Odupus) di seluruh dunia mencapai lima juta orang, mayoritas merupakan perempuan pada usia produktif dan selalu bertambah sebanyak seratus ribu pasien per tahunnya.

Penyebab utama dari penyakit lupus adalah faktor genetik dan faktor pendukung seperti makanan, gaya hidup, hormon, dan penggunaan obat-obatan. Penyakit ini memiliki karakteristik gejala yang menyerupai penyakit lain, sehingga sulit untuk mendiagnosis pasien. Untuk memastikannya perlu melalui rangkaian tes. Odapus mengalami perubahan pada fisiknya dan hal ini mempengaruhi mental odapus, sehingga para odapus menjadi lebih tertutup dan sensitif terhadap orang-orang di sekitarnya.

Tidak hanya mempengaruhi kondisi kesehatan raga, tetapi penyakit ini juga mempengaruhi mental dari Odapus, seperti sedih yang kepanjangan, *stress* karena belum dapat menerima bahwa dirinya mengidap penyakit lupus sehingga para odapus menjadi lebih menutup diri dan lebih sensitif kepada orang-orang di sekitarnya. Sepanjang sisa hidupnya, Odapus harus hidup berdampingan dengan penyakitnya yang sewaktu-waktu dapat aktif kembali sehingga harus bergantung pada obat dan orang sekitarnya. Odapus tidak dapat hidup tanpa pendamping, mereka membutuhkan pendamping yang siap siaga dalam merawat, mendampingi saat Lupus kembali aktif, dan ketika Odapus berada di titik terendah mereka.

Berdasarkan uraian di atas, dibutuhkan suatu media edukasi untuk membantu Odapus mengenal penyakitnya dan dapat hidup berdampingan dengannya, serta dapat mengedukasi pendamping Odapus untuk mengerti bagaimana mendampingi Odapus.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Data dikumpulkan antara lain :

- Observasi pada seminar “Simposium Awam Autoimun”
- Wawancara dengan Bu Dian Syarief selaku *founder* Syamsi Dhuha Foundation untuk mendapatkan informasi mengenai odapus
- Kuesioner yang dibagikan kepada 104 responden dari seluruh Indonesia
- Studi pustaka dari e-jurnal, artikel, brosur, buku yang disediakan oleh lembaga yang bersangkutan, dianalisis dan dipaparkan sebagai acuan untuk perancangan karya media edukasi.

Observasi dari seminar “Simposium Awam Autoimun” menunjukkan bahwa mayoritas Odapus merupakan perempuan dengan rentang usia 23-60 tahun. Faktor yang berperan dalam penyakit Lupus adalah genetik, hormon, dan faktor lingkungan mendukung seperti gaya hidup yang tidak sehat, banyak tekanan, *stress*, atau infeksi yang berulang. Gejala yang sering dirasakan oleh para odapus adalah kaku pada sendi, supaya dapat diremisi, odapus dapat mengikuti terapi, rajin minum obat dan mengubah gaya hidup mereka menjadi lebih sehat.

Hasil dari wawancara dengan Bu Dian Syarief selaku *founder* Syamsi Dhuha Foundation (SDF) mengatakan bahwa Odapus melewati lima tahap untuk dapat menerima penyakitnya yaitu *denial* (penolakan), *anger* (kemarahan), *bargaining* (tawar-menawar), *depression* (depresi), dan *acceptance* (menerima). Oleh karena itu odapus memerlukan pendamping agar kuat dan menerima penyakit lupus. Odapus dan pendamping memerlukan edukasi untuk menjalani hidup bersama penyakit lupus. Dukungan dari orang sekitar sangat

dibutuhkan untuk memberikan dukungan secara moral agar tetap semangat menjalani pengobatan dan terapi yang diambil.

Hasil kuesioner yang dibagikan secara *online* kepada 104 responden adalah rata-rata berusia 18-28 tahun, berdomisili di Bandung. Mengetahui akan penyakit lupus adalah salah satu jenis penyakit autoimun, namun tidak mengetahui secara mendetail. Setuju bahwa dukungan motivasi dapat membantu odapus dalam proses penyembuhan, untuk mencari informasi media yang sering digunakan adalah internet.

Menurut Yani (Maryam, 2017:102) *coping* adalah perilaku seseorang yang terlihat maupun tersembunyi untuk mengurangi atau menghilangkan kondisi *stress*. Menurut Lazarus dan Folkman (Maryam, 2017:102), *stress* seseorang akan menimbulkan efek tidak menguntungkan baik secara fisiologis maupun psikologis. Oleh karena itu, orang akan melakukan sesuatu tindakan untuk menghadapinya, tindakan tersebut dinamai strategi *coping*. Strategi *coping* akan dipengaruhi oleh latar belakang budaya, pengalaman dalam kehidupan, konsep diri dan faktor sosial lainnya. Terdapat dua jenis mekanisme *coping* yang dilakukan individu, yaitu *coping* yang berpusat pada masalah dan *coping* yang berpusat pada emosi. Strategi *coping* ini akan digunakan sebagai kerangka berpikir dalam menyusun cerita pada buku elektronik ini untuk mengedukasi target *audience*.

## **PEMBAHASAN**

Segmentasi dari media edukasi ini ialah dewasa awal berusia 25-50 tahun berjenis kelamin perempuan dan pria, berdomisili di kota-kota besar Indonesia seperti Jakarta atau Bandung, memiliki status ekonomi menengah dengan pendapatan Rp. 2.000.000-Rp. 10.000.000, gemar membaca serta memiliki rasa keingintahuan yang tinggi. Target dari perancangan ini adalah odapus perempuan berusia 20-30 tahun dan pendamping odapus berjenis kelamin perempuan atau pria berusia 25-50 tahun yang senang membaca. *Positioning* perancangan ini adalah mengedukasi Odapus

perempuan dewasa awal mengenai hidup berdampingan dengan penyakit Lupus.

Sesuai dengan STP di atas, maka dibuat konsep komunikasi untuk menceritakan kesulitan yang dihadapi oleh odapus dan divisualisasikan secara retoris dalam bentuk cerita imajinatif dengan menggunakan Bahasa Indonesia sederhana. Konsep kreatif yang digunakan ialah ilustrasi vektor. Warna yang dipakai ialah warna simbolik penyakit lupus yaitu ungu yang memberikan rasa spiritualitas, keberanian untuk melawan Lupus, serta mempunyai sifat misterius dan anggun. Selain itu menggunakan *tone* warna ceria yang lembut, serta memberikan semangat untuk odapus seperti jingga, biru, hijau.



Gambar 1. Cover e-book "Lupus and Me"

Konsep media utama yang dipakai ialah *e-book* karena untuk target kaum muda, dapat dibaca kapan saja dan lebih ringkas untuk dibawa. *Event* peluncuran *e-book* dilaksanakan bersamaan dengan peringatan hari Lupus sedunia. *Target audience* adalah dewasa awal yang banyak menggunakan Instagram dan Twitter sehingga media ini dipilih sebagai media promosi. Media promosi lainnya adalah media cetak brosur dan poster yang akan ditempel pada rumah sakit, kampus, dan lembaga yayasan Lupus sekitar kota Bandung dan Jakarta. Strategi komunikasi menggunakan tahapan

model AISAS, setiap tahap akan mem-*posting* tiga *feeds* dan satu *Ig Story* berbentuk komik.

Pada tahap *Attention* mengunggah tiga *posting-an* menceritakan seekor serigala yang melambangkan penyakit Lupus datang dan mengintip ke dalam rumah seseorang sebagai tanda bahwa orang tersebut terkena penyakit Lupus namun belum menyadarinya.



Gambar 2. Instagram *Attention*

Pada tahap *Interest*, mengajak *audience* untuk bertukar pendapat atau membagikan pengalaman mengenai penyakit Lupus yang merupakan teman atau musuh bagi para Odapus. Media cetak brosur ditempatkan di rumah sakit, kampus, yayasan yang berada di Bandung dan Jakarta dan toko buku.

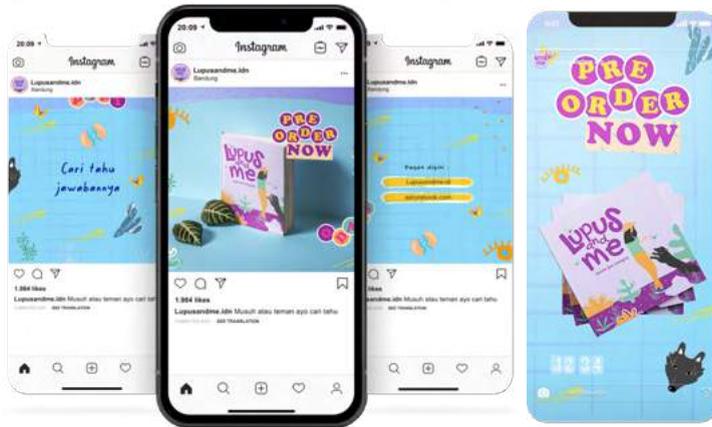


Gambar 3. Instagram Interest



Gambar 4. Desain brosur untuk promosi e-book "Lupus and Me"

Pada tahap *Search*, *target audience* diarahkan pada *link website* pembelian *e-book* yang disematkan pada *feeds Instagram* untuk memberikan jawaban yang tepat dari pertanyaan dari *postingan* sebelumnya. Selain itu digunakan media cetak poster yang ditempel pada rumah sakit, kampus, dan yayasan lupus berisikan *launch book event* dan peringatan hari lupus sedunia.



Gambar 5. Instagram Search



Gambar 6. Desain poster launch book event "Lupus and Me"

Tahap *Action* yang dilakukan ialah dengan meluncurkan *e-book* "Lupus and Me" serta mengadakan *event* yang berisikan bedah karya, serta berkonsultasi dengan dokter maupun psikolog yang telah disediakan untuk para Odapus dan pendampingnya.

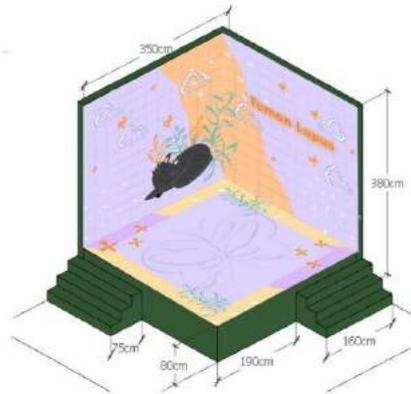


Gambar 7. Instagram action

Pada tahap *Share* dilakukan dengan berfoto di *photobooth* yang telah disediakan saat *event* berlangsung. Tulisan “Teman Lupus” pada *photobooth* menggunakan lampu LED neon untuk menambah daya tarik pengunjung. Dalam satu *photobooth* terdapat dua desain *background* yang berbeda, sehingga pengunjung dapat memilih berfoto dengan satu atau dua desain yang ada. Pengunjung dapat membagikan momen-momen selama *event* dengan tag foto ke *Instagram* agar dapat di-*repost* serta dapat menggunakan *filter Instagram* yang telah disediakan. Para *target audience* yang membeli buku diharapkan memberitahukan kepada orang-orang terdekatnya atau kerabat odapus lainnya untuk membeli buku tersebut melalui *link*.



Gambar 8. Instagram Share



Gambar 9. Photobooth

*Gimmick* ditujukan untuk *launch book event "Lupus and Me"* dan menjadi *merchandise exclusive* bagi 100 pembeli pertama. *Gimmick* dirancang sesuai dengan kebutuhan Odapus pada umumnya seperti berupa enamel pin sebagai identitas diri, *reusable bottle*, dan *tote bag* mini.



Gambar 10. *Gimmick*

*E-book "Lupus and Me"* berisikan lima tahapan dalam menerima penyakit lupus. Cerita diawali lupus yang mengintip untuk melihat odapus. Halaman kedua, Odapus yang berjalan bersama temannya serta gaya hidup yang ia jalani sebelum bertemu dengan Lupus seperti makan *junk food*, tidur yang tidak teratur, termasuk dalam tahapan *denial*.



Gambar 11. Pembuka cerita



Gambar 11. Gaya hidup Odapus sebelumnya



Gambar 12. Lupus datang

Halaman 5-13 berisikan ciri-ciri penyakit lupus ketika aktif seperti sendi kaku, rambut rontok, tremor, ruam di wajah, sensitif terhadap cahaya matahari serta memberikan pengetahuan kepada

pendamping tentang saluri (cara mengenal lupus dalam diri) jika terdapat ciri-ciri tersebut segera bawa kerabat ke rumah sakit untuk pemeriksaan lebih lanjut.



Gambar 13. Ciri-ciri penyakit lupus ketika aktif

Halaman selanjutnya memasuki tahapan *anger*, banyaknya perubahan fisik yang terjadi pada serta stamina tubuhnya tidak

sekuat dulu, selalu merasa lelah, sehingga odapus merasa bukan seperti dirinya.



Gambar 14. Merasakan perubahan

Halaman 15-19 karena odapus tidak sekuat dulu dan cepat merasa lelah, orang-orang yang melihat odapus dengan tatapan aneh, sehingga odapus merasa tidak percaya diri. Odapus yang merasa rendah diri mengurung dirinya di kamar untuk menghindari tatapan orang-orang, tahapan ini termasuk dalam *depression*.



Gambar 15. Odapus merasa rendah diri

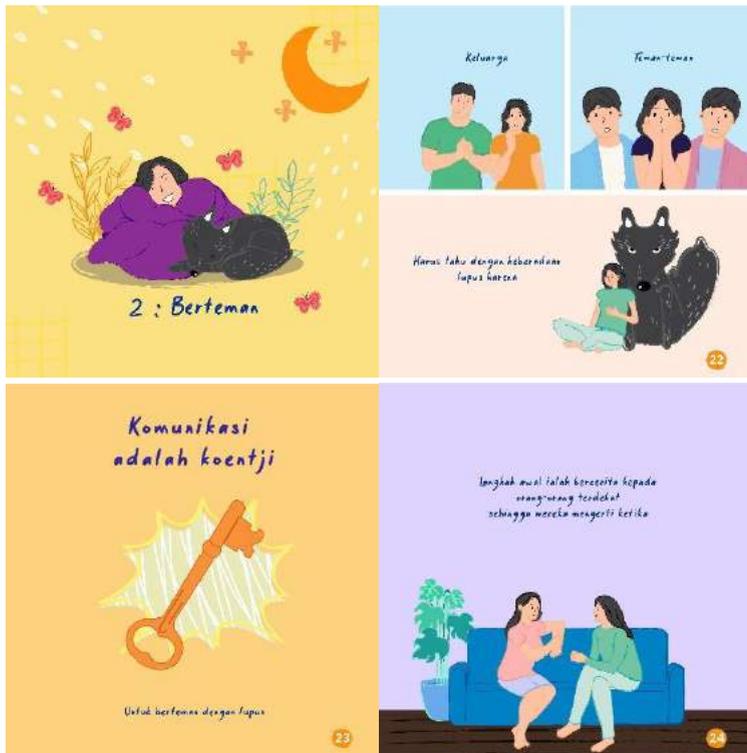


Gambar 16. Dalam tahapan *depression*



Gambar 17. Mencari bantuan

Halaman 20, Odapus keluar dari kamar untuk menceritakan kondisinya kepada keluarga maupun teman-temannya agar mereka dapat memahami kondisi Odapus dan dapat membantu ketika Odapus membutuhkan pertolongan. Cerita sudah memasuki pada tahapan *bargaining*.



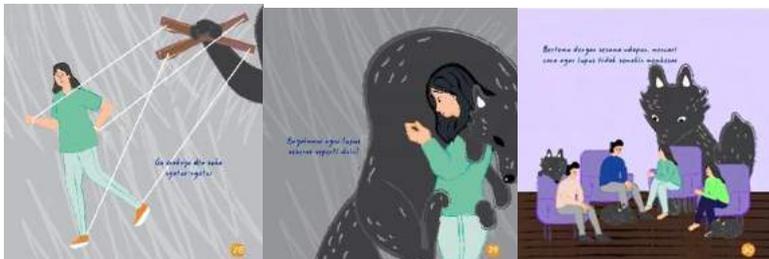
Gambar 18. Memberitahukan kepada orang terdekat

Halaman selanjutnya tahapan *acceptable*, odapus menceritakan kepada orang terdekat dan mencoba mengerti kondisi Odapus yang tidak boleh mengerjakan pekerjaan yang berat-berat baik fisik maupun pikiran.



Gambar 19. Kegiatan odapus dengan lupus

Halaman 28-29 odapus sudah menerima keadaannya, namun lupus tetap mengganggu odapus seperti menghalangi kegiatan sehari-harinya, sehingga ia mencari cara untuk lupus tidak mengganggu lagi dengan cara mengikuti *support group* untuk meminta pendapat dan *sharing* dengan sesama odapus.



Gambar 20. Lupus yang semakin membesar dan Odapus mencari bantuan

Halaman 32-45 cara-cara agar penyakit lupus tidak terlalu aktif seperti meminum obat secara teratur, meluangkan waktu untuk menyenangkan diri sendiri, olahraga ringan, makan makanan sehat dengan begitu lupus semakin lama semakin mengecil.



Gambar 21. Cara untuk meredakan penyakit lupus

Halaman 36-38 kulit Odapus menjadi sensitif jika terkena matahari dan penyakit lupus akan aktif kembali, maka diperlukan perlindungan terhadap kulitnya dengan menggunakan *sunblock*, payung, topi, dan pakaian berlengan panjang untuk mencegah terkenanya sinar matahari.



Gambar 22. Mencegah terkena sinar matahari

Halaman 39-42 orang di sekitar odapus memiliki peran yang penting dalam masa penyembuhan odapus. Cara membantu odapus dalam hal-hal yang kecil seperti membawakan barang, membersihkan rumah, menceritakan hal-hal yang lucu dan menjaga pola makan sehat dengan makan sayur-sayuran akan membuat lupus mengecil.



Gambar 23. Meminta pertolongan teman



Gambar 24. Pola makan sehat

Halaman 43-44 lupus mengecil setelah mengikuti pola hidup dan makan sehat, namun sewaktu-waktu dapat kembali lagi sehingga

lupus digambarkan diam diluar menunggu odapus kembali kepada kebiasaan yang tidak sehat.



Gambar 25. Lupus menyerah

## PENUTUP

Penyakit Lupus merupakan salah satu penyakit yang berbahaya karena menyerang berbagai organ vital dan masa penyembuhannya lama. Penyakit lupus dapat diremisi, namun jika Odapus melakukan aktivitas berat, penyakit dapat aktif kembali. Perancangan media edukasi mengenai penyakit lupus adalah salah satu upaya dalam menginformasikan pentingnya menjaga pola hidup sehat dan selalu berpikir positif khususnya kepada Odapus agar penyakit lupus tidak aktif kembali. Media *e-book* ini memberikan tahapan pendampingan berdasarkan *coping strategy* kepada Odapus dan pendampingnya. Informasi disampaikan dengan ilustrasi vektor sederhana dan warna-warna yang cerah untuk membangun semangat dalam menjalani pengobatan. Media *e-book* ini diharapkan dapat menjadi bahan edukasi yang mudah diakses dan praktis bagi Odapus dan pendampingnya. Diharapkan Odapus dapat hidup lebih nyaman dan sejahtera, yang menjadi bagian dari tujuan dari Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Maryam, S. (2017). Strategi *Coping*: Teori dan Sumberdayanya. *Jurnal Konseling Andi Matappa* 1 (2) : 101-107. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/177181-ID-strategi-coping-teori-dan-sumberdayanya.pdf>
- Peta Jalan SDGs Indonesia Menuju 2030*. (n.d.). Kementerian PPN/Bapennas. Retrieved October 31, 2023, from

[https://sdgs.bappenas.go.id/website/wp-content/uploads/2021/02/Roadmap\\_Bahasa-Indonesia\\_File-Upload.pdf](https://sdgs.bappenas.go.id/website/wp-content/uploads/2021/02/Roadmap_Bahasa-Indonesia_File-Upload.pdf)

Yanih, I. (2016). *Kualitas Hidup penderita Systemic Lupus Erythematosus (SLE) Berdasarkan LupusQoL Quality of Life in Patient With Systemic Lupus Erythematosus (SLE)*.

## BIODATA PENULIS



**Anastasia Mildya**, lahir di Cimahi, merupakan lulusan dari Desain Komunikasi Visual Maranatha, konsentrasi Desain grafis tahun 2020. Kegiatan saat ini adalah sebagai *fulltime Graphic Designer*.



**Wieke Tasman** adalah lulusan dari Program Sarjana Desain Grafis Institut Teknologi Bandung, dan kemudian melanjutkan studi magister di ITB jurusan Desain. Saat ini menjadi dosen di program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen maranatha sejak tahun 2004.



**Naniwati Sulaiman**, menempuh pendidikan sarjana di Institut Teknologi Bandung, jurusan Desain Grafis. Kemudian memperoleh Magister Desain dari Institut Teknologi Bandung. Mengajar di DKV FSRD Universitas Kristen Maranatha. Khususnya menekuni bidang Proses Kreatif Seni Rupa, Media Visual untuk Anak, Ilustrasi buku Anak-anak. Selain mengajar mahasiswa, ia juga aktif terlibat dalam pembinaan alat peraga visual bagi para Guru Sekolah Minggu baik nasional maupun Internasional.