

Seni dan Desain Yang Berkelanjutan

Priska Saviorien Adimercaya, 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, Keziza 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 Adimericya¹, Hendra Setiawan²

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

Anastasia Mildya¹, Wieke Tasman²

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

Alisha Sugianto¹, Ariesa Pandanwangi²,
Belinda Sukapura Dewi³

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

Camarray Taraka Prattiwa¹, Monica Hartanti², Berti Alia
Bahaduri³

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

Vaneza Gabriella¹, Rene Arthur Palit²,
Naniwati Sulaiman³

- 95-113 Menjaga Keberlanjutan Kekayaan Kuliner Indis Melalui Buku Resep Makanan**
Jennifer Levina¹, Christine Claudia Lukman²
- 114-123 Pertimbangan Proksemik Pada Ruang untuk Pengguna dengan Kondisi Gangguan Psikis Ringan**
Melanie Kurnia¹, Yunita Setyoningrum²
- 124-141 Promosi *Online* Produksi Kerajinan Lokal Enceng Gondok Javatarum**
Kezia Vania Valentina¹, Jessica Yonatia², Elizabeth Susanti³
- 141-150 Upaya Pelestarian Motif Kawung Melalui Penerapan Fasilitas Duduk Kekinian Amfiteater Hotel GAIA Bandung**
Nathalia Yunita Sugiharto¹, Astrid Austranti Yuwono², Devran Vito Apriliawan³, Grace Beatrice, Alvi Aprianty⁴, Abigail Oktavia⁵
- 151-168 VERVERSEN
Inspirasi Motif Bouquet Delft Blue dan Batik Buketan pada Koleksi Busana Siap Pakai Wanita**
Carolyne Jeaniece William¹, Lois Denissa²

Jamur sebagai Inspirasi Proses Penciptaan Karya Seni Fantasi Kontemporer

Alisha Sugianto¹ Ariesa Pandanwangi^{2*} Belinda Sukapura Dewi³

Program Sarjana Seni Rupa Murni

Universitas Kristen Maranatha

Jl. Prof. Drg. Surya Sumantri No. 65

Bandung 40164, Jawa Barat- Indonesia

*Email korespondensi: ariesa.pandanwangi@maranatha.edu

PENDAHULUAN

Anak-anak dimasa pertumbuhannya memiliki imajinasi terhadap dunia fantasi, yang berasal dari kisah dongeng (Fitroh, 2015). Kisah tersebut kerap diserap di bawah alam bawah sadarnya, ketika dibacakan oleh orang tuanya sebelum tidur. Media yang dikemas dengan tema fantasi kerap dikonsumsi berasal dari media cetak maupun media elektronik, bertujuan untuk menghibur juga mengedukasi anak-anak. Di situlah fantasi menjadi hal yang penting bagi kehidupan seniman. Beberapa media yang dieksplorasi di antaranya seperti mitologi, legenda, hingga dongeng (Pandanwangi et al., 2020). Berhubungan dengan topik visual, tema fantasi menawarkan visual yang menggugah pikiran seseorang, sebab fantasi menawarkan kebebasan dalam menginterpretasikan pandangan sesuai yang kita inginkan. Daya pikiran untuk mengeksplorasi dan menciptakan suatu ide dari hal yang tidak hadir dalam kenyataan melalui pengalaman yang baru atau telah dialami adalah sebutan untuk imajinasi (Roibin, 2010; Septian et al., 2022). Kemampuan unik yang dimiliki manusia untuk dapat mengeksplorasi ide dari sesuatu hal yang tidak nyata. Imajinasi tidak berasal dari *input* eksternal namun datang dari dalam diri kita (memori) (Bhinnety, 2015; Wattimena, 2016).

Fantasi adalah salah satu genre karya sastra yang populer di abad ke-20. Maka dari itu seniman mengangkat salah satu bentuk dari karya sastra yang kerap di sangkut pautkan dengan dunia khayalan (*fantasy*), yaitu dongeng. Dongeng adalah sebutan untuk prosa fiksi yang mengandung moral atau sindiran diperuntukkan sebagai hiburan (Rukiyah, 2018). Masyarakat Indonesia memiliki berbagai macam kisah dongeng, namun di sini, seniman merujuk pada dongeng yang berasal dari kisah-kisah masyarakat Eropa. Di Eropa dongeng lazim disebut sebagai *fairytale*, tipikalnya mengandung unsur sihir dan makhluk aneh. Karya dongeng yang abadi menjadi inspirasi untuk seni kontemporer, narasi yang secara berulang-ulang di adaptasi ke dalam bentuk novel, film, puisi dan sebagainya. Menyadari bahwa dongeng itu mengandung nilai-nilai moral, maka seni yang dipengaruhi dongeng mampu mengkomunikasikan akan kondisi manusia yang relevan saat ini, dengan tema umum seputar pelajaran bagi manusia.

Saat menelusuri berbagai cerita *fairytale* selalu ditemukan makhluk aneh yang muncul sebagai karakter pendamping. Makhluk-makhluk dongeng menarik perhatian seniman, karena mereka tidaklah nyata. Penulis dongeng menyisipkan makhluk-makhluk aneh tersebut bukan semata-mata untuk memacu keseruan, namun karena makhluk tersebut dipercayai oleh masyarakat pada saat itu. Makhluk-makhluk itu antara lain adalah naga, kurcaci, peri, dan sebagainya. Tiap-tiap makhluk digambarkan dengan fitur uniknya tergantung dari narasi yang disediakan oleh masyarakat setempat sebagaimana mereka menggambarkannya, oleh karena itu seniman menyimpulkan bahwa kita sebagai pembaca dongeng pun dapat memvisualisasikan makhluk tersebut sesuai dengan apa yang kita mau tanpa harus sesuai dengan apa yang diinterpretasikan.

Mengutip deskripsi oleh Kamus Brittanica (2022), peri ialah berupa makhluk mitologi menggendam kekuatan sihir yang berwujud fisik perempuan atau laki-laki yang sempurna, ukurannya kerdil hingga sebesar manusia, peri merupakan makhluk aneh berupa manusia yang memiliki paras cantik dan sayap-kupu-kupu (gambar 1),

sehingga banyak seniman mengangkat peri sebagai inspirasi dalam karyanya.



Gambar 1. Peri



Gambar 2. Jamur

Jamur (gambar 2) menginspirasi kisah fiksi yang menarik karena merupakan organisme unik yang berbeda dari organisme lainnya. Bahkan jamur kerap dipandang sebagai simbol fantasi, imajinasi, dan memiliki nilai magis. Jamur yang mudah dikenali, keberadaannya pun membuka ruang dialog yang lebih luas, salah satu di antaranya adalah antara bidang seni dan bidang keilmuan lain. Bagi seniman, jamur kerap menjadi subjek yang mampu membangkitkan imajinasi dan menggelitik fantasi, bahkan rasa kagum yang dibumbui oleh rasa keingintahuan untuk menjelajahi keunikannya. Pembahasan jamur dipandang dari sisi nilai budaya dan sains yang digali melalui karya seni. Jamur banyak terdapat di sekitar kita, yang keberadaannya telah dikenal sejak zaman purba. Pada masa itu, masyarakatnya menempatkan jamur sebagai benda sakral. Jamur dalam dongeng masyarakat terdahulu dianggap memiliki kekuatan magis akibat kandungan racun halusinogen.

Representasi jamur dalam media dikaitkan dengan dongeng fantasi, bentuk dari imajinasi tanpa batas yang tidak masuk akal. Di lain sisi organisme jamur telah berjasa bagi kehidupan bumi, sebagai jembatan bagi manusia dan tuhan, secara tidak langsung ikut terlibat kehidupan manusia, salah satu organisme kunci penjaga ekosistem alam. Sampai kini jamur masih belum menunjukkan sisi misterius yang belum dapat terpecahkan.

Bahan dalam pembuatan karya memanfaatkan bahan daur ulang, sebagai bagian dari proses daur ulang yang mengutamakan

kegiatan disebut daur naik atau dikenal sebagai *upcycle*. *Upcycle* menurut kamus Merriam-Webster, (2023) mendaur ulang (sesuatu) sedemikian rupa sehingga produk yang dihasilkan memiliki nilai yang lebih tinggi daripada barang asli untuk membuat objek dengan nilai yang lebih besar dari (objek yang dibuang dengan nilai yang lebih rendah). *Upcycle* mematahkan argumen bahwa objek bekas sudah tak bernilai harus melalui proses penghancuran untuk memasuki siklus produksi ulang menjadi suatu material yang lebih berharga (Wegener & Aakjær, 2016).

Menciptakan karya seni termasuk upaya *upcycling*, karya sebagai hasil produk kreatif yang tercipta dari sampah atau barang bekas. Seni daur ulang merupakan praktik seni yang menggunakan barang-barang bekas sehari-hari dalam menyampaikan suatu ide, representasi karyanya seperti dalam seni konseptual (Maric, 2016). Seniman mendaur ulang karyanya sebagai kontribusi gerakan hijau terhadap ruang lingkup kehidupan, berkarya dan berinovasi untuk menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan dengan demikian mendorong praktik prinsip 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) kepada massa untuk membangun masa depan yang lebih baik (Al-Banna, 2022).

Bagi seniman konsep daur ulang berubah, melalui pengembangan konsep 3R, pendekatan daur ulang baru untuk melengkapi skema 3R yaitu adalah *upcycling*. Apabila *recycle* adalah mendaur ulang sampah menjadi barang yang dapat digunakan kembali, maka *upcycle* adalah mendaur ulang sampah menjadi karya seni yang bernilai tinggi. Kreativitas seniman terhadap material bekas tidak hanya untuk melatih kepekaan imajinasinya demi menghemat uang atau memilih barang bekas sebagai pilihan spontan yang mudah di dapat pada momen inspiratif sesaat. Ada makna yang lebih dalam dari sekedar menggunakan sampah sebagai material saja. Karya seni rupa sebagai media untuk menyampaikan suatu isu, bahasannya dapat seputar tema permasalahan lingkungan dan menggaris bawahi kemudahan dalam berkarya dengan material yang tidak baru lagi, pesan yang kuat dapat meningkatkan bahkan

mengubah perilaku masyarakat dan individual terhadap isu lingkungan (Artincontext, 2022).

PEMBAHASAN

Proses penciptaan karya diawali oleh menggali gagasan yang selanjutnya disusun menjadi sebuah konsep. Konsep didefinisikan sebagai ide abstrak (Goguen, 2005). Pemahaman umum yang tersimpan dalam pikiran, dari pengalaman, penalaran atau imajinasi yang mendasar. Melalui seni penggunaan keterampilan dan imajinasi kreatif secara sadar terutama dalam produksi objek estetika. Konsep karya seni berarti adalah ide abstrak dalam proses produksi objek estetika. Pengalaman atau penalaran yang terjadi di seputar seniman tersebut menjadi hal yang krusial dalam prosesnya.

Gagasan ide karya diawali dari minat seniman membaca kisah fantasi sejak dini. Gagasan imajinatif mampu melahirkan sosok unik berupa makhluk-makhluk fantasi. Apalagi ikon kisah fantasi kerap didominasi jamur dan ketertarikan seniman pula terhadap organisme yang unik ini, mulai dari bentuk hingga kemampuan luar biasanya. Bagi seniman tidak kalah menarik mempelajari karakter yang orang-orang dari kalangan anak-anak hingga lansia banyak terobsesi akan rupa bangsa peri yang elok rupawan, fisiknya yang diberikan sentuhan sayap hewan dan pakaian membuat citra peri sebagai makhluk dunia lain. Sosok jamur dan peri adalah bentuk sebagai arketipe muncul secara berulang di kisah-kisah fantasi.

Melalui proses visualisasi ulang, objek jamur menjadi sosok makhluk yang baru melalui fantasi. Fantasi adalah proses penting dalam kreativitas manusia yang berupa bagian dari imajinasi, namun fantasi sifatnya tidak mungkin dan di luar nalar manusia, ada pula elemen-elemen mitologi yang disisipkan di dalamnya.

Fokus karya mengacu pada eksplorasi rupa, dengan cara menciptakan karya gabungan dengan teknik lukis dengan gaya impresionis di bidang 2D dan 3D. Warna yang dipilih adalah warna

cerah seperti oranye, hijau terang, merah, dan lain-lain untuk memunculkan kesan fantasi, ada pula serangkaian permainan tekstur timbul yang memanjakan indra mata, sehingga diharapkan apresiator dapat mengapresiasi sebuah karya seni yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang.

Karya yang tercipta dalam bentuk karya seni tiga dimensi berupa patung. Karya ini merupakan hasil dari *re-visualisasi* fantasi antara hibridisasi elemen jamur dan mitologi peri. Karakteristik mengalami perubahan setelah bergabung dengan karakteristik jamur membentuk peri jamur. Tabel 1 di bawah ini akan menjelaskan kedua karakteristik subjek masing-masing dan subjek hasil hibridisasi.

Tabel 1. Jamur-Peri dan Peri jamur

No.	<i>Jamur</i>	<i>Peri</i>	<i>Peri Jamur</i>
1	Bertudung dan berbatang panjang	Wujud seperti manusia cantik	Seperti hewan bersayap daripada manusia dan tidak memiliki indra mata, hidung, mulut.
2	Memiliki totol putih pada tudungnya	Mempunyai sayap hewan	Menyerupai jamur, tubuh panjang dengan tudung ikonis, namun memiliki berkaki
3	Warna cerah yang bervariasi	Berdiri tegak layaknya manusia	Warna tubuh yang cerah
4	Bukan tumbuhan namun menyerupai hewan	Berukuran kerdil atau sebesar manusia	Berukuran kerdil hingga raksasa

Setelah menggabungkan ciri khas keduanya antara jamur dan peri, maka tercipta figur baru yang dinamai peri jamur. Dibandingkan sosok peri yang dikenal masyarakat, versi baru seniman sama sekali berbeda.

Peri jamur adalah makhluk hibrida hasil gagasan seniman, tidak menyerupai peri pada umumnya, makhluk dengan gerak-gerik hewan tidak terlihat ciri manusianya, kepalanya digantikan oleh tudung jamur dengan jumlah yang dapat lebih dari satu. Tubuhnya terdiri atas segmen yang terkoneksi oleh sambungan tubuh panjang berbentuk silinder, terbagi menjadi bagian dada dan

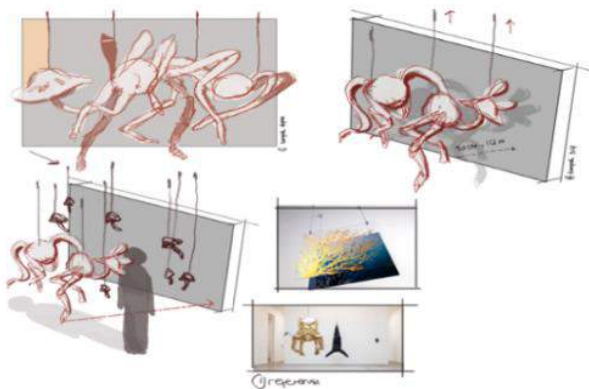
pinggul. Kaki-kaki peri jamur tersebut panjang dan runcing, bersendi layaknya serangga dengan sejumlah kaki melebihi dari empat.

Wujud peri jamur tidak merepresentasikan sosok manusia umum. Diubah menjadi bentuk simbolisme, menggunakan atribut hewan untuk menghubungkan cerita dan legenda. Penggambaran sifat hewani menunjukkan kesan tidak dapat ditebak, hewan diasosiasikan sebagai makhluk pintar namun tidak memiliki menggunakan akal sehingga memperlihatkan bahwa makhluk ini jauh dari manusia, tidak diketahui apakah makhluk ini bakal menyerang secara tiba-tiba, atau malah menunjukkan dirinya kepada manusia yang berinteraksi dengannya.

Tempat tinggal para peri dan habitat asli jamur terletak di alam liar, terekspos sinar matahari, hujan, angin, dan sebagainya. Hidup di alam liar membutuhkan kewaspadaan tinggi, peri jamur yang kodratnya sebagai hewan liar penjaga hutan bertindak selayaknya hewan, hidup di antara pepohonan dan semak belukar, malu-malu terhadap manusia namun sadar akan kehadiran bangsa manusia dengan mengobservasi mereka dari kejauhan.

Proses Penciptaan

Proses penciptaan karya seni, memanfaatkan teknik *mix media*, yaitu menggabungkan berbagai jenis material. Material yang digunakan antara lain adalah, *pulp* kertas, lem putih dan juga



Gambar 3. Sketsa awal instalasi.

semen putih, cat akrilik, dan cat minyak. Perwujudan karya dalam bentuk 2D dan juga 3D. Mengutamakan gestur, tekstur, dan warna.

Tahap pertama dalam prosesnya dimulai dengan gambaran sketsa (gambar 3), bertujuan mencurahkan ide-ide imajinasinya sebagai gambaran rangka awal suatu karya seni sebelum direalisasikan. Sketsa dilakukan secara digital. Selanjutnya mempersiapkan campuran kertas dan bahan pengikatnya, bahannya berasal dari tumbukkan kertas ataupun kardus bekas di campurkan ke dalam satu wadah besar seperti ember (gambar 4).

Armature (rangka) dibuat menggunakan *wire mesh* atau kawat ayam untuk membentuk bagan dari tubuh patung. Kemudian rangka tersebut dilapisi oleh aluminium foil dan ditemplei selotip kertas. Setelah permukaannya tertutup oleh selotip kertas, dilapisi lagi kertas putih dengan lem PVC, tujuannya adalah untuk membentuk permukaan yang lebih halus dan ketika lapisan mengeras, bentuk dari patung tak akan menjadi penyok ketika dilapisi oleh campuran pasta kertas daur ulang *paper mache*.

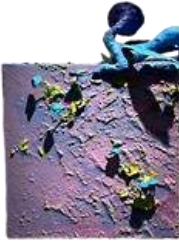
Proses krusial di saat penciptaan patung. Rangka patung yang telah kokoh mulai dibentuk dari lapisan oleh pasta kertas. Perlu diperhatikan bahwa dalam proses pembuatan patung, terkadang dibuat secara terpisah dengan segmen yang masih terpapar kawat yang disambungkan dengan bagian lainnya. Penyambungannya dilakukan setelah atau sebelum pelapisan oleh pasta. pewarnaan patung dilakukan atas lapisan gesso putih agar cat dapat mengikat ke permukaan patung (gambar 5).



Gambar 4. Campuran Kertas



Gambar 5. Figur Sebelum Berwarna



Gambar 6. Sighting of Small Fairy Mushroom



Gambar 7. Those Who Grow on The Mushroom's Cap



Gambar 8. Proses *Display* Karya Seni Fantasi Jamur

Setelah karya selesai maka waktunya bagi seniman untuk melakukan instalasi. Maka dari itu perupa memilih untuk menempelkan elemen 3D di permukaan kanvas menggunakan baut (gambar 6). Proses *display* karya ada yang ditempatkan di atas *base* kubus putih (gambar 7, gambar 8) sebagaimana karya patung dan juga digantung pada langit-langit untuk memberikan kesan terbang.

PENUTUP

Mushroom Fairy merupakan karya yang digagas dari sosok peri dan objek jamur sehingga mengusung kebaruan dalam penciptaan objek karya. Penggunaan material dengan pemanfaatan limbah kertas koran merupakan salah satu upaya seniman dalam menjaga lingkungan yang ramah, aman, dan nyaman. Karya yang mengusung nilai kebaruan ini mengekspresikan segi artistiknya melalui karya seni mix media yang diharapkan mengungkapkan

pesan dan maksud seniman kepada apresiator. Seni rupa mengkomunikasikan suatu makna secara tersirat, dan apresiator menilainya berdasarkan estetika juga menginterpretasikannya sesuai sudut pandang pribadi dirinya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Sarjana Seni Rupa Murni Universitas Kristen Maranatha yang telah memberikan kesempatan berharga dan memfasilitasi proses penciptaan karya seni ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Banna, F. (2022). *Recycling and Artwork*. EcoMENA ECHOING SUSTAINABILITY IN MENA.
- Artincontext. (2022). *Recycled Art – Exploring Impressive Art Made From Recycled Materials*.
- Bhinnety, M. (2015). Struktur Dan Proses Memori. In *Struktur Dan Proses Memori* (Vol. 16, Issue 2). <https://doi.org/10.22146/bpsi.7375>
- Fairy. Encyclopedia Britannica (2022) Britannica, T. Editors of Encyclopaedia. Diakses pada 20 Januari, 2022, dari <https://www.britannica.com/art/fairy>
- Berleant, A. (1970). The Aesthetic Field.
- Fitroh, S. F. (2015). Dongeng Sebagai Media Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini. *Universitas Trunojoyo Madura*, 2, 76–149. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v2i2.2606>
- Goguen, J. (2005). *What Is a Concept?* (pp. 52–77). https://doi.org/10.1007/11524564_4
- Maric, B. (2016). *One Man’s Trash is Another Man’s Recycled Art*.
- Merriam-Webster. (n.d.). Upcycle. In Merriam-Webster.com dictionary. Diakses pada 5 Februari, 2023, dari <https://www.merriam-webster.com/dictionary/upcycle>
- Pandanwangi, A., Dewi, B. S., & Alya, S. H. (2020). Narasi Visual Cerita Fabel dalam Karya Seni Lukis. *Jurnal Budaya Nusantara*, 3(2).

- Roibin. (2010). Agama dan Mitos : Dari Imajinasi Kreatif Menuju Realitas yang Dinamis. *El-Harakah*, 12(2), 85–97. <http://repository.uin-malang.ac.id/1416/2/1416.pdf>
- Rukiyah, R. (2018). Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya. *Anuva*, 2(1), 99. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.1.99-106>
- Septian, V. L., Effendi, I. Z., & Pandanwangi, A. (2022). The Vibrant of Harmony. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 187. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.187-194.2022>
- Wattimena, R. A. (2016). Mengurai Ingatan Kolektif Bersama Maurice Halbwachs, Jan Assmann dan Aleida Assmann Dalam Konteks Peristiwa 65 di Indonesia. *Studia Philosophica et Theologica*, 16(2), 164–196.
- Wegener, C., & Aakjær, M. (2016). Upcycling – a new perspective on waste in social innovation. *Journal of Comparative Social Work*, 11(2), 242–260. <https://doi.org/10.31265/jcsw.v11i2.143>

BIODATA PENULIS



Alisha Sugianto lahir di Tasikmalaya pada tanggal 12 Mei 2000. Sejak TK, Alisha sudah tertarik dengan seni rupa. Memasuki SMA, ia mulai serius mengasah kemampuan seni nya dengan bergabung dengan klub seni. Alisha memilih Program Sarjana Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain saat memasuki dunia perkuliahan, menemukan jati diri sebenarnya melalui penciptaan karya. Aktif mengikuti pameran, diantaranya adalah pameran di Tokyo, Jepang, Pameran Ilustrasi dan Komik oleh Pasukan Komik Maranatha, dan lainnya. Pernah menjabat menjadi Ketua unit kegiatan PAKOMAR (Pasukan Komik Maranatha) dan pernah aktif dalam Himpunan Mahasiswa Seni Rupa Murni. Kini Alisha bekerja sebagai penggiat seni di Kota Bandung.

Ariesa Pandanwangi adalah Dosen di Program Sarjana Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha. Aktivitas yang dilakukannya adalah penelitian batik dengan perolehan hibah dari Kemendikbudristekdikti, menulis,



pameran dan *workshop* batik kreatif di berbagai pelosok daerah serta permintaan dari Kedutaan Besar Indonesia di Luar Negeri. Pernah memperoleh penghargaan sebagai dosen terbaik, juga dosen berprestasi bidang penelitian, dan pengabdian masyarakat, juga pernah memperoleh penghargaan dalam pengabdian kepada masyarakat dari Lions Club International. *Founder* beberapa komunitas, dan mengembangkannya ke beberapa kota. Beberapa buku pengembangan tentang batik sudah diterbitkan, juga kumpulan cerpen serta puisi. Saat ini mengelola bidang riset di LPPM Universitas Kristen Maranatha.



Belinda Sukapura Dewi, saat ini bekerja sebagai staf pengajar di Program Studi Seni Rupa Murni, Universitas Kristen Maranatha, Bandung. Aktif mengikuti pameran sejak di bangku kuliah di ITB hingga saat ini. Aktivasnya selain menjalankan Tridharma sebagai dosen, juga bersinergi kreatif bersama perempuan dari lintas institusi melalui banyak kegiatan seni yang ditekuninya. Beberapa kali memperoleh penghargaan sebagai dosen terbaik dalam bidang pengajaran di kampusnya. Belinda juga aktif meneliti dan pegiat seni di berbagai acara kebudayaan. Karya-karya seninya kerap dipamerkan di dalam dan luar negeri. Selain itu, buku-buku hasil penelitiannya sudah terbit terkait dengan batik.