

SOSIAL HUMANIORA DALAM PERSPEKTIF SENI RUPA DAN DESAIN

ideas
PUBLISHING

SOSIAL HUMANIORA

DALAM PERSPEKTIF SENI RUPA DAN DESAIN

Ariesa Pandanwangi (Editor)

Halefi Syifa Ramadhani | Miki Tjandra | Caroline Blessica | Elizabeth Wianto | Ivory Charlesa Benayahu Ben Boanerges | Dewi Isma Aryani | Albert Nathaniel | Miky Endro Santoso | Maharani Dian Permanasari | Mohamad Nurfian Rachmat | Leonardo | Ferlina Sugata | Dave Vian Nur Zaqi | Cintiya Dewanti Santoputri | Nathalia Yunita Sugiharto | Saftiyaningsih Ken Atik | Tania Catria Arinisa | Komarudin Kudiya | Yoga Aditama | Yuma Chandrahara | Mohammad Djalul Djatmiko | Muhammad Tamsil Alam | Fellicia Lodhita | Latifah Nur Azizah | Krismanto Kusbiantoro | Astrid Austranti Yuwono | Ratih Mahardika | Tazkia Audrey Adyssa | Atridia Wilastrina | Hasdiana | Suleman Dangkoa | Ali Zainal Abidin

ideas
PUBLISHING

**Sosial Humaniora
dalam Perspektif
Seni Rupa dan Desain**

Sosial Humaniora dalam Perspektif Seni Rupa dan Desain

Halefi Syifa Ramadhani, Miki Tjandra, Caroline Blessica,
Elizabeth Wianto, Ivory Charlesa, Benayahu Ben Boanerges,
Dewi Isma Aryani, Albert Nathaniel, Miky Endro Santoso,
Maharani Dian Permanasari, Mohamad Nurfian Rachmat,
Leonardo, Ferlina Sugata, Dave Vian Nur Zaqi, Cintiya Dewanti
Santoputri, Nathalia Yunita Sugiharto, Saftiyaningsih Ken Atik,
Tania Catria Arinisa, Komarudin Kudiya, Yoga Aditama, Yuma
Chandrahera, Mohammad Djalul Djatmiko, Muhammad Tamsil
Alam, Fellicia Lodhita, Latifah Nur Azizah, Krismanto
Kusbiantoro, Astrid Austranti Yuwono, Tazkia Audrey Adyssa,
Atridia Wilastrina, Hasdiana, Suleman Dangkoa, Ali Zainal
Abidin, Ratih Mahardika



IP.028.07.2023

Sosial Humaniora dalam Persektif Seni Rupa dan Desain

Halefi Syifa Ramadhani, Miki Tjandra, Caroline Blessica, Elizabeth Wianto, Ivory Charlesa, Benayahu Ben Boanerges, Dewi Isma Aryani, Albert Nathaniel, Miky Endro Santoso, Maharani Dian Permanasari, Mohamad Nurfian Rachmat, Leonardo, Ferlina Sugata, Dave Vian Nur Zaqi, Cintiya Dewanti Santoputri, Nathalia Yunita Sugiharto, Saftiyaningsih Ken Atik, Tania Catria Arinisa, Komarudin Kudiya, Yoga Aditama, Yuma Chandrahera, Mohammad Djalul Djatmiko, Muhammad Tamsil Alam, Fellicia Lodhita, Latifah Nur Azizah, Krismanto Kusbiantoro, Astrid Austranti Yuwono, Tazkia Audrey Adyssa, Atridia Wilastrina, Hasdiana, Suleman Dangkoa, Ali Zainal Abidin, Ratih Mahardika

Pertama kali diterbitkan pada Juli 2023

Oleh **Ideas Publishing**

Alamat: Jalan Ir. Joesoef Dalie No. 110

Kota Gorontalo

Surel: infoideaspublishing@gmail.com

Anggota IKAPI No.001/GORONTALO/14

Tersedia di www.ideaspublishing.co.id

Penyunting	: Ariesa Pandanwangi
Penata Letak	: Chairunnisa Gandura
Desainer Sampul	: Insanul Qisti Barriyah

Ilustrasi sampul:

- Detail karya Insanul Qisti Barriyah (In between, 2022)
- Detail karya Ariesa Pandanwangi (Air Ketuban Ibu, 2022)

ISBN: 978-623-234-303-0

Dilarang mengutip, memperbanyak, atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku dalam bentuk apa pun, baik secara elektronik dan mekanis, termasuk memfotokopi, merekam, maupun dengan sistem penyimpanan lainnya tanpa izin tertulis dari penerbit.

Daftar Isi

Prakata	ix
Perancangan Buku Ilustrasi Topeng Suku Dayak sebagai Media Edukasi untuk Dewasa Muda Halefi Syifa Ramadhani, Miki Tjandra.....	1
Perancangan Animasi Edukasi tentang Penyuluhan Fenomena <i>Internet Gaming Disorder</i> (IGD) pada Remaja di Indonesia Caroline Blessica, Miki Tjandra, Elizabeth Wianto.....	13
Mengangkat Isu Kesetaraan Gender melalui Perancangan Animasi <i>Si Mirah dari Marunda</i> Ivory Charlesa, Elizabeth Wianto, Miki Tjandra	23
Perancangan Digital <i>Game</i> untuk Mempromosikan Keris sebagai Kebudayaan Tak Benda Indonesia Benayahu Ben Boanerges, Elizabeth Wianto, Dewi Isma Aryani	35
Perancangan Interior Bengkel Modifikasi Mobil dengan Nilai Estetika, Produktivitas dan Kenyamanan yang Prima Albert Nathaniel, Miky Endro Santoso.....	51
Penerapan Metode Berpikir Desain sebagai Dasar Proses Perancangan Berbasis Komunitas dan Fenomena Sosial Budaya Maharani Dian Permanasari	67

Perancangan <i>Pangreureuhan Healing Resort</i> Ramah Lingkungan Mohamad Nurfian Rachmat, Leonardo, Ferlina Sugata.....	75
Perancangan <i>Mixed-use Building</i> dengan Pendekatan Pengembangan <i>Transit Oriented Development</i> di Jalan Sudirman Kota Jakarta Dave Vian Nur Zaqi, Nathalia Yunita Sugiharto, Astrid Austranti Yuwono.....	87
Perencanaan Kawasan Wisata Edukasi Berbasis Seni dengan Konsep <i>Art Escape</i> Cintiya Dewanti Santoputri, Ferlina Sugata Nathalia Yunita Sugiharto.....	103
Perancangan Tekstil Gaya <i>Eco Friendly</i> untuk <i>Uniform</i> dan Interior Kafe Saftiyaningsih Ken Atik, Tania Catria Arinisa, Komarudin Kudiya	119
Perancangan Interior <i>Showroom</i> Mobil Listrik Hyundai di Kota Baru Parahyangan Yoga Aditama, Yuma Chandrahera	133
Perancangan <i>Smart Street Furniture</i> Berbahan Limbah Plastik di Perkotaan Mohammad Djalul Djatmiko, Muhammad Tamsil Alam	147
Perancangan Rehabilitas Sosial bagi Anak Terlantar di Kota Bandung Fellicia Lodhita, Yuma Chandrahera	165

Pengaruh Pemilihan Material Atap terhadap Kenyamanan Termal Rumah Lipat Modular Latifah Nur Azizah, Krismanto Kusbiantoro, Astrid Austranti Yuwono.....	185
Penerapan Lokal Konten pada Hotel Butik <i>Treehouse Suites</i> di Pati Jawa Tengah Tazkia Audrey Adyssaa, Atridia Wilastrina	197
Inovasi Penciptaan Produk Lampu Hias dari Bahan Alternatif Limbah Tongkol Jagung Hasdiana, Suleman Dangkoa.....	211
<i>Trilogi University Redesign of Visual Indetity</i> Ali Zainal Abidin, Ratih Mahardika	227

Pengantar

Salam sejahtera,

Kami mengucapkan Puji Syukur kepada Tuhan YME atas terbitnya buku Sosial Humaniora dalam Perspektif Seni Rupa dan Desain.

Buku ini adalah buku pertama dari rangkaian buku terkait inspirasi aspek kehidupan manusia di dalam proses berkarya para akademisi. Di dalam buku ini dapat ditelusuri 17 artikel hasil pemikiran para akademisi yang mengidentifikasi permasalahan manusia untuk kemudian diolah dalam perspektif Seni Rupa dan Desain untuk kemudian ditawarkan sebagai pertimbangan pemecahan masalah untuk kasus - kasus serupa.

Apresiasi kami sampaikan atas kerja keras tim penyusun buku dan para akademisi yang telah bekerja keras hingga terbitnya buku ini. Selamat membaca dan selamat terinspirasi.

Irena Vanessa Gunawan, S.T., M.Com.
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Perancangan Digital *Game* untuk Mempromosikan Keris sebagai Kebudayaan Tak Benda Indonesia

**Benayahu Ben Boanerges, Elizabeth Wianto,
Dewi Isma Aryani**

Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Kristen Maranatha
benboanergesind@gmail.com;
elizabeth.wianto@art.maranatha.edu;
dewi.ia@art.maranatha.edu

Pendahuluan

Kebudayaan lokal merupakan tradisi turun temurun yang patut dilestarikan. Salah satu kebudayaan yang cukup populer dari pulau Jawa adalah keris. Keris merupakan karya agung warisan budaya asli Indonesia yang memiliki keindahan serta keunikan, sehingga keris telah diakui sebagai World Heritage of Humanity dari badan dunia yaitu UNESCO (Darmojo, 2019). Meski sudah diakui oleh UNESCO, pada realitasnya, kepopuleran keris di masyarakat hanya sebatas pengetahuan mengenai eksistensi dari keris sebagai obyek budaya dengan bentuk unik yang informasi didalamnya masih terkesan misterius. Selain unik, memiliki nilai sejarah, dan artistik (Darmojo, 2016), keris juga sejatinya mengandung daya magis yang sarat makna simbolik dalam kehidupan masyarakat khususnya masyarakat Jawa (Andriana, 2016).

Pemaknaan keris dalam kehidupan orang Jawa semestinya tidak hanya dipandang sebagai senjata tikam saja, tetapi perlu dikaji makna simbolik yang tersimpan dibalik wujud fisiknya (Darmojo, 2019). Sebagai contohnya, pemaknaan keris dalam kehidupan rakyat Yogyakarta selaku Daerah Istimewa yang masih menerapkan kebudayaan tradisional dalam kesehariannya, dianggap sebagai suatu pusaka atau keramat yang sangat penting dan dipercaya mampu mempengaruhi cuaca, nasib baik, maupun fenomena-fenomena lainnya. Selain itu, keris juga kerap menjadi lambang kebesaran dan keagungan pada kerajaan-kerajaan Jawa masa itu (Ferdian, 2013). Unsur-unsur itulah yang menjadi salah satu alasan mengapa keris dianggap sebagai kebudayaan *intangible* atau tak benda, dikarenakan keterikatan keris dengan tradisi-tradisi dan kepercayaan yang berlaku di masyarakat yang menjadikan keris menjadi satu kesatuan dengan aspek tak benda. Diluar dari fungsi keris secara *intangible*, keris pernah dipergunakan secara materi sebagai salah satu alat primer layaknya senjata pada abad ke-16 s.d masehi di beberapa daerah di pulau Jawa, terutama Yogyakarta. Pada waktu itu keris dibutuhkan sebagai alat pertahanan diri dan penjaga keamanan di masyarakat, terutama oleh orang-orang dari lapisan atas yang bertugas sebagai otoritas dari tatanan hidup masyarakat pada masa itu (Endrawati, 2020). Pada masa kini, hal tersebut sudah tidak relevan sehingga yang tersisa untuk dapat dilestarikan lebih lanjut adalah unsur tak benda dari keris.

Remaja di Indonesia merupakan salah satu target terbaik untuk mulai diperkenalkan dengan sisi menarik dari keris karena pada umumnya, usia remaja merupakan masa transisi menjadi dewasa yang ditandai dengan labil dan kemudahan untuk dipengaruhi (Siregar & Putri, 2020). Dengan mengenalkan keris secara informatif dan menyenangkan, maka pengaruh yang ditimbulkan akan menjadi berfaedah pada remaja. Remaja masa kini bertumbuh bersama budaya populer seperti *video games*, mengingat banyak hal yang dijumpai dalam *video game* kerap preferensi remaja (Surbakti, 2017). Preferensi remaja sendiri berhubungan dengan referensi yang didapatkannya, karena pada dasarnya manusia terpengaruh oleh pengalaman masa lalu, sekarang dan masa depan yang menjadi tujuannya (Eymeren, 2014). Melalui fenomena tersebut, peneliti akan merancang sebuah *digital game* mengenai keris untuk memperkenalkan kembali unsur tak benda dari keris kepada remaja dan pemuda berusia 15-22 tahun, agar keberlangsungan dari kebudayaan keris dapat tetap terjaga.

Pembahasan

Dalam memecahkan permasalahan, peneliti melakukan kuesioner mengenai pengetahuan remaja dan pemuda mengenai keris, untuk mengukur seberapa dalam pengetahuan remaja dan pemuda mengenai keris. Data digunakan untuk merancang sebuah *game* yang memiliki kualitas permainan baik, yang tercermin dari seberapa bagus pemodelan realitas, input dan kontrol, output dan umpan balik (Agustin, 2017). *Video game* yang dibuat berjenis *serious game* yang berarti permainan mengandung

muatan edukasi, sehingga selain sebagai hiburan, *game* juga mampu memberi pesan berupa pengetahuan baru kepada pemain (Khamadi, 2015). Berdasarkan hasil kuesioner yang disebar kepada 110 responden berusia 15-22 tahun, diperoleh data sebagai berikut.



Diagram 1. Pengetahuan Responden Mengenai Keris

Dari hasil kuesioner di atas, diperoleh hasil bahwa sebanyak 85 responden atau sebesar 77% responden menyatakan memiliki pengetahuan mengenai keris. Sedangkan 26 responden atau 23% dari jumlah responden menyatakan kurang atau tidak mengetahui keris dan serba-serbinya. Selanjutnya, kelompok responden dibagi menjadi dua klaster, yaitu golongan responden yang memiliki dan golongan yang tidak/kurang memiliki pengetahuan tentang keris agar dapat diketahui persepsi masing-masing kelompok terkait keris.

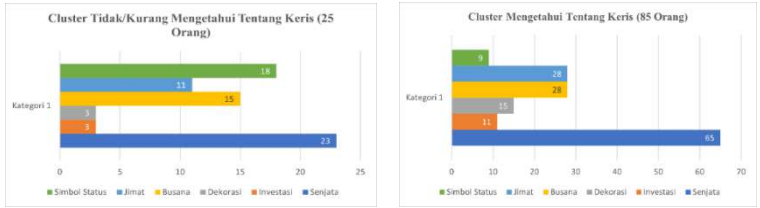


Diagram 2. Pengetahuan Responden Mengenai Kegunaan Keris

Dari data di atas, fungsi Keris sebagai senjata merupakan kegunaan yang paling dianggap lazim. Pada klaster pertama, sebanyak 65 responden (77%) menjawab Keris yang berfungsi sebagai senjata, dan untuk fungsi yang dianggap paling tidak lazim adalah Keris sebagai aset investasi dengan 11 responden (13%). Pada klaster kedua, juga didapat persepsi yang sama, yaitu keris sebagai senjata sebagai fungsi paling populer yang dipilih 23 responden (89%) dan keris dengan fungsi sebagai aset investasi dan dekorasi rumah sebagai fungsi yang kurang populer dengan jumlah pengisian masing-masing 3 responden (12%)

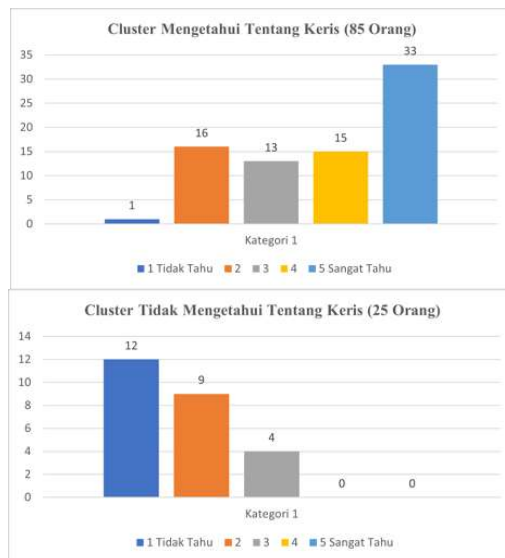


Diagram 3. Pengetahuan Responden Mengenai Unsur Tak Benda Keris

Pada data di atas, ditemukan hasil yang cukup berbeda antara klaster mengetahui mengenai keris dan klaster tidak mengetahui tentang keris. Pada klaster mengetahui, sebagian besar dari responden cenderung

sudah mengetahui hal-hal terkait unsur daya magis keris. Pada bagan, nomor 1 menunjukkan bahwa responden tidak mengetahui mengenai unsur daya magis keris, sedangkan nomor lima menunjukkan responden yang memiliki pengetahuan sangat dalam mengenai unsur daya magis keris. Pada klaster mengetahui keris, didapatkan poin rata-rata sebesar 3.6 dari 5 poin. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden cenderung sudah memiliki pengetahuan mengenai unsur daya magis dari keris. Pada klaster kedua didapatkan poin rata-rata sebesar 1.7 dari 5 poin. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan unsur daya magis keris pada klaster ini masih sangat kurang dan sesuai dengan pernyataan awal responden yang mengaku tidak atau kurang mengetahui mengenai keris.

Berdasarkan data yang telah didapatkan, peneliti melakukan perancangan digital game yang bertujuan untuk mengenalkan kembali unsur tak benda dari keris, melalui suatu *digital game* yang menarik secara *gameplay* dan visualnya.



Gambar 1. Logo
Sumber: Tim Penulis

Hal pertama adalah melakukan perancangan nama dan logo game. Logo dengan judul Kawruh Keris merupakan bentuk rangkaian kata yang bermakna pelajaran keris. Kawruh dari bahasa Jawa yang memiliki arti ilmu pengetahuan secara rasional (Kholik & Himam, 2015), dan dalam rangkaian kata Kawruh Keris dapat

diartikan pelajaran mengenai keris. Unsur bahasa Jawa dalam kata Kawruh sengaja digunakan untuk mengindikasikan identitas keris sebagai kebudayaan yang berkembang dan populer di tanah Jawa. Dalam segi visual, *font* cenderung berbentuk organik yang melambangkan luk atau lekukan pada bilah pisau keris, sekaligus memberi kesan modern.



Gambar 2. Konsep Warna
Sumber: Tim Penulis

Dari logo dan identitas yang telah dirancang, dikembangkan warna-warna bergaya kartunis pop dengan dominasi warna biru yang dipadukan dengan warna kontras hijau dan kuning, serta warna pink, ungu, dan orange sebagai pelengkap. Dengan demikian dapat tercipta *positioning* keris yang lebih dinamis dan terkesan menyenangkan sehingga tepat bagi pemain berusia 15-22 tahun.

Game yang dirancang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

Judul Game	: Kawruh Keris
Genre	: <i>Tycoon/Action</i>
Mode	: <i>Offline game</i>
Players	: <i>Single player</i>
Target System	: Android (1080 x 2400 px)
Orientasi Layar	: <i>Portrait</i>



Gambar 3. Skema Permainan
Sumber: Tim Penulis

Masuk ke dalam *Gameplay* utama, secara garis besar, unsur tak benda dari keris ditampilkan sebagai 3 atribut keris yang harus di-*upgrade* sepanjang permainan, untuk menyelesaikan level.

1. *Strength* digunakan untuk melawan serangan musuh atau Binatang buas, semakin tinggi poin *strength*, semakin cepat musuh dapat dikalahkan.
2. *Wealth* digunakan untuk menambah jumlah uang yang berfungsi untuk membangun bangunan. Semakin banyak uang, maka *player* dapat membeli berbagai bangunan.
3. *Magic* digunakan untuk menambah jumlah poin/tap. Semakin tinggi poin/tap, semakin cepat mengumpulkan poin untuk mengupgrade ketiga atribut.

Dalam permainan terdapat 3 level yang latarnya didasarkan pada lokasi dan waktu dari peradaban Jawa lintas masa. Ketiga level mewakili lini masa peradaban keris dari jaman kerajaan Hindu-Buddha, Kesultanan Muslim, hingga era modern. Level pertama merupakan kerajaan Singasari, dengan keris Mpu Gandring, kemudian Level kedua berlokasi di Kesultanan Demak

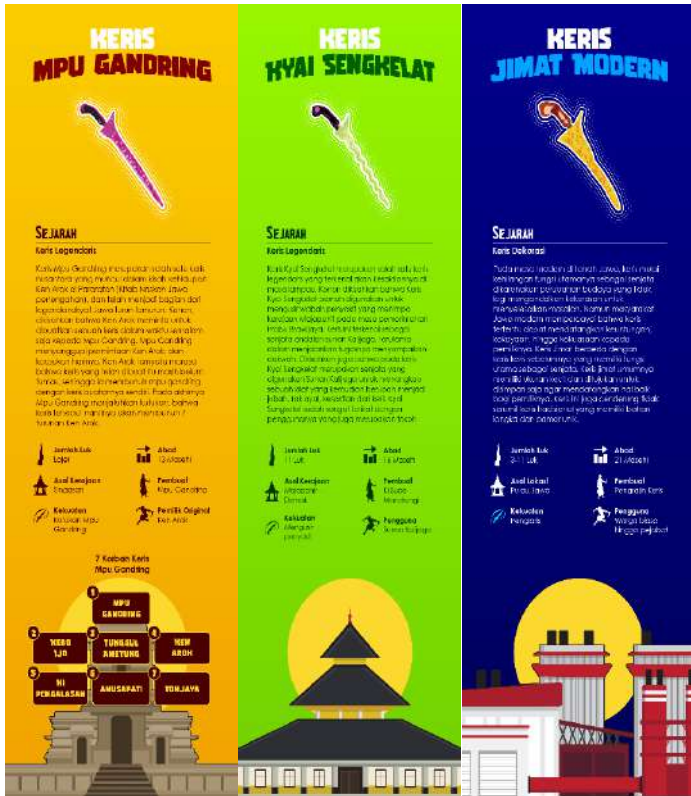
dengan keris Kyai Sengkelatnya, lalu level ketiga yaitu Jawa Modern dengan keris jimat yang umumnya digunakan oleh rakyat masa kini untuk membbawa nasib baik.



Gambar 4. Keris Mpu Gandring, Kyai Sengkelat, Jimat
Sumber: Tim Penulis

Sepanjang Permainan, Pemain melakukan tap pada layar untuk mengumpulkan poin kesaktian keris. Poin kesaktian digunakan untuk meng-*upgrade* 3 atribut keris yaitu *strength*, *wealth*, dan *magic*. Atribut *Strength*, *wealth*, dan *magic* digunakan untuk meningkatkan kemakmuran kerajaan/region tersebut hingga 100%. Jika kemakmuran mencapai 100% maka map baru akan terbuka, dan pemain mendapatkan sebuah infografis mengenai sejarah dan fakta unik mengenai keris dari level tersebut. Berikut merupakan fungsi dari ketiga atribut keris tersebut.

Sedangkan untuk kemakmuran, setiap level memiliki target yang berbeda-beda. Dalam mencapai target tersebut pemain harus meng-*upgrade* 3 atribut keris untuk melawan tantangan yang muncul. Berikut pada Gambar 5 dipaparkan target kemakmuran yang terbuka dari ketiga *stage* tersebut.



Gambar 5. Infografis
Sumber: Tim Penulis



Gambar 6. Target Kemakmuran
Sumber: Tim Penulis

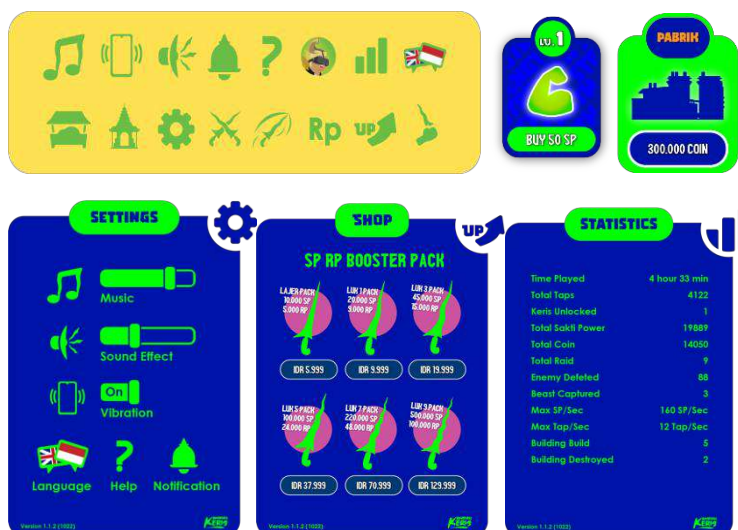
Sebagaimana konsep game yang ingin menunjukkan kesan modern, maka perancangan aset dalam game juga dibuat mengikuti tren gaya kartun 2D *flat* minimalis yang populer di perangkat *mobile*. Gameplay, aset karakter dan environment, serta Aset UI diperlihatkan pada Gambar 7 s.d 9.



Gambar 7. *Gameplay* Singasari, Demak, Jawa Modern
Sumber: Tim Penulis



Gambar 8. Aset Karakter dan Environment
Sumber: Tim Penulis



Gambar 9. Aset UI
Sumber: Tim Penulis

Penutup

Unsur kebudayaan tak-benda keris yang kerap terlewatkan karena kurangnya kesadaran akan hal tersebut, nyatanya memiliki potensi besar untuk diangkat

menjadi konten utama dari sebuah digital game, dikarenakan masih jarang media *digital game* yang mengangkat topik tersebut, sehingga *game* menjadi unik. Penggunaan warna dan *gameplay* yang mengikuti tren di kalangan remaja dapat menaikkan citra dari keris, serta menciptakan *positioning* baru mengenai visualisasi keris di benak pengguna.

Penulis berharap agar kedepannya, digital game bertemakan kebudayaan keris Indonesia dapat dikembangkan dengan:

1. Menambahkan konten berupa cerita-cerita lokal mengenai berbagai keris di pulau Jawa karena begitu banyaknya cerita yang belum terekspose;
2. Mengembangkan mekanisme permainan yang memiliki sistem multiplayer karena adanya efek dari situasi kompetisi yang dapat membuat pemain semakin terdorong untuk memainkan permainan;
3. Memasukkan permainan ke dalam game store populer seperti playstore dan appstore agar dapat menjangkau target market secara optimal.

Daftar Rujukan

- Andriana, Y. F, (2016). Kajian Fetisisme Pada Keris Jawa. *Jurnal Rupa*, 1(1), 40–50. doi:<https://doi.org/10.25124/rupa.v1i1.735>
- Darmojo, K. (2016). Tinjauan Semiotika Terhadap Eksistensi Keris Dalam Budaya Jawa. *Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 8(2), 66–82. doi:<https://doi.org/10.33153/bri.v8i2.1819>
- Darmojo, K. (2019). Eksistensi Keris Jawa Dalam Kajian Budaya. *Texture Art and Culture Journal*, 2(1), 49–60.

- Agustin, R. D. (2017). Kerangka Analisis Komponen Konsep Dan Desain Game. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 3(2), 86-95. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol3.iss2.2017.125>
- Endrawati, E. (2020). Posisi Keris Pada Masyarakat Jogja Modern. *Jurnal Komunikasi Untar*, 7(2), 137-151. <https://doi.org/10.24912/jk.v7i2.14>
- Eymeren, M. M. (2014). Memahami Persepsi Visual: Sumbangan Psikologi Kognitif Dalam Seni Dan Desain. *ULTIMART: Jurnal Komunikasi Visual*, 5(1), 47-63. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v7i2.387>
- Ferdian, B. (2013). Kajian Estetika Dan Proses Pembuatan Keris Karya Sutikno Kanthi Prasajo Kelurahan Kledung Kradenan Kecamatan Banyuurip Kabupaten Purworejo Jawa Tengah. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Dan Budaya Jawa Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 03(06), 1-6.
- Khamadi. (2015). Analisis Tampilan Visual Game Super Mario Bros Dalam Kajian Persepsi Visual Sebagai Dasar Pengembangan Konsep Visual Game. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(2), 98-109. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i02.995>
- Kholik, A., & Himam, F. (2015). Konsep Psikoterapi Kawruh Jiwa Ki Ageng Suryomentaram. *Gadjah Mada Journal Of Psychology*, 1(2), 120-134.
- Siregar, I. K., & Putri, S. R. (2020). Hubungan Self-Efficacy dan Stres Akademik Mahasiswa. *Consilium: Berkala Kajian Konseling Dan Ilmu Keagamaan*, 6(2), 91. [doi:10.37064/consilium.v6i2.6386](https://doi.org/10.37064/consilium.v6i2.6386)

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28-38.
doi:<http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>

SOSIAL HUMANIORA

DALAM PERSPEKTIF SENI RUPA DAN DESAIN

Buku ini difokuskan pada pembahasan bidang keilmuan sosial humaniora, yang memiliki peran penting dalam mengilhami dan memperkaya penciptaan karya seni dan desain. Keunggulan buku ini dalam pembahasannya sering mencantumkan referensi terhadap karya-karya seni dan desain sebelumnya, sehingga dapat memberikan landasan intelektual dan kreatif yang kaya bagi masyarakat luas. Landasan ini memungkinkan secara spesifik seniman dan desainer dapat menggali warisan seni dan desain yang ada dan mengintegrasikannya ke dalam karya-karya yang mengusung kebaruan (novelty).

Buku ini diharapkan dapat membantu dan menjadi rujukan seniman, desainer, dan masyarakat luas dalam memahami secara mendalam tentang masyarakat dan budaya dengan ekspresi artistik mereka. Semoga buku ini dapat menggugah pemikiran, relevan secara sosial, dan berdampak bagi masyarakat luas yang membutuhkan.



Alamat: Jalan Ir. Joesoef Dalie, No. 110 Kota Gorontalo 96128
Pos-el: infoideaspublishing@gmail.com
Website: www.ideaspublishing.co.id

ISBN 978-623-234-303-0

