

PERANCANGAN INFOGRAFIS DIGITAL SOSIALISASI VAKSIN COVID-19 UNTUK MASYARAKAT UMUM DI KOTA PADANG.

DIGITAL INFOGRAPHIC DESIGN OF COVID-19 VACCINE SOCIALIZATION FOR THE GENERAL PUBLIC IN PADANG CITY.

Andru Musda Reza¹, Sri Soedewi², Asep Kadarisman³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

andruamr@student.telkomuniversity.ac.id¹, srisoedewi@telkomuniversity.ac.id²,
kadarisman@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Masa pandemi ini banyak hal yang dulunya bisa dilakukan tetapi sekarang menjadi hal yang tidak bisa untuk dilakukan seperti biasa. Sebelum masa pandemi, kita dengan mudahnya untuk kemana saja dan melakukan aktivitas berkumpul dengan tanpa perlu merasa khawatir dengan tertular virus COVID-19. Protokol Kesehatan wajib dilakukan hampir disemua tempat umum. Selain dari protokol Kesehatan, hal penting seperti vaksinasi juga berperan sangat penting dalam menekan laju tingkat penularan COVID-19, kedua hal tersebut merupakan hal yang krusial dalam situasi pandemi seperti saat ini. Walaupun demikian masih ada saja masyarakat yang tidak percaya dan takut dengan vaksin. Dalam perancangan ini juga menggunakan metode kualitatif dengan cara wawancara, observasi, dan kuesioner. Peran sosialisasi pada vaksinasi berperan penting dalam menyukseskan program vaksinasi di Indonesia. Oleh karena itu perancangan ini fokus dalam mendesain sebuah media informasi berupa infografis dan media pendukung lainnya dengan harapan dapat membantu pemerintah dalam sosialisasi vaksin sehingga diharapkan tidak ada lagi misinformasi seputar vaksin COVID-19 di berbagai lapisan masyarakat.

Kata Kunci: COVID-19, vaksin, infografis, *ebook*.

ABSTRACT

In this pandemic time, there are a lot of outdoor and indoor and any other mass gathering activities are restricted due to COVID-19, It really affects how we socialize and interact with each other. Almost all public spaces require us to use mask and do other health protocol to minimalize the chance got infected by the virus. Aside from following health protocol, vaccine plays a big role on minimize the fatality and infection rate. Health protocol and vaccine are crucial in slowing the infection rate. Vaccine socialization from government is keep happening, however there are still some people that are worried to get vaccine shot and some of them don't even believe in vaccine. This might be caused by hoax that spread on online and offline. Vaccine socialization is essential to educates and to accomplish COVID-19 vaccination program nationwide. Hence, this research aims for only designing informative media and in this case are digital infographic and related medias to educate and socialize to public about COVID-19 Vaccine and hopefully it could help lessen any hoax and misinformation around COVID-19 especially about the vaccine.

Key Words: COVID-19, Vaccine, digital infographic. Ebook

1. Pendahuluan

Pada masa pandemi ini banyak hal yang dulunya bisa dilakukan, tetapi sekarang sulit untuk dilakukan. Sebelum masa pandemi kita dapat dengan mudah melakukan berbagai aktivitas dengan mudah dan tanpa perlu memikirkan resiko tertular COVID-19. Tetapi selama pandemi ini kita memiliki berbagai macam keterbatasan dalam berbagai hal, mulai dari kegiatan sekolah, perkuliahaan, kegiatan perkantoran dan kegiatan umum lainnya. Selama pandemi masyarakat juga diwajibkan melakukan protokol kesehatan 3M yaitu mencuci tangan dengan sabun, menjaga jarak, dan menggunakan masker. Protokol Kesehatan tersebut wajib dilaksanakan guna menekan tingkat penularan COVID-19 dan dapat menjaga rumah sakit agar tidak penuh dan dapat melayani pasien dengan baik. Selain dari 3M, pencegahan COVID-19 juga penting dilakukan dengan melakukan suntik vaksin. Walaupun demikian masih ada masyarakat Indonesia yang menganggap efek samping pada vaksin tersebut membahayakan.

Menurut pakar Sosiologi Komunikasi, Mohammad Isa Gautama, M. Si pada wawancaranya dengan beritaminang mengatakan bahwa pemerintah harus melakukan reorientasi, reveluasi dan revitalisasi strategi sosialisasi vaksinasi agar masyarakat yang akan divaksin mendapatkan edukasi yang komprehensif serta menyadari arti penting vaksinasi demi berkurangnya dampak pandemi COVID 19. Berdasarkan isu diatas, ada beberapa isu penting yang perlu diperhatikan secara lebih. Kurangnya sosialisasi dan banyak masyarakat yang mendapatkan dan mempercayai informasi yang tidak benar tersebar melalui internet ataupun mulut ke mulut. Berdasarkan kutipan wawancara dengan ahli diatas, sosialisasi diharapkan memperhatikan kecepatannya dan keterjangkauannya sehingga salah satu medianya dapat berupa media informasi seperti infografis digital, poster kampanye vaksinasi dan media pendukung lainnya yang disebarakan melalui media sosial atau internet. Peran sosialisasi sangat dibutuhkan agar dapat memberikan edukasi dan sosialisasi mengenai vaksinasi COVID-19 dengan harapan dapat mengurangi misinformasi mengenai vaksinasi dan juga mengkampanyekan vaksinasi COVID-19 untuk masyarakat umum di Kota Padang, Sumatra Barat.

Dari isu diatas didapatkan beberapa hal yang perlu diperhatikan, kurangnya media grafis berupa poster sosialisasi dan juga sosialisasi media cetak lainnya mengenai vaksin dan vaksinasi COVID 19 khususnya di Kota Padang, Sumatera Barat. Proses perancangan dan penilitan dilakukukan di Kota Padang Sumatera Barat. Pada perancangan ini fokus kepada audiens umum dengan rentang umur 20 hingga 30 tahun. Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif menurut Cresswell (dalam Semiawan 2010:7) penelitian kualitatif didefinisikan sebagai suatu pendekatan atau penulurusan untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral. Diharapkan hasil dari perancangan dapat memberikan informasi dan atau edukasi mengenai vaksin dan juga vaksinasi COVID 19 khususnya untuk daerah Kota Padang, Sumatera Barat.

2.1. Infografis

Infografis atau grafik informasi menurut Saptodewo (2014: 194) adalah salah satu bidang dalam media massa yang mengkombinasikan antara informasi dari ranah berita ke piranti lunak komputer untuk menjelaskan sesuatu. Infografis terdiri dari beberapa macam jenis menurut Mortensen (dalam Shafipoor 2016: 41) seperti infografis statis, infografis animasi, dan juga infografis interaktif.

2.2. Buku Digital

E-book atau bisa juga disebut dengan buku digital menurut kamus Oxford yang sudah diterjemahkan dapat didefinisikan sebagai versi digital atau daring dari 10 sebuah buku yang dapat dibaca melalui komputer atau melalui sebuah gadget/device. E-book juga tersedia dalam berbagai macam format dan memiliki berbagai macam kelebihan. Kelebihan e-book dibanding dengan buku secara fisik adalah e-book lebih cepat tersedia dan selalu tersedia dikarenakan e-book tidak perlu melakukan pencetakan dan pengiriman karena proses pendistribusian dilakukan melalui internet (James: 2005).

2.3. Desain Komunikasi Visual

Menurut Wahyuningsih (2015: 3) Desain Komunikasi Visual dapat dipahami sebagai ilmu yang bertujuan untuk mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara bisual denga mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout.

2.3.1. Unsur-Unsur Desain Komunikasi Visual

Menurut Wahyuningsih (2015: 3) dalam ilmu desain komunikasi visual juga terdapat unsur-unsur penting didalamnya yang tersusun dalam satu bentuk organisasi dasar dan prinsip prinsip desain. Seperti titik, garis, bidang, ruang, tekstur, dan warna.

2.3.2. Prinsip-Prinsip Desain Komunikasi Visual

Putra (2020: 10) menjelaskan bahwa prinsip desain terdiri dari lima hal, yaitu kesatuan, keseimbangan, ritme, penekanan, dan proporsi. Prinsip tersebut sering digunakan agar hasil dari rancangan lebih sesuai dengan prinsip desain sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik.

2.3.3. Tipografi

Tipografi adalah seni menyusun huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain (Cenadi, 2004:3). Tipografi perlu diperhatikan penggunaannya terutama pada perancangan sebuah user interface agar dapat pengguna dapat membaca atau mencari informasi dengan mudah. Pada tipografi ada beberapa hal yang harus diperhatikan seperti legibility, clarity, visibility dan readability (Wijaya, 1999:51).

2.3.4. Warna

Warna adalah alat komunikasi tanpa bahasa dan bahasa untuk menyampaikan ide, gagasan, maupun pesan yang disampaikan (Wibowo 2013 dalam Yusantiar dan Soewardikoen 2018: 207). Setiap warna memiliki makna yang berbeda-beda dan cukup luas. Menurut Sulasmi, 2002:45 (dalam Kristian dan Ramdhan, 2018: 3705) ada beberapa warna yang mempunyai nilai perlambangan yang dikenal secara umum:

- a) Merah: Berani, semangat, marah, dan berbahaya.
- b) Biru: Kesendirian, dingin, dan kesedihan
- c) Hijau: Kepercayaan, keabadian, dan perenungan
- d) Abu-abu: Kesederhanaan, ketenangan, sopan, keragu-raguan, dan kebingungan
- e) Hitam: Ketidaktahuan atau kekosongan, misteri, kegelapan
- f) Putih: Kesucian, bersih, ringan dan kebebasan, Kekosongan, dan lahir baru

2.3.5. Ilustrasi

Ilustrasi menurut KBBI adalah gambar (foto, lukisan) untuk membantu isi buku, karangan dan sebagainya. Selain dari itu, ilustrasi menurut Rasjoyo (dalam Kristanto 2011: 65) dapat didefinisikan sebagai suatu karya seni rupa yang bertujuan untuk memperjelas sesuatu atau menerangkan sesuatu dapat berupa sebuah cerita, music atau gambar.

3. Data dan Analisa Data

3.1. Data dan Analisis Data Objek.

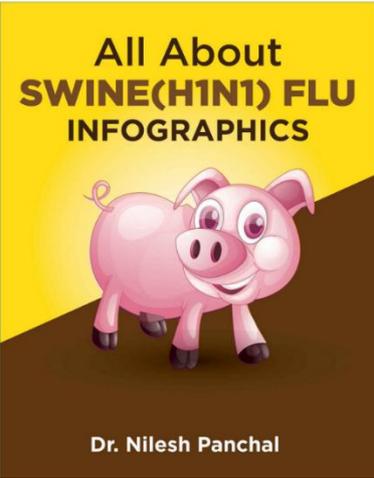
Pada perancangan karya ini merancang sebuah media sosialisasi vaksin dan juga vaksinasi COVID 19. Hal tersebut dikarenakan situasi pandemi dan juga sosialisasi yang kurang tersampaikan dengan baik. Tujuan dari perancangan ini diharapkan dapat membantu proses edukasi dan juga penyebaran informasi mengenai vaksin dan vaksinasi COVID 19. Data kumpulkan melalui studi pustaka, wawancara dengan narasumber ahli dan kuesioner agar hasil rancangan tepat sasaran sehingga diharapkan informasi dapat tersampaikan dengan baik.

3.2. Data dan Analisis Khalayak Sasaran

Sasaran atau target audiens pada perancangan ini adalah masyarakat umum yang berdomisili di Kota Padang, Sumatera Barat dengan rentang umur dengan 20 hingga 30 tahun. Diharapkan dengan audiens demikian dapat memahami konten infografis digital mengenai vaksin dan vaksinasi COVID 19 sehingga hasil rancangan dapat bermanfaat untuk sasaran khalayak.

3.3. Data dan Analisis Karya Sejenis

Pada perancangan karya ini terdapat beberapa pilihan karya sejenis yang memiliki kemiripan baik dari bentuk mediana dan atau konten dari karnya tersebut.

Buku Digital #infovaksin	Buku Saku	Buku Pemberdayaan Masyarakat dalam Pencegahan COVID-19 di RT/RW/Desa	Digital Pedoman Masyarakat	Buku Digital All About Swine (H1N1) Flu Infographic
				

3.4. Hasil Analisis

Hasil analisis yang telah didapatkan dari penelitian dari pengumpulan data, hasil observasi, wawancara, hasil kuesioner dan juga analisis karya sejenis didapatkan bahwa masih ada beberapa responden yang masih belum mengetahui atau belum mendapatkan sosialisasi vaksin dan vaksinasi COVID 19. Berdasarkan dari kuesioner juga dapat disimpulkan bahwa infografis digital dapat membantu sosialisasi vaksin COVID 19 untuk masyarakat umum khususnya wilayah Kota Padang, Sumatera Barat. Dari hasil wawancara dengan narasumber ahli juga didapatkan bahwa perancangan infografis digital serta media pendukungnya akan cukup membantu proses sosialisasi vaksin dan vaksinasi COVID 19. Diharapkan dari hasil rancangan akan dapat membantu sosialisasi khususnya di Kota Padang. Selain itu narasumber ahli juga menambahkan perancangan harus disesuaikan dengan target audiens yang telah ditetapkan sebelumnya sehingga diharapkan informasi dapat lebih jelas tersampaikan.

4. Konsep Perancangan

4.1. Konsep Pesan

Dari data diatas dan isu yang didapatkan sebuah konsep pesan berupa ajakan untuk mengikuti program vaksinasi COVID 19 khususnya Kota Padang. Ajakan tersebut disampaikan melalui media utama dan juga media pendukung pada hasil perancangan ini. Dari konsep pesan diatas didapatkan juga nama pada program sosialisasi ini yaitu #KaBaVaksin dengan slogan "Awak Sehat Nagari Sehat"

4.2. Konsep Kreatif

Berdasarkan data yang didapat dan juga hasil analisis dilakukan, dihasilkan sebuah konsep kreatif berupa buku digital dengan konten berupa infografis statis mengenai vaksin dan juga vaksinasi COVID 19. Konten tersebut disajikan dalam bentuk infografis dan memiliki ilustrasi pendukung sehingga informasi dapat disampaikan dengan jelas dan singkat. Pemilihan gaya ilustrasi dan juga tipografi juga disesuaikan dengan target audiens pada perancangan ini.

4.3. Konsep Komunikasi

Konsep komunikasi yang digunakan pada perancangan ini adalah strategi komunikasi AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*). Penggunaan AISAS salah satunya adalah untuk mempermudah penyebar lusan media informasi. Pada tahapan AISAS memanfaatkan berbagai macam media baik berupa media digital dan juga media cetak dalam mendukung penyabaran informasi mengenai sosialisasi vaksin dan juga vaksinasi COVID 19.

4.4. Konsep Media

Konsep media yang dihasilkan pada perancangan ini adalah media utama berupa buku digital dengan konten berupa infografis digital mengenai sosialisasi vaksin dan vaksinasi COVID 19. Selain itu juga terdapat media pendukung baik berupa media digital seperti media sosial, website. Selain itu, juga terdapat juga media cetak seperti poster, *x banner*, *merchandise* dan lain-lain.

4.5. Konsep Visual

Konsep visual dalam perancangan infografis digital ini berbentuk ilustrasi flat dalam penggambaran ilustrasinya. Kebutuhan ilustrasi dan pemilihan tipografi akan disesuaikan dengan target audiens yaitu laki-laki dan perempuan dewasa dengan rentang umur 20-30 tahun yang berdomisili di Kota Padang.

4.6. Hasil Perancangan

4.6.1. Logo

Bentuk logo pada program sosialisasi ini mengambil referensi dari bentuk atap Rumah Gadang yang ikonik dan pada pemilihan tipografi disesuaikan dengan karakteristik dari motif Rumah Gadang dan juga aksara Minangkabau dengan karakter yang melengkung, halus dan motif dari Rumah Gadang sendiri.



Gambar 4. 1 Logo #KaBaVaksin

4.6.2. Infografis Buku Digital

Media utama pada perancangan ini adalah infografis berupa buku digital yang berisi konten seputar vaksin dan vaksinasi terutama di Kota Padang. Buku digital terdiri dari 16 halaman.



Gambar 4. 2 Desain Infografis #KaBaVaksin Cover – Hal. 1



Gambar 4. 3 Desain Infografis #KaBaVaksin Hal. 1 – Hal. 4



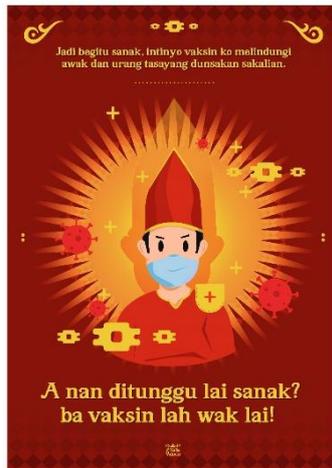
Gambar 4. 4 Desain Infografis #KaBaVaksin Hal. 5 – Hal. 7



Gambar 4. 5 Desain Infografis #KaBaVaksin Hal. 8 – Hal. 10



Gambar 4. 6 Desain Infografis #KaBaVaksin Hal. 11 – Hal. 13



Gambar 4. 7 Desain Infografis #KaBaVaksin Hal. 14

4.6.3. Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan pada perancangan ini adalah berupa media cetak seperti stiker, *tote bag*, gantungan kunci karet, *flyer*, poster, dan *x banner*. Selain media cetak juga terdapat media promosi online berupa *post* dan stiker pada media sosial khususnya Instagram.



Gambar 4. 8 Media Pendukung #KaBaVaksin



Gambar 4. 9 Media Pendukung Website #KaBaVaksin



Gambar 4. 10 Media Pendukung Media Sosial #KaBaVaksin

5. Kesimpulan

Pelaksanaan sosialisasi vaksin dan vaksinasi COVID 19 merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan secara lebih terutama pada masa seperti sekarang. Sosialisasi merupakan salah cara yang cukup penting dan perlu dilakukan terutama sosialisasi vaksin dan vaksinasi COVID 19 kepada masyarakat atau target audiens. Sosialisasi pada perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat atau target audiens dengan harapan dapat mengedukasi masyarakat mengenai vaksin dan vaksinasi COVID 19. Hasil dari rancangan adalah berupa buku digital infografis sebagai media utama, dan media pendukung baik berupa digital dan juga cetak. Diharapkan hasil dari perancangan dapat membantu proses sosialisasi dengan harapan dapat mengedukasi masyarakat mengenai vaksin dan vaksinasi COVID 19.

REFERENSI

Buku:

- 1) Ati, S., Nurdien, M.A, K., & Taufik, A. (2014). *Pengantar Konsep Informasi, Data, dan Pengetahuan*. Penerbit Universitas Terbuka.
- 2) Male, A. (2019). *A Companion to Illustration*. Wiley-Blackwell.: Amerika Serikat
- 3) Mark, S. (2012). *The Power of Infographics*. Que Publishing. Amerika Serikat
- 4) Ricky W., P. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Penerbit Andi.: Daerah Istimewa Yogyakarta
- 5) SEAMOLEC. (2013). *Buku sumber simulasi digital versi September 2013: upaya mengkomunikasikan gagasan atau konsep melalui presentasi digital*. SEAMOLEC: Jakarta
- 6) Semiawan, C. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Grasindo: Jakarta.
- 7) Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.: Daerah Istimewa Yogyakarta.
- 8) Suriyanto, R. (2008). *LAYOUT, Dasar & Penerapannya*. PT. Gramedia.: Jakarta

Sumber lain-lain:

- 1) Antara. *Gegara Hoaks, Sebagian Warga di Jayawijaya Papua Panik saat Tahu Bakalan Divaksin*. <https://papua.inews.id/berita/gegara-hoaks-sebagian-warga-di-jayawijaya-papua-panik-saat-tahu-bakalan-divaksin> Diakses tanggal 11 Maret, 2021 pukul 12.00 WIB
- 2) Ati, S., Nurdien, M.A, K., & Taufik, A. (2014). *Pengantar Konsep Informasi, Data, dan Pengetahuan*. Penerbit Universitas Terbuka.
- 3) Beritaminang.com. *Sosialisasi Vaksin Covid-19 Belum Optimal, Pakar: Butuh Reevaluasi dan Revitalisasi*. <https://www.beritaminang.com/berita/8957/sosialisasi-vaksin-covid-19-belum-optimal-pakar-butuh-reevaluasi-dan-revitalisasi.html> Diakses tanggal 23 Maret, 2021 pukul 14.00 WIB
- 4) Dwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran e-book Berdasarkan Hasil Riset Elektroforesis 2-D Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2(2).
- 5) Febriento, S. (2014). Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik. *Jurnal Desain*, 01(03).
- 6) Hendra, N. *39,9 Persen Warga Sumbar Tak Percaya Covid-19, Ini Kata Gubernur*. <https://sumatra.bisnis.com/read/20201010/533/1303325/399-persen-warga-sumbar-tak-percaya-covid-19-ini-kata-gubernur> Diakses tanggal 23 Maret, 2021 pukul 14.00 WIB
- 7) James, B. F. (2005). *The Electronic Book and PDA: Looking Beyond the Physical Codex*. <https://web.archive.org/web/20050305095848/http://www.scinet.cc/articles/ebook/electronicbook.html> Diakses tanggal 12 April, 2021 pukul 16.00 WIB
- 8) Kristian, M. I., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Environment Dalam Animasi 3d Tentang Penderita Gaming Disorder Berjudul " ryan". *eProceedings of Art & Design*, 6(3).
- 9) Maarif, N. *Dukung Pemerintah Atasi Corona, Gojek Edukasi Manfaat Vaksin ke Driver*. <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-5400875/dukung-pemerintah-atasi-corona-gojek-edukasi-manfaat-vaksin-ke-driver>, Diakses tanggal 23 Maret, 2021 pukul 14.00 WIB
- 10) Manu, D. *Takut Divaksin Covid, Warga Alor Ramai-Ramai Kabur ke Hutan*. <https://regional.inews.id/berita/takut-divaksin-covid-warga-alor-ramai-ramai-kabur-ke-hutan> Diakses tanggal 23 Maret, 2021 pukul 14.00 WIB,
- 11) Mohammad Faishol Zuhri. (2018). PESTA, RANCANG BANGUN APLIKASI RENTAL ALAT-ALAT NOTIFIKASI, DENGAN SISTEM. *SAINTEKBU: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 10, 18.
- 12) Monica. (2010). PENGARUH WARNA, TIPOGRAFI, DAN LAYOUT PADA DESAIN SITUS. *HUMANIORA*, 1(2).

- 13) Nick, S. (2014). PERANCANGAN BUKU IL USTRASI PERJALANAN MAHAPATIH GAJAH MADA. *HUMANIORA*, 5(2).
- 14) Pertama, P. R. (2021). *Kemendes Targetkan Vaksinasi COVID-19 Rampung Tahun Ini*. <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-5351805/kemendes-targetkan-vaksinasi-covid-19-rampung-tahun-ini> Diakses tanggal 23 Maret, 2021 pukul 14.00 WIB.
- 15) PERTIWI, Gagat Ekasakti; DWIJA P, I Dewa Alit; SOEWARDIKOEN, Didit Widiatmoko. KOMIK EDUKASI JAJANAN SEHAT. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, [S.l.], sep. 2016. ISSN 2502-2431. Available at: <://journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/196>. Date accessed: 19 June 2020. doi: <https://doi.org/10.25124/demandia.v1i01.196>.
- 16) Prasanti, D. (2017). Potret Media Informasi Kesehatan Bagi Masyarakat Urban di Era Digital. *IPTEK-KOM*, 19(2).
- 17) Rahmadhani. (2021). *Dinkes Kota Padang Targetkan 700.000 Warga Menerima Vaksin Covid-19*. 2021. <https://regional.kompas.com/read/2021/03/01/19274991/dinkes-kota-padang-targetkan-700000-warga-menerima-vaksin-covid-19> Diakses pada 5 April 2021 pukul 15:00 WIB.
- 18) Shafipoor, M., Sarayloo, R., & Shafipoor, A. (2016). Infographic (information graphic); a tool for increasing the efficiency of teaching and learning processes. *International Academic Institute for Science and Technology*, 3(4).
- 19) Yusantiar, R., & Soewardikoen, D. W. (2018). Perancangan Identitas Visual untuk Promosi Pariwisata Kabupaten Rembang. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(02), 207–220. doi:10.33633/andharupa.v4i02.162