

VISUALISASI DAMPAK PERUNDUNGAN VERBAL DALAM KARYA ANIMASI 2D

VISUALIZATION OF THE IMPACT OF VERBAL BULLYING IN 2D ANIMATION WORK

Syahrani Rahma Bachtiar¹, Iqbal Prabawa Wiguna² dan Adrian Permana Zen³

^{1,2,3} Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

syahrani rahma@student.telkomuniversity.ac.id, iqbalpw@telkomuniversity.ac.id,

andrianzen@telkomuniveristy.ac.id

Abstract: *This work raises the issue of the negative impact of verbal bullying on individuals, especially in relation to language and accent differences that are considered “medhog” in a social context. In this context, the author explores personal experiences as an overseas child who experienced verbal bullying due to cultural and linguistic differences. The main focus is on how such bullying can affect one's self-concept and self-confidence. The work is based on a literature review that investigates theories related to the psychological impact of bullying and the author's personal experience as a linguistic minority in a new social environment. One of the main inspirations is the work of artist Hannah Grace, who through the animation “Overcomer”, depicts the journey of a victim of labelling in dealing with anxiety and depression. The result of this work is expected to provide a deeper understanding of the dangers of bullying that often goes unnoticed by the surrounding community. The conclusion of this work shows that bullying can affect not only an individual's self-concept but also their social behavior. Therefore, the author proposes the creation of artwork in the form of 2D animation as a medium to visualize and convey messages about the urgency of reducing verbal bullying in society.*

Keywords: *2d animation, psychological impact, social interaction, verbal bullying*

Abstrak: Pengkaryaan ini mengangkat isu mengenai dampak negatif dari perundungan verbal terhadap individu, khususnya terkait dengan perbedaan bahasa dan logat bicara yang dianggap "medhog" dalam konteks sosial. Dalam konteks ini, penulis mengeksplorasi pengalaman pribadi sebagai anak rantau yang mengalami perundungan verbal karena perbedaan budaya dan linguistik. Fokus utama adalah pada bagaimana perundungan tersebut dapat mempengaruhi konsep diri dan percaya diri seseorang. Pengkaryaan ini didasarkan pada tinjauan literatur yang menyelidiki teori-teori terkait dampak psikologis dari perundungan dan pengalaman pribadi penulis sebagai minoritas linguistik di lingkungan sosial baru. Salah satu inspirasi utama adalah karya seniman Hannah Grace,

yang melalui animasi "Overcomer", menggambarkan perjalanan seorang korban labelling dalam menghadapi kegelisahan dan depresi. Hasil pengkaryaan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bahaya perundungan yang sering kali tidak disadari oleh masyarakat sekitar. Kesimpulan dari pengkaryaan ini menunjukkan bahwa perundungan dapat mempengaruhi tidak hanya konsep diri individu tetapi juga perilaku sosialnya. Oleh karena itu, penulis mengusulkan pembuatan karya seni berupa animasi 2D sebagai medium untuk memvisualisasikan dan menyampaikan pesan tentang urgensi mengurangi perundungan verbal di masyarakat.

Kata Kunci: animasi 2d, dampak psikologi, interaksi sosial, perundungan verbal

PENDAHULUAN

Menjadi seorang anak rantau yang jauh dari orang tua dan keluarga bukanlah keputusan yang mudah. Merantau sendiri merupakan bentuk perubahan atau transformasi pemikiran dari satu kondisi ke kondisi yang jauh lebih berkembang. Oleh sebab itu fase adaptasi merupakan fase penting dalam hal ini. Beradaptasi dengan lingkungan baru, bertemu orang-orang baru yang belum saling kenal satu sama lain, bahkan dipaksa untuk mandiri oleh keadaan, berdiri dan berpaku pada diri sendiri dalam segala aspek yang akan terjadi kedepannya, berusaha untuk membiasakan diri dengan budaya, norma, maupun kebiasaan yang berbeda dengan kampung halaman, tak jarang hal-hal tersebut membuat beberapa anak rantau bahkan penulis merasakan struggle berada jauh dari zona nyaman. Merasakan fase adaptasi yang tidak mudah, dimulai dari perbedaan besar yang penulis alami, yang dulunya hanya berkutik di kota kecil atau sebut saja kabupaten Tuban, Jawa Timur hingga akhirnya harus tinggal dan menjadi mahasiswa di salah satu kota besar yaitu Bandung, Jawa Barat. Perubahan positif yang cukup signifikan bagi penulis yaitu segala aspek yang berkaitan dengan perkuliahan terbilang lebih mudah untuk didapatkan. Mulai dari segala macam alat pendukung perkuliahan, segala bentuk wadah kesenian yang beragam, hingga prospek kerja industri kreatif yang luas. Sedangkan, perubahan negatif yang penulis alami juga tak kalah banyak, sehingga hal tersebut cukup mempengaruhi penulis dalam beradaptasi dengan segala perbedaan yang penulis miliki, agar perbedaan

tersebut tidak hilang dan dapat diterima masyarakat sekitar sebagai sebuah rasa toleransi.

Layaknya makhluk sosial, penulis juga berusaha beradaptasi di lingkungan sosial baru, penulis terus mencoba berinteraksi dengan orang-orang baru. Namun, berbeda dengan apa yang penulis harapkan. Penulis justru tidak mendapatkan reaksi sosial yang baik, bahkan penulis mendapatkan perundungan secara verbal terus menerus. Perundungan secara verbal sendiri merupakan satu dari banyaknya bentuk *bullying*, yang faktanya sangat mempengaruhi dan merugikan seseorang yang menjadi korban *bullying* secara verbal tersebut. Korban *bullying* tak jarang memiliki karakteristik yang cukup berbeda dari masyarakat sekitar pada umumnya, berpenampilan atau memiliki kebiasaan sehari-hari yang berbeda, agama yang berbeda, ras yang berbeda, hingga cara berbicara yang berbeda. Dapat dikatakan seseorang akan dipilih menjadi korban perundungan hanya karena mereka berbeda dari yang lain (Permata dan Nasution, 2022).

Perilaku *bullying* dikatakan sebagai salah satu bentuk tindakan agresif karena permasalahan ini dapat menimbulkan berbagai bentuk tindakan tercela lainnya. Bermula dari ledakan, hingga akhirnya menimbulkan sebuah label buruk bahwa berbeda itu menyimpang. Berbeda sendiri disini merujuk pada bahasa atau perbedaan logat berbicara yang terbilang lebih *medhog* dibanding lingkungan sekitar penulis yang dominan bukan dari Jawa. Memang pelabelan ini tidak ditetapkan berdasarkan norma-norma yang ada di masyarakat, melainkan dari reaksi atau penilaian masyarakat sekitar yang bahkan penilaian tersebut ditentukan oleh pikiran masyarakat dan kategorisasinya sudah melekat dengan keberpihakan masyarakat tersebut (Wahyuni, 2022:193). *Labelling* sendiri terbagi menjadi dua jenis, yaitu *labelling* positif dan *labelling* negatif. Namun faktanya, yang sering diterapkan secara tidak sadar oleh lingkungan sosial merupakan *labelling* negatif (Lestari, 2021:25).

Fokus utama penulis dalam mengangkat isu terkait perundungan ini, lebih mengarah kepada para korban perundungan verbal. Karena ternyata, perundungan berbentuk verbal yang terus menerus diberikan oleh lingkungan sekitar kepada korban akan berdampak buruk bagi kehidupan korban. Dampak dari perundungan verbal ini ternyata membuahkan pengaruh yang sangat hebat terutama bagi individu yang berada di posisi layaknya penulis yaitu minoritas. Pemberian label dapat membuat diri seseorang membenarkan label tersebut sehingga konsep dirinya berubah menjadi negatif (Lestari, 2021:24). Hal yang berbahaya bagi korban perundungan menurut beberapa teori terkait adalah menerima atas pelabelan tersebut. Hal ini dapat menjadi proses penilaian yang direfleksikan dan korban tersebut dapat melakukan hal-hal seperti apa yang telah dilabelkan pada dirinya. Seorang individu yang merasa menjadi korban atas pemberian label oleh lingkungan dapat mengalami hilangnya kepercayaan diri hingga rasa malas berinteraksi dengan orang lain.

Salah satu seniman yang menyuarakan kepeduliannya terhadap para korban pelabelan adalah Hannah Grace. Ia merupakan seniman asal Amerika Serikat yang juga sering memaparkan simbolisme visual dari kumpulan emosi yang ia alami semasa hidupnya. Salah satu animasi nya, yang diciptakan 8 tahun silam, berjudul *Overcomer*. Hannah Grace berusaha merangkul para korban labelling lewat animasi tersebut. Didalamnya memaparkan sudut pandang korban dengan kegelisahan dan depresi sang seniman yang kebetulan merupakan korban *labelling* beberapa tahun yang lalu. Hingga ia berhasil melewati masa-masa sulit itu (Grace, 2016).



Gambar 1 Overcomer
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Berdasarkan pemikiran dan latar belakang masalah diatas, dengan melihat segala aspek urgensi dari buruknya dampak *labelling* terhadap korban. Penulis bertujuan untuk memvisualisasikan dampak tersebut dalam karya animasi 2D. Alasan utama penulis memilih animasi 2D karena penulis sangat ingin eksplor terkait media dalam pengkaryaan serta mengambil inspirasi dari pengalaman pribadi dan mengacu pada karya seniman Hannah Grace. Dengan memaparkan perspektif dari korban yang terkena dampak pemberian label tersebut. Penulis akan lebih mengerucutkan bentuk *labelling* ke pengalaman pribadi penulis yaitu, perbedaan bahasa dan logat bicara yang medhog. Serta bagaimana penulis merefleksikan perundungan verbal berupa label tersebut sehingga kehilangan konsep, hingga kepercayaan dirinya. Maksud dan tujuan penulis dalam menjadikan isu ini sebagai karya seni adalah menjadi medium pengingat bahwasanya isu tersebut sangat berbahaya jika kita terus-menerus secara tidak sadar diterapkan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah metode kualitatif dengan landasan teori umum lingkungan social yang mengacu pada perbuatan *bullying* dan *labelling* juga menggunakan landasan teori seni berupa

animasi. Referensi seniman yang digunakan ialah Hannah Grace dengan karyanya yaitu *Overcome*, Filipe Consoni dengan karya animasi berjudul *Lonely* dan Duda dengan gaya pengkaryanya yang menggabungkan warna *pop up* dengan karakter ilustrasi masa kini yang menjadikan karyanya terkesan lebih baru.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Karya

Bermula dari keresahan terhadap maraknya perundungan secara verbal dilingkungan sekitar, para pelaku tak menyadari telah memberikan pelabelan tersebut dengan berkedok candaan. Serta mengangkat pengalaman pribadi karena pernah menjadi korban pelabelan oleh lingkungan sekitar. Hal tersebut didasari bukan dari korban yang berperilaku buruk atau berkata kasar melainkan karena korban merupakan mahasiswa rantau yang berasal dari Tuban, Jawa Timur. Hal tersebutlah yang membuat logat penulis sangat 'medhog' dan terbilang berbeda dengan orang-orang disekitar korban.

Labelling sendiri merupakan titik akhir dari perundungan verbal yang terjadi ketika pelaku pelabelan merasa bahwa korban tersebut berbeda atau tidak sesuai dengan konsep pemikiran sang pelaku (Ariningtias, 2022:89). Ironisnya perihal perbedaan budaya, logat berbicara, ternyata masih terdapat yang belum bisa menerimanya, menganggapnya lucu, hingga mengejeknya tak layak sehingga korban tidak percaya diri berbicara dengan logat daerahnya. Hal inilah yang menjadi sebab terjadinya pelabelan 'Jawa Medhog' oleh orang-orang sekitar kepada korban. Pelabelan 'Jawa Medhog' inilah yang akan disinggung dalam karya animasi 2D berdurasi kurang lebih 3 menit. Dalam karya tersebut juga akan menyinggung bagaimana korban yang terkena dampak merespon sebuah pelabelan tersebut. Fase inilah yang akan divisualisasikan dengan jelas bagaimana seorang korban pelabelan mulai merefleksikan pelabelan tersebut dan meragukan

dirinya sendiri.

Medium Karya

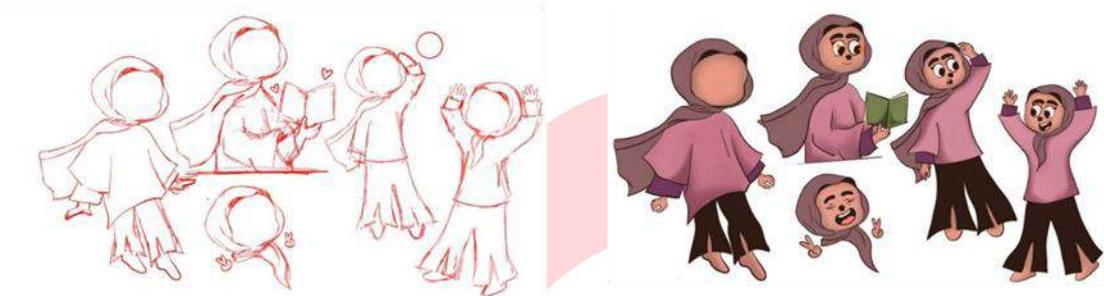
Karya ini dibuat dalam bentuk animasi 2 Dimensi yang berdurasi kurang lebih 2-3 menit dengan rasio 1920x1080.

Proses Berkarya

Pada proses berkarya pada tugas akhir ini, dilakukannya persiapan alat *editing* seperti *Ipad* juga *software* yang dapat mendukung proses pengeditan tersebut. Proses selanjutnya ialah pembuatan skrip dialog yang akan ditayangkan pada video animasi. Setelahnya dibuatlah karakter yang cocok untuk visual animasi karya ini dengan tahapan awal membuat sketsa hingga diberi warna yang sesuai karakternya. Perlu juga dibuat *asset* gambar sebagai perencanaan situasi dan *background* pada animasi. Tahapan selanjutnya ialah pembuatan *storyboard* yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan animasi mulai dari *opening*, cerita inti hingga penutup. Pada produksi karya banyak penggunaan *brush* pada *software* yang digunakan guna menambah tekstur juga *lighting* sehingga menghadirkan sebuah komposisi yang seimbang. Hingga pada tahap akhir yaitu proses penggabungan setiap *layer* dari *storyboard*, proses *dubbing* hingga pembuatan *scoring music*. Setiap adegannya memiliki makna serta simbol tertentu yang dapat menjelaskan permasalahan pada penelitian ini. Video animasi pada tugas akhir ini berjudul 'Niki Sinten' yang diambil dari Bahasa Jawa bahasa Jawa 'krama halus'. Niki sendiri mempunyai arti 'ini' dan Sinten? Berartikan 'Siapa?'. Pemilihan judul tersebut, berkesinambungan dengan salah satu dampak pemberian pelabelan kepada korban yaitu, korban dapat merefleksikan label tersebut hingga hilangnya konsep diri, serta mempertanyakan siapakah dirinya (Henslin, 2018). Terdapat juga item lainnya seperti boneka rajut yang dibuat dengan tujuan untuk memvisualisasikan karakter yang penulis buat didalam animasi 2D, agar terlihat lebih nyata, pembuatan stiker yang bertujuan untuk memudahkan dalam menyuarakan terkait isu perundugan verbal agar masyarakat

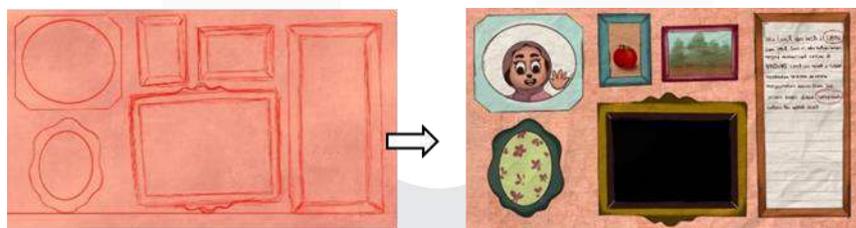
dapat aware oleh isu tersebut, pembuatan katalog dengan tujuan agar para penikmat mengetahui proses dibalik terbuatnya animasi 2D dan kode QR sebagai salah satu akses *scanning* yang akan menampilkan karya animasi tersebut melalui perangkat apapun.

Proses pembuatan sketsa dan hasil dari *Character Development* pada karya animasi.



Gambar 1 Sketsa dan Hasil *Character Development*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Berikut proses perencanaan situasi dan pembuatan *background* yang akan menjadi lokasi utama dan satu-satunya didalam animasi yang penulis buat.

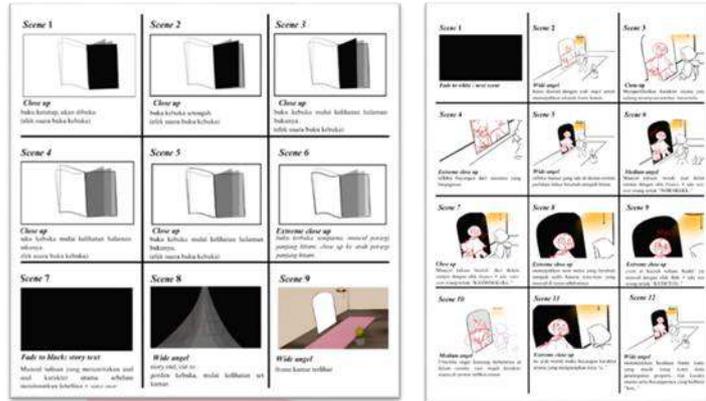


Gambar 2 Perencanaan Situasi
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)



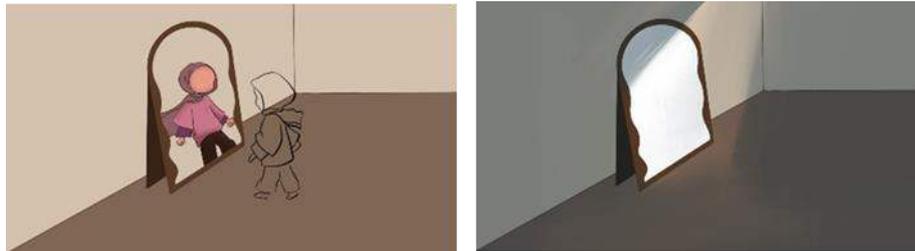
Gambar 3 *Background*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Proses pembuatan *storyboard* mulai dari *scene* awal, inti hingga akhir



Gambar 4 Pembuatan *Storyboard*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Pada produksi karya banyak penggunaan *brush* pada *software* yang digunakan guna menambah tekstur juga *lighting* sehingga menghadirkan sebuah komposisi yang seimbang.



Gambar 5 Objek Sebelum dan Setelah Diberi *Lighting*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

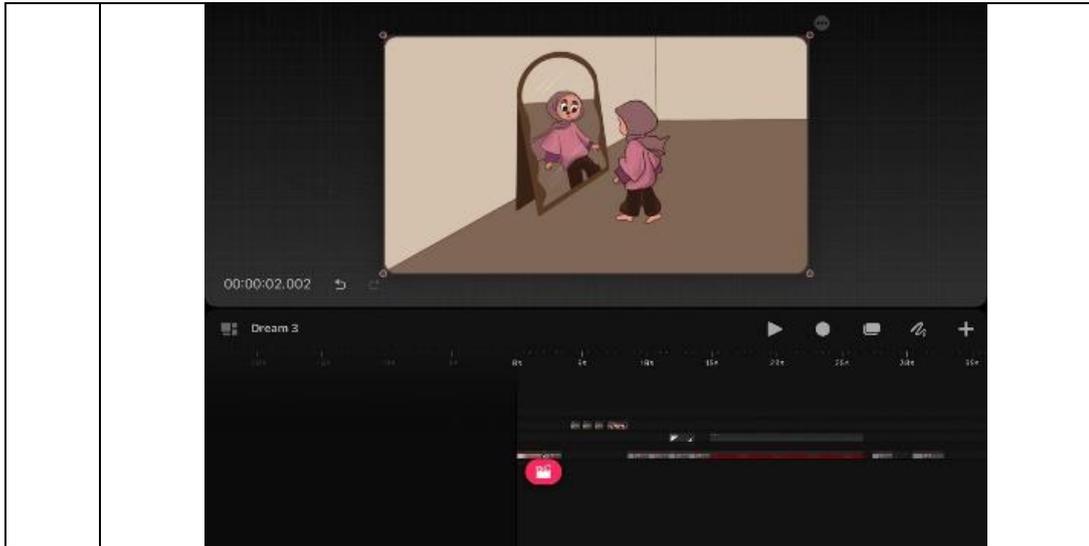
Proses penggabungan *layer* menggunakan *software procreate dreams*.

Table 1 Proses Penggabungan *Layer*

NO	GAMBAR
1.	

	 <p>A screenshot of a video player showing a scene with a wall. On the wall, there is a circular portrait of a woman, a framed picture of a red apple, and a document with text. The video player interface includes a progress bar at the bottom and the title 'TUGAS AKHIR'.</p>
2.	 <p>A screenshot of a video player showing a close-up of a woman's face in a portrait. The woman has a neutral expression. The video player interface includes a progress bar at the bottom and the title 'TUGAS AKHIR'.</p>
3.	 <p>A screenshot of a video player showing a close-up of a woman's face with a surprised expression. The background is dark red. The video player interface includes a progress bar at the bottom and the title 'Dream 3'.</p>
4.	

	 <p>A screenshot of a video player interface. The video frame shows a character wearing a purple hijab and dark clothing walking away from the viewer in a dimly lit hallway. The video player controls are visible at the bottom, including a progress bar and a red play button.</p>
5.	 <p>A screenshot of a video player interface. The video frame shows a close-up of a character with a shocked expression, covering their mouth with their hands. The video player controls are visible at the bottom, including a progress bar and a red play button.</p>
6.	



(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Proses *post-produksi* yang bertujuan untuk menyempurnakan hasil animasi dengan penambahan unsur suara, penggabungan *scene* dan pembuatan *scoring music*.

Table 2 Proses *Post-Produksi*

NO	GAMBAR	KETERANGAN
1.	A screenshot of the Capcut video editing application interface. The main window shows a video preview area with a black frame in the center. The interface includes a timeline at the bottom with various markers and a play button. The title bar of the application window says "Capcut".	Proses penggabungan setiap <i>scene</i> menggunakan aplikasi <i>Capcut</i>
2.		Proses <i>Dubbing</i>

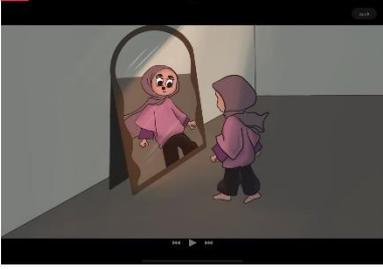
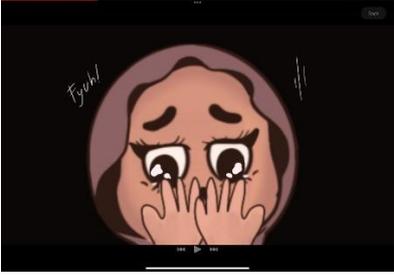
		
3.		Proses pembuatan <i>scoring music</i>

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Berikut hasil akhir dari pembuatan animasi 2D dengan penjelasan makna dan simbol pada setiap *scene*-nya.

Table 3 Hasil Akhir

NO	GAMBAR	KETERANGAN
1.		Diperlihatkan sebuah ruangan kosong yang hanya terdapat cermin didalamnya. Ruangan kosong ini memvisualisasikan betapa hampa nya dunia para korban yang terkena pelabelan.
2.		Memperlihatkan tokoh utama yang berdiri didepan cermin, hal ini mengulas kembali dampak korban pelabelan bahwa <i>proses penilaian yang menjadi</i>

		<p><i>direfleksikan dan memungkinkan seseorang tersebut dapat memandangi dirinya sendiri seperti apa yang sudah dilabelkan pada dirinya (Henslin, 2018)</i></p>
3.		<p>Pemilihan <i>Lighting</i> yang penulis terapkan dalam animasi ini adalah Cahaya <i>spotlight</i> atau <i>topshot</i>, <i>Spotlight</i> merupakan cahaya yang memiliki arti atensi utama karya pada penonton, menggunakan fokus utama adalah korban pelabelan, hanya ada satu karakter yang berdiri sendiri di <i>frame</i>.</p>
4.		<p>Memperlihatkan karakter tersebut menggunakan pakaian berwarna pink, dengan kerudung dan juga celana berwarna hitam. Hal tersebut hanyalah sebatas penggambaran ciri khas dari penulis dalam berpakaian sehari-hari dan ingin penulis terapkan dalam animasi karya penulis.</p>
5.		<p>Memperlihatkan <i>scene</i> dengan fokus utama ekspresi karakter yang terlihat sedih, panik, ragu, takut. Oleh sebab itu penulis memilih <i>background</i> berwarna hitam dikarenakan hitam identik dengan kegelapan atau kelim.</p>
6.		<p>Memperlihatkan <i>scene</i> dengan fokus utama ekspresi karakter yang terlihat terharu, kaget, bergairah. Oleh sebab itu penulis memilih <i>background</i> berwarna merah dikarenakan merah</p>



(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Display Karya



Gambar 6 Poster Animasi 2D
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 7 Kelengkapan *Display* berupa Stiker, Katalog, Kode QR dan Boneka Rajut
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

KESIMPULAN

Pada karya ini dapat disimpulkan bahwa bentuk perundungan *bullying* yang dapat merugikan secara emosional dan psikologis bagi korban juga *labelling* negatif yang diterima oleh korban perundungan dapat mempengaruhi konsep diri mereka, mengubah pandangan mereka tentang diri sendiri menjadi negatif. Pelabelan ini sering kali terjadi tanpa disadari dan berakar pada perbedaan yang dianggap menyimpang oleh masyarakat sekitar. Dampak dari pelabelan ini termasuk hilangnya kepercayaan diri, rasa malas berinteraksi, dan penurunan semangat hidup. Salah satu contoh kasusnya ialah saat menjadi anak rantau dengan membawa tantangan besar dalam beradaptasi dengan lingkungan baru, terutama bagi mereka yang berasal dari kota kecil dan harus tinggal di kota besar. Proses ini melibatkan penyesuaian terhadap budaya, norma, dan kebiasaan yang berbeda, serta kebutuhan untuk mandiri dan menavigasi interaksi sosial yang baru dalam menghadapi reaksi sosial negatif berupa perundungan verbal yang

disebabkan oleh perbedaan budaya, terutama terkait bahasa dan logat bicara.

Dengan tujuan dari pembuatan karya seni sebagai bentuk respons terhadap isu tersebut maka dibuatlah karya seni animasi 2D dengan mengambil inspirasi dari pengalaman pribadi dan mengacu pada karya seniman seperti Hannah Grace, penulis bertujuan untuk meningkatkan kesadaran tentang bahaya labelling dan perundungan verbal serta sebagai respond an visualisasi terhadap isu yang diangkat dengan harapan dapat mengatasi dan menyuarakan pengalaman pribadi terkait pelabelan dan perundungan, serta mendorong diskusi lebih lanjut tentang pentingnya empati dan penerimaan terhadap perbedaan dalam masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Anggun Prastika Damayanti, Y. Y. (2021, Juni). Interaksi Sosial Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 164. doi:<https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.27576>
- Ani Lestari, K. H. (2021). Loving Not Labelling : dampak Negatif Labelling Terhadap Perkembangan Bakat dan Kreatif Anak. 24.
- Ani Lestari, K. H. (2021, Januari). Loving Not Labelling : Dampak Negatif Labelling Terhadap Perkembangan Bakat dan Kreatif Anak. 25.
- Dadi Ahmadi, A. N. (t.thn.). Teori Penjulukan . *Mediator : Jurnal Komunikasi* , 300.
- Deanna Devina, D. T. (2024, April). PERANCANGAN FILM ART BERJUDUL “STOP BULLYING! THE DAYS WILL BE BETTER”. 11(2). Dipetik Mei 10, 2024, dari <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/22691/21790>
- Feni Sukmawati Ariningtias, I. (2022, Agustus 29). Pemakaian Labelling pada Tokoh Utama Dalam Novel Koella Karya Herlinaties. *Jurnal Ilmiah Buana Bastra*,

9(1), 89. Dipetik Juni 14, 2024, dari
<https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/bastra/article/view/6141>

I P Wiguna, A. I. (2021). Use of Municipal Solid Waste and pigment fluorescent as a Medium Painting. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1098(1). doi:10.1088/1757-899X/1098/5/052015

Juwita Tria Permata, F. Z. (2022, November). Perilaku Bullying Terhadap Teman Sebaya Pada Remaja. *Educativo : Jurnal pendidikan*, 1(2), 2. doi:<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.83>

Melindha Putri Nur Wahyuni, I. M. (2022). Impact of Labelling Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 193.

Novi Pujiastuti, R. R. (2022, April). Pengaruh literasi ekonomi dan lingkungan sosial terhadap perilaku pembelian impulsif pada mahasiswa. *Jurnal riset pendidikan ekonomi*, 7(1), 109. doi:<https://doi.org/10.21067/jrpe.v7i1.6710>

Nugraha, B. E. (2019). Perubahan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Perantauan. 32.

E-Book

Laksana, D. A. (t.thn.). Tinjauan Seni Rupa Aliran Seni Rupa dan Periode Seni Rupa Modern Indonesia . 84. Diambil kembali dari https://repository.dinus.ac.id/docs/ajar/aliran_seni_rupa_dan_periode_S_R_baru_Indonesia_deddyawardwidyalaksana.pdf

Modul 1 Sosiologi. (2024). Dalam N. Angela.