

# JURNAL JUPIKOM Karakter.pdf

*by* Turnitin \_

---

**Submission date:** 03-Oct-2026 04:19PM (UTC+0300)

**Submission ID:** 3049132888

**File name:** JURNAL\_JUPIKOM\_Karakter.pdf (711.98K)

**Word count:** 2746

**Character count:** 17728

(Artikel Penelitian/ Ulasan)

# PERANCANGAN DESAIN KARAKTER PADA BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF BERTEMAKAN KESEHATAN MENTAL BAGI GENERASI Z

Rafli Aditya Rahmadani<sup>1</sup>, Aninditya Daniar<sup>2</sup>, Alfian Candra Ayuswantana<sup>3</sup>

2  
<sup>1</sup> Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur ; email : rafliaditya24@gmail.com  
<sup>2</sup> Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur ; email : aninditya.daniar.dkv@upnjatim.ac.id  
<sup>3</sup> Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur ; email : alfianayuswantana.dkv@upnjatim.ac.id

**Abstract:** Generation Z is a generation that has grown up accompanied by rapid social, technological, and economic changes, resulting in psychological pressures that can impact mental health. The lack of communicative and relevant visual media poses a challenge in conveying issues related to mental health. The method used is a mixed method that employs a quantitative descriptive approach through the distribution of questionnaires to Generation Z and a qualitative descriptive approach through literature studies and expert opinions. The results of this design produced two main characters, Titik Larasayu and Komaria Smarta, who were designed with contrasting backgrounds, characteristics, and visuals but complement each other to represent the emotional dynamics and psychological conditions of individuals. The choice of anime illustration style, bright colors, and clothing designs relevant to Generation Z's style is considered capable of increasing visual appeal and emotional closeness with readers.

**Keywords:** Character, Illustration, Mental Health, Generation Z

**Abstrak:** Generasi Z merupakan sebuah generasi yang tumbuh ditemani dengan dinamika perubahan sosial, teknologi dan ekonomi yang cepat dan mengakibatkan tekanan psikologis yang dapat berdampak pada kesehatan mental. Kurangnya media visual yang komunikatif serta relevan menjadi sebuah tantangan dalam menyampaikan isu tentang kesehatan mental. Metode yang digunakan merupakan metode campuran yang menggunakan pendekatan secara deskriptif kuantitatif melalui penyebaran kuesioner terhadap generasi Z dan pendekatan secara deskriptif kualitatif melalui studi literatur serta pendapat ahli. Hasil dari perancangan ini menghasilkan dua karakter utama, yaitu Titik Larasayu dan Komaria Smarta, yang dirancang dengan latar belakang, karakteristik, dan visual yang berlawanan namun dapat saling melengkapi untuk merepresentasikan dinamika emosi dan kondisi psikologis pada individu. Pemilihan gaya ilustrasi anime, warna-warna cerah, dan desain pakaian yang relevan dengan gaya generasi Z, dinilai mampu meningkatkan daya tarik akan visual dan kedekatan emosional dengan pembaca.

2  
**Kata kunci:** Masukkan lima hingga delapan kata kunci dan pisahkan dengan titik koma (;)

3  
Diterima: tanggal  
Direvisi: tanggal  
Diterima: tanggal  
Diterbitkan: tanggal  
Versi sekarang: tanggal



Hak cipta: © 2025 oleh penulis.  
Diserahkan untuk kemungkinan  
publikasi akses terbuka  
berdasarkan syarat dan ketentuan  
lisensi Creative Commons  
Attribution (CC BY SA) (  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

## 1. Pendahuluan

Generasi Z merupakan sebutan bagi generasi yang lahir sesudah generasi Y (Milenial) dan sebelum generasi Alpha pada kisaran tahun 1997 hingga 2012. Arus perubahan dunia yang cepat merupakan teman bertumbuh untuk generasi Z pada zamannya. Generasi Z terbiasa tumbuh dengan perubahan dan dinamisme dalam konteks sosial, ekonomi, dan teknologi (Zaman, 2024), diawali dengan krisis ekonomi pada tahun 2008, perubahan iklim (Global warming), dan pandemi Covid-19 pada tahun 2019. Generasi Z dipaksa untuk

melewati fenomena dan beradaptasi dengan perubahan yang terjadi (Pebriani et al., 2025). Dalam dinamika dunia yang terus berubah ini menghadirkan tantangan besar terhadap kesehatan mental untuk Generasi Z.

Kesehatan mental tidak hanya dapat diartikan sebagai ketiadaan gangguan psikologis, namun juga mencerminkan kemampuan individu dalam menjalankan fungsi kognitif atau pikiran dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Banyak faktor, seperti tekanan pada pendidikan, tingginya tingkat persaingan kerja, serta banyaknya tuntutan dan ekspektasi dalam kehidupan sosial, faktor-faktor tersebut dapat menimbulkan ketidakpastian dan tekanan yang berdampak pada meningkatnya beban psikologis terhadap generasi Z (Zaman, 2024). Munculnya faktor-faktor seperti, budaya perbandingan sosial dan perundungan atau bullying melalui media sosial (cyberbullying), serta meningkatkan tuntutan hidup. Kondisi tersebut dapat memunculkan perasaan gagal pada individu, stres, serta kelelahan psikologis (burnout), yang dapat berpotensi menjadi perilaku melukai diri sendiri hingga tindakan bunuh diri jika tidak segera ditangani. World Health Organization (WHO) mencatat sekitar 727.000 individu meninggal setiap tahun akibat bunuh diri, yang menempatkannya pada peringkat ketiga tertinggi penyebab kematian pada individu usia 15–29 tahun, dengan gangguan kesehatan mental sebagai salah satu faktor utamanya.

Buku ilustrasi interaktif merupakan salah satu media yang dinilai relevan dalam penyampaian simbol semicolon selain buku bacaan lainnya. Buku ilustrasi interaktif digunakan sebagai medium dengan mengusung simbol semicolon sebagai pemaknaan secara visual yang dapat merepresentasikan keberlanjutan hidup, harapan, dan juga dukungan menghadapi luka dalam konteks psikologis. Penggunaan berbagai elemen serta fitur interaksi dalam sebuah buku interaktif dirancang agar dapat melibatkan pembaca secara aktif dan membuat pengalaman membaca yang partisipatif (Karin Puspita, 2025). Didalam sebuah buku ilustrasi tentunya dibutuhkan beberapa elemen, diantaranya merupakan pembuatan suatu karakter.

Karakter pada sebuah buku ilustrasi merupakan salah satu komponen penting dan mendasar. Menurut Pratiwi (2024 dalam Cantik et al., 2025) dalam membangun emosi serta alur dalam sebuah cerita, sebuah desain karakter memiliki peranan yang penting. Selain itu menurut Pramudya (2018 dalam Cantik et al., 2025) penggambaran suatu sikap dan karakteristik yang ingin disampaikan dapat terlihat melalui desain karakter. Oleh karena itu penelitian ini akan berfokus pada perancangan desain karakter tokoh utama pada sebuah buku ilustrasi interaktif yang mengusung tema kesehatan mental untuk generasi Z.

## 2. Tinjauan Literatur

Literatur terdahulu pertama yang menjadi acuan adalah penelitian dari Miftah Khalis Darmawan berjudul “Ilustrasi sebagai Upaya dalam Mengurangi Stress dan Kecemasan (Anxiety Disorder) pada Anak Remaja” membahas penggunaan ilustrasi sebagai media edukasi kesehatan mental bagi remaja. Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka dan menunjukkan bahwa ilustrasi dapat membantu menyampaikan informasi mengenai anxiety disorder secara lebih menarik, komunikatif, serta membantu audiens memahami kondisi dan emosi yang sulit divisualisasikan secara langsung. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam pemanfaatan komunikasi visual untuk menyampaikan isu kesehatan mental kepada kelompok usia muda. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan pada objek dan fokus kajian, yaitu mengangkat Project Semicolon sebagai objek komunikasi visual dengan sasaran Generasi Z, sehingga penelitian diarahkan pada bagaimana simbol dan identitas visual Project Semicolon dapat digunakan dalam penyampaian pesan mengenai kesehatan mental.

Literatur terdahulu kedua yang menjadi acuan adalah penelitian dari Randa Januario Pratama dan I Nyoman Miyarta Yasa berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Informasi tentang Stres” membahas perancangan buku ilustrasi sebagai media informasi mengenai stres bagi remaja. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, dengan pengumpulan data melalui wawancara, kuesioner, studi literatur, serta analisis 5W+1H dan SWOT, kemudian menggunakan metode Design Thinking dalam proses perancangannya. Hasil penelitian berupa buku ilustrasi “Hello Stress” dengan gaya visual kartun, warna yang didominasi tone dingin, dan bahasa nonformal yang disesuaikan dengan karakteristik remaja. Hasil pengujian menunjukkan bahwa audiens menilai ilustrasi menarik dan informasi cukup baik, tetapi masih diperlukan pengembangan materi yang lebih spesifik. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam penggunaan komunikasi visual untuk

menyampaikan informasi kesehatan mental kepada kelompok usia muda. Perbedaannya terletak pada fokus dan objek perancangan. Penelitian terdahulu berfokus pada edukasi mengenai stres melalui buku ilustrasi, sedangkan penelitian ini berfokus pada Project Semicolon sebagai objek komunikasi visual dalam penyampaian pesan kesehatan mental kepada Generasi Z. Dengan demikian, penelitian ini mengembangkan kajian dari media informasi mengenai kondisi stres menuju kajian terhadap identitas dan pesan visual yang dibawa oleh Project Semicolon.

### 3. Metode

Penelitian ini menggabungkan metode campuran dengan memadukan deskriptif kuantitatif melalui kuisioner serta deskriptif kualitatif. Penggunaan metode ini digunakan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek secara mendalam dan diceritakan dalam bentuk deskriptif atau melalui kata-kata pada suatu konteks khusus (Fiantika, 2022). Kuisioner disebarkan kepada kalangan generasi Z untuk menentukan pemilihan desain karakter. Pendapat ahli berupa ilustrator juga diambil untuk dijadikan pertimbangan pada perancangan desain karakter. Karakter dibuat dengan menggabungkan konsep visual yang relevan dengan generasi Z yang dipadukan pemilihan warna melalui ilmu psikologi. Warna yang digunakan dalam sebuah karakter buku ilustrasi bertemakan kesehatan mental.

### 4. Hasil dan Pembahasan

Pada konsep desain karakter ini memiliki seorang pemeran utama dan seorang pemeran pendamping yang memiliki keterkaitan pada jalan cerita yang akan dibuat. Latar belakang pada kedua karakter memiliki perberbedaan, namun disatukan dengan satu kondisi yang sama, yaitu mereka mengalami kecenderungan untuk mengakhiri hidup. Berikut merupakan rincian dari desain karakter yang akan dibuat:

#### a) Karakter Utama

1. Nama: Titik Larasayu (dipanggil Titik)
2. Profesi: pekerja kantoran dalam sebuah agensi.
3. Sifat atau kepribadian: pendiam, tomboy, cuek/bodoh amat, pecinta musik dan kucing, muak dengan rutinitas kehidupannya yang terus berulang-ulang atau monoton.
4. Ciri fisik: Tinggi badan 170 cm, memiliki rambut hitam dengan panjang sepunggung, suka berpakaian gelap, berkacamata.
5. Latar belakang: Titik berasal dari keluarga yang berkecukupan, namun kurang dalam nuansa kehangatan dan keharmonisan keluarga, dikarenakan setiap anggota keluarga memiliki aktivitas dan kesibukan masing-masing.

#### b) Karakter Pendamping

1. Nama: Komaria Smarta (dipanggil Koma)
2. Profesi: Florist (Perangkai Bunga).
3. Sifat atau kepribadian: aktif, periang, pecinta bunga dan kucing.
4. Ciri fisik: Tinggi badan 165 cm, berponi, suka berpakaian terang, berambut coklat dengan gaya potongan "Hime Cut", serta feminim.
5. Latar belakang: Koma berasal dari keluarga yang berantakan (Broken home), finansial menyebabkan ayah dan ibunya bercerai sejak Koma masih kecil, serta memiliki masalah lalu ingin mengakhiri diri (Suicidal Thought).

## Konsep Visual

### a) Gaya Ilustrasi

Ilustrasi memiliki artian umum berupa gambar atau visual yang diciptakan dengan fungsi atau tujuan dalam menjelaskan atau memperjelas suatu teks, proses atau konsep. Ilustrasi digunakan untuk menjelaskan suatu kejadian, peristiwa, karangan atau cerita agar dapat lebih mudah untuk dipahami (Pratama, 2020). Selain itu, kehadiran suatu ilustrasi pada bacaan dapat berperan sebagai stimulus visual yang bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam menerima, mengenali, serta mengimajinasikan suatu skenario visual yang ada pada buku (Adinugroho et al., 2021).



**Gambar 1.** Gaya Gambar Anime

(Sumber: <https://pin.it/70W14NvVR>)

Pada gaya gambar yang digunakan penulis merupakan gaya gambar anime yang dibuat secara digital, yang sebagian besar generasi Z cukup relevan melalui media buku ilustrasi interaktif. Hal ini juga didukung dengan pendapat Mas Arizky (@arizky\_kun\_) yang merupakan seorang ilustrator dengan gaya gambar anime dalam menggait audiens generasi Z.

### b) Acuan Visual Karakter



**Gambar 2.** Pendiri Project Semicolon Amy Bleul

(Sumber: [https://trueactivist.com/wp-content/uploads/2017/04/amy-bleuel-of-project-semicolon.jpg.size\\_custom.crop\\_1086x724\\_0.jpg](https://trueactivist.com/wp-content/uploads/2017/04/amy-bleuel-of-project-semicolon.jpg.size_custom.crop_1086x724_0.jpg))

Acuan yang digunakan pada karakter merupakan Amy Bleul yang merupakan seorang pencetus organisasi non-komersil global Project Semicolon, yaitu sebuah organisasi yang bergerak pada dukungan serta kepedulian pada kesehatan mental. Tokoh Amy Bleul dipilih

karena dapat merepresentasikan visual dari isu kesehatan mental yang identik dengan lambang Semicolon (;). Dengan dipadukan pakaian generasi Z yang kekinian agar terasa relate dan mewakili visualisasi dari generasi Z. Berikut merupakan referensi dari gaya berpakaian yang digunakan dalam alternatif desain karakter :



**Gambar 3.** Referensi Pakaian Generasi Z Satu

(Sumber: <https://pin.it/2cVoP5Jid>)



**Gambar 4.** Referensi Pakaian Generasi Z Dua

(Sumber: <https://www.instagram.com/p/DOvtX4NknIN/?stkn=NmUxZ2VmczZpeGM2>)

c) Alternatif Desain Karakter

Berdasarkan dengan acuan gambar referensi karakter yang telah ditentukan, dibuatlah alternatif dalam pembuatan karakter. Empat alternatif ditambahkan pada setiap karakter dengan penambahan warna dasar pada setiap alternatif. Pemilihan pakaian pada alternatif dibagi menjadi pakaian semi formal dan pakaian kasual. Keputusan tersebut dipilih untuk memberikan opsi tambahan pada responden untuk lebih merepresentasikan generasi z.

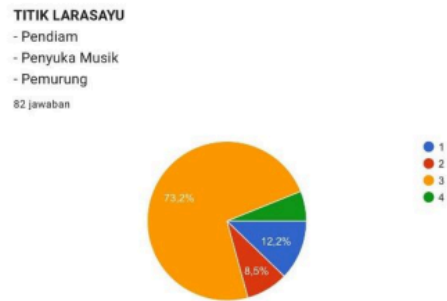


<sup>8</sup>  
**Gambar 5.** Alternatif Desain Karakter Titik Larasayu  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



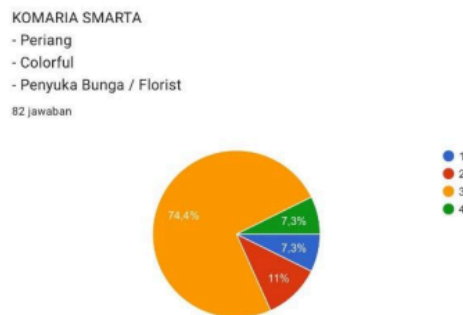
**Gambar 6.** Alternatif Desain Karakter Komaria Smarta  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Melalui alternatif yang dibuat, disebarlah kuisoner. Penyebaran kuisoner ditujukan untuk mengetahui alternatif mana yang lebih diminati oleh kalangan generasi Z. Melalui penyebaran kuisoner diperoleh hasil sebagai berikut:



**Gambar 7.** Hasil Kuisioner Karakter Titik Larasayu

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

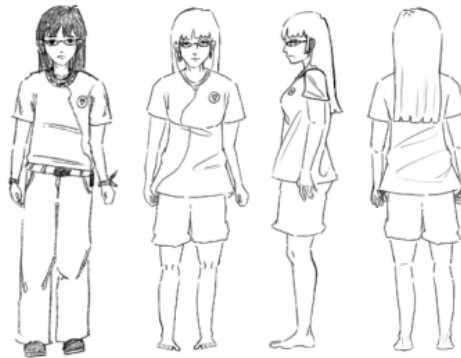


**Gambar 8.** Hasil Kuisioner Karakter Komaria Smarta

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

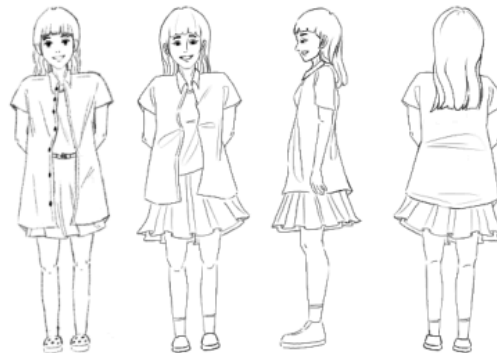
#### d) Sketsa Final Karakter

Setelah mendapatkan hasil dari kuisioner yang disebar dan diisi oleh 82 orang responden, terpilihlah konsep visual dari karakter utama Titik Larasayu dan karakter pendamping Komaria Smarta. Lalu dibuatlah sketsa berupa lineout dari dua karakter tersebut, dengan tampak depan, tampak samping dan tampak belakang. Beberapa perubahan minor pada visual karakter dilakukan atas dasar pertimbangan serta penyesuaian tambahan untuk konsep karakter.



**Gambar 9.** Sketsa Final Pada Karakter Titik Larasayu

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



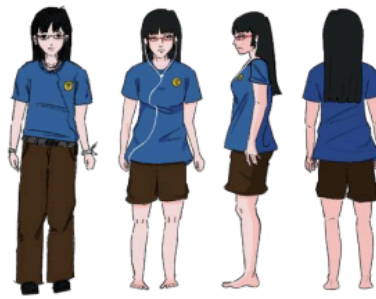
**Gambar 10.** Sketsa Final Pada Karakter Komaria Smarta

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### e) Finalisasi Karakter

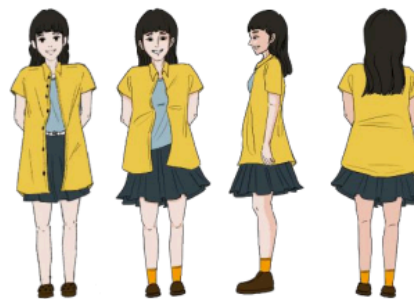
Dari empat alternatif yang dibuat pada setiap karakter, terpilih beberapa warna yang dapat dijadikan warna dasar pada pakaian karakter Titik Larasayu dan Komaria Smarta. Berikut hasil dari kuisioner dalam memilih alternatif warna pada desain karakter:

Melalui hasil kuisioner tersebut didapatkan hasil alternatif warna untuk karakter Titik dan Koma. Pada karakter Titik didapatkan alternatif warna ketiga, yaitu warna biru dongker dan coklat. Sedangkan pada karakter Koma mendapatkan alternatif warna ketiga, yaitu warna kuning pastel, biru pastel dan biru dongker.



**Gambar 11.** Finalisasi Karakter Titik Larasayu

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 12.** Finalisasi Karakter Komaria Smarta

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

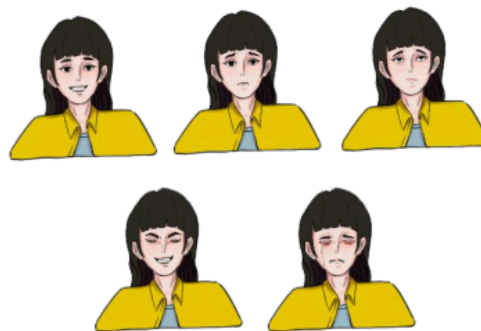
#### f) Ekspresi Karakter

Setelah proses finalisasi karakter berupa pemberian lineout, serta penambahan warna pada karakter, dibuatlah beberapa ekspresi yang akan diterapkan pada karakter Titik Larasayu dan Komaria Smarta. Lima ekspresi ditambahkan pada karakter, berupa ekspresi dasar (default), ekspresi kebalikan (invert), ekspresi marah atau kesal, ekspresi bahagia atau tertawa, dan ekspresi sedih atau menangis. Lima Ekspresi tersebut dipilih karena dapat mewakili emosi dasar pada karakter.



**Gambar 13.** Ekspresi Karakter Titik Larasayu

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 14.** Ekspresi Karakter Komaria Smarta

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## KESIMPULAN

Dalam perancangan desain karakter untuk buku ilustrasi interaktif bertemakan kesehatan mental ini dilakukan menggunakan metode campuran. Metode yang digunakan berupa deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif dalam pengumpulan data yang dibutuhkan. Penyebaran kuisioner dalam mendapatkan data dari khalayak umum dan diskusi dengan seorang ilustrator dalam perancangan desain karakter.

Perancangan desain karakter pemeran utama bernama Titik Larasayu yang memiliki sifat dingin dan dirancang merasa bosan akan dunia yang monoton dan berulang. Sedangkan di lain sisi terdapat Komaria Smarta yang ceria, aktif, dan memiliki energi positif merupakan karakter yang berlawanan dengan pemeran utama. Kedua karakter tersebut merepresentasikan kondisi psikologis dan dinamika dari seseorang yang mengalami gangguan kesehatan mental dengan di desain agar relevan generasi Z. Hasil dari perancangan desain karakter ini diharapkan dapat menjadi elemen pendukung yang relevan dan dapat melengkapi perancangan buku ilustrasi interaktif bertemakan kesehatan mental.

## Referensi

- [1] Adinugroho, T., B, S. N. P., & Wahyudi, T. H. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Meditasi Visual untuk Pembaca Dewasa Muda.
- [2] Darmawan, M. K. (n.d.). ILUSTRASI SEBAGAI UPAYA DALAM MENGURANGI STRESS DAN KECEMASAN ( ANXIETY DISORDER ) PADA ANAK REMAJA.
- [3] Fiantika, F. R. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif (Issue March). PT. GLOBALEKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- [4] Karin Puspita. (2025). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Katarsis Untuk Komunitas Bipolar Care Indonesia. Barik, 6(3), 96–112.
- [5] Masluchah, L., Mufidah, W., Lestari, U., Darul, U., & Jombang, U. (2022). Konsep Diri Dalam Mneghadapi Quarter Life Crisis. 13–28.
- [6] Noviadji, B. R. (2021). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BIDANG KEILMUAN DESAIN. 08(April), Januari.
- [7] Pebriani, D., Aramico, B., & Septiani, R. (2025). Studi Eksplorasi Penggunaan Akses Sosial Media Terhadap Kecemasan Pada Remaja Gen Z Di Kota Meulaboh. Prepotif: Jurnal Kesehatan Masyarakat, 9(1), 1230–1242. <https://doi.org/10.31004/prepotif.v9i1.43442>
- [8] Pratama, R. J. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang Stres. Jurnal SASAK : Desain Visual Dan Komunikasi, 2(2), 59–66. <https://doi.org/10.30812/sasak.v2i2.864>
- [9] Rajudin, Miswar, & Muler, Y. (2020). METODE PENCIPTAAN BENTUK REPRESENTASIONAL, SIMBOLIK, DAN ABSTRAK. 09(September).
- [10] Wiedarti, P., Maslakhah, S., Nirwani, I. I., & Musfiroh, T. (2022). Analisis jumlah kata dan frekuensi jenis kata dalam buku elektronik jenjang PAUD terbitan Badan Bahasa 2019. Litera, 21(3), 288–300. <https://doi.org/10.21831/ltr.v21i3.53350>
- [11] Zaman, S. N. (2024). Survey Deloitte: Kekhawatiran Gen Z dalam Hidup. AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis, 4(1), 54–62. <https://doi.org/10.37481/jmh.v4i1.658>

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

|    |                                                                                                                                                                                                                    |     |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 1  | Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Semarang<br>Student Paper                                                                                                                                                 | 8%  |
| 2  | journalcenter.org<br>Internet Source                                                                                                                                                                               | 4%  |
| 3  | ijel.asia<br>Internet Source                                                                                                                                                                                       | 2%  |
| 4  | scholar.archive.org<br>Internet Source                                                                                                                                                                             | 1%  |
| 5  | publikasi.dinus.ac.id<br>Internet Source                                                                                                                                                                           | 1%  |
| 6  | repositori.usu.ac.id:8080<br>Internet Source                                                                                                                                                                       | <1% |
| 7  | www.sciencegate.app<br>Internet Source                                                                                                                                                                             | <1% |
| 8  | Vina Dwi Sartika, Sri Wulandari, Alfian Candra Ayuswantana. "Conserving of Congkak's Traditional Game as Culture Assets Through Character For Childern", Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia, 2023<br>Publication | <1% |
| 9  | etheses.uin-malang.ac.id<br>Internet Source                                                                                                                                                                        | <1% |
| 10 | kumparan.com<br>Internet Source                                                                                                                                                                                    | <1% |
| 11 | repository.upi.edu<br>Internet Source                                                                                                                                                                              | <1% |
| 12 | Randa Januario Pratama, I Nyoman Miyarta Yasa. "Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang Stres", Jurnal SASAK : Desain Visual dan Komunikasi, 2020<br>Publication                                | <1% |

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

On