

Penerapan perilaku disabilitas netra dalam desain perpustakaan

Afifi Rokhman, Tika Ainunnisa Fitria*

Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Aisyiyah Yogyakarta
Email: afifirohmana12@gmail.com

Abstrak

Ketimpangan akses terhadap sarana edukasi serta rendahnya indeks literasi di daerah satelit, khususnya Kabupaten Gunungkidul, memicu hambatan dalam pemerataan kualitas sumber daya manusia. Kondisi ini paling dirasakan oleh penyandang disabilitas netra akibat dominasi desain perpustakaan konvensional yang cenderung kaku dan berorientasi visual. Melalui penelitian bertajuk "*Library: The Blind Behavior*", dilakukan eksplorasi mengenai peran arsitektur dalam memfasilitasi interaksi ruang secara intuitif melalui perilaku bawah sadar manusia tanpa ketergantungan pada indra penglihatan. Studi ini difokuskan pada penerapan konsep *Multisensory Empathetic Library* sebagai basis strategi perancangan interior yang inklusif. Pendekatan kualitatif deskriptif diterapkan melalui tinjauan literatur mendalam terhadap tiga preseden arsitektur global serta analisis pemetaan perilaku. Temuan riset mengonfirmasi bahwa rekayasa elemen ruang melalui stimulasi haptik (tekstur), audial (suara), dan olfaktori (aroma) efektif dalam membangun sistem navigasi mandiri yang aman bagi tunanetra. Melalui pengintegrasian konsep ini, diharapkan tercipta keadilan akses informasi serta penguatan ekosistem pendidikan yang lebih demokratis dan inklusif di wilayah Gunungkidul.

Kata Kunci: arsitektur inklusif; disabilitas netra; gunungkidul; *multisensory empathetic library*; inklusivitas pendidikan.

Implementation of visually impaired behavior in library design

Abstract

Inequality in access to educational facilities and the low literacy rate in satellite areas, particularly Gunungkidul Regency, have created obstacles to equalizing the quality of human resources. This situation is most acutely felt by people with visual impairments due to the dominance of conventional library designs, which tend to be rigid and visually oriented. The study, "Library: The Blind Behavior," explores the role of architecture in facilitating intuitive spatial interaction through subconscious human behavior without relying on the sense of sight. This study focuses on the application of the Multisensory Empathetic Library concept as the basis for an inclusive interior design strategy. A descriptive qualitative approach was applied through an in-depth literature review of three global architectural precedents and a behavioral mapping analysis. The research findings confirm that engineering spatial elements through haptic (texture), audial (sound), and olfactory (scent) stimulation is effective in building a safe, self-navigation system for the visually impaired. Through the integration of these concepts, it is hoped that equitable access to information will be created and a more democratic and inclusive education ecosystem will be strengthened in the Gunungkidul region.

Keywords: *inclusive architecture; visually impaired; gunungkidul; multisensory empathetic library; educational inclusivity.*

1. Pendahuluan

Kesetaraan dalam memperoleh informasi dan pendidikan merupakan fondasi utama bagi kemajuan suatu wilayah. Namun, di daerah satelit seperti Kabupaten Gunungkidul, kesenjangan sarana pendidikan masih menjadi persoalan nyata. Data menunjukkan tingkat partisipasi sekolah di daerah ini masih terhambat oleh faktor ekonomi serta kondisi lingkungan (Narendra et al., 2024). Problematika ini diperparah dengan keterbatasan infrastruktur literasi yang inklusif, sehingga kelompok marginal khususnya penyandang disabilitas netra sering kali mengalami eksklusi dalam mengakses sumber pengetahuan (Yoga Prasetyawan et al., 2018). Hal ini berdampak signifikan pada performa akademik pelajar dengan hambatan penglihatan yang sering kali tertinggal akibat minimnya dukungan lingkungan belajar (Habulezi & Phasha, 2012).

Secara konstitusional, tunanetra memiliki hak setara untuk mengembangkan potensi diri melalui pendidikan. Sayangnya, perpustakaan konvensional saat ini masih didominasi oleh orientasi visual yang

kaku (Babalola & Yacob, 2011). Tantangan yang dihadapi bukan sekadar minimnya koleksi buku Braille atau perangkat teknologi asistif (Dodamani & Dodamani, 2019), melainkan kegagalan arsitektur dalam menyediakan ruang yang dapat dinavigasi secara mandiri (Nazim, 2021). Arsitektur dan Desain interior seharusnya tidak hanya mengejar estetika, tetapi harus mampu merespon persepsi multisensori untuk menciptakan ruang yang setara (Bakir et al., 2022). Oleh karena itu, penelitian ini memperkenalkan gagasan "*Library the Blind Behavior*" yang menghargai perilaku bawah sadar manusia saat berinteraksi dengan ruang secara intuitif. Untuk mewadahi perilaku tersebut, diterapkan konsep "*Multisensory Empathetic Library*" yang menggeser fokus desain dari estetika visual menuju penguatan elemen sensorik sebagai instrumen utama pemandu sirkulasi (Fitria, 2018).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi perilaku dan analisis literatur. Tahapan dimulai dengan identifikasi masalah literasi di Gunungkidul dan analisis terhadap hambatan fisik bagi difabel pada gedung publik. Selanjutnya, dilakukan pendalaman terhadap teori *The Blind Behavior* untuk memahami interaksi bawah sadar individu terhadap setting ruang (Fitria, 2018). Data teknis mengenai desain inklusif dan teknologi sensorik disintesis untuk merumuskan parameter interior perpustakaan yang empatik (Adiba et al., 2012). Strategi perancangan difokuskan pada pengolahan elemen non-visual menjadi instrumen navigasi yang mandiri bagi pengguna, Seperti yang telah diidentifikasi dari studi preseden. dengan riset dijalankan melalui tiga parameter evaluasi utama guna menjamin kualitas desain yang dihasilkan:

2.1. Studi Preseden

Untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif mengenai penerapan elemen non-visual dalam skala arsitektural, penelitian ini melakukan analisis mendalam terhadap tiga objek studi internasional yang telah diakui keberhasilannya dalam mengakomodasi kebutuhan tunanetra. Pemilihan ketiga objek ini didasarkan pada variasi tipologi dan pendekatan desain yang relevan dengan konsep *Multisensory Empathetic Library*, di mana pengalaman sangat bergantung pada informasi multisensori yang terintegrasi dalam elemen bangunan (Bakir et al., 2022; Ogunbodede et al., 2025).

2.1.1. School for Blind and Visually Impaired Children



Gambar 1. Lanscape School for Blind and Visually Impaired Children
Sumber: www.archdaily.com

Sekolah untuk Anak Tunanetra di Gandhinagar, India, merupakan karya arsitektur yang dibangun atas dasar empati dan pemahaman mendalam terhadap cara manusia merasakan ruang. Bangunan ini dirancang dari pengalaman inderawi yang dirasakan oleh tubuh melalui sentuhan, suara, suhu, dan aroma. Pendekatan ini dikenal sebagai arsitektur sensorik, di mana desain berfokus pada bagaimana pengguna tunanetra dapat menavigasi, memahami, dan mengalami ruang tanpa bergantung pada penglihatan.

Studi Preseden ini Dipilih untuk mempelajari bagaimana sirkulasi melingkar dan stimulasi haptik (suara, sentuhan, suhu) dapat menciptakan "ilustrasi ruang" di dalam pikiran pengguna tanpa penglihatan

2.1.2. Hazelwood School



Gambar 2. Lanscape School Hazelwood School
Sumber : www.arch2o.com

Sekolah Hazelwood dirancang untuk anak-anak dan remaja berusia 2 hingga 17 tahun yang tunanetra dan tunarungu dengan gangguan kognitif dan disabilitas fisik. Sekolah ini terletak di kawasan perumahan dan konservasi yang kokoh di selatan Glasgow dan bertujuan untuk mengembangkan kemandirian siswa melalui kurikulum multisensori yang sangat individual, yang menuntut arahan yang kompleks dan rumit, bahkan dengan fitur terkecil dari bangunan yang dirancang sebagai alat bantu belajar. Bangunan

Studi Preseden ini Dipilih karena keberhasilannya dalam menyelaraskan fungsi dan bentuk bangunan melengkung sebagai respon arsitektur terhadap perilaku manusia, serta pemanfaatan cahaya alami sebagai alat interaksi

2.1.3. Oodi Helsinki Central Library



Gambar 3. Lanscape School Hazelwood School
Sumber : www.archdaily.com

Library Oodi Helsinki Central Berada di Kota Helsinki di antara Gedung Parlemen dan Kansalaistori Square. bangunan ini hadir tepat di garis antara kekuasaan dan rakyat, antara otoritas dan kebebasan berpikir. Oodi bukan hanya wadah pengetahuan, melainkan manifestasi ruang demokratis tempat di mana informasi, ekspresi, dan imajinasi bertemu dalam kesetaraan.

Dipilih sebagai representasi perpustakaan modern yang mampu mengintegrasikan tekstur dan warna secara mendalam untuk mendukung inklusivitas bagi anak-anak tunanetra maupun difabel ganda

2.2. Parameter Evaluasi Desain

Setelah mengidentifikasi karakteristik dari ketiga studi preseden tersebut, penelitian ini menetapkan parameter evaluasi untuk menyintesis data tersebut menjadi kriteria desain yang aplikatif. Ketiga parameter ini digunakan untuk membedah bagaimana elemen arsitektur dapat merespon kebutuhan fisik maupun psikologis tunanetra

2.2.1. Analisis Aspek Kerja Teknis

Aspek ini mengevaluasi standarisasi fisik bangunan yang berdampak pada keselamatan dan kenyamanan fisik tunanetra (Subekti, 2021). Poin utama evaluasi meliputi:

- Kualitas permukaan material lantai agar antiselip (Narendra et al., 2024).
- Keamanan desain elemen interior dan furnitur yang bebas sudut tajam (Subekti, 2021).

- c. Kontinuitas fasilitas penunjang sirkulasi seperti *handrail* (Rajesh Raut Sekolah Arsitektur & Teknik, 2025).

2.2.2. Aspek Kinerja Fungsional

Aspek ini meninjau efektivitas akses dan dukungan fasilitas terhadap kemandirian aktivitas tunanetra. Poin utama evaluasi meliputi:

- a. Kemudahan akses menuju area koleksi dan ruang baca secara mandiri (Nazim, 2021).
- b. Kejelasan sirkulasi dan efisiensi tata ruang (Babalola & Yacob, 2011).
- c. Ketersediaan alat bantu navigasi pendukung fungsionalitas ruang. (Dodamani & Dodamani, 2019).

2.2.3. Aspek Perilaku

Aspek ini menganalisis interaksi psikologis antara persepsi pengguna dengan lingkungan arsitektural berdasarkan teori *The Blind Behavior* (Rohani, n.d.) Poin utama evaluasi meliputi:

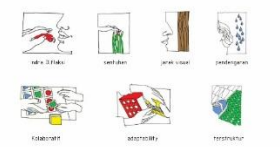
- a. Pola navigasi dan pergerakan pengguna di dalam ruang (Fitria, 2018).
- b. Interaksi sensorik pengguna terhadap stimulasi suara, tekstur, dan aroma (Rajesh Raut Sekolah Arsitektur & Teknik, 2025).
- c. Durasi dan kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan *setting* ruang (Fitria, 2018).

3. Hasil dan Pembahasan

Pada Bagian ini mengulas proses analisis yang menjembatani antara parameter teknis arsitektur dengan kebutuhan perilaku tunanetra dalam mengakses informasi. Selain menyintesis data berdasarkan standar keamanan dan fungsionalitas, tahapan ini menjelaskan tiga preseden arsitektur untuk memahami strategi desain sensorik yang telah terbukti berhasil. Evaluasi mendalam terhadap objek-objek tersebut bertujuan agar fondasi desain yang dikembangkan untuk perpustakaan di Kabupaten Gunungkidul dapat menghadirkan navigasi mandiri yang aman dan intuitif bagi pengguna disabilitas netra (Nazim, 2021; Rohani, n.d.).

3.1. Analisis Parameter Desain melalui Studi Preseden

Perencanaan perpustakaan di Kabupaten Gunungkidul ini mengadopsi prinsip-prinsip desain dari Studi Preseden bangunan inklusif yang telah terbukti berhasil dalam penerapannya. Proses ini dilakukan untuk membedah metode perancangan yang sanggup mengintegrasikan aturan teknis arsitektur dengan kecenderungan perilaku alami tunanetra saat memahami sebuah lingkungan baru (Fitria, 2018). Rumusan kriteria desain ini disintesis melalui pembelajaran mendalam terhadap tiga objek studi utama, yakni *School for Blind and Visually Impaired Children* di India, *Hazelwood School* di Glasgow, serta *Oodi Helsinki Central Library* di Helsinki :

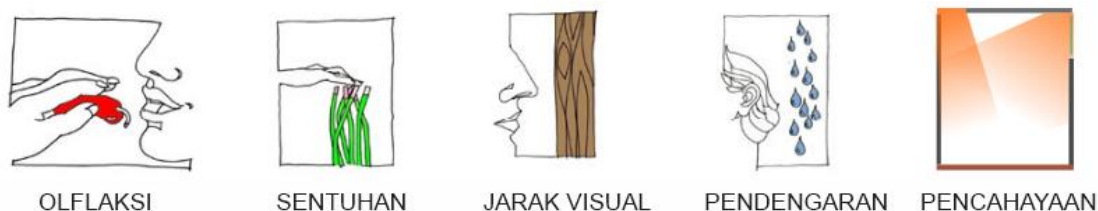
SCHOOL FOR BLAND	HAZELWOOD	HELSKI CENTRAL LIBRARY
		
Bangunan di rancang dengan pendekatan Multisensor yang dapat dirasakan melalui indra seperti suara, sentuhan, suhu, dan aroma. Juga terdapat fitur akustis-suara (Gongma) layout tempat duduk dan bankir ruangan yang sangat di fiksikan dengan sirkulasi yang mengalir, mengakibatkan pengguna dapat dengan mudah memahami sekitar. Semua implementasi tersebut Sebagai jembatan untuk menciptakan akses ruang di dalam fiksikan.	Pemilihan Bangunan ini karena Keseluruhan antara Fungsi, Konsep, dan Bentuk Bangunan yang melengkap, menarik, dan warna menjadi respon arsitektur terhadap perilaku manusia. Layout ruangan yang menghadirkan alian sekitar dengan implementasi kelas yang berada di utara untuk memanfaatkan sinar matahari sebagai interaksi dengan pengguna.	Keseluruhan antara Fungsi, Konsep, dan Bentuk Bangunan ini bukan hanya secara visual tetapi juga dari pemahaman mendalam terhadap penggunaannya – arak-arak tunanetra dan disial ganda. Sialat lingkungan, tekstur, dan warna bukan haki estetika semata, melainkan respon arsitektur terhadap perilaku manusia.
		
		

Gambar 4. Tabel Parameter Desain Studi Preseden
Sumber : Hasil Analisis Studi Preseden Tahun 2025

3.2. Konsep Perancangan

3.2.1. *Multisensory*

Pendekatan yang memanfaatkan berbagai indera manusia dalam memahami dan menavigasi ruang. Pada perpustakaan ini, indera non-visual diposisikan sebagai elemen utama, sehingga pengalaman membaca, bergerak, dan berinteraksi dapat tetap berlangsung tanpa ketergantungan pada penglihatan. Pendekatan ini didasarkan pada teori bahwa persepsi multisensori sangat krusial bagi tunanetra dalam membangun orientasi dan peta mental yang akurat terhadap ruang fisik (Bakir et al., 2022).



Gambar 5. Konsep Desain

Sumber : Hasil Analisis Studi Preseden Tahun 2026

3.2.2. *Empatheic*

Merancang dari sudut pandang pengguna memahami bagaimana tubuh, perilaku, dan keterbatasan mereka membentuk pengalaman ruang. Ruang tidak memaksa pengguna menyesuaikan diri, tetapi justru menyesuaikan diri terhadap pengguna. Dalam hal ini, peran arsitek adalah menciptakan detail interior yang mampu meminimalisir rasa cemas atau kebingungan (*disorientation*) pengguna tunanetra saat berada di dalam bangunan (Rohani, n.d.).

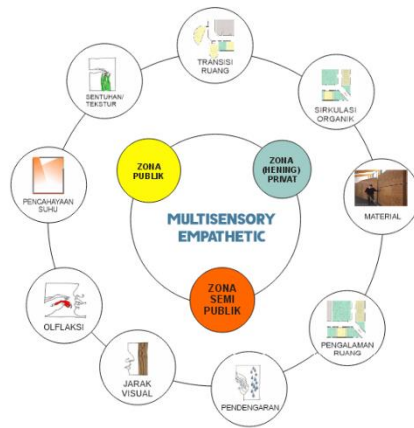


Gambar 6. Konsep Desain

Sumber : Hasil Analisis Studi Preseden Tahun 2026

3.2.3. *Multisensory Empatheic Library*

Merupakan pendekatan desain perpustakaan yang berangkat dari pemahaman bahwa ruang tidak hanya dibaca melalui penglihatan, tetapi juga melalui rangkaian pengalaman inderawi seperti sentuhan, suara, aroma, suhu, ritme ruang, dan memori spasial. Konsep ini menempatkan pengguna baik difabel netra maupun pengguna umum sebagai pusat pengalaman ruang sehingga perpustakaan memiliki fungsi tidak hanya sebagai wadah pengetahuan, tetapi juga sebagai lingkungan yang inklusif, ramah tubuh, dan empatik.



Gambar 7. Diagram Konsep Desain
 Sumber : Hasil Analisis Studi Preseden Tahun 2026

Berdasarkan hasil analisis terhadap ketiga studi preseden sebelumnya, penelitian ini merumuskan konsep "*Multisensory Empathetic Library*" sebagai strategi utama. Konsep ini tidak hanya berfokus pada pemenuhan standar aksesibilitas fisik, tetapi juga menekankan pada aspek empati arsitektural yang menghargai perilaku intuitif tunanetra. Pendekatan ini mentransformasi ruang perpustakaan menjadi sebuah ekosistem sensorik yang aktif, di mana informasi tidak lagi hanya dilihat, tetapi diraba, didengar, dan dirasakan (Bakir et al., 2022; Ogunbodede et al., 2025).

3.3. Manifestasi Material sebagai Instrumen Navigasi

Esensi perancangan perpustakaan ini bertumpu pada pengalihan informasi visual ke dalam modalitas sensorik lain sebagai navigasi utama. Penggunaan *guiding block* dan variasi tekstur lantai berfungsi sebagai penunjuk arah sekaligus pemisah zona permanen di dalam bangunan (Adiba et al., 2012). Selain itu, desain plafon dan material dinding diatur untuk menciptakan karakter akustik yang berbeda di setiap ruangan, membantu tunanetra mengenali fungsi ruang melalui pantulan suara (Rajesh Raut Sekolah Arsitektur & Teknik, 2025). Penggunaan elemen vegetasi aromatik juga diusulkan sebagai penanda olfaktori untuk memperkuat orientasi pada titik-titik krusial bangunan (Fitria, 2018).

No	Jenis	Gambar	Implementasi	Respon
1	Guiding Block		Lantai Indoor/outdoor	Peraba
2	Vinily		Lantai	Peraba
3	Batu Krikil Besar		Lantai	Peraba, Suara
4	Batu Krikil Kecil		Lantai	Peraba, Suara
5	Pasir		Lantai	Peraba, Suara
6	Acian Horizontal		Dinding	Peraba,
7	Acian Vertikal		Dinding	Peraba,
8	Kayu Horizontal		Dinding	Peraba,
9	Ukiran kayu		Dinding	Peraba,
10	Bunga		Landscape	Olfaksi
11	Air		Landscape	Pendengaran
12	Plafon		Atap	Pendengaran, Pencahayaan
13	Sound		Dinding	Pendengaran Transisi
14	Kontur		Lantai	Peraba, Transisi

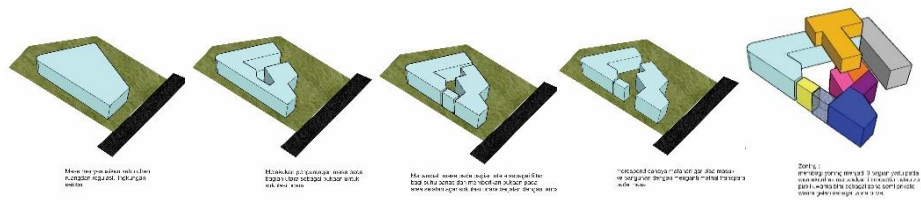
Gambar 8. Diagram Explore matrial
 Sumber : Hasil Analisis Studi Preseden Tahun 2025

3.4. Transformasi Desain dan Pemetaan Perilaku

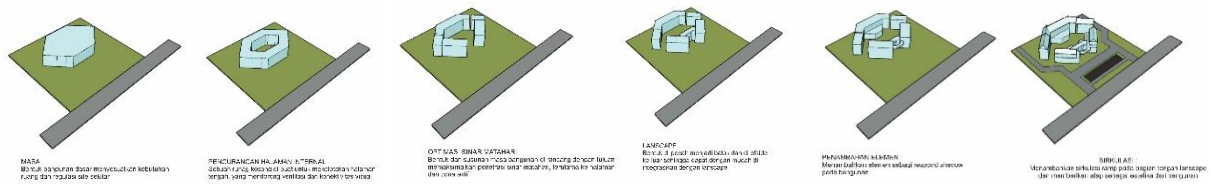
Efektivitas desain bagi tunanetra sangat ditentukan oleh tingkat keterbacaan ruang secara mental dan intuitif tanpa mengandalkan penglihatan sama sekali. Pengaturan sirkulasi yang dirancang secara linear dan repetitif terbukti mampu menekan risiko disorientasi ruang (Fitria, 2018). Melalui konsistensi stimulasi haptik dan akustik, pengguna dapat membangun kepercayaan diri untuk mengeksplorasi ruang secara mandiri tanpa rasa takut tersesat (Rajesh Raut Sekolah Arsitektur & Teknik, 2025).



Gambar 9. Desain Denah *Behavior Mapping* (Frekuensi, Tekstur, Olfaksi)
Sumber : Hasil Visualisasi Mandiri Tahun 2026



Gambar 10. Transformasi Masa 01
Sumber : Hasil Visualisasi Mandiri Tahun 2026



Gambar 11. Transformasi Masa 2
Sumber : Hasil Visualisasi Mandiri Tahun 2026

4. Kesimpulan

Penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan perpustakaan inklusif di Kabupaten Gunungkidul memerlukan transformasi paradigma dari desain berbasis visual menjadi desain berbasis *multisensory*. Sinergi antara aspek teknis, fungsional, dan perilaku terbukti mampu mewujudkan lingkungan literasi yang aman dan mandiri bagi kelompok disabilitas netra (Fitria, 2018). Melalui penerapan material haptik, manajemen akustik, dan penanda olfaktori, arsitektur berhasil hadir sebagai instrumen yang

menghilangkan sekat keterbatasan fisik terhadap akses informasi demi terciptanya ruang publik yang demokratis (Adiba et al., 2012; Narendra et al., 2024).

5. Ucapan terimakasih

Terima kasih kepada Ibu Ar. Tika Ainunnisa Fitria, S.T., M.T., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan penelitian dan perancangan ini. dan juga kepada Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta atas dukungan akademik dan fasilitas yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

- Adiba, S., Shellarasa, R., & Saiful Afidhan, dan. (2012). DISABILITAS NETRA DALAM BERLITERASI INFORMASI Information Literacy of Visually Impaired People. *Disabilitas Netra Dalam Berliterasi (Syifa Adiba et al.) J. Perpus. Pert, 21(2), 1–6.* <https://doi.org/10.21082/jpp.v28n1.2019.p1-6>
- Babalola, Y. T., & Yacob, H. (2011). Library and Information Services to the Visually Impaired-The Role of Academic Libraries BIBLIOTHÈQUE ET LES SERVICES D'INFORMATION POUR LES MALVOYANTS-LE RÔLE DES BIBLIOTHÈQUES UNIVERSITAIRES. *Canadian Social Science, 7(1), 140–147.* www.cscanada.org
- Bakir, D., Mansour, Y., Kamel, S., Moustafa, Y., & Khalil, M. H. (2022). The Spatial Experience of Visually Impaired and Blind: An Approach to Understanding the Importance of Multisensory Perception. *Civil Engineering and Architecture, 10(2), 644–658.* <https://doi.org/10.13189/cea.2022.100220>
- Dodamani, A. M., & Dodamani, S. M. (2019). Provision of assistive technology for students with visual impairment in university libraries in India. *DESIDOC Journal of Library and Information Technology, 39(3), 104–108.* <https://doi.org/10.14429/djlit.39.3.14329>
- Fitria, T. A. (2018). *Pengaruh Seting Ruang Terhadap Perilaku Pengguna Dengan Pendekatan Behavioral Mapping* (Vol. 1, Number 2).
- Habulezi, J., & Phasha, T. N. (2012). Provision of Learning Support to Learners with Visual Impairment in Botswana: A Case Study. *Procedia - Social and Behavioral Sciences, 69, 1555–1561.* <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.12.098>
- Narendra, A. P., Lestari, E. S., Wibawa, A., Gloryanta, Y., Sindu, A., & Theodorus, A. (2024). Transformasi Perpustakaan Umum Gunungkidul Yogyakarta Dalam Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Teknologi Informasi. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan, 10(1), 43–52.* <https://doi.org/10.14710/lenpust.v10i1.60199>
- Nazim, M. (2021). Library Facilities and Services to Users with Disabilities at Jawaharlal Nehru University: A Pilot Study. *Library Waves, 7(1).*
- Ogunbodede, B., Okunola, S., Jobi, A., & Oyedeji, J. (2025). Inclusive Architecture for Individuals with Visual Impairments: A Study of Pacelli School for the Blind and Partially Sighted in Surulere, Lagos, Nigeria. *Journal of Engineering, 31(11), 1–19.* <https://doi.org/10.31026/j.eng.2025.11.01>
- Rajesh Raut Sekolah Arsitektur, B., & Teknik, F. (2025). *Arsitektur Suara Inklusif: Merancang Ruang Sensorik untuk Tuna Rungu dan Tuna Netra.* www.DeepL.com/pro
- Rohani, M. (n.d.). *What Can Architects Do to Improve Spatial Experience for Blind and Visually Impaired Persons?*
- Subekti, B. (2021). Pertimbangan Kaidah Struktur pada Transformasi Bentuk Arsitektur. *Jurnal Arsitektur TERRACOTTA |, 2(3), 148–158.*
- Yoga Prasetyawan, Y., Krismayani, I., Arfa, M., & Faila Saufa, A. (2018). PERAN PERPUSTAKAAN UMUM KABUPATEN GUNUNG KIDUL DALAM MENINGKATKAN KUALITAS HIDUP MASYARAKAT PESISIR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA. *Jurnal Pustaka Budaya, 5(1).* <https://journal.unilak.ac.id/index.php/pb>