

Research Article

**Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Interaktif yang Hemat, Menarik dan Menyenangkan dengan Patuh Protokol Kesehatan Di Era Ekonomi New Normal**

*Developing Children's Creativity Through Economical, Interesting and Fun Interactive Activities Complying With Health Protocols In The New Normal Economy Era*

Mugiono, Dian Ari Nugroho\*, Atikah Nur Aini Putri, Nahdiah Hilmi Nur Fatin

Departemen Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia

\*Corresponding Author:  
dian.ari@ub.ac.id

*Submission march 2023, Revised April 2023, Accepted May 2023*

**ABSTRAK**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi upaya untuk pemberdayaan ekonomi kreatif masyarakat berbasis komunitas di era baru pasca pandemic Covid-19 saat ini. Obyek dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah anak-anak di kampung wisata yang ada di Kota Malang, yaitu: Kampung warna-warni dan Kampung biru di bantaran sungai Brantas yang ada di Kota Malang. Tujuan dari dilaksanakannya kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kreatifitas anak usia sekolah, mengajarkan mereka kebiasaan hidup hemat melalui permainan interaktif yang menyenangkan, dan menanamkan sikap-sikap positif sejak usia dini. Kegiatan yang dilakukan kepada anak-anak desa wisata meliputi, kegiatan permainan interaktif, kuis, teaching dan tutoring anak-anak. Pelaksanaan dilakukan selama dua hari penuh dalam dua minggu yang berbeda, bertempat di Yayasan Al-Kahfi embong Brantas Malang. Anak-anak binaan Yayasan serta pihak Yayasan Al-Kahfi sangat antusias menghadiri dan mengikuti rangkaian dari kegiatan pengabdian ini. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat berupa hasil langsung maupun tidak langsung terhadap pengembangan ekonomi wisata kreatif berbasis komunitas. Hasil langsung dirasakan oleh anak-anak yang menjadi target dari kegiatan ini. Anak-anak menjadi tahu kegiatan-kegiatan kreatif yang bisa dilakukan di lingkungan. Mereka menjadi terbiasa untuk kreatif memanfaatkan sumberdaya yang ada di lingkungan mereka, dan mereka akan terbiasa menjadi lebih berhemat dalam melakukan aktifitas permainan sehari-hari di era new normal. Pembelajaran positif ini diharapkan akan membekas di alam bawah sadar mereka. Hasil tidak langsung dapat diperoleh dari masyarakat kampung wisata, dengan adanya anak-anak yang lebih aktif kreatif yang dapat menambah nilai tambah dan daya tarik dari kampung wisata itu sendiri.

**Kata Kunci:** Kreativitas anak, Kegiatan interaktif, new normal

*How to cite:*

Mugiono, Nugroho, D. A., Putri, A. N. A., & Fatin, N. H. N., (2023). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Interaktif yang Hemat, Menarik dan Menyenangkan dengan Patuh Protokol Kesehatan Di Era Ekonomi New Normal. Berdikari: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia 5 (2): 76 – 83. doi:10.11594/bjpmi.05.02.3

## ABSTRACT

*This community service activity is motivated by efforts to empower the community-based creative economy in the new era after the current Covid-19 pandemic. The objects of this community service activity are children in tourist villages in Malang City, namely: Colorful Villages and Blue Villages on the banks of the Brantas river in Malang City. The purpose of implementing this activity is to increase the creativity of school-age children, ban them from the habit of saving life through fun interactive games, and instill positive attitudes from an early age. Activities carried out for children in tourist villages include interactive game activities, quizzes, teaching and tutoring for children. The implementation was carried out for two full days in two different weeks, at the Al-Kahfi Embong Brantas Malang Foundation. The children assisted by the Foundation and the Al-Kahfi Foundation were very enthusiastic about attending and participating in this series of community service activities. The results of this community service activity can be in the form of direct or indirect results for the development of a community-based creative tourism economy. The results were immediately felt by the children who were the targets of this activity. Children become aware of creative activities that can be done in the environment. They will become accustomed to creatively utilizing the resources in their environment, and they will become accustomed to being more economical in carrying out their daily play activities in the new normal era. It is hoped that this positive learning will leave an impression on their subconscious. Indirect results can be obtained from the tourism village community, with children who are more active and creative who can add added value and attractiveness to the tourist village itself.*

**Keywords:** *Children's creativity, interactive activities, new normal*

## Pendahuluan

Pandemi Covid-19 memberi berbagai dampak yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan sosial masyarakat. Dampak tersebut salah satunya ialah munculnya dimensi fisik baru yang membentuk pola interaksi di masa depan dikarenakan pertimbangan kesehatan dan keamanan. Frekuensi interaksi *face-to-face* antar manusia semakin berkurang dengan adanya beberapa pola hidup baru, dan hal ini tentu berkaitan pula dengan bagaimana ekonomi berlangsung. Terdapat tiga tren besar yang berkembang pesat dengan ada Covid-19 yang bisa memberikan efek jangka panjang setelah pandemic, yakni kemajuan ekonomi digital, *delivery economy*, AI dan otomasi (McKinsey, 2021). Pertama, 20-25% di perekonomian maju dan sekitar 10% di perekonomian berkembang dapat bekerja di rumah menggunakan komputer 3 hingga 5 hari per minggu. Kedua, e-commerce dan fenomena *delivery economy* berkembang lebih cepat 2 hingga 5 kali lipat di tahun 2020 dibandingkan sebelum ekonomi sehingga terbuka lebar peluang pekerjaan di bidang distri-

busi. Ketiga, berbagai perusahaan mulai mengadopsi sistem otomatisasi dan AI untuk menghadapi gangguan dari Covid-19.

Fakta-fakta yang telah disebutkan sebelumnya memberikan satu dampak yang besar dalam kehidupan sosial, yaitu mengurangi adanya interaksi langsung antar manusia dan memberikan pengalaman sehari-hari yang lebih mudah dan singkat. Hal ini berarti, jika dibandingkan dengan kehidupan sebelum pandemi, manusia terbiasa untuk melakukan beberapa proses yang cukup panjang untuk mendapatkan sesuatu. Namun, dengan adanya otomatisasi segala sesuatu dapat didapatkan dengan mudah dan cepat. Fenomena ini tidak hanya berdampak terhadap orang dewasa saja, namun anak-anak yang sedang mengalami masa pertumbuhan, anak berubah menjadi lebih individualis dan kurang peduli dengan orang lain (Chusna, 2017).

Adapun contohnya seperti kegiatan yang sebelumnya memerlukan akses untuk keluar rumah dan melakukan berbagai aktivitas secara bebas semakin terhalang. Hal ini menyebabkan pendidikan tidak dapat diterima secara maksimal dan semakin meningkatkan

ketergantungan seorang anak terhadap *gadget*. Penggunaan *gadget* yang berlebih dapat memberikan radiasi dan merusak jaringan saraf pada otak. Selain itu, hal ini juga dapat mengakibatkan berkurangnya daya aktif anak serta turunnya kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan.

Namun demikian, tuntutan terhadap anak untuk melakukan berbagai macam aktivitas semakin meningkat. Tidak hanya di bidang akademis saja tetapi kemampuan non-akademis seperti kompetensi dan karakter anak perlu diperhatikan. Kompetensi dan karakter anak tersebut membutuhkan adanya pembekalan keterampilan sebagai bekal untuk mendukung masa depan anak.

Dari paparan sebelumnya, dapat terlihat, anak-anak merupakan bagian yang penting dalam masyarakat. Selain sebagai generasi penerus di masa depan, anak-anak juga berpartisipasi dalam membentuk suatu komunitas yang kondusif, menarik dan menyenangkan. Apalagi dengan adanya pemberdayaan wilayah dengan membentuk daerah-daerah wisata yang bisa meningkatkan taraf ekonomi masyarakat, peran penting dari anak-anak dalam menciptakan lingkungan yang menarik bagi wisatawan tidak bisa dipandang sebelah mata. Untuk itu, tentunya diperlukan berbagai upaya untuk dapat membentuk anak-anak yang dapat mendukung terciptanya masyarakat khususnya di wilayah wisata sosial yang kreatif, menarik, sesuai yang diinginkan semua pihak.

## Methodologi

### Metode Kegiatan

Aspek yang perlu diprioritaskan ketika anak-anak kembali ke sekolah adalah pengimplementasian kurikulum yang luas dan mempertahankan kreativitas serta *arts-based subject* yang penting bagi perilaku baik anak (Molly, 2020). Pelatihan keterampilan anak bisa dilakukan dengan cara-cara sederhana yang kreatif dan menyenangkan. Beberapa

keterampilan yang penting untuk diasah antara lain ada keterampilan motorik, bicara dan bahasa, sosial, emosional, dan teknis. Anik Pamulu (2007) menjelaskan bahwa kegiatan menggambar merupakan sarana yang tepat dan sesuai untuk anak usia Taman Kanak-kanak dalam rangka mengaktualisasikan, mengeskpresikan diri dan membantu anak untuk mengembangkan serta meningkatkan imajinasi dan kreativitasnya melalui kegiatan mengeksplorasi warna, tekstur, dan bentuk dengan media menggambar yang dituangkan sesuka hatinya, bebas, spontan, kreatif, unik, dan bersifat individual (Munandar, 2012)

Berikut merupakan rincian dari pelaksanaan masing-masing kegiatan pengabdian masyarakat bertemakan “Pengembangan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Interaktif yang Hemat, Menarik, dan Menyenangkan dengan Patuh Protokol Kesehatan di Era Ekonomi New Normal”

- a. Memberikan permainan dan kegiatan yang mampu meningkatkan kreativitas peserta. Untuk kegiatan ini direncanakan akan ada empat kegiatan yaitu melukis dengan media tiga dimensi, menyusun puzzle, merangkai origami, dan mewarna profesi.
1. Kegiatan melukis dengan media tiga dimensi merupakan kegiatan yang mengasah kreativitas anak dalam memberikan pewarnaan pada media gypsum. Gypsum yang diberikan memiliki berbagai macam bentuk seperti bunga, serangga, reptil, dan bentuk lainnya. Melalui kegiatan ini, anak-anak mampu mengenali bentuk yang beragam dan melalui imajinasinya mampu memadu padankan berbagai warna untuk mendapatkan hasil yang menurutnya terbaik. Pada kegiatan ini pula, mereka dilatih untuk bersabar, telaten, dan menjaga kebersihan setelah bermain. Melalui permainan ini diharapkan selain melatih kreativitas anak, dapat juga melatih kebiasaan anak untuk berbenah dan bertanggung jawab setiap selesai bermain dan belajar.
2. Kegiatan menyusun puzzle merupakan kegiatan yang melatih daya ingat anak dalam menyatukan kembali pecahan papan dengan gambar tertentu. Selain melatih daya ingat, kegiatan ini juga melatih

kesabaran dan konsentrasi anak. Anak-anak diajarkan untuk mengobservasi terlebih dahulu sebelum puzzle diacak agar mereka dapat mengenali bentuk yang nantinya akan mereka susun kembali. Ketika menyusun ulang, anak-anak akan terlatih kesabaran dalam menyelesaikan sesuatu sesuai dengan ritmenya dan tingkat konsentrasinya agar dapat menyelesaikan dengan tepat. Diharapkan melalui permainan puzzle, anak dapat belajar untuk menyelesaikan sebuah masalah.

3. Kegiatan merangkai origami merupakan kegiatan yang melatih anak dalam menyatukan bagian bagian kertas hingga menjadi satu bentuk utuh. Adapun bentuk origami yang disediakan berbentuk hewan antara lain seperti sapi, kelinci, landak, kura-kura, dan bentuk lainnya. Pada kegiatan ini, mereka akan terlatih untuk mewujudkan ketelitian dan imajinasi dari sebuah pola potongan hewan pada sebuah kertas dan gambar petunjuk menjadi bentuk 3D hewan.
4. Kegiatan mewarna profesi merupakan kegiatan yang melatih kreativitas anak dalam menggunakan berbagai warna yang tersedia untuk menuangkannya dalam kertas bergambarkan profesi. Melalui gambar profesi yang telah diwarnai, anak juga dilatih untuk mampu mendeskripsikan kegiatan yang dilakukan, tujuan, dan tempat kerja atas suatu profesi yang dimaksud.
- b. Melakukan dialog interaktif dengan para peserta mengenai permasalahan yang dihadapi. Permasalahan bisa saja berasal dari dalam diri peserta ataupun dari pengaruh eksternal. Diharapkan melalui dialog ini peserta dapat terbantu untuk menyelesaikan sebuah masalah dan lebih mengenal dirinya dengan saran-saran yang diberikan dari pihak pengabdian.
- c. Memberikan kuis bertemakan pengetahuan umum dan ekonomi kepada para peserta untuk melatih dan meningkatkan pengetahuan. Selain itu, mereka juga akan belajar akan toleransi, kepercayaan diri, komunikasi, dan sikap kompetitif. Pelaksanaan

kuis dilakukan setelah peserta mendapatkan pemaparan materi dan kegiatan interaktif yang hemat, menarik, dan menyenangkan dengan tujuan pengembangan kreativitas.

- d. Memberikan hadiah kepada para peserta yang telah mengikuti kegiatan interaktif dengan baik. Hadiah diberikan sebagai bentuk apresiasi kepada peserta karena telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaganya secara maksimal pada kegiatan interaktif yang telah dilakukan.
- e. Memberikan motivasi sebagai bentuk dukungan kepada para peserta agar semangat dalam menjalankan aktivitas sehari hari dan mencari peluang dalam memanfaatkan hal yang dimiliki menjadi sesuatu yang bernilai lebih. Motivasi perlu diberikan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam proses belajar yang berkesinambungan.
- f. Melakukan dialog mengenai pengembangan yang sedang dan akan dilakukan dengan pengelola yayasan. Diharapkan dengan adanya dialog antar pengabdian masyarakat dan pengelola yayasan kedepannya dapat meningkatkan kualitas dan mengatasi permasalahan yang dialami dalam pengelolaan yayasan.

Dari kegiatan-kegiatan tersebut dirancang dengan media atau alat-alat yang mudah ditemukan disekitar kita sehingga dapat mengajarkan anak-anak dalam berhemat dan menyadari bahwa kegiatan yang menyenangkan namun bermanfaat juga dapat ditemukan dengan memberikan nilai lebih barang-barang disekitar. Selain itu, kegiatan di atas akan dilakukan dengan mematuhi protokol kesehatan seperti mengurangi kontak antar satu sama lain, menjaga jarak, memakai masker, dan menggunakan hand sanitizer.

### **Pelaksanaan Kegiatan Persiapan Pelaksanaan Kegiatan**

Dalam persiapan pelaksanaan kegiatan dilakukan beberapa tahapan yaitu:

### 1. Brainstorming kegiatan pengabdian

Pada tahapan ini membahas dari segi tujuan, target peserta, jadwal pelaksanaan, lokasi, konsep, dan materi dari pengabdian. Melalui brainstorming ini antar ketua dan anggota pengurus melakukan sesi diskusi dan tukar pendapat agar mendapatkan kesepakatan dan hasil yang baik.



Gambar 1. *Brainstorming* Kegiatan Pengabdian

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

### 2. Perancangan proposal dan keuangan pengabdian

Pada tahapan kedua ini, tim merancang proposal dan perencanaan pengeluaran secara mendetail untuk diajukan ke Fakultas. Dalam pelaksanaannya dilakukan secara *online* melalui *google meet*.

### 3. Persiapan bahan-bahan dan keperluan lainnya untuk pengabdian

Untuk memenuhi kebutuhan untuk pelaksanaan pengabdian, pembelian barang-barang dilakukan secara *offline* maupun *online*.

### 4. Rapat perkembangan dari persiapan kegiatan pengabdian

Secara berkala, rapat perkembangan selalu dilaksanakan agar persiapan hingga pelaksanaan dari kegiatan pengabdian ini selalu *on-track* dan setiap anggota tim mengetahui informasi perkembangan terbaru.



Gambar 2. Rapat Perkembangan Kegiatan Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022

## Pengabdian Day 1

Kegiatan pada hari pertama dihadiri oleh peserta sebanyak 32 anak. Rentang umur peserta yaitu berkisar antara umur empat hingga sebelas tahun. Peserta yang terlibat merupakan pelajar dengan jenjang pendidikan mulai dari Taman Kanak-Kanak hingga Sekolah Dasar. Acara dibuka dengan pengenalan tim pengabdian, pembacaan doa, serta pemberian kata pengantar mengenai kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan.



Gambar 3. Sambutan dan Pembacaan Doa oleh Ketua Pengurus Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022

Semua pihak yang terlibat juga senantiasa diingatkan agar mematuhi protokol kesehatan secara tertib seperti wajib memakai masker dan setiap masuk ruangan diwajibkan untuk menggunakan *hand sanitizer*.

Kegiatan pertama yaitu melukis dengan media tiga dimensi dengan media *gypsum*.

*Gypsum* yang diberikan memiliki berbagai macam bentuk seperti bunga, serangga, reptil, dan bentuk lainnya. Melalui kegiatan ini, anak-anak mampu mengenali bentuk yang beragam dan melalui imajinasinya mampu memadukan berbagai warna untuk mendapatkan hasil yang menurutnya terbaik. Pada kegiatan ini pula, mereka dilatih untuk bersabar, telaten, dan menjaga kebersihan setelah bermain. Melalui permainan ini diharapkan selain melatih kreativitas anak, dapat juga melatih kebiasaan anak untuk berbenah dan bertanggung jawab setiap selesai bermain dan belajar. Pembagian kelompok dilakukan agar memberikan kemudahan bagi pihak pengabdian untuk memberikan arahan.



Gambar 4. Kegiatan Melukis Media Tiga Dimensi

Sumber: Dokumentasi penulis, 2022

Sebelum berlanjut ke kegiatan selanjutnya terdapat istirahat, dialog interaktif, dan berbersih. Kegiatan kedua adalah menyusun puzzle. Menyusun puzzle dimaksudkan untuk melatih daya ingat serta kesabaran anak hingga puzzle dapat terselesaikan dengan tepat. Selain melatih daya ingat, kegiatan ini juga melatih kesabaran dan konsentrasi anak. Anak-anak diajarkan untuk mengobservasi terlebih dahulu sebelum puzzle diacak agar mereka dapat mengenali bentuk yang nantinya akan mereka susun kembali. Ketika menyusun ulang, anak-anak akan terlatih kesabaran dalam menyelesaikan sesuatu sesuai dengan ritmenya dan tingkat konsentrasinya agar dapat menyelesaikan dengan tepat. Diharapkan melalui permainan puzzle, anak dapat belajar untuk menyelesaikan sebuah masalah. Selanjutnya, diadakan kuis mengenai pengetahuan

umum dan bagi sepuluh pemenang yang menjawab pertanyaan dengan benar maka berhak mendapatkan reward. Setelah kegiatan dan kuis dilaksanakan, kegiatan ditutup dengan pemberian motivasi serta foto bersama.



Gambar 5. Kegiatan Menyusun Puzzle dan Kuis

Sumber: Dokumentasi penulis, 2022

## Pengabdian Day 2

Kegiatan pada hari pertama dihadiri oleh peserta sebanyak 32 anak. Rentang umur peserta yaitu berkisar antara umur empat hingga sebelas tahun. Peserta yang terlibat merupakan pelajar dengan jenjang pendidikan mulai dari Taman Kanak-Kanak hingga Sekolah Dasar. Acara dibuka dengan pengenalan tim pengabdian, pembacaan doa, serta pemberian kata pengantar mengenai kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan. Semua pihak yang terlibat juga senantiasa diingatkan agar mematuhi protokol kesehatan secara tertib.



Gambar 6. Pengenalan Tim Pengabdian  
Sumber: Dokumentasi penulis, 2022

Kegiatan pertama adalah merangkai origami. Kegiatan ini dimaksudkan untuk melatih anak dalam menyatukan bagian bagian kertas hingga menjadi satu bentuk utuh. Ada-

pun bentuk origami yang disediakan berbentuk hewan antara lain seperti sapi, kelinci, landak, kura-kura, dan bentuk lainnya. Pada kegiatan ini, mereka akan terlatih untuk mewujudkan ketelitian dan imajinasi dari sebuah pola potongan hewan pada sebuah kertas dan gambar petunjuk menjadi bentuk 3D hewan.



Gambar 7. Kegiatan Merangkai Origami dan Mewarnai Profesi

Sebelum berlanjut ke kegiatan selanjutnya terdapat istirahat, berbenah, dan dialog interaktif. Acara dilanjutkan dengan kegiatan mewarna profesi. Kegiatan dilakukan untuk melatih kreativitas anak dalam menggunakan berbagai warna yang tersedia untuk menuangkannya dalam kertas bergambarkan profesi. Melalui gambar profesi yang telah diwarnai, anak juga dilatih untuk mampu mendeskripsikan kegiatan yang dilakukan atas suatu profesi yang dimaksud.



Gambar 8. Sesi Kuis dan Dialog Interaktif

Selanjutnya, diadakan kuis mengenai pengetahuan umum dan bagi anak yang menjawab kuis dengan benar maka berhak mendapatkan reward yaitu berupa celengan. Setelah kegiatan dan kuis dilaksanakan, kegiatan ditutup dengan pemberian motivasi serta foto bersama.



Gambar 9. Sesi Foto Bersama  
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022

## Kesimpulan Dan Saran

### Kesimpulan

Melalui kegiatan pengabdian bertema “Pengembangan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Interaktif yang Hemat, Menarik, dan Menyenangkan dengan Patuh Protokol Kesehatan di Era Ekonomi New Normal” yang telah dilaksanakan, dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu antara lain:

1. Pengembangan kreativitas anak perlu dilakukan melalui berbagai kegiatan atau permainan yang hemat, menarik, dan menyenangkan. Hal ini memiliki tujuan agar anak dapat meningkatkan kemampuan diri secara individu dan berkelompok walaupun di era ekonomi new normal dengan tetap mematuhi protokol kesehatan.
2. Kegiatan atau permainan yang dilaksanakan memberikan manfaat berupa bertambahnya pengetahuan dan keterampilan. Secara akademik anak mendapatkan wawasan baru melalui kegiatan kuis dan secara non-akademik anak mendapatkan ket-

erampilan baru melalui kegiatan melukis, mewarnai, menyusun puzzle, dan membentuk origami.

3. Pengabdian yang dilakukan di Yayasan Al-Kahfi mendapatkan respon positif serta antusiasme yang tinggi dari peserta dan pengelola yayasan.

### Saran

Terdapat beberapa saran atas pelaksanaan pengabdian yang diberikan kepada pihak-pihak yang terlibat yaitu antara lain:

1. Diharapkan kegiatan pengabdian ini dapat dilaksanakan secara berkelanjutan agar manfaat yang didapatkan dapat memberikan dampak positif bagi banyak pihak dengan jangka waktu yang lama
2. Disarankan yayasan agar terus melaksanakan kegiatan dalam rangka peningkatan kreativitas walaupun di era ekonomi *new normal* dengan tetap melaksanakan protokol kesehatan secara maksimal
3. Pihak-pihak yang berkontribusi diharapkan agar senantiasa memberikan

bantuan kepada yayasan baik secara material maupun nonmaterial. Hal ini dimaksudkan untuk pengembangan kegiatan sosial yang dilakukan yayasan di kemudian hari.

### Referensi

- Anik Pamilu. 2007. Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak. Yogyakarta: Citra Media.
- Chusna, P. A. 2017. Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- McKinsey. 2021. *The Postpandemic Economy: The Future of Work After COVID-19*. San Francisco: McKinsey Global Institut
- Munandar, Utami. 2012. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Molly, Dominic, Aditi. 2020. Shape the Future: how the social sciences, humanities and the arts can SHAPE a positive, post-pandemic future for peoples, economies, and environment. vol 8 hal. 167- 266