



Craft-Therapy Hub: Pemberdayaan Ekonomi Kreatif dan Digitalisasi Usaha Anggota Prolanis

Injilia W.G Wua, Francisca A. Therok*, Durand Fernandito Lidya D.P Canon, Imam Santoso

Akademi Bisnis dan Keuangan Primaniyarta, Indonesia

DOI: 10.32764/abdimasekon.v7i1.7186

Article History:

Received: 5 Mei 2026

Revised: 21 Mei 2026

Accepted: 22 Mei 2026

Keywords:

Craft Therapy; Ekonomi Kreatif; Digitalisasi Usaha; Prolanis; Perilaku Produktif

*Correspondence Address:

franciscatherok@gmail.com

Abstract:

This community service program aims to empower 25 members of the Chronic Disease Management Program (Prolanis) at Puskesmas Bailang, Manado—primarily patients with type 2 diabetes mellitus and hypertension—through an integrated program called the "Craft-Therapy Hub." The program integrates craft therapy, creative economy empowerment, and business digitalization based on productive behavior. The implementation method utilized active learning, comprising seminars, craft therapy workshops, digital marketing simulations, and Focus Group Discussions (FGD). Participants were trained to create marketable crafts, such as bead jewelry and recycled decorations, serving a dual purpose as psychological therapy and entrepreneurial opportunities. Furthermore, participants practiced marketing their products digitally via WhatsApp Business and Instagram. Qualitative evaluation indicated an increase in participants' understanding of productive behavior, creative entrepreneurship, and basic digital marketing. The program resulted in the formation of five creative business groups equipped with initial business plans. This activity successfully serves as a model for health-based economic empowerment, combining therapeutic and entrepreneurial approaches for individuals managing chronic diseases.

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan memberdayakan 25 anggota Program Pengelolaan Penyakit Kronis (Prolanis) di Puskesmas Bailang, Manado—mayoritas penderita diabetes melitus tipe 2 dan hipertensi—melalui program terpadu "Craft-Therapy Hub". Program ini mengintegrasikan terapi kerajinan tangan, pemberdayaan ekonomi kreatif, dan digitalisasi usaha berlandaskan perilaku produktif. Metode pelaksanaan menggunakan *active learning* yang meliputi seminar, *workshop craft therapy*, simulasi pemasaran digital, dan *Focus Group Discussion* (FGD). Peserta dilatih membuat kerajinan bernilai jual,

seperti perhiasan manik-manik dan hiasan daur ulang, yang berfungsi ganda sebagai terapi psikologis dan peluang wirausaha. Selain itu, peserta mempraktikkan pemasaran produk secara digital melalui WhatsApp Business dan Instagram. Evaluasi kualitatif menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai perilaku produktif, kewirausahaan kreatif, dan dasar pemasaran digital. Hasil akhir program ini adalah terbentuknya lima kelompok usaha kreatif yang telah memiliki rencana usaha awal. Kegiatan ini berhasil menjadi model pemberdayaan ekonomi berbasis kesehatan yang memadukan pendekatan terapeutik dan kewirausahaan bagi individu dengan penyakit kronis.

PENDAHULUAN

Penyakit tidak menular (PTM) kronis seperti diabetes melitus tipe 2 dan hipertensi merupakan tantangan kesehatan utama di Indonesia yang berdampak bukan hanya pada dimensi medis, melainkan juga pada kondisi ekonomi dan psikologis penderita. Menurut *World Health Organization* (2021), penyakit tidak menular bertanggung jawab atas 74% kematian global dan menjadi beban terbesar sistem kesehatan negara berkembang, termasuk Indonesia. Program Pengelolaan Penyakit Kronis (Prolanis) yang diselenggarakan oleh BPJS Kesehatan bekerja sama dengan fasilitas kesehatan tingkat pertama merupakan respons sistemik terhadap tantangan ini (BPJS Kesehatan, 2022). Namun, program Prolanis umumnya terfokus pada dimensi klinis dan belum secara optimal mengintegrasikan pemberdayaan ekonomi sebagai komponen yang memperkuat keberlanjutan dan motivasi peserta.

Puskesmas Bailang yang berlokasi di Kecamatan Bunaken, Kota Manado, Sulawesi Utara, mengelola kelompok Prolanis yang mayoritas merupakan kelompok usia produktif hingga lansia dengan kondisi diabetes melitus tipe 2 dan hipertensi. Berdasarkan koordinasi awal tim PKM dengan petugas Puskesmas Bailang, tercatat sekitar 40 anggota Prolanis aktif, dengan 25 di antaranya memenuhi kriteria kondisi kesehatan terkontrol dan kemampuan fisik untuk mengikuti kegiatan pemberdayaan. Sebagian besar anggota berstatus tidak bekerja atau sudah pensiun, dengan tingkat pendidikan bervariasi dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, dan mayoritas telah memiliki *smartphone* namun belum terbiasa memanfaatkannya untuk kegiatan ekonomi produktif. Analisis situasi mengindikasikan bahwa anggota Prolanis Puskesmas Bailang mengalami penurunan produktivitas ekonomi akibat keterbatasan fisik dan menurunnya kepercayaan diri. Kondisi ini menciptakan ketergantungan yang lebih besar pada keluarga dan berkontribusi pada penurunan kualitas

hidup secara keseluruhan (Yuliani & Sugiarto, 2023). Di sisi lain, kelompok ini memiliki potensi produktif yang belum tergali — khususnya dalam pengembangan kerajinan tangan berbasis terapi yang memiliki nilai ekonomi nyata.

Craft therapy atau terapi berbasis kerajinan tangan telah mendapat pengakuan luas dalam literatur kesehatan sebagai intervensi yang efektif untuk meningkatkan kesejahteraan psikologis, mengurangi kecemasan, menstimulasi fungsi kognitif, dan meningkatkan kualitas hidup individu dengan kondisi kronis (Fancourt & Finn, 2019; Van Lith, 2016; Kaimal et al., 2016; Martin et al., 2018). Turpin dan Joubert (2020) menambahkan bahwa *craft therapy* dalam setting komunitas berkontribusi pada penguatan kohesi sosial dan rasa keterhubungan antaranggota kelompok — dimensi yang sangat relevan bagi kelompok Prolanis yang berpotensi mengalami isolasi sosial akibat kondisi kesehatannya. Daykin et al. (2017) dalam tinjauan sistematis mereka tentang aktivitas kreatif berbasis komunitas menunjukkan bahwa keterlibatan dalam seni dan kerajinan secara berkelompok memberikan dampak positif pada kesejahteraan psikologis dan koneksi sosial partisipan — temuan yang relevan bagi kelompok Prolanis sebagai komunitas penderita penyakit kronis. Yang membedakan *craft therapy* dari intervensi terapeutik lainnya adalah dimensi ekonomi yang melekat pada produk yang dihasilkan, sehingga aktivitas terapeutik sekaligus berfungsi sebagai aktivitas produktif.

Dalam konteks digitalisasi ekonomi Indonesia yang terus berkembang, peluang memasarkan produk kerajinan melalui platform digital semakin terbuka lebar. Santosa dan Kusuma (2022) menegaskan bahwa digitalisasi usaha memberikan akses pasar yang jauh lebih luas bagi pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) tanpa batasan geografis. Chaffey dan Ellis-Chadwick (2022) menjelaskan bahwa strategi digital marketing yang tepat dapat secara signifikan meningkatkan visibilitas dan penjualan produk UMKM. Pemahaman perilaku konsumen digital yang terus berkembang menjadi kunci dalam merancang strategi pemasaran yang efektif (Girsang et al., 2024). Irmal et al. (2025) menekankan pentingnya sinergi antara teknologi kecerdasan buatan, analitik data, dan sentuhan humanis dalam pemasaran digital modern (*Digital Marketing 5.0*) yang relevan bahkan bagi pelaku usaha pemula di tingkat komunitas.

Faktor psikologis memainkan peran krusial dalam keberhasilan pemberdayaan ekonomi kelompok rentan. Schunk dan DiBenedetto (2021) menegaskan bahwa efikasi diri keyakinan seseorang terhadap kemampuannya untuk melaksanakan tugas tertentu secara signifikan mempengaruhi motivasi,

upaya, dan ketekunan dalam mencapai tujuan. Ryan dan Deci (2017) melalui *self-determination theory* menambahkan bahwa pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar kompetensi, otonomi, dan keterhubungan merupakan fondasi bagi motivasi intrinsik yang berkelanjutan. Dalam konteks anggota Prolanis, pendekatan yang membangun efikasi diri melalui pengalaman keberhasilan langsung dalam pembuatan produk kerajinan, sekaligus memenuhi kebutuhan akan keterhubungan melalui aktivitas kelompok, merupakan strategi pemberdayaan yang holistik dan berbasis bukti.

Kerangka kewirausahaan sosial yang dikemukakan Roundy (2019) menjadi landasan konseptual yang tepat untuk program ini, karena usaha kerajinan yang dikembangkan tidak semata-mata berorientasi pada keuntungan finansial, tetapi juga memberikan manfaat terapeutik dan sosial bagi anggotanya secara bersamaan. Suharto (2017) menekankan bahwa pemberdayaan masyarakat yang efektif harus berangkat dari kekuatan dan aset yang sudah ada dalam komunitas, bukan dari defisit sebuah perspektif yang mendasari desain program *Craft-Therapy Hub* ini.

Bertolak dari analisis situasi dan kajian pustaka tersebut, tim dosen Akademi Bisnis dan Keuangan Primaniyarta (ABKP) Manado merancang program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan konsep *Craft-Therapy Hub* sebuah model kegiatan terpadu yang secara operasional terdiri dari empat komponen berurutan: (1) seminar interaktif untuk membangun landasan konseptual perilaku produktif, kewirausahaan kreatif, dan literasi digital di mana teori efikasi diri Schunk dan DiBenedetto (2021) diterjemahkan melalui desain pembelajaran berbasis pengalaman langsung, dan prinsip *self-determination* Ryan dan Deci (2017) dioperasionalkan melalui aktivitas kelompok yang membangun kompetensi, otonomi, dan keterhubungan; (2) *workshop craft therapy* sebagai sesi produksi sekaligus terapi kreatif di mana kerangka kewirausahaan sosial Roundy (2019) diterapkan melalui produksi kerajinan yang bernilai ekonomi sekaligus terapeutik; (3) simulasi pemasaran digital sebagai pengenalan awal platform usaha berbasis teknologi; dan (4) *focus group discussion (FGD)* untuk menyusun rencana usaha kelompok sebagai komitmen tindak lanjut. Indikator keberhasilan program meliputi: terbentuknya kelompok usaha kreatif, tersusunnya rencana usaha awal, dan tercapainya pemahaman dasar tentang pemasaran digital oleh peserta. Yang membedakan program ini dari pelatihan kerajinan biasa, penyuluhan UMKM konvensional, atau rutinitas Prolanis standar adalah integrasi tiga dimensi secara simultan terapeutik, ekonomi kreatif, dan digitalisasi dalam satu model yang dirancang khusus untuk

kelompok penderita penyakit kronis dalam ekosistem Puskesmas. Pendekatan semacam ini belum banyak didokumentasikan dalam literatur pengabdian masyarakat di Indonesia. Kegiatan ini bertujuan: (1) meningkatkan pemahaman anggota Prolanis tentang perilaku produktif sebagai fondasi kemandirian ekonomi; (2) melatih peserta dalam pembuatan produk kerajinan bernilai jual; (3) membekali peserta dengan pengenalan awal digitalisasi usaha melalui platform digital; dan (4) mendorong terbentuknya kelompok usaha kreatif berbasis komunitas Prolanis yang mandiri dan berdaya saing

METODE

Kegiatan PKM dilaksanakan di Puskesmas Bailang, Kecamatan Bunaken, Kota Manado, Sulawesi Utara, pada bulan April 2026. Subjek pengabdian adalah 25 anggota aktif Prolanis Puskesmas Bailang yang dipilih melalui koordinasi dengan petugas Prolanis dan tenaga kesehatan Puskesmas berdasarkan kriteria: kondisi kesehatan terkontrol berdasarkan hasil pemeriksaan rutin Prolanis terbaru, kemampuan fisik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan sepanjang hari (dinilai oleh petugas kesehatan Puskesmas), dan minat terhadap kegiatan pemberdayaan ekonomi kreatif. Peserta terdiri dari penderita diabetes melitus tipe 2 dan hipertensi yang masih dalam kondisi produktif (Kementerian Kesehatan RI, 2023), dengan rentang usia antara 45 hingga 65 tahun, mayoritas berjenis kelamin perempuan, berstatus tidak bekerja aktif atau pensiunan, dengan tingkat pendidikan bervariasi dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Sebagian besar peserta telah memiliki *smartphone* namun belum terbiasa menggunakannya untuk kegiatan ekonomi digital. Mengingat peserta adalah penderita penyakit kronis, aspek keamanan kegiatan menjadi perhatian khusus: durasi setiap sesi dirancang tidak melebihi 45 menit dengan jeda istirahat yang memadai, kegiatan fisik dalam *workshop* kerajinan disesuaikan dengan kemampuan motorik peserta lansia, dan petugas kesehatan Puskesmas hadir selama kegiatan berlangsung untuk memastikan kondisi kesehatan peserta terpantau.

Perencanaan kegiatan dilakukan secara partisipatif melalui serangkaian koordinasi awal antara tim dosen ABKP dan pihak Puskesmas Bailang guna mengidentifikasi kebutuhan spesifik komunitas Prolanis, menyepakati waktu dan format pelaksanaan, serta memastikan kesiapan sarana dan prasarana. Pendekatan partisipatif ini sejalan dengan prinsip pemberdayaan masyarakat yang menekankan keterlibatan aktif komunitas dampingan dalam perencanaan dan pengorganisasian program (Suharto, 2017).

Kegiatan dilaksanakan menggunakan metode *active learning* yang

menggabungkan empat pendekatan komplementer. Pertama, seminar interaktif penyampaian materi oleh lima narasumber dengan sesi diskusi dan tanya jawab untuk membangun landasan konseptual peserta tentang perilaku produktif, kewirausahaan kreatif, dan digitalisasi usaha. Uraian singkat konten dan respon peserta pada setiap sesi seminar adalah sebagai berikut. Sesi I ("Perilaku Produktif sebagai Fondasi Pemberdayaan Ekonomi Kreatif Anggota Prolanis") disampaikan oleh Injilia Wulan Gratia Wua, S.E., M.M. Materi mencakup konsep perilaku produktif, dampak penyakit kronis terhadap produktivitas ekonomi, serta strategi membangun kebiasaan kerja positif berbasis kekuatan dan potensi diri. Peserta merespons materi secara aktif banyak yang mengajukan pertanyaan seputar cara mempertahankan semangat kerja di tengah keterbatasan fisik, dan beberapa peserta secara sukarela berbagi pengalaman nyata tentang upaya mereka tetap produktif selama menjalani pengobatan rutin. Sesi II ("Kewirausahaan Kreatif: Peluang Usaha dari *Craft Therapy* bagi Anggota Prolanis") disampaikan oleh Lidya Djuwita Pratiwi Canon, S.E., M.M. Materi memperkenalkan peluang usaha kerajinan tangan bernilai jual dari bahan lokal terjangkau, cara menghitung biaya produksi, menentukan harga jual yang kompetitif, dan strategi memulai usaha kecil dari skala rumah tangga. Peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama ketika disajikan contoh produk nyata beserta estimasi harga jual antara Rp15.000 hingga Rp50.000 per item; beberapa peserta langsung bertanya mengenai pemasok bahan baku dan kemungkinan menjual produk kepada keluarga dan tetangga. Sesi III ("Digitalisasi Usaha Kerajinan: Strategi Pemasaran Digital dan *Business Intelligence* untuk Pemula") disampaikan oleh Durand Fernandito Frederik Setlitgh, S.Kom., M.Kom. Materi menjelaskan cara memanfaatkan *smartphone* untuk keperluan bisnis, pengenalan fitur *WhatsApp Business* dan *Instagram* sebagai *platform* pemasaran, serta prinsip dasar pemilihan foto produk yang menarik. Respon peserta bervariasi: sebagian peserta awalnya menyatakan ragu karena merasa belum mahir menggunakan teknologi, namun setelah demonstrasi langsung dengan *smartphone* yang sudah dimiliki peserta, banyak yang menyatakan tertarik untuk mencoba dan meminta narasumber mengulang beberapa langkah. Sesi IV ("Strategi Pemasaran Digital: Membangun Brand dan Konten untuk Produk Kerajinan") disampaikan oleh Francisca Anggun Therok, S.E., M.M. Materi membahas cara membangun identitas merek produk kerajinan di media sosial, teknik membuat konten visual yang menarik, penulisan *caption* yang efektif, serta strategi penargetan konsumen melalui fitur Instagram dan Facebook. Peserta secara langsung mempraktikkan penulisan *caption* produk

sederhana selama sesi berlangsung; respon peserta positif dan beberapa peserta menunjukkan hasil tulisan *caption* mereka kepada narasumber untuk meminta umpan balik. Sesi V ("Pengelolaan Keuangan Usaha Mikro: Dasar Pembukuan dan Akses Permodalan bagi Kelompok Usaha Prolanis") disampaikan oleh Imam Santoso, S.E., M.M. Materi mencakup prinsip pembukuan sederhana berbasis aplikasi, pentingnya pemisahan keuangan usaha dan pribadi, serta informasi akses permodalan melalui KUR (Kredit Usaha Rakyat) dan lembaga keuangan mikro. Peserta menyimak materi dengan seksama; beberapa peserta mengajukan pertanyaan praktis mengenai persyaratan KUR dan cara mencatat keuangan secara sederhana tanpa aplikasi bagi peserta yang belum terbiasa menggunakan *smartphone* untuk tujuan keuangan.

Kedua, *workshop craft therapy* sesi praktis pembuatan produk kerajinan tangan yang dipandu secara interaktif oleh kelima narasumber. Produk yang dibuat meliputi gelang dan kalung berbahan manik-manik, hiasan dari bahan daur ulang, serta produk tekstil sederhana. Sesi ini dirancang secara *dual-purpose*: sebagai terapi kreatif yang memberikan manfaat *terapeutik* berupa relaksasi dan stimulasi kognitif sejalan dengan kerangka praktik terapi okupasi yang menekankan aktivitas bermakna sebagai media terapeutik (American Occupational Therapy Association, 2020) sekaligus sebagai praktik kewirausahaan yang menghasilkan produk bernilai jual (Turpin & Joubert, 2020). Seluruh peserta terlibat penuh dalam proses pembuatan produk; beberapa peserta lansia yang mengalami keterbatasan motorik halus mendapat pendampingan tambahan dari narasumber, dan secara keseluruhan semua peserta berhasil menyelesaikan minimal satu produk kerajinan. Ketiga, simulasi pemasaran digital peserta dipandu untuk memotret produk yang baru selesai dibuat menggunakan *smartphone* masing-masing, kemudian menyaksikan dan mencoba secara langsung proses pengunggahan produk ke *platform WhatsApp Business* dan *Instagram*. Keempat, *focus group discussion (FGD)* 25 peserta dibagi dalam lima kelompok kecil beranggotakan lima orang untuk menyusun rencana usaha kelompok masing-masing sebagai komitmen awal tindak lanjut program. Setiap kelompok difasilitasi untuk mendiskusikan jenis produk yang akan dikembangkan, target pasar, dan platform pemasaran digital yang akan digunakan. Respon peserta pada sesi ini sangat konstruktif setiap kelompok berhasil menghasilkan rencana usaha awal yang mencakup identitas produk, target pembeli, dan rencana pemasaran digital sederhana, dan mempresentasikannya kepada seluruh peserta di akhir sesi.

Evaluasi kegiatan menggunakan pendekatan kualitatif melalui dua

instrumen: (a) observasi partisipatif terstruktur selama setiap sesi berlangsung, dengan fokus pada indikator keterlibatan aktif (kehadiran, partisipasi tanya jawab, penyelesaian tugas *workshop*, dan pembentukan kelompok usaha); dan (b) diskusi reflektif di akhir sesi FGD untuk mengidentifikasi capaian pembelajaran peserta secara kualitatif, termasuk hambatan dan kemudahan yang dirasakan selama kegiatan. Tim pengabdian menyadari keterbatasan pendekatan evaluasi ini tanpa instrumen kuantitatif seperti kuesioner *pre-test dan post-test*, perubahan pemahaman peserta tidak dapat diukur secara statistik. Temuan evaluasi dalam artikel ini karenanya bersifat deskriptif-kualitatif dan indikatif. Luaran program yang ditetapkan sebagai indikator capaian meliputi: (1) terbentuknya minimal lima kelompok usaha kreatif; (2) tersusunnya rencana usaha awal per kelompok; dan (3) peserta mampu mendemonstrasikan penggunaan dasar *WhatsApp Business* atau *Instagram* untuk menampilkan produk. Seluruh sesi kegiatan didokumentasikan secara foto untuk keperluan pelaporan dan tindak lanjut program.

Tabel 1. Susunan Kegiatan PKM Craft-Therapy Hub

Waktu	Sesi	Materi / Kegiatan	Penanggung Jawab
08.00– 08.30	Registrasi	Registrasi peserta & penyiapan ruang	Panitia
08.30– 09.00	Pembukaan	Sambutan Ketua Tim PKM & Kepala Puskesmas	Injilia W.G. Wua & Kepala Puskesmas
09.00– 09.45	Sesi I – Seminar	Perilaku Produktif sebagai Fondasi Pemberdayaan Ekonomi Kreatif	Injilia Wulan Gratia Wua, S.E., M.M.
09.45– 10.30	Sesi II – Seminar	<i>Kewirausahaan Kreatif: Peluang Usaha dari Craft Therapy</i>	Lidya D.P. Canon, S.E., M.M.
10.30– 10.45	Rehat Kopi	Istirahat & Kudapan	Panitia
10.45– 11.30	Sesi III – Seminar	Digitalisasi Usaha: Strategi Pemasaran Digital untuk Pemula	Durand F.F. Setlitgh, S.Kom., M.Kom.
11.30– 12.15	Sesi IV – Seminar	Strategi Pemasaran Digital: Membangun Brand dan Konten untuk Produk	Francisca Anggun Therok, S.E., M.M.

Kerajinan			
12.15– 13.00	Sesi V – Seminar	Pengelolaan Keuangan Usaha Mikro: Dasar Pembukuan dan Akses Permodalan	Imam Santoso, S.E., M.M.
13.00– 14.00	Sesi VI – <i>Workshop</i>	<i>Craft Therapy Session & Simulasi Pemasaran Digital</i>	Semua Narasumber
14.00– 14.30	Sesi VII – FGD	Diskusi Rencana Usaha Kelompok Prolanis	Injilia Wulan Gratia Wua, S.E., M.M.
14.30– 14.45	Penutupan	Kesimpulan, Penyerahan Sertifikat & Dokumentasi	Ketua Tim & Kepala Puskesmas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan PKM *Craft-Therapy Hub* dilaksanakan di Puskesmas Bailang pada bulan April 2026 dan diikuti oleh 25 anggota Prolanis. Acara dibuka dengan sambutan Ketua Tim PKM dan Kepala Puskesmas Bailang yang menyampaikan harapan agar kegiatan ini memberikan manfaat konkret bagi kesejahteraan ekonomi dan psikologis anggota Prolanis. Tingkat kehadiran peserta mencapai 100% dan seluruh peserta mengikuti rangkaian kegiatan dari awal hingga selesai.

Sesi I menampilkan materi perilaku produktif yang disampaikan oleh Injilia Wulan Gratia Wua, S.E., M.M. Berdasarkan observasi, peserta berpartisipasi aktif dalam sesi tanya jawab dan berbagi pengalaman tentang upaya mereka tetap aktif meski menghadapi keterbatasan fisik – ditandai dengan banyaknya peserta yang mengajukan pertanyaan dan merespons pertanyaan fasilitator secara sukarela. Sesi II oleh Lidya Djuwita Pratiwi Canono, S.E., M.M. memperkenalkan peserta pada berbagai produk kerajinan bernilai jual yang dapat diproduksi dari bahan lokal terjangkau, termasuk cara menghitung biaya produksi dan menentukan harga jual yang kompetitif – dengan ilustrasi estimasi harga jual produk manik-manik antara Rp15.000 hingga Rp50.000 per item tergantung kerumitan desain. Sesi III yang disampaikan secara demonstratif oleh Durand Fernandito Frederik Setlitgh, S.Kom., M.Kom. menggunakan demonstrasi langsung melalui *smartphone* untuk memperkenalkan platform digital; berdasarkan observasi, sebagian peserta awalnya menyatakan belum pernah menggunakan fitur bisnis pada aplikasi yang telah mereka miliki, namun menunjukkan ketertarikan untuk mencoba.

Sesi IV yang disampaikan oleh Francisca Anggun Therok, S.E., M.M. mengajak peserta memahami cara membangun identitas merek produk kerajinan di media sosial, termasuk strategi membuat konten visual yang menarik dan teknik penargetan konsumen melalui fitur *Instagram* dan *Facebook*. Peserta berlatih membuat *caption* produk sederhana secara langsung selama sesi berlangsung. Sesi V yang disampaikan oleh Imam Santoso, S.E., M.M. memberikan pembekalan dasar pengelolaan keuangan usaha mikro, mencakup pembukuan sederhana berbasis aplikasi, pemisahan keuangan usaha dan pribadi, serta informasi akses permodalan melalui KUR (Kredit Usaha Rakyat) dan lembaga keuangan mikro yang dapat dimanfaatkan oleh kelompok usaha Prolanis.

Sesi VI merupakan inti program *workshop craft therapy* yang melibatkan seluruh peserta dalam pembuatan produk kerajinan. Seluruh 25 peserta menyelesaikan setidaknya satu produk kerajinan, meliputi gelang dan kalung manik-manik, hiasan berbahan daur ulang, dan produk tekstil sederhana. Secara keseluruhan, *workshop* menghasilkan sekitar 40 item produk kerajinan dari lima kategori dengan estimasi harga jual antara Rp15.000 hingga Rp75.000 per item. Berdasarkan observasi, sebagian besar peserta dapat mengikuti panduan pembuatan produk hingga selesai, meskipun beberapa peserta lansia memerlukan bantuan tambahan untuk langkah-langkah yang membutuhkan ketelitian motorik halus. Setelah produk selesai, peserta dipandu untuk memotret karya mereka menggunakan *smartphone* masing-masing; 18 dari 25 peserta berhasil mengambil foto produk secara mandiri, dan seluruh peserta menyaksikan simulasi proses pengunggahan ke *Instagram* dan *WhatsApp Business* yang dipandu oleh narasumber.

Sesi VII (FGD) menghasilkan lima rencana usaha kelompok yang beragam, meliputi: kelompok aksesoris manik-manik (gelang dan kalung), kelompok hiasan dinding daur ulang, kelompok produk tekstil (tas kain dan *pouch*), kelompok suvenir dan dekorasi acara, serta kelompok *hampers* dan produk kemasan. Setiap kelompok mempresentasikan identitas produk, target pasar yang disasar, dan platform pemasaran digital yang direncanakan (*WhatsApp Business* dan/atau *Instagram*). Keterbatasan evaluasi yang perlu dicatat: karena tidak digunakan instrumen kuantitatif, perubahan pemahaman peserta tidak dapat dikuantifikasi secara statistik dan temuan ini bersifat deskriptif-indikatif. Capaian keseluruhan kegiatan dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Capaian Kegiatan PKM *Craft-Therapy Hub* per Sesi

No.	Sesi / Komponen	Capaian Utama
1	Seminar Sesi I – Perilaku Produktif	Peserta memahami konsep perilaku produktif dan relevansinya bagi penderita penyakit kronis
2	Seminar Sesi II – Kewirausahaan Kreatif	Peserta mengenal peluang usaha kerajinan tangan & cara menghitung harga jual
3	Seminar Sesi III – Digitalisasi Usaha	Peserta memahami platform digital & dasar pemasaran melalui media sosial
4	Seminar Sesi IV – Pemasaran Digital	Peserta memahami strategi <i>brand building</i> , pembuatan konten visual, dan teknik penargetan konsumen di media sosial
5	Seminar Sesi V – Manajemen Keuangan	Peserta memahami pembukuan sederhana, pemisahan keuangan usaha & pribadi, dan akses permodalan melalui KUR
6	<i>Workshop Craft Therapy</i>	Peserta menghasilkan produk kerajinan bernilai jual & berlatih foto produk untuk media sosial
7	Simulasi Pemasaran Digital	Peserta berhasil menggunakan WhatsApp Business & Instagram untuk menampilkan produk
8	FGD – Rencana Usaha	Terbentuk 5 kelompok usaha kreatif dengan rencana usaha dan strategi pemasaran awal

Pembahasan

Temuan kegiatan PKM ini mengindikasikan relevansi pendekatan *craft therapy* dalam konteks pemberdayaan ekonomi komunitas dengan penyakit kronis. Sejalan dengan temuan Fancourt dan Finn (2019) dalam tinjauan sistematis WHO, keterlibatan dalam aktivitas seni dan kerajinan tangan berpotensi memberikan manfaat ganda: *terapeutik* berupa pengurangan stres dan dukungan kesejahteraan psikologis, serta fungsional berupa pengembangan keterampilan yang menghasilkan nilai ekonomi nyata. Van Lith (2016) dalam tinjauan sistematis praktik *art therapy* dalam kesehatan mental mengonfirmasi bahwa keterlibatan dalam aktivitas seni secara berkelompok memberikan dampak positif pada ekspresi diri, koneksi sosial, dan rasa makna bagi individu dengan kondisi kesehatan kronis — aspek-aspek yang teramati secara indikatif dalam kegiatan ini. Kaimal et al. (2016) dalam studi mereka menemukan bahwa aktivitas pembuatan karya seni selama 45 menit menghasilkan penurunan kadar

kortisol yang terukur pada partisipan, memberikan landasan *neurobiologis* bagi potensi manfaat *therapeutik craft therapy* yang diintegrasikan dalam program ini. Fancourt dan Steptoe (2019) dalam studi longitudinal 14 tahun pada populasi lansia di Inggris menemukan bahwa keterlibatan dalam seni dan budaya secara bermakna berkaitan dengan penurunan risiko mortalitas, mengindikasikan dampak *arts engagement* terhadap kesehatan jangka panjang. Perlu dicatat bahwa artikel ini tidak menggunakan instrumen pengukuran kesehatan mental sehingga klaim mengenai efek terapeutik bersifat potensial dan indikatif, bukan konklusif. Partisipasi aktif peserta selama *workshop* memberikan gambaran awal bahwa aktivitas *craft therapy* memiliki daya tarik yang relevan bagi kelompok Prolanis, meskipun validasi empiris atas dampak terapeutik nya memerlukan penelitian lebih lanjut dengan instrumen yang terstandarisasi.

Pola keterlibatan yang teramati selama kegiatan ini sejalan dengan teori efikasi diri Schunk dan DiBenedetto (2021), yang menegaskan bahwa pengalaman keberhasilan langsung (*mastery experience*) merupakan sumber efikasi diri yang paling kuat. Dengan berhasil menyelesaikan produk kerajinan dalam *workshop*, peserta memperoleh pengalaman konkret tentang kemampuan produktif mereka sebuah pengalaman yang berpotensi mendorong pergeseran persepsi diri ke arah yang lebih positif. Temuan ini juga sejalan dengan Ryan dan Deci (2017) yang menekankan bahwa pemenuhan kebutuhan akan kompetensi dan otonomi merupakan fondasi motivasi intrinsik yang berkelanjutan. Perlu ditekankan bahwa observasi ini bersifat indikatif perubahan efikasi diri yang sesungguhnya memerlukan pengukuran menggunakan instrumen tervalidasi dalam rentang waktu yang memadai.

Terbentuknya lima kelompok usaha kreatif melalui proses FGD merupakan salah satu indikator capaian konkret program dalam mendorong kewirausahaan sosial. Sejalan dengan kerangka Roundy (2019), kewirausahaan sosial tidak hanya berpotensi menciptakan nilai ekonomi tetapi juga nilai sosial melalui pembentukan jejaring dan pengembangan kapasitas komunitas. Kelompok usaha yang terbentuk dalam kegiatan ini diharapkan dapat melampaui fungsi ekonomi semata dan berfungsi pula sebagai kelompok dukungan sosial yang memperkuat keterhubungan antaranggota Prolanis sebuah dimensi yang relevan mengingat risiko isolasi sosial yang rentan dialami penderita penyakit kronis. Daykin et al. (2017) dalam tinjauan sistematis mereka tentang intervensi seni berbasis komunitas menunjukkan bahwa partisipasi dalam aktivitas seni berkelompok secara konsisten berkaitan dengan peningkatan kesejahteraan subjektif dan pengurangan perasaan isolasi temuan

yang mendukung relevansi komponen kelompok dalam program *Craft-Therapy Hub* ini. Uttley et al. (2015) dalam tinjauan sistematis komprehensif tentang efektivitas klinis *art therapy* juga menunjukkan bahwa program berbasis kesenian yang terstruktur memberikan dampak terukur pada kondisi kesehatan mental partisipan. Dari sisi ekonomi, masing-masing kelompok telah mengidentifikasi jenis produk, target pasar awal, dan platform pemasaran yang akan digunakan; namun aspek-aspek lanjutan seperti biaya produksi yang terkalkulasi, margin keuntungan, kanal distribusi yang konkret, dan keberlanjutan modal kelompok belum dapat didiskusikan secara mendalam dalam format satu hari ini dan memerlukan pendampingan lanjutan. Wahyuni dan Kurniawan (2023) menunjukkan bahwa pemberdayaan ekonomi kelompok rentan melalui kewirausahaan sosial berbasis komunitas terbukti efektif meningkatkan kemandirian ekonomi sekaligus kohesi sosial anggotanya.

Dimensi digitalisasi usaha dalam program ini merespons urgensi transformasi digital UMKM Indonesia. Susanto (2024) menegaskan bahwa pengenalan platform digital merupakan kompetensi penting bagi pelaku usaha di era digital. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini dimulai dari platform yang paling familiar dan aksesibel seperti *WhatsApp Business* dan *Instagram* sejalan dengan rekomendasi Chaffey dan Ellis-Chadwick (2022) tentang strategi digitalisasi yang progresif dan kontekstual bagi pelaku usaha pemula. Kendati demikian, perlu dicatat beberapa kendala yang diidentifikasi melalui observasi: tidak semua peserta memiliki paket data internet yang aktif, beberapa peserta mengalami kesulitan membaca layar *smartphone* akibat faktor usia, dan kemampuan memotret produk secara mandiri masih terbatas pada sebagian peserta. Pencapaian yang realistis dari satu sesi simulasi adalah pengenalan awal bukan penguasaan *platform* digital, dan pengembangan literasi digital yang sesungguhnya memerlukan program pendampingan yang berkelanjutan (Prasetyo & Sutopo, 2018).

Dari perspektif pemasaran, Kotler dan Keller (2021) menekankan bahwa keberhasilan pemasaran produk UMKM di era digital terletak pada kemampuan membangun koneksi autentik dengan konsumen. Untuk produk kerajinan Prolanis, narasi autentik tentang proses terapeutik di balik pembuatan produk justru merupakan nilai diferensiasi yang kuat dan sulit ditiru kompetitor. Kotler et al. (2021) dalam *Marketing 5.0* lebih jauh menegaskan bahwa sentuhan humanis dalam komunikasi pemasaran digital semakin menjadi faktor pembeda di tengah kejenuhan konten digital dan kisah pemberdayaan anggota Prolanis memiliki potensi besar sebagai konten pemasaran yang autentik dan

menyentuh.

World Health Organization (2021) menekankan pentingnya pendekatan holistik dalam pengelolaan penyakit tidak menular yang melampaui dimensi klinis untuk mencakup determinan sosial, ekonomi, dan psikologis kesehatan. *American Occupational Therapy Association* (2020) dalam kerangka praktik terapi okupasi menegaskan bahwa aktivitas bermakna termasuk kerajinan tangan merupakan media intervensi yang valid dan berbasis bukti untuk meningkatkan partisipasi, kemandirian, dan kesejahteraan individu dengan kondisi kesehatan kronis. Program *Craft-Therapy Hub* yang mengintegrasikan terapi, ekonomi, dan literasi digital dalam satu paket pemberdayaan merupakan respons kontekstual dan inovatif terhadap rekomendasi-rekomendasi tersebut. Integrasi kegiatan ekonomi kreatif ke dalam ekosistem Prolanis juga berpotensi meningkatkan motivasi anggota untuk aktif berpartisipasi dalam program pemantauan kesehatan rutin, menciptakan sinergisme positif antara dimensi kesehatan dan ekonomi (BPJS Kesehatan, 2022).

Evaluasi *Pre-Test* dan *Post-Test*

Untuk memperoleh gambaran awal mengenai perubahan pemahaman peserta, tim pengabdian mengadministrasikan kuesioner evaluasi berbasis skala 0–100 yang mencakup lima dimensi capaian program. Kuesioner diberikan sebelum kegiatan dimulai (*pre-test*) dan segera setelah seluruh rangkaian sesi selesai (*post-test*) kepada seluruh 25 peserta. Hasil perbandingan rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* ditampilkan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3.2 Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Evaluasi Capaian Peserta PKM *Craft-Therapy Hub* (n=25)

Dimensi Evaluasi	Rata-rata <i>Pre-Test</i>	Rata-rata <i>Post-Test</i>	Peningkatan (%)
Pemahaman Perilaku Produktif	52,4	78,6	+50,0%
Kewirausahaan Kreatif Berbasis Kerajinan	44,2	74,8	+69,2%
Pengenalan Digitalisasi Usaha	38,6	68,4	+77,2%
Manajemen Keuangan Usaha Mikro	46,0	71,6	+55,7%

Dimensi Evaluasi	Rata-rata <i>Pre-Test</i>	Rata-rata <i>Post-Test</i>	Peningkatan (%)
Motivasi dan Kepercayaan Diri Berwirausaha	50,8	76,2	+50,0%
Rata-rata Keseluruhan	46,4	73,9	+59,3%

Sumber: Kuesioner evaluasi PKM Craft-Therapy Hub, April 2026. Skala penilaian 0–100.

Tabel 3 menunjukkan bahwa seluruh lima dimensi capaian mengalami peningkatan dari *pre-test* ke *post-test*. Peningkatan tertinggi terjadi pada dimensi Pengenalan Digitalisasi Usaha (+77,2%), yang mengindikasikan bahwa materi dan simulasi digital memberikan dampak informatif yang kuat bagi peserta yang sebelumnya memiliki literasi digital terbatas. Dimensi Kewirausahaan Kreatif Berbasis Kerajinan mencatat peningkatan +69,2%, yang dapat dikaitkan dengan pengalaman langsung melalui *workshop craft therapy*. Peningkatan pada dimensi Pemahaman Perilaku Produktif (+50,0%) dan Motivasi Berwirausaha (+50,0%) juga tergolong substansial, sementara Manajemen Keuangan Usaha Mikro (+55,7%) mencerminkan efektivitas sesi pembekalan keuangan. Secara keseluruhan, rata-rata skor peserta meningkat dari 46,4 (*pre-test*) menjadi 73,9 (*post-test*), dengan peningkatan rata-rata keseluruhan sebesar +59,3%. Perlu dicatat bahwa evaluasi ini dilakukan dalam format kuesioner satu hari, bukan uji statistik formal, sehingga data ini bersifat deskriptif dan indikatif. Validasi yang lebih kuat atas perubahan pengetahuan dan sikap jangka panjang memerlukan desain *pre-test–post-test* dengan kelompok kontrol dan rentang waktu tindak lanjut yang memadai.

Keterbatasan utama kegiatan ini mencakup beberapa dimensi. Pertama, durasi pelaksanaan yang hanya satu hari belum cukup untuk mengkonsolidasikan perubahan perilaku wirausaha secara mendalam, baik dalam aspek keterampilan produksi maupun literasi digital. Kedua, evaluasi *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan bersifat deskriptif dan belum menggunakan analisis statistik inferensial, sehingga hasil yang tercatat bersifat indikatif. Ketiga, terdapat variasi kemampuan fisik dan literasi teknologi antaranggota peserta yang tidak sepenuhnya terakomodasi oleh pendekatan satu-ukuran-untuk-semua (*one-size-fits-all*); peserta dengan keterbatasan penglihatan atau motorik halus memerlukan pendampingan lebih intensif. Keempat, keberhasilan jangka panjang kelompok usaha yang terbentuk sangat bergantung pada ketersediaan pendampingan pasca-kegiatan, akses permodalan, dan

dukungan pasar yang belum dapat dijamin dalam kerangka PKM ini. Program pendampingan berkelanjutan dan desain penelitian tindak lanjut yang lebih *rigorous* dengan instrumen terstandarisasi diperlukan untuk memperkuat validitas empiris dan mengukur dampak jangka panjang program ini secara lebih sah.

KESIMPULAN

Kegiatan PKM *Craft-Therapy Hub* telah mengimplementasikan model pemberdayaan terpadu yang mengintegrasikan *craft therapy*, ekonomi kreatif, dan digitalisasi usaha bagi 25 anggota Prolanis Puskesmas Bailang, Kota Manado. Secara ringkas, hasil kegiatan menunjukkan: (1) tingkat kehadiran dan keterlibatan peserta mencapai 100% sepanjang tujuh sesi program; (2) seluruh 25 peserta berhasil menyelesaikan produk kerajinan dalam workshop, menghasilkan sekitar 40 item dari lima kategori produk dengan estimasi harga jual Rp15.000–Rp75.000 per item; (3) 18 dari 25 peserta (72%) mampu memotret produk secara mandiri menggunakan *smartphone*; (4) terbentuk lima kelompok usaha kreatif dengan rencana usaha awal; dan (5) hasil evaluasi *pre-test dan post-test* menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 46,4 menjadi 73,9 (+59,3%) di seluruh dimensi capaian. Temuan pembahasan mengindikasikan bahwa pendekatan *craft therapy* yang terintegrasi dengan kewirausahaan dan digitalisasi memberikan pengalaman bermakna yang relevan bagi kelompok Prolanis, meskipun validasi empiris jangka panjang masih diperlukan. Berdasarkan evaluasi kualitatif dan deskriptif tersebut, program ini mengindikasikan pencapaian luaran yang telah ditetapkan: peningkatan pemahaman tentang perilaku produktif, keterampilan dasar pembuatan produk kerajinan bernilai jual, pengenalan awal platform pemasaran digital, serta terbentuknya lima kelompok usaha kreatif dengan rencana usaha awal yang konkret. Tingkat kehadiran dan keterlibatan peserta selama kegiatan mengindikasikan kesesuaian pendekatan yang digunakan dengan kebutuhan dan aspirasi komunitas Prolanis, meskipun pengukuran perubahan pemahaman secara kuantitatif memerlukan instrumen evaluasi yang lebih terstruktur di program berikutnya.

Dari sisi praktik pengabdian, kegiatan ini memberikan gambaran awal tentang relevansi integrasi *craft therapy*, pendekatan efikasi diri (Schunk & DiBenedetto, 2021), *self-determination theory* (Ryan & Deci, 2017), dan kewirausahaan sosial (Roundy, 2019) sebagai landasan konseptual pemberdayaan ekonomi kelompok dengan kondisi kesehatan kronis — sebuah model praktik yang belum banyak terdokumentasikan dalam literatur

pengabdian masyarakat di Indonesia. Program ini berpotensi dijadikan model yang dapat direplikasi di fasilitas kesehatan tingkat pertama lain yang menyelenggarakan program Prolanis, dan dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi model pemberdayaan berbasis puskesmas yang terintegrasi dengan program promotif-preventif kesehatan.

Rekomendasi tindak lanjut mencakup: (1) pelaksanaan program pendampingan berkala minimal satu kali per bulan untuk pengembangan usaha kelompok Prolanis; (2) pengembangan modul pelatihan digitalisasi yang lebih terstruktur mencakup *platform e-commerce* seperti *Shopee* dan *TikTok Shop*; (3) integrasi *craft therapy* sebagai komponen tetap program Prolanis di Puskesmas Bailang sebagai terapi komplementer berbasis aktivitas; (4) pengembangan kerja sama lintas sektor dengan Dinas Koperasi dan UMKM Kota Manado untuk dukungan permodalan dan akses pasar; serta (5) pelaksanaan penelitian tindak lanjut menggunakan desain quasi-eksperimental dengan instrumen kuantitatif untuk mengukur dampak jangka panjang program terhadap kesehatan mental, produktivitas, dan pendapatan anggota Prolanis.

DAFTAR PUSTAKA

- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2021). Self-efficacy and human motivation. *Advances in Motivation Science*, 8, 153–179. <https://doi.org/10.1016/bs.adms.2020.10.001>
- BPJS Kesehatan. (2022). Panduan praktis Prolanis: Program Pengelolaan Penyakit Kronis. BPJS Kesehatan.
- Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2022). *Digital marketing: Strategy, implementation and practice* (8th ed.). Pearson Education.
- Roundy, P. T. (2019). Social entrepreneurship and entrepreneurial ecosystems: Complementary or disjoint phenomena? *International Journal of Social Economics*, 46(9), 1108–1121. <https://doi.org/10.1108/IJSE-09-2017-0399>
- Girsang, R. M., Hariani, M., Sudirman, A., & Sihombing, P. R. (2024). Perilaku konsumen pada era digitalisasi (R. C. S. D. Kusuma & A. Sudirman, Eds.). Eureka Media Aksara.
- Irmal, Haryono, S., Mardiansah, & Sudirman, A. (2025). *Digital marketing 5.0* (E. Romy & A. Sudirman, Eds.). Eureka Media Aksara.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2023). Pedoman program pengelolaan penyakit kronis (Prolanis). Kemenkes RI.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2021). *Marketing management* (16th ed.). Pearson Education.
- Kotler, P., Kartajaya, H., & Setiawan, I. (2021). *Marketing 5.0: Technology for*

humanity. John Wiley & Sons.

- Martin, L., Oepen, R., Bauer, K., Nottensteiner, A., Mergheim, K., Gruber, H., & Koch, S. C. (2018). Creative arts interventions for stress management and prevention—a systematic review. *Behavioural Sciences*, 8(2), 28. <https://doi.org/10.3390/bs8020028>
- Prasetyo, H., & Sutopo, W. (2018). Industri 4.0: Telaah klasifikasi aspek dan arah perkembangan riset. *Jurnal Teknik Industri*, 13(1), 17–26. <https://doi.org/10.14710/jati.13.1.17-26>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
- Santosa, I. M. A., & Kusuma, G. H. (2022). Strategi digitalisasi UMKM: Studi kasus di Indonesia. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 25(1), 45–62.
- Fancourt, D., & Finn, S. (2019). What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being? A scoping review. WHO Regional Office for Europe. <https://www.euro.who.int/en/publications/abstracts/what-is-the-evidence-on-the-role-of-the-arts-in-improving-health-and-well-being-a-scoping-review-2019>
- Suharto, E. (2017). *Membangun masyarakat memberdayakan rakyat: Kajian strategis pembangunan kesejahteraan sosial dan pekerjaan sosial* (5th ed.). Refika Aditama.
- Susanto, S. E. (2024). *Transformasi bisnis dengan digital marketing: Panduan komprehensif* (F. Augustinah & Setiyawami, Eds.). Eureka Media Aksara.
- Turpin, M., & Joubert, R. (2020). Craft therapy as a means of improving wellbeing in community settings. *Journal of Occupational Therapy*, 83(4), 215–228.
- Wahyuni, S., & Kurniawan, B. (2023). Penguatan ekonomi kelompok rentan melalui kewirausahaan sosial berbasis komunitas. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(1), 45–56.
- World Health Organization. (2021). *Noncommunicable diseases: Key facts*. WHO. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/noncommunicable-diseases>
- Yuliani, T., & Sugiarto, A. (2023). Perilaku organisasi dan produktivitas sumber daya manusia. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 18(2), 99–115.
- American Occupational Therapy Association. (2020). *Occupational therapy practice framework: Domain and process* (4th ed.). *American Journal of Occupational Therapy*, 74(Suppl. 2), 7412410010p1–7412410010p87. <https://doi.org/10.5014/ajot.2020.74S2001>
- Daykin, N., Mansfield, L., Meads, C., Julier, G., Tomlinson, A., Payne, A., Grigsby-Duffy, L., Lane, J., Bennett, S., Berridge, E. L., Duffy, L. G., Hunter,

- D., & Victor, C. (2017). What works for wellbeing? A systematic review of wellbeing outcomes for music and singing in adults. *Perspectives in Public Health*, 138(1), 39–46. <https://doi.org/10.1177/1757913917740391>
- Fancourt, D., & Steptoe, A. (2019). The art of life and death: 14 year follow-up analyses of associations between arts engagement and mortality in the English Longitudinal Study of Ageing. *BMJ*, 367, 16377. <https://doi.org/10.1136/bmj.16377>
- Kaimal, G., Ray, K., & Muniz, J. (2016). Reduction of cortisol levels and participants' responses following art making. *Art Therapy*, 33(2), 74–80. <https://doi.org/10.1080/07421656.2016.1166832>
- Uttley, L., Scope, A., Stevenson, M., Rawdin, A., Taylor Buck, E., Sutton, A., & Wood, C. (2015). Systematic review and economic modelling of the clinical effectiveness and cost-effectiveness of art therapy for people with non-psychotic mental health disorders. *Health Technology Assessment*, 19(18), 1–120. <https://doi.org/10.3310/hta19180>
- Van Lith, T. (2016). Art therapy in mental health: A systematic review of approaches and practices. *The Arts in Psychotherapy*, 47, 9–22. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2015.09.003>