

PERANCANGAN SERAGAM DENGAN PENERAPAN MOTIF YANG TERINSPIRASI DARI GAMBAR ODGJ MENGGUNAKAN TEKNIK BATIK CAP UNTUK YAYASAN NURANI LUHUR MASYARAKAT

Qitara Noelani Imandaputri¹, Ahda Yunia Sekar Fardhani², Marissa C. A. Siagian³

¹²³Program Studi Kriya Tekstil dan Fashion, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi Terusan Buah Batu Bandung, 40257

qitaraimanda@student.telkomuniversity.ac.id¹, ahdayuniasekar@telkomuniversity.ac.id²
marissacory@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak : Yayasan Nurani Luhur Masyarakat (YNLM) adalah sebuah organisasi kemanusiaan dalam bidang pengembangan masyarakat, berpusat di kota Medan, Sumatera Utara. Project yang sedang dilakukan YNLM saat ini adalah *project* bernama "*Mental Health Project*" dimana program ini memberikan kegiatan rehabilitatif kepada ODGJ untuk menggali minat bakatnya. Salah satu kegiatan rehabilitatifnya adalah dengan membagi ODGJ ke dalam Kelompok Usaha Bersama (KUBE) sesuai minatnya masing-masing. Karya yang telah diproduksi dalam KUBE mewajibkan para ODGJ melakukan pemasaran hasil karyanya dengan terjun langsung ke masyarakat. Tetapi karena adanya stigma yang buruk terhadap ODGJ membuat para ODGJ tidak mudah diterima di masyarakat. Mencermati permasalahan ini demi mencegah ODGJ di wilayah dampingan yayasan tidak diterima oleh masyarakat saat melakukan pemasaran hasil karyanya, penelitian ini bertujuan untuk membantu yayasan dalam mensukseskan *project*-nya dengan memberikan suatu ide inovasi berupa seragam batik yang dapat memberikan kesan sopan dan rapi kepada ODGJ di wilayah dampingan YNLM. Dari tujuan penelitian tersebut, peneliti menggunakan metode kualitatif berupa observasi, wawancara, studi literatur, kusioner dan eksplorasi untuk merancang seragam batik dengan penerapan motif yang terinspirasi dari hasil gambar ODGJ. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan ide, inovasi, penilaian lebih dan apresiasi terhadap para ODGJ agar dapat mengurangi stigma masyarakat terhadap ODGJ.

Kata kunci: canting cap kertas, odgj, seragam, yayasan nurani luhur masyarakat

Abstract : Yayasan Nurani Luhur Masyarakat (YNLM) is a human organization that is engaged in community development, based in Medan, North Sumatra. One of the projects that YNLM is currently undertaking is a project called "*Mental Health Project*", where this program provides rehabilitative activities for people with mental disorder to explore their talent interest. One of the activities carried out is by forming people with mental disorders into a community "Kelompok Usaha Bersama" called KUBE according to their respective interests. Works that have been produced in KUBE requires people with mental disorders to market their work by going directly to the community. However, because of the public bad stigma towards people with mental disorders, make people with mental disorders get bad treatment and not easily accepted in society. Observing this problem in order to prevent people with mental disorders in the areas assisted by the foundation from being accepted by the community when marketing their work, this study aims to assist the foundation in the success of its project by providing an innovative idea in the form of batik

uniforms that can give a polite and neat impression to people with mental disorders in YNLM assisted areas. From the purpose of this study, researchers used qualitative methods in the form of observation, interviews, literature studies, questionnaires and explorations to design batik uniforms with the application of motifs inspired by the images of people with mental disorders. Researchers hope that this research can provide innovative ideas, people with mental disorders get more appreciation from the community so that they can reduce the stigma/bad view of the community towards them.

Keywords: *paper batik stamp, odgj, uniforms, yayasan nurani luhur masyarakat*

PENDAHULUAN

Stigma, diskriminasi, dan pengabaian dalam kasus orang dengan gangguan jiwa merupakan fenomena isu sosial dan tantangan terbesar yang masih terjadi di Indonesia. Maka dari itu hadir suatu yayasan di Indonesia yang berpusat di kota Medan, Sumatera Utara yaitu Yayasan Nurani Luhur Masyarakat. Yayasan Nurani Luhur Masyarakat (YNLM) adalah sebuah organisasi kemanusiaan yang bergerak dalam bidang pengembangan masyarakat, dimana YNLM berperan sebagai lembaga untuk melakukan pengkajian terhadap daerah - daerah yang akan dilakukan pengembangan dan selanjutnya untuk dibuat program yang biasa dikumpulkan ke dalam satu *project* pengembangan. Saat ini YNLM sedang menjalankan 3 *project* pengembangan, salah satu *project* yang sedang dilakukan YNLM saat ini adalah *project* bernama "*Mental Health Project*" dimana program ini memiliki tujuan untuk mewujudkan ODGJ yang bermartabat, membuktikan bahwa ODGJ mempunyai kedudukan yang sama dengan manusia lain, serta mengurangi stigma masyarakat tentang pandangan terhadap ODGJ.

Berbagai upaya program kesehatan jiwa untuk menjalankan *project* ini telah dilakukan mulai dari memberikan pembinaan, pengetahuan, pembentukan organisasi/kelompok baik dari masyarakat ataupun pemerintah terkait untuk ikut serta dalam mengambil perannya, hingga pembentukan Kelompok Usaha Bersama atau disebut dengan KUBE. KUBE merupakan wadah para ODGJ untuk produktif berkarya. Hingga saat ini yayasan sudah membantu untuk membentuk 4 KUBE, karya yang telah diproduksi dalam KUBE mewajibkan para ODGJ

memasarkan hasil karyanya dengan terjun langsung ke masyarakat. Namun karena adanya stigma buruk terhadap orang dengan gangguan jiwa dan hal ini membuat ODGJ tidak mudah diterima di masyarakat.

Mencermati hal ini, demi mencegah ODGJ di wilayah dampingan yayasan tidak diterima dengan baik oleh masyarakat saat memasarkan hasil karyanya, peneliti yang juga sebagai relawan yang turut ikut serta untuk membantu yayasan dalam menjalankan *project*-nya melihat adanya kebutuhan akan seragam yang dapat memberikan kesan sopan dan rapi kepada ODGJ di wilayah dampingan YNLM. Seragam tidak hanya dapat memberikan kesan sopan dan rapi, seragam juga dapat memberikan identitas kepada suatu institusi. Dan salah satu teknik yang paling berpotensi untuk diterapkan ke seragam adalah teknik batik cap. Teknik batik cap dipilih oleh peneliti selain karena batik merupakan identitas dan budaya Indonesia yang wajib dilestarikan, teknik batik cap dalam pembuatannya juga lebih mempersingkat waktu.

Terinspirasi dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yayu Yuningsih, peneliti ingin membuat seragam batik untuk YNLM, dengan menggunakan metode desain partisipatif yaitu suatu kerjasama yang dikembangkan dan ditujukan untuk inovasi sosial (Freire, Borba, & Diebold, 2011). Peneliti melakukan kerjasama dengan YNLM yang menjalankan program pemberdayaan masyarakat dan salah satunya untuk ODGJ. Sebagai partisipator, ODGJ akan menggambarkan dan menginformasikan kepada peneliti, tentang latar belakang hidupnya, serta cerita dibalik hasil gambarannya, gambar-gambar tersebut selanjutnya akan diolah menjadi sebuah motif batik yang nantinya akan diaplikasikan pada seragam batik, yang dapat dijadikan sebagai identitas dan ciri khas untuk Yayasan Nurani Luhur Masyarakat maupun ODGJ di wilayah dampingannya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dimana proses pengumpulan data dilakukan dengan cara (1) Studi Literatur yaitu pengumpulan data melalui media cetak maupun online seperti *website*, jurnal, buku digital, dsb. Peneliti menggunakan studi literatur untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan seni, ODGJ, seragam, dan pengolahan motif.

Selanjutnya dengan menggunakan (2) Wawancara yaitu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, peneliti melakukan wawancara kepada ketua, hrd, dan *staff* dari YNLM untuk memperoleh kesepakatan bersama dalam penelitian yang akan dilakukan serta mengetahui lebih dalam terkait YNLM maupun ODGJ di wilayah dampungannya.

Selanjutnya menggunakan (3) Observasi dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti beserta lembaga terkait. Peneliti sebagai relawan untuk YNLM dan hal ini memudahkan peneliti melakukan observasi untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

Selanjutnya menggunakan (4) Eksplorasi dilakukan untuk mengolah hasil gambar ODGJ untuk tahapan pembuatan motif batik, dan perancangan seragam.

Adapun proses selanjutnya menggunakan (5) Kusioner yaitu untuk mendapatkan data mengenai motif dan desain seragam yang diinginkan oleh pihak YNLM. Kusioner ini diberikan kepada Koordinator Program *Mental Health* di Yayasan Nurani Luhur Masyarakat

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Berdasarkan proses pengumpulan data melalui studi literatur didapatkan data bahwa seragam batik adalah seragam yang umum digunakan oleh masyarakat Indonesia setelah adanya keputusan dari Perserikatan Bangsa -

Bangsa (PBB) melalui UNESCO yang menetapkan batik Indonesia diakui sebagai Budaya Tak Benda Warisan Manusia (*Representative List of Intangible Cultural Heritage of Humanity*). Dan hal ini menjadi pemicu bangsa Indonesia agar lebih menghargai dan menjaga kelestarian batik dengan lebih banyak berkreasi dan berinovasi terhadap batik maupun motifnya. Salah satu contoh perkembangan motif batik yang ada pada masa sekarang, yaitu motif batik karya Ahda Yunia Sekar Fardhani yang terinspirasi dari gambar anak usia 4-6 tahun. Kemudian dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya Yuyu Yuningsih, yang membuat kebaruan visual dari motif batik yang terinspirasi dari hasil gambar ODGJ dengan tidak mengubah goresan tangan ODGJ tersebut.

Kemudian selanjutnya dilakukan wawancara, didapatkan data bahwa seragam yang dimiliki YNLM sejauh ini hanya berupa kaos polo berkerah, dan adanya kebutuhan seragam batik untuk acara yang lebih formal dan ketua YNLM menginginkan warna seragam selanjutnya untuk YNLM berwarna merah *maroon*.

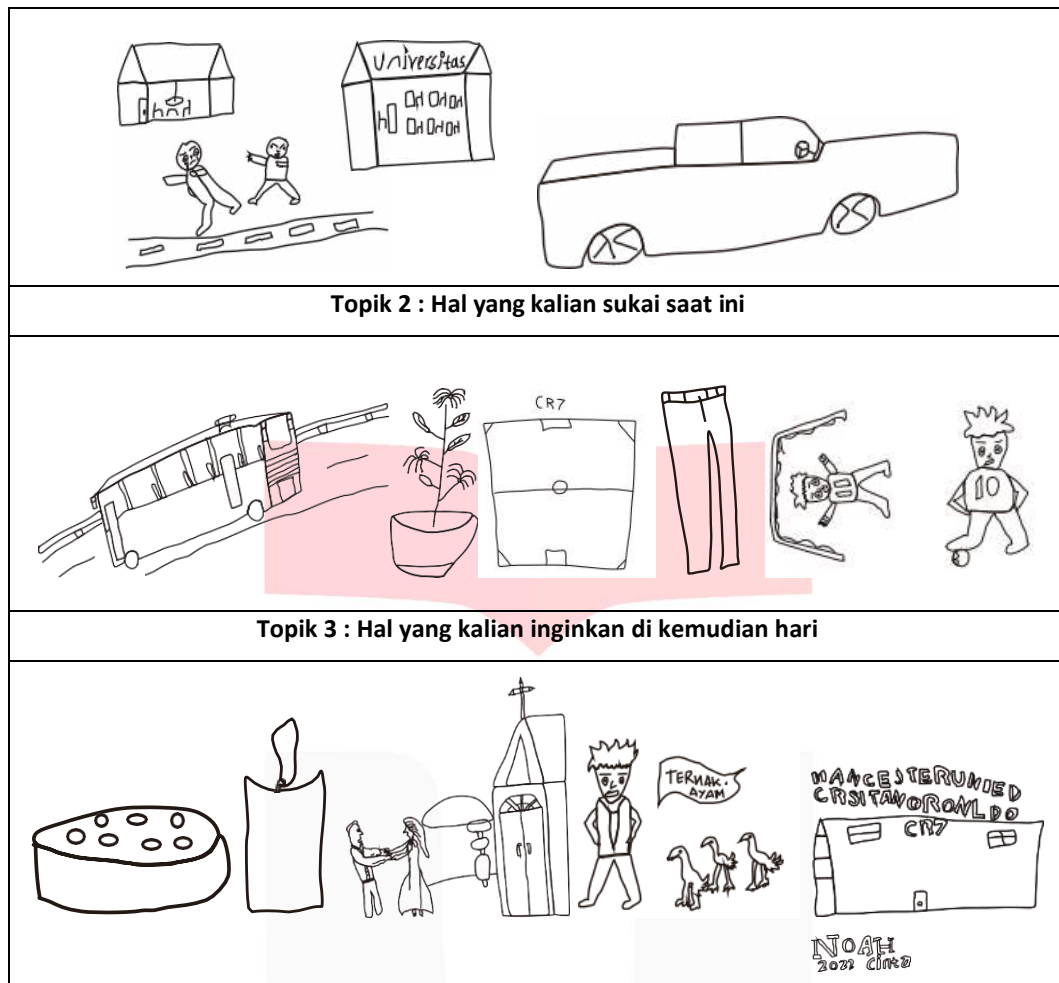
Kemudian peneliti melakukan observasi, dari observasi yang dilakukan didapatkan data mengenai:

Hasil Gambar ODGJ

Berikut adalah hasil gambar para ODGJ yang telah di *tracing* oleh peneliti tanpa mengubah hasil goresan tangan ODGJ tersebut:

Tabel 1 Hasil gambar odgj





Topik 2 : Hal yang kalian sukai saat ini

Topik 3 : Hal yang kalian inginkan di kemudian hari

Sumber: Dokumentasi peneliti

Cap Kertas

Dari observasi yang dilakukan di Omah Kreatif Dongaji didapatkan data bahwa, plat cetak yang berpotensi untuk menerapkan motif yang terinspirasi dari hasil gambar ODGJ ke dalam lembaran kain adalah yang terbuat dari tembaga dan kertas. Plat cetak dari kertas bisa mencetak motif yang detail dan tipis seperti hasil gambar ODGJ, bahan kertas yang digunakan dapat dibuat dengan menyesuaikan ketebalan goresan pensil dari gambar para ODGJ, serta harganya sangat terjangkau dan pembuatannya sangat cepat dibanding plak cetak dari tembaga.

Analisa Komposisi Motif Batik Medan

Dari hasil analisa komposisi motif batik Medan yang dilakukan diketahui bahwa, dalam pengkomposisian kain batik Medan membagi coraknya dalam 2 kategori yaitu sebagai corak utama (*centre of interest*) yang menjadi poin utama dikomposisikan dan disebar satu persatu di tengah permukaan kain ataupun diberi lingkaran agar terfokus menjadi pusat perhatian dan corak pendukung/latar sebagai elemen dekoratif pengisi bidang.

Analisa Seragam Batik Pemandang

Dari hasil analisa seragam batik pemandangan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa setiap instansi memiliki seragam batik yang berbeda-beda baik dalam segi bentuk, fungsi, komposisi detail motif hingga warna. Setiap instansi membedakan desain seragam berdasarkan jenis kelaminnya masing-masing. Seragam batik untuk laki-laki secara garis besar berupa kemeja pria biasa dengan panjang hingga panggul, menggunakan kerah, jenis kancing berlubang, saku di bagian kiri, dan variasi sesuai ketetapan masing-masing instansi. Sedangkan untuk seragam batik perempuan seragamnya berupa *blouse* atau *blazer* dengan desain yang lebih bervariasi sesuai ketetapan masing-masing instansi. Logo instansi tidak diaplikasikan pada seragam karena motif batik yang digunakan sudah menggambarkan ciri khas masing-masing instansi.

Diskusi

Deskripsi Konsep

Produk akhir pada karya ini mengangkat konsep kehidupan sosial para ODGJ yang ada di wilayah dampingan Yayasan Nurani Luhur Masyarakat.

Judul koleksi yang diangkat pada karya ini yaitu "*Felicity*" yang diambil dari bahasa Inggris yang artinya, kebahagiaan yang besar. Judul koleksi ini

merepresentasikan pesan yang terkandung dalam gambar ODGJ. Dari inspirasi diatas, kemudian dibuat sebuah *Image Board*, sebagai acuan dalam melakukan eksplorasi motif dan desain, *image board* ini dibuat menggunakan visual-visual dari hasil gambar mereka dan akan digunakan oleh peneliti sebagai inspirasi dalam pembuatan motif batik dengan pemilihan warna yang digunakan berdasarkan *request* dari pihak YNLM yaitu warna merah *maroon* dan digabungkan dengan beberapa warna yang diambil dari *trend colour for Spring/Summer 2023 versi WGSN*, yang mana terdapat warna-warna cerah yang mencerminkan pandangan masa depan yang lebih penuh harapan, optimis, aktif, dan ceria.

Konsep *Image Board*



Gambar 1 *Image board* dengan tema *felicity*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Tema "*Felicity*" ini menggambarkan tentang kehidupan sosial, dan harapan yang mereka inginkan dikemudian hari. Diambil dari hasil analisa gambar ODGJ disimpulkan bahwa hal yang paling membekas dan mereka ingat adalah perasaan bahagia mereka yang semuanya berasal dari lingkungan rumah dan kehidupan sosial mereka, baik saat acara kumpul keluarga hingga bermain dengan teman-teman. Disaat mereka mengalami banyak permasalahan kehidupan, penolakan di

masyarakat, ada keluarga dan teman-teman di belakang mereka yang selalu menerima, *men-support* dan memotivasi mereka agar menjadi lebih baik. Yang pada akhirnya membuat para pengidap gangguan jiwa tersebut bersyukur akan adanya tempat mereka berpulang dan mendapatkan rasa kebahagiaan.

Lifestyle Board

Target market yang sesuai untuk produk seragam batik dikhususkan untuk pihak Yayasan Nurani Luhur Masyarakat maupun ODGJ di wilayah dampungannya, dengan detail segmentasinya berupa wanita dan pria dengan rentan usia 25-55 tahun. Pegawai kantor dari YNLM dan ODGJ yang berada di wilayah dampung Yayasan Nurani Luhur Masyarakat, memiliki kepribadian yang aktif, berjiwa sosial/ senang bersosialisasi dan selalu ingin belajar, berdomisili di kota Medan.



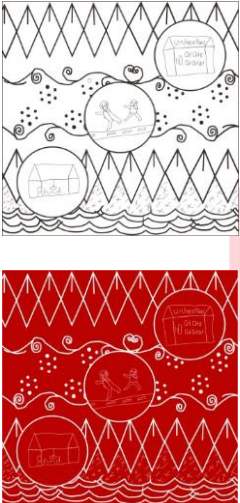
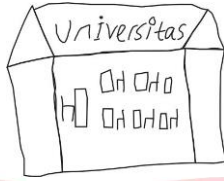
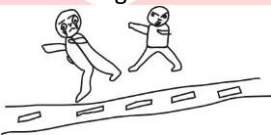
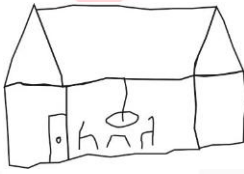
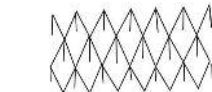



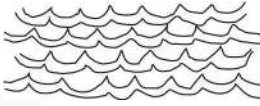
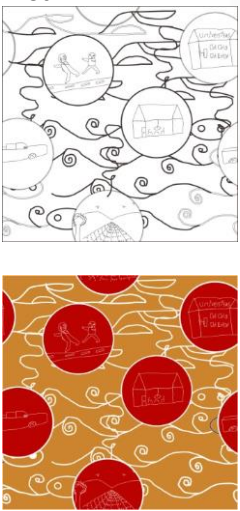

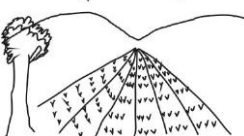
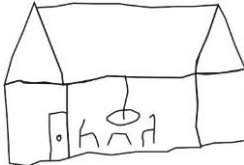
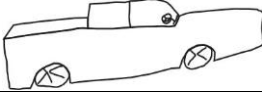
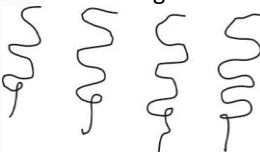



Gambar 2 *Lifestyle board*

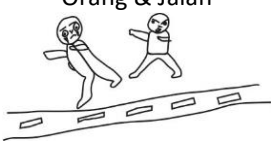
Sumber: Dokumentasi pribadi

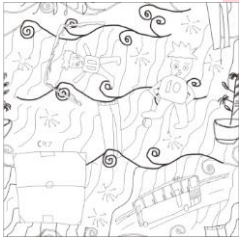



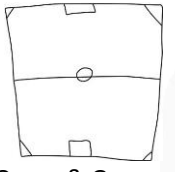
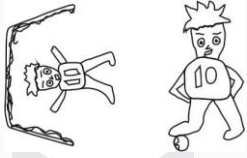

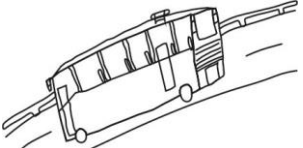


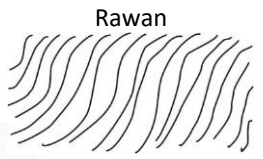
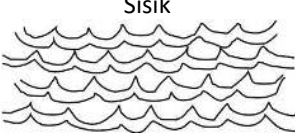
Eksplorasi Awal


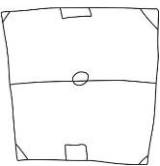
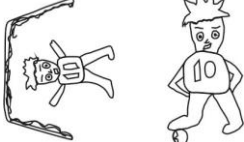
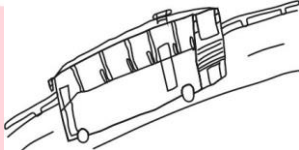

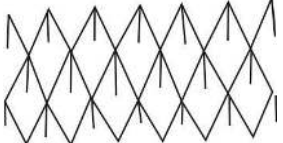


Eksplorasi Awal dilakukan dengan membuat komposisi motif dengan gaya pengkomposisiannya terinspirasi pada kain batik Medan. Objek dikomposisikan menggunakan bagan teknik tekstil yaitu riptasi satu langkah dengan pertimbangan produksi seragam secara massal. Kemudian dilakukan pemilihan warna ke dalam motif. Eksplorasi awal dibuat dengan tujuan agar terlihat keseluruhan motif yang nantinya akan diproduksi.

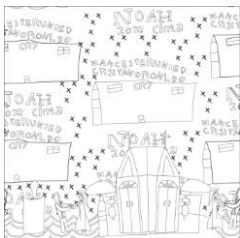





Tabel 2 Eksplorasi awal









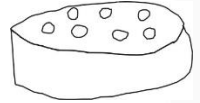
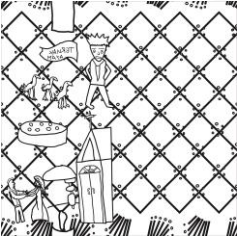

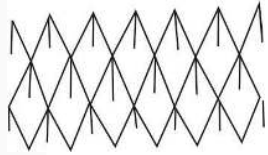




Topik 1 : Hal yang paling membekas/kalian ingat		
Komposisi Motif & Pewarnaan	Objek Utama	Objek Pendukung/ Isen-Isen
<p>Motif-1</p> 	<p>Universitas</p>  <p>Orang & Jalan</p>  <p>Rumah</p> 	<p>Sirapan</p>  <p>Cantel</p>  <p>Cecek Pitu</p>  <p>Sawut</p>  <p>Sisik</p> 
<p>Motif-2</p> 	<p>Universitas</p>  <p>Pemandangan</p>  <p>Rumah</p>  <p>Mobil</p> 	<p>Uceng</p>  <p>Ada – Ada</p>  <p>Cantel</p>  <p>Uter</p> 

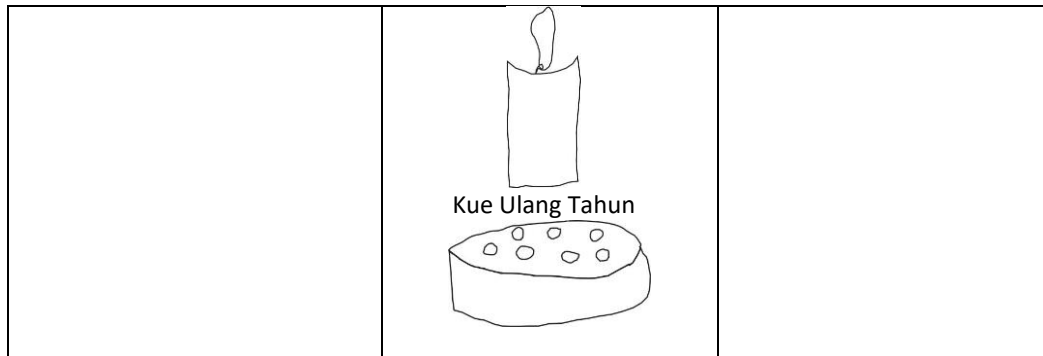
	<p>Orang & Jalan</p> 	
--	--	--

Topik 2 : Hal yang kalian sukai saat ini		
Komposisi Motif & Pewarnaan	Objek Utama	Objek Pendukung/ Isen-Isen
<p>Motif-1</p>   <p>Motif-2</p> 	<p>Bunga</p>  <p>Lapangan Sepak Bola</p>  <p>Orang & Gawang</p>  <p>Jeans</p>  <p>Mobil</p>  <p>Bunga</p> 	<p>Cantel</p>  <p>Rawan</p>  <p>Sisik</p>  <p>Sirapan</p>

	<p>Lapangan Sepak Bola CR7</p>  <p>Orang & Gawang</p>  <p>Mobil</p>  <p>Jeans</p> 	 <p>Ukel</p>  <p>Cecek- Cecek</p> 
---	--	---

<p>Topik 3 : Hal yang kalian inginkan di kemudian hari</p>		
<p>Komposisi Motif & Pewarnaan</p>	<p>Objek Utama</p>	<p>Objek Pendukung/ Isen-Isen</p>
<p>Motif-1</p>  	<p>Pernikahan</p>  <p>Lilin</p>  <p>Rumah, MU, NOAH</p>	<p>Sisik</p>  <p>Herangan</p> 

<p>Motif-2</p> 	<p>MACE TERUMED CRISTAMORWLD CIV7</p>  <p>NOAH 2022 CIV7</p>	<p>Cantel</p>  <p>Ukel</p>  <p>Cecek Pitu</p> 
	<p>Pernikahan</p> 	
	<p>Peternak Ayam</p> 	
	<p>Kue Ulang Tahun</p> 	
<p>Motif-3</p> 	<p>Pernikahan</p> 	<p>Sirapan</p>  <p>Cecek Pitu</p>  <p>Cecek Sawut Daun</p> 
	<p>Peternak Ayam</p> 	
	<p>Lilin</p>	






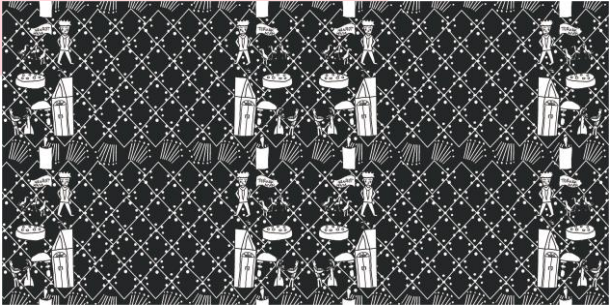


Sumber: Dokumentasi Peneliti

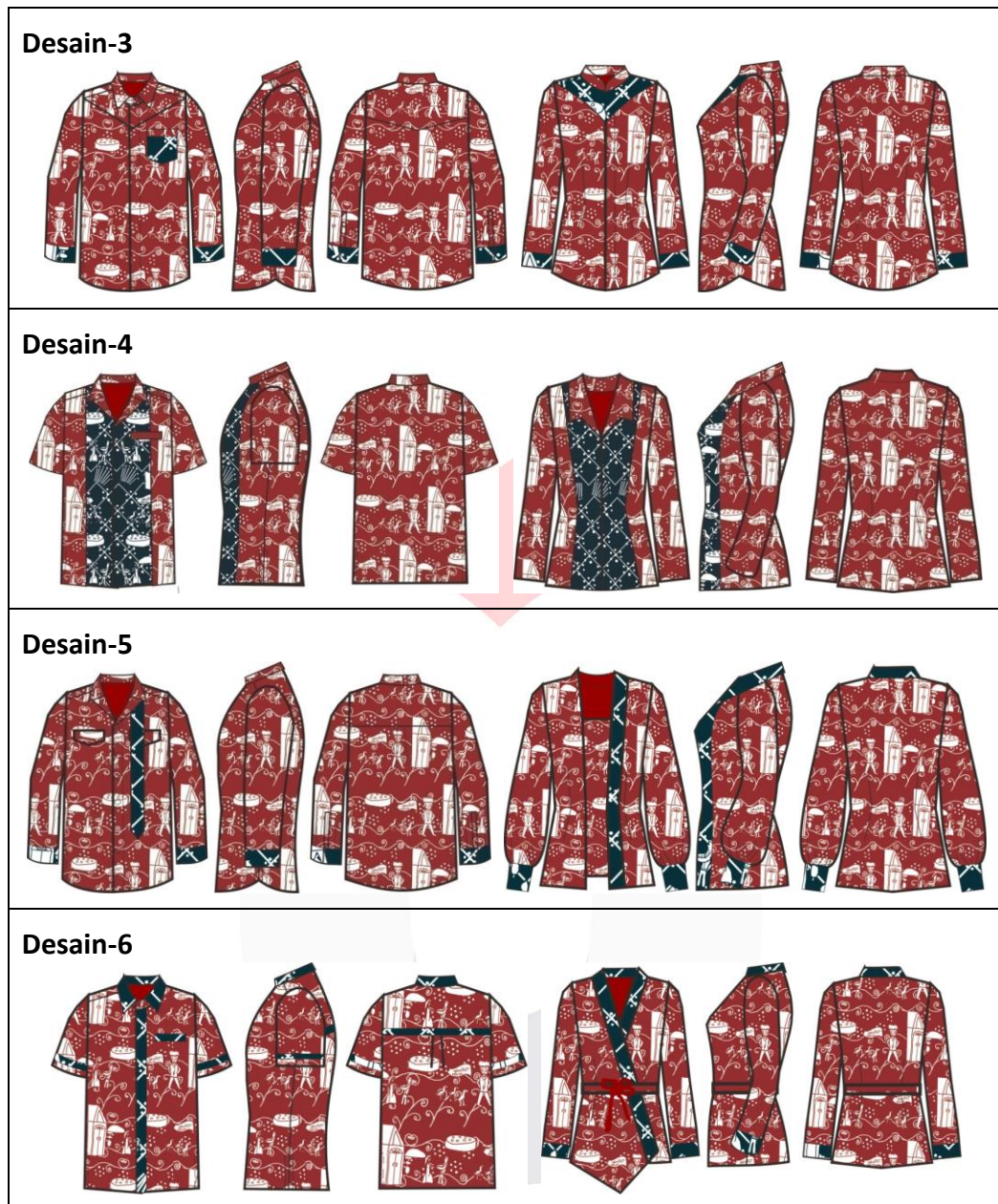
Eksplorasi Lanjutan

Hasil eksplorasi motif batik yang telah dikomposisikan dan diberi pewarnaan disatukan ke dalam kusioner untuk dilakukan pemilihan motif oleh Koordinator *Mental Health Project* dari YNLM. Berdasarkan hasil kusioner yang telah disebar berikut adalah eksplorasi awal terpilih yang sudah dikomposisikan kembali dengan tujuan untuk mengetahui hasil akhir komposisi motif yang akan divisualisasikan. Motif batik terpilih akan diproduksi ke dalam lembaran kain panjang menggunakan kain katun primisima ukuran 200x115 cm, menggunakan teknik batik cap yang nantinya akan diolah kembali menjadi bahan dasar pembuatan seragam batik.

Kemudian dilakukan eksplorasi lanjutan dengan tujuan menghasilkan visual akhir desain seragam batik untuk wanita dan pria. Eksplorasi ini dilakukan dengan cara menerapkan motif batik terpilih ke dalam beberapa alternatif desain seragam. Berikut adalah komposisi motif batik terpilih dan diaplikasikan pada beberapa alternatif desain seragam:

Tabel 3 Eksplorasi Lanjutan

Motif Batik Terpilih	
Motif	Ripitasi
<p>Motif-1</p> 	
<p>Motif-2</p> 	
Eksplorasi Lanjutan	
<p>Desain-1</p> 	
<p>Desain-2</p> 	



Sumber: Dokumentasi peneliti

Desain Seragam Terpilih

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar kepada Koordinator *Mental Health Project* dari YNLM, berikut adalah desain seragam terpilih yang akan diproduksi. Seragam diproduksi sesuai ukuran/ *fit* menggunakan ukuran manekin sebagai acuan. Berikut adalah desain seragam terpilih:



Gambar 3 Desain seragam terpilih

Sumber: Dokumentasi peneliti

Visualisasi Produk & Merchandise



Gambar 4 Visualisasi seragam batik

Sumber: Dokumentasi peneliti



Gambar 5 Visualisasi *merchandise*

Sumber: Dokumentasi peneliti

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, seragam batik dapat memenuhi kebutuhan akan seragam bagi YNLM dalam menunjang kegiatannya. Dalam merancang seragam batik dengan penerapan motif yang terinspirasi dari gambar ODGJ peneliti memberikan inovasi baru terhadap motif batik dengan membuat suatu kebaruan visual yaitu motif batik dengan penerapan modul dari hasil gambar ODGJ dengan inspirasi pengayaan komposisi motif pada kain batik Medan. Kemudian untuk mengaplikasikan teknik batik cap ke dalam produk seragam untuk YNLM peneliti mengaplikasikan teknik batik capnya ke dalam lembaran kain terlebih dahulu dengan pertimbangan pembuatan seragam dengan gaya sederhana, dan produksi secara massal, yang kemudian lembaran kain tersebut akan dijadikan sebagai bahan dasar dalam pembuatan seragam.

Saran

Setelah seluruh proses penelitian dilakukan, berikut adalah sejumlah saran yang dapat peneliti berikan, yaitu:

1. Melakukan pengolahan motif menggunakan berbagai teknik yang ada.

2. Pada penelitian ini peneliti merancang seragam batik dengan gaya yang sederhana yang dapat dikenakan sehari-hari, gaya perancangan dapat dikembangkan lagi sesuai kebutuhan contohnya yang lebih resmi/*deluxe* bisa menggunakan *single* motif atau mengikuti tren yang sedang berkembang.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Kedua orang tua, dr. H. Iman Surya, M. Kes dan dr. Hj. Nora Violita Nasution, yang selalu memberikan motivasi, nasihat, dukungan, doa serta memfasilitasi kebutuhan peneliti sehingga mengantarkan peneliti sampai pada tahap ini.

Ibu Ahda Yunia Sekar F., S. Sn., M. Sn. selaku dosen pembimbing 1 serta Ibu Marissa Cory Agustina Siagian, S. Ds., M. Sn. selaku dosen pembimbing 2 yang telah banyak memberikan saran dan ide selama proses pengerjaan tugas akhir ini serta membimbingnya dengan baik.

Pihak Yayasan Nurani Luhur Masyarakat, terkhusus ketua YNLM Bapak Jesmon, Ibu Nelli, Ibu Imel, Bapak Daniel, Bapak Firman, Kak Erlina, beserta seluruh *staff* YNLM yang telah memberikan kesempatan, menerima, mendukung serta membantu peneliti selama proses penyelesaian tugas akhir ini.

Seluruh ODGJ yang ada di wilayah dampingan Yayasan Nurani Luhur Masyarakat, terkhusus Bapak Maringan, Bg Fandi, Bg Reza dan Bg Rodes yang telah bersedia bekerja sama dengan peneliti selama proses pembuatan karya.

DAFTAR PUSTAKA

Amira, H. (2019). *Eksplorasi Motif Jawa Kokokai Dengan Teknik Batik Cap Pada Material Denim*. Bandung: Telkom University.

Astuti, Sri. (2012). *Pemaknaan Batik Dalam Bahasa Budaya, Bahasa Seni Rupa, Dan Bahasa Industri Dalam Perkembangan Batik Masa Kini*. Pekalongan: Jurnal Dimensi Seni Rupa Dan Desain, Vol.9 No.2.

Bunka Fashion Colleges. (2009). *Fundamentals of Garment Design*, Bereau: Bunka Publishing.

Fardhani, A. (2015). *Pengolahan Motif Gambar Anak Usia 4-6 Tahun Dengan Teknik Batik*. Bandung: Telkom University.

Freire, K., Borba, G., & Diebold, Luisa. (2011). *Participatory Design as an Approach to Social Innovation*, Design Philosophy Papers, 9:3, 235-250, DOI: [10.2752/144871311X13968752924950](https://doi.org/10.2752/144871311X13968752924950)

Fussell, P. (2002). *Uniforms: Why We Are What We Wear*. Publishers Weekly, 249,74.

Goll, G.E. (1994). *Marketing Your Values: A Method for Conducting a Value Inventory Analysis*. Journal of Restaurant and Food Service Marketing, 1(2). 15.

Hersch, V. (1993). *You Are What You Wear*. Journal of Restaurant and Business. 92.

Holtzschue, L. (2002). *Understanding Color: An Introduction for Designers*. New York: International Thomson Publishing.

Joseph, N. (1986). *Uniforms and Non Uniforms: Communication through Clothing*. New York: Greenwood Press.

Marwati, Sri. (2010). *Penciptaan Motif Batik Untuk Seragam (Uniform) Sivities Akademika ISI Surakarta Sebagai Upaya Pencitraan Institusi Yang Berkarakter*. Jurnal Penelitian Seni Budaya, Vol 2 No. 2.

Michael, A. (2002). *Best Impressions in Hospitality: Your Professional Image for Excellence*. New York: Delmar Thomson Learning.

Nelson, K. & Bowen, J. (2000). *The Effect of Employee Uniforms on Employee Satisfaction*. *Cornell Hotel & Restaurant Administration Quarterly*, 41. 86-95.

Novella, Yossie & Rosandini, Morinta. (2019). *Perancangan Motif Terinspirasi Dari Visualisasi Monument Perjuangan Rakyat Jawa Barat*. Bandung: Jurnal Atrat.

Nurohmad & Eskak, Edi. (2019). *Limbah Kertas Duplex Untuk Bahan Canting Cap Batik*. *Dinamika Kerajinan Dan Batik: Majalah Ilmiah*. Vol. 36 No.1, 125-134.

Rafaeli, A. (1993). *Dress and Behavior of Customer-contact Employees: A Framework for Analysis*. *Advances in Services Alarketing and Managemet*, 2, 175-211.

Rawson, P. (2002). *Design*. New Jersey: Prentice-Hall.

Rosencarnz, M.L. (1962). *Clothing Symbolism*. *Journal of Home Economics*, 54, 13-22.

Salam, S., Sukarman, Dkk., (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

Tabrani, Primadi. (2009). *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.

Yosep. (2007). *Keperawatan Jiwa*. Bandung : PT Refika Aditama.

Yuningsih, Yayu. (2021). *Pengolahan Motif Dengan Inspirasi Hasil Gambar Pengidap Gangguan Jiwa Menggunakan Teknik Batik*. Bandung: Telkom University.