

PENGAPLIKASIAN MOTIF BERGAYA VISUAL ILUSTRASI DENGAN INSPIRASI CERITA RAKYAT SANGKURIANG MENGGUNAKAN TEKNIK *DIGITAL PRINTING*

Nadaa Rizki Agustin¹, M. Sigit Ramadhan² dan Rima Febriani³

^{1,2,3} Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu –
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
nadaaraa@student.telkomuniversity.ac.id, sigitrmdhn@telkomuniversity.ac.id,
rimafebriani@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Cerita rakyat hidup dan menjadi milik masyarakat pada masalalu dan telah dilestarikan secara turun menurun. Salah satu cerita rakyat yang terkenal pada daerah Jawa Barat adalah cerita rakyat Sangkuriang. Sangkuriang adalah legenda yang menceritakan tentang suatu peristiwa, tempat atau benda. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan produk fashion yang mengangkat unsur budaya lokal yang bertemakan cerita rakyat berjudul Sangkuriang yang lebih inovatif dengan pengayaan ilustrasi *flat design*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data studi literatur yang terdapat dari buku dan jurnal, wawancara kepada ilustrator, observasi berupa analisa visual objek penelitian, studi *brand*, dan eksplorasi pengolahan motif dalam memanfaatkan pengayaan *flat design* melalui inspirasi Sangkuriang. Hasil akhir dari penelitian ini adalah terciptanya inovasi motif yang dapat diaplikasikan pada lembaran kain dan diterapkan pada produk *fashion* dengan menggunakan teknologi *digital print*.

Kata kunci: Ilustrasi , Flat Design , Sangkuriang, Digital Printing.

Abstract: Folklore lives and belongs to the community in the past and has been preserved from generation to generation. One of the famous folklore in West Java is the Sangkuriang folklore. Sangkuriang is a legend that tells about an event, place or object. The purpose of this research is to create fashion products that carry elements of local culture with the theme of the folklore entitled Sangkuriang which is more innovative with a flat design illustration style. This study uses qualitative methods with data collection techniques from literature studies from books and journals, interviews with illustrators, observations in the form of visual analysis of research objects, brand studies, and exploration of motif processing in utilizing flat design styling through Sangkuriang inspiration. The end result of this research is the creation of innovative motifs that can be applied to sheets of cloth and applied to fashion products using digital printing technology.

Keywords: Illustration, Flat Design, Sangkuriang, Digital Printing.

PENDAHULUAN

Seiring kemajuan zaman dan perkembangan teknologi menyebabkan unsur-unsur budaya lokal semakin terkikis. Menurut (Wiradharma, 2020) era globalisasi telah membuat banyak budaya modern menjadi lebih menarik bagi generasi muda. Apabila hal ini tidak dikendalikan dengan baik akan menimbulkan dampak negatif yaitu perubahan budaya pada generasi muda saat ini, padahal cerita rakyat memiliki nilai keistimewaan kearifan akan budaya lokal. Cerita rakyat juga mendorong kreativitas dan imajinasi, karena cerita rakyat mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat meningkatkan moral dan karakter generasi muda. Cerita rakyat merupakan salah satu bagian yang terdapat pada sastra lisan dan memiliki fungsi penting untuk masyarakat. Cerita rakyat hidup serta menjadi milik masyarakat pada masalalu dan telah dilestarikan secara turun-temurun. Salah satu cerita rakyat yang sangat terkenal khususnya di daerah Jawa Barat adalah cerita rakyat Sangkuriang (Supriadi, 2012). Sangkuriang adalah legenda yang menceritakan tentang suatu peristiwa, tempat atau benda. Cerita ini berhubungan dengan asal usur dari Gunung Tangkuban Perahu, Tunggul, Burangrang dan Danau Bandung Purba. Cerita tersebut bercerita tentang kehidupan manusia antara seorang ibu dan anak yang jatuh cinta, yaitu Dayang Sumbi dan Sangkuriang. Menurut Suryolaksono (2001), legenda ini juga sering diartikan sebagai bentuk penolakan masyarakat Sunda terhadap inses, karena sang ibu (Dayang Sumbi) menolak lamaran putranya (Sangkuriang) dengan beberapa cara.

Cerita rakyat Sangkuriang pada umumnya banyak diaplikasikan dalam, film, novel dan karya lukisan. Rupanya, berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terhadap beberapa *brand* lokal yang terdapat di Indonesia, sudah banyak ditemukan penerapan motif yang mengangkat unsur budaya lokal cerita rakyat, diantaranya yaitu pada koleksi busana *brand* 'Macaroni.idn', *brand* tersebut menggunakan pengggayaan *flat* desain, sedangkan pada koleksi busana desainer 'Novi Susanti' dan *brand* 'telusur Kultur', dari kedua *brand* tersebut

menggunakan peng gayaan komik. Dari hasil analisa studi visual, ditemukannya potensi pemanfaatan cerita rakyat dalam inspirasi fashion untuk mengembangkan desain motif dengan menggunakan peng gayaan ilustrasi melalui inspirasi dari cerita rakyat Sangkuriang. Menurut Monepa (2011), ilustrasi adalah seni menggambar yang digunakan untuk tujuan penjelasan atau visual. Sehingga, penggunaan elemen-elemen dari cerita rakyat dalam desain harus dilakukan berdasarkan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita tersebut. Tujuan utamanya adalah untuk menggabungkan kreativitas dengan warisan budaya, sehingga menciptakan karya yang unik dan bermakna. Serta tidak hanya menciptakan karya kreatif, tetapi juga dapat membantu melestarikan dan menghargai warisan budaya Indonesia.

Seiring perkembangan tren *fashion*, ilustrasi mulai diterapkan pada busana sehingga dapat menghadirkan keunikan dan nilai lebih untuk ditawarkan kepada konsumen (Azzahira, dkk, 2023). Motif ilustrasi tersebut akan diaplikasikan pada material *textile* untuk dekorasi atau mempercantik suatu produk (Bastaman & Putri, 2021). *Digital printing* dapat digunakan dalam perancangan produk *fashion* dengan mempertimbangkan aspek fungsionalnya. Keunggulan proses *digital* adalah dapat menangani berbagai ekspresi visual, tidak hanya gaya, warna, dan bentuk, tetapi juga memiliki efisiensi (Pawitan, dkk, 2021). Perancangan produk fashion terinspirasi dari tema *vest puffer trend forecast 2022/2023* yang merujuk pada jaket *vest* yang memiliki detail jahitan *quilting*, yaitu pola jahitan berulang yang membentuk tekstur seperti bantal atau berlapis pada permukaan pakaian. Pola jahitan ini menciptakan efek visual dan tekstur yang khas, menjadikan *vest* menjadi lebih menarik dan unik. *Vest* ini dapat digunakan dalam berbagai gaya pakaian, dari gaya kasual hingga lebih formal, tergantung pada desain dan bahan yang digunakan.

METODE PENELITIAN

Dalam menyelesaikan permasalahan tersebut, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif berdasarkan dengan kebutuhan akan pengetahuan dan informasi baru dalam produksi pakaian. Metode pengumpulan datanya adalah sebagai berikut:

Studi Literatur

Mendapatkan informasi spesifik dengan cara mencari dan membaca referensi bibliografi buku, jurnal, artikel yang berkaitan dengan penelitian penulis.

1. Buku yang berjudul " *A Field Guide to Fabric Design* " oleh Kight (2011), terdapat informasi mengenai tipe-tipe motif yang terdiri dari geometris, *floral*, dan *novelty*.
2. Jurnal yang berjudul " *Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual* " yang berisi tentang pengertian dari *flat design* dan perkembangan dalam dunia desain grafis pada media cetak serta media digital (*web design* dan *user interface*).

Observasi

Berdasarkan observasi online yang telah dilakukan terhadap beberapa *brand* lokal yang terdapat di Indonesia, diantaranya yaitu pada koleksi busana *brand* 'Macaroni.idn', desainer 'Novi Susanti', dan *brand* 'Telusur Kultur'.

Wawancara

Wawancara dilaksanakan pada hari Rabu, 19 April 2023. Bersama Iqbal Andian, yang berprofesi sebagai ilustrator, konten kreator dan staff pengajar dkv.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data

Data Primer

Data primer adalah informasi yang diperoleh dan diolah oleh penulis untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan informasi tertulis yang diperlukan, meliputi wawancara, observasi dan studi visual.

Observasi online

Berdasarkan observasi online yang telah dilakukan terhadap beberapa *brand* lokal yang terdapat di Indonesia, bertujuan untuk mengetahui desainer / *brand* lokal yang menerapkan cerita rakyat pada produknya serta menggunakan *digital printing* sebagai identitas merek dengan batasan tertentu. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti mengetahui penerapan motif yang mengangkat cerita rakyat sudah banyak dilakukan, diantaranya yaitu pada koleksi busana *brand* 'Macaroni.idn', dari *brand* tersebut menggunakan pengayaan *flat* desain, sedangkan pada koleksi busana desainer 'Novi Susanti' dan *brand* 'telusur Kultur', dari kedua *brand* tersebut menggunakan pengayaan komik. Persamaan dari keempat *brand* tersebut yaitu mengangkat unsur lokal dengan sebuah cerita yang menggambarkan perasaan dan kebudayaan melalui penggunaan warna yang *colorful*.

Wawancara Iqbal Andian

Wawancara ini bertujuan untuk untuk mendapatkan data informasi tentang tren ilustrasi saat ini di Indonesia, teknik yang tepat dan gaya penerapannya serta *color palatte* yang biasanya digunakan. Berdasarkan hasil wawancara, peneliti mengetahui bahwa pengayaan ilustrasi *design* yang sedang populer pada saat ini yaitu *flat design*, karena teknik *flat design* sangat ilustratif. *Flat design* terlihat sederhana, namun bisa jadi cukup rumit. Penggunaan warna yang banyak digunakan pada ilustrasi *flat design* saat ini yaitu warna yang cerah dengan banyak warna-warna cerah dan kontras membuat identifikasi visual menjadi mudah.

Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari sumber yang ada seperti bahan pustaka, literatur, penelitian terdahulu dan lain sebagainya. Tujuan dari data sekunder adalah untuk mendukung data penelitian. Secara ringkas, berikut data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini dari data yang diperoleh:

1. Dalam buku yang berjudul " *A Field Guide to Fabric Design* " oleh Kight (2011), terdapat informasi mengenai tipe-tipe motif yang terdiri dari geometris, *floral*, dan *novelty*, dan menjelaskan tentang teknik pengolahan motif diantaranya teknik *square repeat*, teknik *half-drop repeat*, dan teknik *brick repeat*.
2. *Flat design* adalah *style* atau gaya yang mendominasi desain grafis dalam beberapa tahun terakhir. Karakter datar dapat memberikan kesan modern, simple dan *playful* yang tetap kekinian (Hasanudin & Adityawan, 2020).
3. Pada ilustrasi *flat design*, tata letaknya bersih dan memiliki banyak ruang kosong karena elemen dekoratifnya tidak perlu dihilangkan, namun tetap mudah dipahami dan tersampaikan maknanya (Anindita dan Riyanti, 2016).

Eksplorasi

Kesimpulan dibuat berdasarkan penelusuran dari penelitian yang dilakukan, yaitu eksplorasi awal dan eksplorasi lanjutan.

1. Melakukan Analisa adegan cerita rakyat sangkuriang yang bertujuan untuk mengetahui alur cerita Sangkuriang dari awal hingga akhir serta memahami bagaimana cerita berkembang dan mengidentifikasi titik balik penting, konflik, dan resolusi dalam cerita. Setelah itu, adegan cerita rakyat tersebut dikembangkan dengan menambahkan latar suasana pada adegan-adegan tersebut.
2. Dilakukan proses pengayaan ilustrasi *flat design* dengan menggunakan Penggunaan atau pemilihan nuansa warna yang tepat dapat meningkatkan

kesan visual dan memperkuat pesan yang disampaikan melalui gambar dan dapat menarik perhatian audiens.

3. Penggabungan beberapa adegan menjadi sebuah komposisi dapat meningkatkan keterkaitan antara objek pendukung dalam ilustrasi. Eksplorasi ini merupakan komposisi yang tidak dibatasi oleh ruang, sehingga dapat menghadirkan beberapa peristiwa dalam satu komposisi. Cara menangani komposisi adalah dengan menggunakan objek-objek pendukung yang disusun sedemikian rupa sehingga keseluruhannya dapat menyampaikan cerita serta menggunakan perpaduan antara warna yang penuh kehangatan dan mencekam untuk menggambarkan atau mendukung ilustrasi atau adegan yang di visualkan. Warna yang digunakan terinspirasi dengan warna yang terdapat dari website color.hex yaitu perpaduan antara happiness palatte dan angry palatte.

Tabel 1 Eksplorasi terpilih

No	Eksplorasi terpilih	
1	Lampiran hasil eksplorasi: 	happiness palatte:  angry palatte: 
Analisa Hasil Eksplorasi: • komposisi yang tidak dibatasi oleh ruang sehingga dapat menghadirkan beberapa peristiwa dalam satu komposisi. • Cara menangani komposisi adalah dengan menggunakan objek-objek pendukung yang disusun sedemikian rupa sehingga keseluruhannya dapat menyampaikan cerita serta menggunakan perpaduan antara warna yang penuh kehangatan dan mencekam untuk menggambarkan atau mendukung ilustrasi atau adegan yang di visualkan.		

2	Lampiran hasil eksplorasi: 	happiness palatte:  angry palatte: 
	Analisa Hasil Eksplorasi: • komposisi yang tidak dibatasi oleh ruang sehingga dapat menghadirkan beberapa peristiwa dalam satu komposisi. • Cara menangani komposisi adalah dengan menggunakan objek-objek pendukung yang disusun sedemikian rupa sehingga keseluruhannya dapat menyampaikan cerita serta menggunakan perpaduan antara warna yang penuh kehangatan dan mencekam untuk menggambarkan atau mendukung ilustrasi atau adegan yang di visualkan.	
3	Lampiran hasil eksplorasi: 	happiness palatte:  angry palatte: 
	Analisa Hasil Eksplorasi: • komposisi yang tidak dibatasi oleh ruang sehingga dapat menghadirkan beberapa peristiwa dalam satu komposisi. • Cara menangani komposisi adalah dengan menggunakan objek-objek pendukung yang disusun sedemikian rupa sehingga keseluruhannya dapat menyampaikan cerita serta menggunakan perpaduan antara warna yang penuh kehangatan dan mencekam untuk menggambarkan atau mendukung ilustrasi atau adegan yang di visualkan.	

Sumber: dokumentasi penulis, 2023

Konsep Perancangan

Pengembangan konsep desain meliputi konsep imageboard, target market, *lifestyle*, sketsa desain produk serta *technical drawing*, proses produksi dan konsep *merchandise*.

Deskripsi Konsep

Berdasarkan studi literatur dan data lapangan yang sudah didapatkan, konsep perancangan mengacu pada motif ilustrasi yang terinspirasi dari cerita rakyat. Serta produk fashion yang terinspirasi dari tema *vest puffer trend forecast 2022/2023* yang merujuk pada jaket *vest* yang memiliki detail jahitan berulang yang membentuk tekstur seperti bantal atau berlapis pada permukaan pakaian. Penggunaan material yang tergolong kuat, dapat digunakan dalam jangka waktu lama dan tahan terhadap segala kondisi cuaca, diutamakan dalam desain produk serta bahan dapat menghasilkan warna yang tajam saat dicetak secara *digital* di atas kain. Dengan menggunakan motif yang telah dilakukan oleh penulis yang terdapat pada eksplorasi lanjutan 2 yaitu berupa motif non repetisi. *Vest* tersebut menambahkan kombinasi teknik *quilting* yang mengikuti motif pada produk.

Konsep Imageboard



Gambar 1 Imageboard
Sumber: dokumentasi penulis, 2023

Héritage culturel dalam bahasa Prancis berarti warisan budaya, terinspirasi dari tema *spirituality trend forecast 2021/2022* yang menggambarkan kesadaran manusia untuk dapat menjaga serta melestarikan alam dan kearifan budaya lokal. Dalam *Fashion*, *spirituality* menggambarkan warisan tradisi dengan bentuk yang lebih modern dan efisien. Dalam desain, pemilihan warna untuk elemen-elemen desain sangat penting karena warna dapat memengaruhi suasana hati, persepsi,

dan kesan visual secara keseluruhan. Siluet pada busana mengambil inspirasi *trend forecast the silhoutte 2022* berupa detail kreatif dan warna ceria. Pola *quilting* yang terdapat di vest menciptakan gaya yang minimalis dan elegan.

Target Market

Demografis

Wanita yang berumur sekitar 20-32 tahun, berdomisili di kota besar seperti Bandung, Jakarta, Bali, Jogja dan lain sebagainya dan berprofesi Public figure, influencer, content creator, vlogger, blogger dan entrepreneur

Psikografis

Memiliki karakter Percaya diri, eksentrik, *easy going* dan tertarik dengan hal baru, hobi *Travelling, hang out, culinary hunting, hunting photo* dan *shopping* dan memiliki ketertarikan dalam bidang *Fashion*, kesenian dan kebudayaan dan *exhibition*.

Konsep Lifestyle Board



Gambar 2 Lifestyle board
Sumber: dokumentasi penulis, 2023

Desain Produk

Sketsa Desain

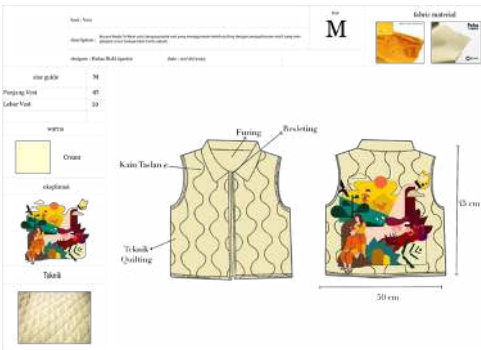
Sketsa desain 1



Gambar 3 Sketsa desain 1
Sumber: dokumentasi penulis, 2023

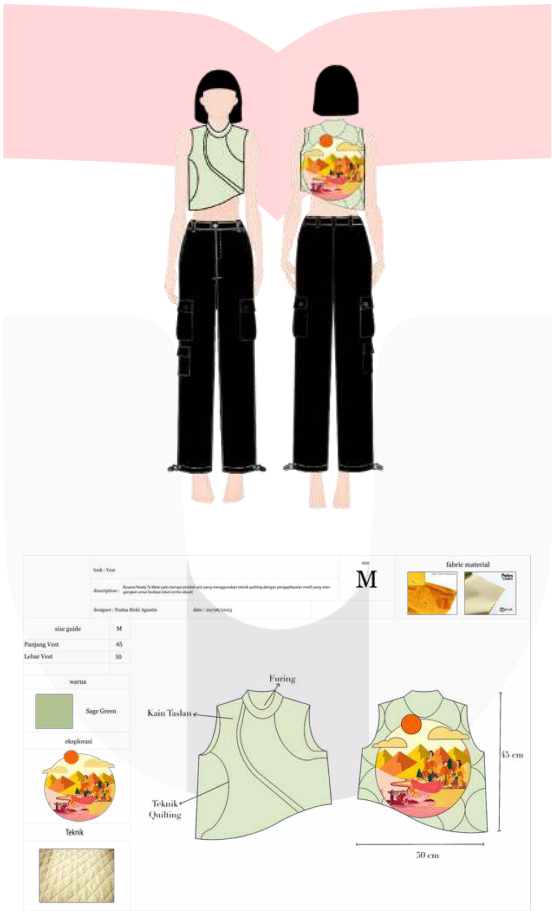
Sketsa desain 2





Gambar 4 Sketsa desain 2
Sumber: dokumentasi penulis, 2023

Sketsa desain 3



Gambar 5 Sketsa desain 3
Sumber: dokumentasi penulis, 2023

Proses Produksi

Test printing dan pemilihan bahan

Tabel 2 Test printing dan pemilihan bahan

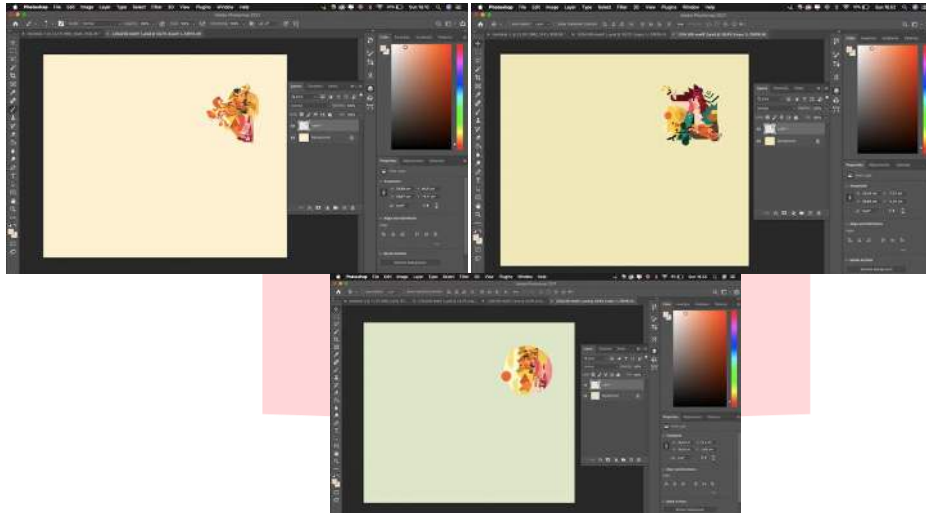
No	Test Printing/Bahan Kain	Analisa
----	--------------------------	---------

1	Kain Taslan 	Pengaplikasian motif hasil <i>printing</i> dengan menghasilkan warna yang cerah dan tajam serta cocok untuk produk yang nantinya akan dibuat oleh penulis. Test printing terhadap komposisi motif yang terpilih dengan ukuran kain 30 x 30 cm.
2	Kain Katun Jepang 	Hasil <i>print</i> pada kain Katun Jepang menghasilkan penurunan warna, tinta warna yang dihasilkan terlihat lebih pucat dan pudar pada beberapa bagian sehingga kain ini memiliki kekurangan dalam menghasilkan motif yang penuh warna. Test printing terhadap komposisi motif yang terpilih dengan ukuran kain 30 x 30 cm.
3	Kain Drill 	Hasil <i>print</i> pada Kain <i>Drill</i> menghasilkan penurunan warna, warna yang dihasilkan menjadi lebih gelap dan tinta warna yang luntur pada beberapa bagian sehingga kain ini memiliki kekurangan dalam menghasilkan motif yang penuh warna. Test printing terhadap komposisi motif yang terpilih dengan ukuran kain 30 x 30 cm.
4	Kain Baby Terry 	Hasil print pada Kain <i>Baby Terry</i> menghasilkan penurunan warna, warna yang dihasilkan menjadi lebih gelap dan tinta warna yang luntur pada beberapa bagian sehingga kain ini memiliki kekurangan dalam menghasilkan motif yang penuh warna. Test printing terhadap komposisi motif yang terpilih dengan ukuran kain 30 x 30 cm.

Sumber: dokumentasi penulis, 2023

Printing Kain

Komposisi motif disusun pada canvas yang telah diatur ukurannya menggunakan aplikasi photoshop sesuai dengan ukuran yang akan di cetak yaitu 120 cm x 100 cm.



Gambar 6 Pengaturan skala motif desain
Sumber: dokumentasi penulis, 2023

Produksi busana dan *quality control*



Gambar 7 Produksi busana dan *quality control*
Sumber: dokumentasi penulis, 2023

Konsep *Merchandise*

Logo



Gambar 8 Logo

Sumber: dokumentasi penulis, 2023

Nara diambil dari nama desainer pembuat karya, yaitu Nadaa Rizki Agustin. Logo ini memiliki dua huruf yang memiliki kesan artistik dan elegant yang dapat merepresentasikan produk serta memberikan kesan premium.

Kemasan Produk



Gambar 9 Hard box

Sumber: dokumentasi penulis, 2023

Hangtag, Petunjuk Perawatan & Cerita Rakyat Sangkuriang



Gambar 10 Hangtag, Petunjuk Perawatan & Cerita Rakyat Sangkuriang

Sumber: dokumentasi penulis, 2023

Produk Akhir



Gambar 11 Visualisasi desain
Sumber: dokumentasi penulis, 2023

KESIMPULAN

Proses perancangan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif berupa studi literatur, wawancara dan observasi online beberapa *brand* di Indonesia yang menggunakan yang menerapkan cerita rakyat pada produknya dan *digital textile printing* sehingga dapat mengetahui cara yang tepat dalam perancangan motif. Pemanfaatan cerita rakyat Sangkuriang sebagai inspirasi dalam ranah *fashion* dapat menghasilkan karya yang menggabungkan nilai-nilai budaya dan kreativitas dalam desain pakaian. Dengan membuat motif ilustrasi dari beberapa adegan penting yang terdapat pada cerita rakyat Sangkuriang, hal ini membantu meningkatkan pemahaman tentang cerita rakyat tersebut dan mengapresiasi keunikan serta pesan yang terkandung di dalamnya. Ilustrasi cerita rakyat Sangkuriang tersebut menggunakan pengayaan *flat design*. Karakter visual dari *flat design* yang sederhana dipadukan dengan motif atau latar pendukung dan penggunaan atau pemilihan nuansa warna yang tepat untuk dapat meningkatkan kesan visual dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan melalui ilustrasi.

Pengaplikasian hasil akhir inovasi motif berupa motif non repetisi menggunakan teknik *digital printing* dipadukan dengan menggunakan teknik

quilting yang mengikuti motif. Kemudian diaplikasikan pada produk *fashion* berupa *vest*. *Vest* dipilih berdasarkan hasil analisis komparatif merek, aspek desain pakaian yang menghasilkan motif tanpa potongan dan motif terlihat jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindita, M., & Riyanti, T. (2016). TREN FLAT DESIGN DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.
- Azzahira, S., & Rosandini, M., & Viniani, P. (2023). PENGEMBANGAN MOTIF DENGAN SISTEM RWD MELALUI PENGGAYAAN ILUSTRASI FLAT DESIGN DENGAN INSPIRASI DAMAR KURUNG. *eProceedings of Art & Design*, 10(3).
- Bastaman, W. N. U., & Putri, T. F. (2021). PENGEMBANGAN MOTIF PADA BUSANA ACTIVEWEAR ZUMBA UNTUK WANITA DI KOTA BANDUNG. *Moda: The Fashion Journal*, 3(1), 64-80.
- Fariz. (2009). *Living in harmony: jati diri, ketekunan, dan norma*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara
- Fauzi, E. R. (2019). *Menggambar Motif Ragam Hias*. Pustekkom Kemdikbud.
- Gusnawaty, G., Akhmar, A. M., & Kuswarini, P. (2019). Pelatihan Keterampilan Menulis Cerita Deskriptif dan Karangan Cerita Rakyat pada Siswa SMA Se Kecamatan Lau di Kabupaten Maros. *Jurnal Idiomatik: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 1-8.
- Hasanudin, D., & Adityawan, O. (2020). Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI). *PANTUN: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 5(2).
- Ismawan, dkk 2017. "Pola Komposisi Motif Kupiah Riman di Desa Adan Meunasah Dayah Kecamatan Mutiara Timur Kabupaten Pidie" *Jurnal Seni Budaya Volume IV, Nomor 1*: 30-48. Banda Aceh: Unsyiah.
- Iswidayati, Sri. 2008. *Gaya Modern pada Pertengahan Abad XX*. Materi Kuliah Kajian Seni Rupa dan Desain. Semarang : Tidak dipublikasikan.

- Kight, K. (2011). *A Field Guide to Fabric design*. Lafayette : Stash Books.
- Kurniawati, n. (2016). Laporan tugas akhir karya fotografi fashion editorial bertema cerita rakyat “sangkuriang” di Jawa Barat.
- Kusrianto, A. (2009). *Berkarir di dunia grafis*.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.
- Monepa, Ristin. 2011. Pemaknaan Ilustrasi Cover Majalah Gatra (Analisis Semiotik Ilustrasi Cover Majalah Gatra Yang Berjudul “Menepis Serangan Wikileaks” Edisi 17 – 23 Maret 2011). Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.
- Nahak, H. M. (2019). Upaya melestarikan budaya Indonesia di era globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65-76.
- Pawitan, Z., & Prawira, N. G. (2021). Penciptaan Desain Motif Batik Digital Melalui Teknik Discharge Printing. *HASTAGINA: Jurnal Kriya dan Industri Kreatif*, 1(01), 1-7.
- Ramadhan, m. F. D. A., & Islam, m. A. (2022). Perancangan ilustrasi cerita rakyat kebo kicak karang kejambon pada t-shirt sebagai souvenir kabupaten Jombang. *Jurnal Barik*, 4.
- Rystyana, M. (2021). Nilai Moral Dalam Cerita Rakyat Sangkuriang. Webinar *Jurnalistik 2021*, 214-229.
- Saharja, K., & Gobal, R. (2021). Pengaruh Waktu Proses Produksi Digital Printing Terhadap Kepuasan Konsumen Pengguna Produk Cetak. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, 5(1), 458-469.
- Sakinah, a. L., Sidiyati, I., & Ratnawati, I. (2022). Kreasi motif batik dengan teknik printing khas Jombang dari inspirasi topeng Jatiduwur. The creation of a typical motif Jombang batik printing inspired from the Jatiduwur mask. *Jadecs*, 7.

- Samuel, J., & Rosandini, M. (2021). Pengolahan Motif Menggunakan Teknik Escher Dengan Inspirasi Tenun Ikat Sumba Pada Busana Ready-To-Wear. *Corak: Jurnal Seni Kriya*, 10(1), 31-50.
- Setiawan, A. (2022). Perancangan Cerita Rakyat Sangkuriang Menggunakan Teknik Video Mapping. *Pantun: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 7(2).
- Soedarso, S.P. (1990). *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Sakudayarsana
- Supriadi, A. (2012). KEARIFAN LOKAL CERITA SANGKURIANG: MENUJU KETAHANAN BANGSA. *Jurnal Metasastra*, 02.
- Suryolaksono, I., & Adlin, A. (2001). Dari Mitos Oedipus hingga Dongeng Sangkuriang: Aspek Struktur Budaya Sunda dan Pasulukan Pasundan Haji Hasan Mustafa. Makalah yang dipresentasikan pada Konferensi Internasional Budaya Sunda I.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta : Kanisius.
- Tinneke, H. V. (2006). *Sangkuriang : Legenda Gunung Tangkuban Perahu*. Bandung : Nuansa Aulia.
- Tresnawati, D., & Setyawan, I. (2021). Rancang Bangun Game Bergenre Role Playing Game Cerita Rakyat Sangkuriang. *Jurnal Algoritma*, 18.
- Tyaswara, B., Taufik, R. R., Suhadi, M., & Danyati, R. (2017). Pemaknaan Terhadap Fashion Style Remaja Di Bandung. *Komunikais: Jurnal Komunikasi*, 8(3).
- Wiradharma, G., Fatonah, K., & Mahmudah, D. (2020). Dekonstruksi Cerita Rakyat Indonesia dalam Iklan Televisi. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 24(2), 137-152.
- Yonatan, S., Hartanto, D. D., & Sylvia, M. (2020). Perancangan Peralatan Menyusui Multifungsi Brand Lipat-Lipat. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16), 5.