



FOTO VISUAL VENUS TAMBORA DALAM *DIGITAL PRINTING* DAN *RUST DYE* SEBAGAI MOTIF PAKAIAN WANITA REMAJA

Ilya Intan Meilina^{1*}, Sarwono²

¹Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret, ² Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret

¹email: ilya.intanm20@student.uns.ac.id

²email: sarwono59@staff.uns.ac.id

*Corresponding author

Dikirim: 01-08-2022

Direvisi: 28-11-2022

Diterima: 03-12-2022

Abstrak

Desain motif ini mengembangkan pengolahan visual dari kampung yang terletak di Jakarta Barat dengan istilah “Venus Tambora”, dimana kampung ini dikenal daerah tanpa matahari. Venus Tambora ialah pemukiman padat di kawasan Tambora, gang Venus. dengan tujuan untuk menghasilkan produk tekstil yang akan diarahkan dengan mengeksplorasi visual fotografi Venus Tambora kombinasi *rust dye* sebagai dasar pembuatan motif tekstil dan difungsikan pada pakaian remaja wanita masa kini untuk dikembangkan ke arah desain yang lebih kreatif, unik, dan dinamis. Metode yang digunakan terdiri dari metode perancangan, konsep perancangan, dan visualisasi. Metode perancangan menggunakan teori Collin Clipson yang melewati tahapan Analisis permasalahan, Strategi pemecahan masalah, Pengumpulan data, Uji coba, dan menentukan Gagasan awal perancangan. Konsep perancangan meliputi landasan pemikiran untuk perancangan tekstil. Visualisasi yakni tahap memvisualkan konsep rencana perancangan. Hasil perancangan tugas akhir ini sebagai berikut : (1) Visual fotografi Venus Tambora kombinasu *rust dye* sebagai sumber ide perancangan desain motif. Hasil perancangan ini berhasil membuat 8 desain dengan pembagian motif sesuai yakni geometri. (2) Pengaplikasian perancangan ini diarahkan untuk pakaian wanita dengan rentan usia 18-21 tahun, dengan mempertimbangkan warna dan komposisi yang sesuai sehingga menghasilkan produk yang kreatif, inovatif, serta memiliki ciri khas dan pembaharuan dari segi desain. (3) Teknik yang digunakan dalam perancangan ini adalah digital printing sublimasi (*Indirect inkjet heat-transfer printing*) dan *Rust dye (Rolled bundle)*. Bahan kain katun IJP karena memiliki karakteristik lebih menyerap warna, halus, ringan, dan menyerap keringat.

Kata Kunci: *Digital Printing*; Fotografi; *Rust Dye*; dan Venus Tambora.

Abstract

The design of this motif develops the visual processing of the village located in West Jakarta with the term "Venus Tambora", where this village is known as a sunless area. Venus Tambora is a dense settlement in the Tambora area, venus alley. with the aim of producing textile products that will be directed by exploring the visual photography of Venus Tambora combination of rust dye as the basis for making textile motifs and functioning in the clothing of today's adolescent women to be developed towards a more creative, unique, and dynamic design. The method used consists of design methods, design concepts, and visualization. The design method uses Collin Clipson's theory which goes through the stages of Problem analysis, Problem solving strategy, Data collection, Trial, and determining the initial idea of the design. The concept of design includes the foundation of thinking for textile design. Visualization is the stage of visualizing the concept of a design plan. The results of the design of this final project are as follows : (1) Visual photography Venus Tambora kombinasu rust dye as a source of ideas

for designing motif designs. The results of this design succeeded in making 8 designs with the division of motifs according to geometry. (2) The application of this design is directed to women's clothing with a vulnerable age of 18-21 years, taking into account the appropriate colors and compositions so as to produce products that are creative, innovative, and have characteristics and updates in terms of design. (3) The techniques used in this design are digital printing sublimation (Indirect inkjet heat-transfer printing) and Rust dye (Rolled bundle). IJP cotton fabric material because it has the characteristics of being more color-absorbing, smooth, light, and sweat-absorbing.

Keywords: Digital Printing; Photography; Rust Dye; and Venus Tambora.

1. PENDAHULUAN

“Foto Visual Venus Tambora Digital Printing Dan Teknik *Rust Dye* Sebagai Motif Pakaian Remaja Wanita” yang dilakukan guna meningkatkan desain motif printing. Desain ini bertujuan guna menciptakan produk tekstil yang lebih kreatif, inovatif, serta mempunyai kekhasan tertentu. Desain ini berfokus pada tipe visual fotografi serta *rust dye* dengan pengayaan geometri. Motif utamanya mengambil visual fotografi Venus Tambora selaku motif pengembangannya, dan *rust dye* selaku motif pendukung yang menggambarkan keadaan dari kampung Venus Tambora.

Fotografi desain merupakan ‘*Not just taking picture but making picture*’, maksudnya kegiatan memotret tidak cuma mengambil foto, melainkan membuat foto. Membuat gambar ialah kegiatan memotret buat menghasilkan foto lewat proses perencanaan, terbuat selaras dengan konsep dengan tujuan yang jelas. Merancang gambar dibutuhkan bermacam pertimbangan. Kata ‘perencanaan’ inilah yang jadi kata kunci pada ‘fotografi desain’, sebab tiap karya gambar yang terbentuk lebih dahulu wajib lewat proses perencanaan yang runtut serta sistematis (Harsanto, Prayanto Widyo, 2019: 4).

Kecamatan Tambora yakni salah satu wilayah administrasi di Jakarta Barat dengan tingkatan kepadatan penduduk sangat besar di provinsi DKI Jakarta yakni 495 jiwa/ Ha (Ambarwati, Sugandi dkk, 2016: 2). Daerah itu ialah Gang Venus yang ada di daerah Tambora. Venus Tambora ialah daerah yang populer dengan istilah “kampung tanpa matahari”. Menyusuri gang-gang kecil di situ ibarat berjalan di labirin.

Gang itu didominasi rumah dibuat dari kayu dan bata, tingginya 2 hingga 3 lantai (Sutanti, Nuniek dkk, 2020: 2).

Penciptaan produk inovatif sudah merombak industri tekstil yang mencangkup kebutuhan konsumen serta pasar. Desain tekstil merambah masa baru di mana produk tekstil bisa divisualkan cocok apa yang diinginkan dengan terdapatnya teknologi digital serta teknologi mesin cetak. Desain tekstil tidak lagi berfokus dengan garapan motif konvensional semacam masa lebih dahulu, tetapi saat ini lebih berani mencampurkan praksis artistik lain semacam seni lukis, seni grafis, fotografi, apalagi hingga eksperimen visual melalui pengolahan digital (Briggs- Goode, 2011: 11).

Desain ini mengadaptasi visual fotografi Venus Tambora gabungan *rust dye* sebagai motif tekstil yang langka di temukan di Indonesia, sehingga menciptakan desain tekstil fesyen yang cocok dengan inovasi yang di idamkan oleh wanita remaja masa saat ini. Produk yang diperuntukan serta ditunjukkan buat baju kasual wanita remaja dengan rentan umur 18- 21 tahun yang menginginkan produk inovasi baru yang unik serta ekspresif. Cocok dengan kedinamisan serta pergaulan style hidup perempuan anak muda yang menjajaki tren kekinian.

Hasil fotografi serta *rust dye* hendak penulis manfaatkan pada motif tekstil dengan mengambil tema perkampungan Tambora. Terpilihnya kampung tersebut dengan tujuan mengenalkan keberagaman serta kondisi wilayah yang diketahui selaku “Kampung tanpa matahari”. Keberagaman bakal tekstil baju, hendak menimbulkan daerah itu buat eksplorasi

desain motif, semacam kondisi tertutup, gang kecil, selaku inspirasi penciptaan motif tekstil yg memiliki nilai keelokan ataupun diferensiasi.

1. Venus Tambora

Venus Tambora yakni pemukiman padat di kawasan Tambora, gang Venus diketahui selaku kampung tanpa matahari. Siang yang begitu terik, cahayanya terlebih tidak terlihat sedikitpun. Lorong gang ini lebih mirip semacam gua, bangunan semi permanen setinggi 2 sampai 3 lantai yakni panorama alam biasa di gang Venus. Tidak sedikit setiap lantainya dihuni oleh keluarga yang berbeda. Tanpa dorongan cahaya lampu, untuk siapapun bakal kesusahan guna memandang. Pagi, siang, sore maupun malam cerah maupun hujan tidak terasa di gang tersebut. Gang terus menjadi menyempit dengan lebar 0, 5m. Aktivitas warga di gang ini terus menjadi terbatas(Sutanti, Nuniek dkk, 2020: 2).

2. Motif Tekstil

Desain tekstil ialah salah satu upaya manusia guna menaikkan produk tekstil, supaya mempunyai nilai estetis serta murah yang lebih besar. Salah satu faktor printing dari bermacam aspek dalam rangkaian industri tekstil supaya berdaya guna, menarik serta aman oleh warga(Nanang Rizali, 2006: 36). Motif merupakan bagian dari desain permukaan. Motif ialah keutuhan dari subyek foto yang menghiasi kain. Secara raga motif tercipta sebab terdapatnya faktor spot (berbentuk guratan, warna, tekstur), line(garis) serta massa(berbentuk foto) dalam suatu kesatuan(Riyanto dkk, 1997: 15).

3. Metode Digital Printing

Digital printing tercantum teknologi baru yang awal mulanya dibesarkan guna mencetak pada kertas. Hak paten awal tentang sistem inkjet printing diterima oleh Lord Kevin pada tahun 1867. Printing pada tekstil pula memerlukan sebagian menyesuaikan diri dari teknologi cetak tradisional dalam perihal fiksasi tinta pada permukaan tekstil. Berasal dari realitas kalau tekstil itu wajib tahan terhadap pencucian serta pemaparan bermacam

faktor. Pencetakan digital, kerap diketahui selaku cetak digital, mengacu pada teknologi reproduksi apa juga yang memakai dot(titik) buat duplikasi serta pengambilan informasi elektronik. Reproduksi merupakan proses membuat replika dalam jumlah besar. Pc selaku perlengkapan sangat baik digunakan selaku fitur penyimpanan informasi ataupun proses yang mempraktikkan prinsip" dot", di mana jejak bahan yang hendak digunakan(semacam plastik, kertas, serta bahan sejenis yang lain) dipisahkan dari cluster" dot"(Misriyanto, 2009: 57).

Ada 3 tipe metode digital printing: DTG(Direct to Garment), direct to textile, serta sublimasi. DTG umumnya digunakan buat menyablon kaos. Perbandingan antara DTG serta offset bias merupakan metode pengerjaan sablon dikelola sehabis seluruhnya oleh mesin. Tidak hanya itu, metode sublimasi ialah teknologi digital yang dikala ini lagi dibesarkan buat digunakan percetakan diatas kain semacam blacu, sutra, dryfit, satin, kanvas, serta polyester. Proses printing yang digunakan adalah sublimasi. Sublimasi merupakan sistem tabung yang dimodifikasi buat mesin cetak sublimasi. Tabung yang diartikan diisi dengan warna sablon, kerap diketahui selaku tinta sublim.. Dalam industri tekstil, warna jenin ini diaplikasikan pada kain polyester memakai kertas transfer sepanjang proses perawatan serta pengepresan. Bahan yang wajib digunakan buat mencetak merupakan panas press, tinta sublimasi, serta kertas inkjet, ataupun kertas transfer.

Indirect inkjet heat- transfer printing dalam Bahasa Inggris berarti cetak tidak langsung lewat pemanasan. Pada intinya memakai kertas transfer spesial dengan susunan dari plastik buat mencetak foto. Setelah itu foto tersebut dapat di transfer pada kain dengan melaksanakan pemanasan pada kertas transfer. Hasil dari pemanasan, susunan plastik hendak tercetak pada permukaan kain(Alimarauf, 2018: 82- 83).

4. Fotografi Desain

Image digital- fotografi mempunyai peran berarti dalam proses printing tekstil dan mode desain(Harsanto, 2019: 17),

menciptakan perihal yang tidak terbatas dalam inovasi dan kreativitas desain tekstil printing. Visual baru yang tidak bisa dicapai dengan sketsa manual. Kombinasi komputasional digital dan fotografi dengan alterasi bentuk dan konsep menciptakan refleksi, ilusi, dan transparansi sebagai strategi eksperimental proses kreatif desain tekstil digital. Koleksi yang ditampilkan berbagai foto alam, objek, arsitektual, dsb, sehabis itu dikomposisikan jadi motif. Namun, lebih fokus pada game cahaya, ilusi, transparansi, objek- objek mikroskopik, hingga aerial view.

Apa itu Fotografi desain? Kata “Desain” mempunyai pengertian melakukan aktivitas sesuatu yang telah direncanakan dan dirancang dengan cermat. Proses kegiatan yang berkaitan dengan gimana foto dirancang dan gimana berdialog secara visual dengan fotografi. Desain ialah proses yang bisa dipelajari sebagai serangkaian langkah buat menghasilkan karya desain yang efektif (Harsanto, 2019: 5).

5. Rust Dye

Rust Dye ialah tata cara pencelupan yang dibuat dengan tata cara mereaksikan besi (Fe) berkorosi, beroksidasi membentuk karat akibat adanya sentuhan hawa, air, dan kelembaban sehingga membentuk suatu motif unik di permukaan yang bercorak kuning, orange kemerahan, coklat hingga hitam. *Rust dye* yakni salah satu perona alam alternatif yang potensial karena perona ini belum banyak diketahui, digunakan dan mudah diolah serta dapat menciptakan visualisasi unik maupun one of a kind dan penciptaan pola, dan desain nampak menunjukkan warna yang berbeda-beda pada masing- masing proses pembuatannya serta tata cara pewarnaan yang rama area dan aman (Ramadhani, dkk, 2020: 4- 5).

Rust dye yakni pencelupan mengaitkan kombinasi kimi dari bagian pewarna molekul dengan pengelompokan kimia serta molekul fiber, maupun melalui molekul “mordan”. Pewarna tradisional dipecah dalam 2 tipe, ialah anorganik serta oraganik, *rust dye* tercantum dalam tipe anorganik. Sama halnya dengan metode ikat- celup (tie- dye), sesi mewarna serta

memindahkan warna karat pada kain pula dapat memakai metode lipat, gulung, kerut, ikat, serta sebagainya, yang menciptakan dampak yang tidak biasa serta sangat menarik.

Terdapat bermacam metode pewarnaan buat kain dengan karat. Walaupun prinsip dasarnya merupakan membiarkan kain bersentuhan dengan permukaan yang berkarat, Kain yang bersentuhan dengan permukaan dengan kilat meresap rupanya. Objek yang berbeda menciptakan pola yang berbeda serta terus menjadi lama membiarkannya berkarat, terus menjadi intens rupanya. Terdapat bagian metode *rust dye* yang digunakan ialah *Rolled bundle*. Metode *rust dye* dengan tiang pembungkus kain melilit tiang berkarat buat menghasilkan dampak garis zebra. Dengan kerutan kain kala Kamu membungkusnya di dekat tiang, ataupun membentuk bermacam objek berkarat terikat dengan kain memakai kawat serta meninggalkan karat. *Rust dye* dapat dicoba pada kain sintetis ataupun natural semacam katun serta sutra, tetapi buat dampak warna serta ketahanan warna, serat natural lebih baik meresap warna karat dengan sempurna.

6. Pakaian Kasual

Kasual ialah kata serapan dari Bahasa Inggris, casual yang berarti simpel, sebaliknya pakaian ialah bagian dari busana yang terkategori pada busana pokok. Pakaian kasual merupakan baju yang dipakai dalam peluang santai ataupun kerja, baik di area luar rumah, serta bertabiat tidak formal ataupun non resmi, terbuat dengan model instan, tidak susah memanfaatkannya, aman, serta tidak mengganggu kegiatan. Baju kasual sangat digemari seluruh orang paling utama anak muda, sebab cenderung instan. Perihal yang menarik untuk anak muda merupakan warna, corak, serta modelnya (Titin Prihartini, 2020: 40).

Pakaian ialah obyek yang oleh sebagian besar orang dianggap dapat mengantarkan suatu sebagaimana yang dikemukakan oleh Barthes mengenai “the language of mode”, kalau tiap wujud mode tentu memiliki pesan tertentu yang setelah itu mau di informasikan oleh pemakainya. Perihal ini

dikira benar serta diakui oleh sebagian besar orang (Trisnawati, 2011: 37).

7. Perempuan Remaja

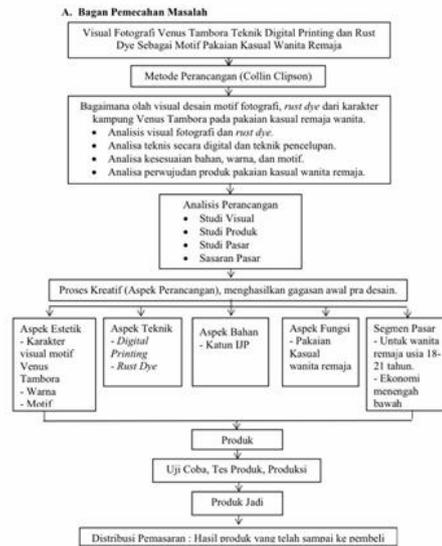
Remaja(adolescence) merupakan masa transisi ataupun peralihan dari masa kanak-kanak mengarah masa berusia yang diisyaratkan dengan terdapatnya pergantian aspek- aspek raga, psikis, serta psikis sosial. Penggolongan anak muda bagi Thornburg dibagi menjadi 3 sesi, ialah anak muda dini(13- 14 tahun), anak muda(15- 17 tahun), serta anak muda akhir(18- 21 tahun). Anak muda telah mulai mencermati pemantapan diri buat kehidupan yang lebih baik, mulai mengadakan pilih atas apa yang di idamkan serta yang hendak dikerjakan(Dariyo, 2004: 13- 14).

Psikologi pada umur remaja akhir(18- 21 tahun) dirinya mau jadi pusat atensi, mau menonjilkan dirinya, triknya lain degan remaja dini. Mempunyai watak idealis, memiliki cita- cita besar, bergairah serta memiliki tenaga besar. Berupaya menguatkan bukti diri diri, serta mau menggapai ketidaktergantungan emosi. Pada fase ini banyak memandang fenomena anak muda yang duduk berjam- jam didean cermin buat penampilan yang sempurna buat menyakinkan kalau dirinya menarik. Terkadang pula rema berpenampilan yang aneh- aneh biar memperoleh atensi serta diakui keberadaannya. Misalnya, tentang model rambut, model pakaian, model asesoris yang senantiasa menjajaki pertumbuhan jaman serta tingkah laku lain yang kadangkala dikira tidak sewajarnya (Diananda, 2018: 118- 120).

2. METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan pendekatan desain yang ditulis oleh Prof. Nanang Rizali mengutip teori dari Collin Clipson, yaitu : (1) Identifikasi Masalah, yaitu pengenalan masalah dan mengetahui kebutuhan yang harus dipenuhi. (2) Analisis, yaitu menganalisa produk dengan melakukan rangkaian penelusuran pustaka. (3) Proses Produksi, proses kreatif yang menghasilkan gagasan awal pra desain. (4) Proses Produksi. (5) Distribusi Pemasaran, tahapan

ini dimulai dari pengumpulan data atau informasi (Rizali, Nanang 2012:2).



Gambar 1. Tabel Pemecahan Masalah Collin Clipson

Berdasarkan penjelasan diatas maka ada empat analisis permasalahan yang muncul, yakni sebagai berikut : (1) Mengenai analisis visual yaitu mengolah visual fotografi kombinasi *rust dye*. Pengolahan visual ini membawa konsekuensi estetis, teknik, dan impersif gambar atau motif. (2) Analisa teknis yaitu mewujudkan desain motif secara digital dan teknik pencelupan. Sehingga motif yang dihasilkan lebih berfariatif. (3) Analisa kesesuaian bahan, warna, dan motif harus sesuai dengan pengaplikasiannya yaitu pakaian casual namun tetap memperhatikan teknis dan selera pasar. (4) Analisa perwujudan produk yaitu bagaimana mengaplikasikan motif dengan sumber ide Venus Tambora sebagai pakaian casual wanita remaja dengan rentan usia 18- 21 tahun.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Berdasarkan konsep perancangan desain, visualisasi desain mengadaptasi bentuk visual fotografi dan *rust dye* yang berwujud satu kesatuan yang sederhana, detail pada tiap karakter Venus Tambora yang kemudian diolah secara runtun. Desain ini dibuat menggunakan komposisi desain perulangan. Motif utama dan

pendukung disusun sedemikian rupa agar selaras. Dengan menerapkan unsur-unsur desain, pertimbangan komposisi dan penggunaan palet warna yang sesuai untuk mendukung terciptanya desain yang kreatif dan inovatif.

Visualisasi desain difokuskan pada cara mendesainnya dengan memberi warna pada setiap perbedaan kontras cahaya atau level cahaya. Desain tersebut dieksekusi menjadi satu dengan tujuan menampilkan keadaan kampung Venus Tambora secara keseluruhan, agar tidak mengubah arti dari makna visual fotografi Venus Tambora dan *rust dye*. Desain diolah menggunakan karakteristik geometri, dengan tetap melakukan penyederhaan sehingga ditemukan visual yang tepat untuk mempermudah proses produksi. Berikut contoh visual fotografi :



Gambar 2. Visual Fotografi



Gambar 3. Visual Fotografi



Gambar 4. Visual Fotografi



Gambar 5. Visual Fotografi

Hasil dari visual tersebut menghasilkan delapan jenis desain dengan penggunaan yang sama



Gambar 6. Desain 1



Gambar 7. Desain 2



Gambar 8. Desain 3



Gambar 9. Desain 4



Gambar 10. Desain 5



Gambar 11. Desain 6



Gambar 12. Desain 7



Gambar 13. Desain 8

3.2 Pembahasan

Strategi yang ditempuh adalah dengan melakukan eksplorasi visual fotografi dan teknik *rust dye*, hal tersebut dikarenakan visual kombinasi keduanya belum ditemui sehingga perlu adanya pengolahan melalui digital dan uji coba terlebih dahulu. Mengolah unsur-unsur visual fotografi dan *rust dye* menjajdi bentuk visual motif yang lebih sederhana dengan menggambarkan karakter dari Venus Tambora, yang kemudian dikomposisikan sedemikian rupa agar menjadi satu kesatuan.

2. Desain visual dibuat dengan mempertimbangkan teknik digital printing dan teknik pencelupan untuk mewujudkan desain yang direncanakan. Mengingat perlu adanya percobaan dengan teknik dan bahan yang dilakukan agar warna dapat menyerap dengan baik.

3. Pemilihan bahan merupakan hal paling utama, mengingat pakaian casual termasuk kedalam pakaian yang nyaman saat digunakan, maka bahan yang dipilih harus memenuhi karakter yang nyaman untuk daily, seperti katun IJP yang berkarakter lembut, halus, sesuai dengan cuaca Indonesia yang beriklim tropis.

4. Terakhir ialah dengan menyesuaikan karakter desain untuk wanita remaja dengan rentan usia 18-21 tahun. Desain pakaian casual yang dipilih yaitu dengan pemberian detail yang menambah kesan youthful namun masih terkesan casual. Seperti cutting yang unik, serut pada bagian depan atau belakang, penempatan kancing, dan masih banyak lagi. Dengan menggunakan warna earth tone desain ini sesuai untuk wanita dengan rentan usia 18-21 tahun.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Pertama, mengeksplorasi nilai artistik dan keunikan dari visual fotografi Venus Tambora dan *rust dye*. disamping itu, visual Venus Tambora bukan sekedar bentuk biasa, namun juga visualnya menyiratkan ekspresi seni yang tinggi dari keunikannya. Potensi artistik dan keberadaanya yang kemudian digabungkan dengan karakter desain yang dimanfaatkan untuk konsep

dasar perancangan desain motif printing Venus Tambora.

Kedua, proses uji coba berhasil menggabungkan dua teknik yang berbeda dalam satu kain. Perwujudan produk tekstil dibuat untuk menjembatani artistik fotografi dan *rust dye* dengan konsep dan visualitas era sekarang. Dengan demikian, hasil perancangan produk ini bisa menjadi keunggulan dalam desain motif printing di era industri kreatif saat ini.

Ketiga, pemilihan bahan yang mengandung campuran serat alam dan sintesis menghasilkan warna yang pekat saat proses printing. Jenis kain ini juga bisa digunakan saat proses *rust dye*, namun warna yang dihasilkan tidak sepekat kain dengan bahan yang mengandung serat alam 100%. Kain katun IJP memiliki berkarakter lembut, halus, sesuai dengan cuaca Indonesia yang beriklim tropis, sehingga sangat cocok diaplikasikan pada pakaian casual yang akan dikenakan sehari-hari.

Keempat, produk yang dihasilkan dari proyek perancangan desain adalah fesyen wanita remaja yang ditujukan untuk usia 18-21 tahun dengan model pakaian casual yang terlihat simpel dengan detail serut karena pertimbangan desain yang aman dan long lasting agar eksistensinya dapat bertahan di berbagai tren.

4.2. Saran

Guna meningkatkan nilai tambah pada desain motif tekstil, disarankan lebih berani mengeksplorasi motif tekstil yang masih jarang di temui visualnya sehingga dapat memberikan nilai tambah dan kebaruarua pada desain motif tekstil.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Alimarauf, R. (2018). Visual Street Photography Sebagai Motif Pada Pakaian Casual Remaja Wanita. *Jurnal Kriya Ornamen*, 15(1), 82-83.
- A, B. G., & K, T. (2011). *Textile design : principles, advances and applications*. Oxford: Woodhead Publishing Ltd.
- Dariyo, A. (2004). *Psikologi Perkembangan Remaja*. Jakarta: Ghalia.

- Diananda, A. (2018). Psikologi Remaja dan Permasalahannya. *Istighna*, 1(1), 118-120.
- Harsanto, P. W. (2019). *Fotografi Desain. Daerah Istimewa Yogyakarta: Divisi Buku Elektronik PT Kanisius.*
- Misriyanto, S. (2009). *Teknik Dasar Cetak Sablon dan Digital Printing. Yogyakarta: Media Pressindo.*
- Prihatini, T., & Kusumasari, S. M. (2020). Perancangan Busana Kasual Wanita Dari Bahan Jumputan Dipadu Bahan Lurik. *Jurnal Socia Akademik*, 6(1), 40.
- Ramadhani, S. D., & Hendrawan, A. (2020). Penerapan Teknik Rust Dyeing Sebagai Pewarna Alami Alternatif Ramah Lingkungan. *e-Proceeding of Art & Design*, 7(2), 2-6
- Rizali, N. (2006). *Tinjauan Desain Tekstil. Surakarta: Penerbitan dan Percetakan (UNS PRESS).*
- Rizali, N. (2012). *Metode Perancangan Tekstil. Surakarta: Penerbitan dan Percetakan UNS PRESS.* 11, normal
- Sugandi, A. D., & Sungkawa, D. (2016). Tingkat Kekumuhan Permukiman Di Kecamatan Tambora Jakarta Barat. *Antologi Pendidikan Geografi*, 4(2), 1-2.
- Trisnawati, T. Y. (2011). Fashion Sebagai Bentuk Ekspresi Diri dalam Komunikasi. *The Messenger*, 3(1), 37