

Teknologi dan Estetika: Peran Digitalisasi dalam Pengembangan Desain Motif

Haidarsyah Dwi Albahi
Pogram Studi Tata Rias dan Busana
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung
email: haidarrance@gmail.com

ABSTRACT

In the current digital era, technology has brought significant changes in various aspects of life, including in the fields of art and design. This article aims to explain the role of digitalization in developing motif designs, especially in the process of creating 2D motifs inspired by Chrysanthemum flowers using the Procreate application. In several groups of traditional motif art practitioners, especially batik and weaving MSMEs in several areas in West Java, they still rarely use digital devices. This article uses the Practice-Led Research method with stages: 1) Pre-Design, the process of extracting reference sources and visual form references. 2) Design, the embodiment of visual ideas into the form of main motifs, supporting motifs and complementary motifs. 3) embodiment, visualization of detailed models of motif design patterns. 4) Presentation, stages of visualization of motif designs into fashion product design versions. The findings and results are that the collaboration of aesthetics and technology has a role in not only enriching the beauty of motif designs but also creating new opportunities in the art and design industry by creating a harmonious combination of artistic traditions and technological innovation.

Keywords: Practice-Led Research, technology, digital design, 2D motifs

ABSTRAK

Di era digital saat ini, teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang seni dan desain. Artikel ini bertujuan meneguraikan peran digitalisasi dalam pengembangan desain motif khususnya pada proses penciptaan motif 2D dengan inspirasi bunga Krisan melalui aplikasi *procreate*. Di beberapa kelompok para pelaku seni motif tradisional, khususnya UMKM batik dan tenun di beberapa daerah di Jawa Barat masih jarang menggunakan perangkat digital. Artikel ini menggunakan metode *Practice-Led Research* dengan tahapan: 1) Pra Perancangan, proses penggalian sumber refrensi serta acuan visual bentuk. 2) Perancangan, perwujudan gagasan visual menjadi bentuk motif utama, motif pendukung, dan motif pelengkap. 3) perwujudan, visualisasi model bentuk *pattern* desain motif secara detail. 4) Penyajian, tahapan visualisasi desain motif ke dalam versi desain produk busana. Temuan dan hasil, bahwa kolaborasi estetika dan teknologi memiliki peran tidak hanya memperkaya keindahan desain motif saja tetapi juga menciptakan peluang baru dalam industri seni dan desain dengan terciptanya kombinasi harmonisasi antara tradisi artistik dan inovasi teknologi.

Kata kunci: *Practice-Led Research*, teknologi, desain digital, motif 2D

PENDAHULUAN

Desain motif merupakan hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia khususnya pada bidang *fashion*, batik, dan tenun. Desain sebagai objek bukan semata-mata hanya berada di dalam ruang ekspresi estetis, simiosis, dan fungsipraktis tetapi juga mempertimbangkan bagaimana cara mencapainya berdasarkan konsep dan sifat material, teknik, dan sumber energi (Joedawinata, 2008: 58). Dalam konteks akademik, berbagai produk desain atau pakaian yang digunakan oleh masyarakat dibuat melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut meliputi tahap ide dan visualisasi konsep, yang menghasilkan produk pakaian jadi melalui proses digital. Desain digital merupakan jenis desain yang dibuat dan dikreasikan menggunakan aplikasi atau media desain lainnya sehingga pengembangan desain digital dapat digunakan dengan leluasa dalam menentukan garis desain, warna, bentuk dan tekstur serta detail lainnya pada sebuah desain (Asmayanti, dkk., 2020: 61-72).

Saat ini penggunaan teknologi desain digital di kalangan pelaku desain motif tradisional, terutama pada usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), masih terbilang minim, masih banyak diantaranya yang menggunakan cara manual dalam memproduksi sebuah desain motif. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi, kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak desain di zaman modernitas seperti sekarang. Modernitas merupakan cara hidup yang menjauhkan diri dari semua tatanan tradisional melalui cara yang tidak pernah ada sebelumnya (Giddens, 2005: 5).

Dalam konteks ini, desain menjadi jembatan antara tradisi dan modernitas. Hal ini dikarenakan desain adalah sebuah rancangan yang melibatkan kreativitas dan inovasi kreatornya. Desain merupakan aktivitas menata unsur-unsur karya seni yang memerlukan pedoman yaitu azas-azas desain (*principles of design*), antara lain *unity*, *balance*, *rhythm*, dan proporsi (Hendriyana, 2019, (Susanto), 2012). Kata desain memiliki pengertian sebagai ilmu, tindakan/proses perancangan, produk/karya/objek dan wacana. Merujuk pada keempat kategori tersebut, maka desain dapat didefinisikan sebagai salah satu kompetensi akademik karya visual dua dimensi dan/atau tiga dimensi yang mengedepankan kecerdasan konseptual dan berorientasi pada nilai-nilai *unity*, *significance*, dan *aesthetic* dengan berkonsentrasi pada *user*, *solution* dan *innovation* (Heskett dalam Hendriyana, 2018).

Karya desain motif diciptakan dengan tujuan memberikan pengalaman atau pesan yang dapat mempengaruhi perasaan, pikiran, dan pandangan hidup manusia melalui cara desain digital. Suatu karya seni/desain harus dapat menyediakan berbagai kemungkinan ketika wujud visualnya berhadapan dengan penghayat karya (Sumardjo, 2000: 66-69). Begitu juga dalam *fashion*, karya seni yang tercipta dapat diterjemahkan dan diaplikasikan ke dalam desain produk *fashion*. *Fashion* sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Arti kata *fashion* didefinisikan sebagai gaya yang diterima dan digunakan oleh mayoritas sebuah kelompok dalam satu waktu tertentu (Troxell, 2010).

Pengembangan produk *fashion* tidak lepas dari kreatifitas seorang perancang, hal ini bisa saja dilakukan oleh siapapun yang memiliki keilmuan dan juga kreatifitas atau berpengalaman di bidangnya. *Fashion* atau mode merupakan gaya busana atau pelengkap busana yang senantiasa berubah-ubah dari musim ke musim; juga didefinisikan sebagai gaya hidup, cara berbusana, cara berperilaku yang berlaku dan populer di sesuatu periode tertentu (Hadisurya, Pambudy dan Jusuf, 2011). Oleh karenanya, penelitian ini mencoba beradaptasi dengan perkembangan zaman dimana teknologi digital menjadi alat penting sebagai media perancangan motif digital. Sebagai salah satu unsur pengembang kreatifitas

dan atau diversifikasi produk maka diperlukan adanya inspirasi yang dijadikan rujukan bentuk artistik visual. Penelitian ini mengambil inspirasi dari sumber ide Bunga krisan atau *Chrysanthemums* yang akan bertransformasi bentuk menjadi desain motif digital. Bunga krisan dikenal juga dengan bunga seruni, memiliki beragam jenis warna dengan makna tersendiri. Umumnya, bunga krisan melambangkan kesetiaan, kebahagiaan, persahabatan, kepercayaan, optimisme, serat umur panjang. *Chrysanthemums* merupakan tanaman bunga hias berupa perdu, dengan tepi daun bercelah dan bergerigi, serta tersusun berselang-seling pada cabang atau batang (Andiani, 2013).

Untuk mewujudkan kolaborasi estetik dan teknologi pada penelitian ini maka diperlukan kemampuan dalam mengorganisasikan medium rupa (titik, garis, bidang, tekstur, dan warna) dengan teknik digital aplikasi *procreate* dalam bentuk motif 2D.

METODE

Metode yang digunakan untuk mewujudkan kolaborasi estetik dan teknologi pada penelitian ini adalah *Practice-Led Research*. Pada tahapan metode penciptaan karya, peneliti mengadaptasi alur penciptaan *Practice-Led Research* seni kriya yang memiliki tahapan: 1. Tahapan pra perancangan, 2. Tahapan perancangan, 3. Perwujudan dan 4. Penyajian. Adapun bagan alur metode dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Bagan alur metode praktik berkarya *Practice-Led Research* Seni Kriya (Sumber: Gustami, 2007)

Metode penelitian seni rupa, kriya dan desain pada umumnya, tidak ada teori model tunggal yang harus diikuti, karena karakteristik keilmuan Seni budaya atau Seni dan Humaniora sangat unik dan khas tergantung pada objek dan riset yang diangkat, tidak hanya itu tetapi juga

pada keunikan dan kekhasan dari relevansi dan korelasinya antara objek dan subjek riset itu sendiri, akan tetapi metode yang disampaikan/digunakan Gustiyan Rahmadi sangat relevan dengan topik penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *procreate* memungkinkan fleksibilitas tinggi dalam proses desain motif, dari manipulasi bentuk hingga penambahan tekstur yang detail. Motif yang dihasilkan dapat diaplikasikan pada produk kain dan *dress* wanita.

Melalui *Practice-Led Research* dalam pengembangan motif, perbandingan antara proses manual dan digital menunjukkan bahwa meskipun proses manual menawarkan keunikan dan sentuhan personal yang tinggi, proses ini cenderung lebih memakan waktu dan kurang fleksibel dalam mengakomodasi perubahan. Di sisi lain, proses digital memungkinkan efisiensi yang lebih besar, presisi tinggi, dan kemudahan dalam dokumentasi serta pelestarian motif. Desain digital memungkinkan variasi dan inovasi dengan cepat dan hemat biaya dalam jangka panjang, meskipun membutuhkan investasi awal yang lebih besar. Dengan demikian, meskipun metode manual penting untuk menjaga nilai tradisional, teknologi digital memberikan keuntungan signifikan dalam efisiensi dan inovasi desain.

Perbandingan antara proses manual dan proses digital dalam pengembangan motif melalui *Practice-Led Research* menunjukkan sejumlah perbedaan signifikan dalam hal efisiensi, fleksibilitas, dan hasil akhir. Perbandingan antara proses manual dan proses digital pembuatan desain motif dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Antara Proses Manual Dan Proses Digital Pembuatan Desain Motif

Aspek Perbandingan	Proses Manual	Proses Digital
Efisiensi	Waktu lebih lama dan membutuhkan keterampilan yang tinggi.	Dapat dengan cepat membuat dan mengedit motif dengan waktu singkat, setelah mampu memahami operasional
Fleksibilitas	 <p data-bbox="520 1039 935 1240">Dalam membuat variasi atau perubahan motif bisa menjadi tantangan karena setiap perubahan memerlukan usaha fisik tambahan. Memerlukan meja kerja dalam prosesnya.</p>	 <p data-bbox="986 1039 1358 1205">Memungkinkan variasi dan perubahan format dengan mudah. Dapat dikerjakan dimana saja sehingga proses lebih mudah dan cepat</p>
Akurasi dan Presisi	 <p data-bbox="520 1574 863 1637">Mussa A Hendriks, 2020 (Dokumentasi peneliti, 2024)</p> <p data-bbox="520 1697 935 1899">Dapat diperhatikan pada contoh gambar warna tidak sama pada tanda lingkaran. Akurasi dan konsistensi bisa menjadi tantangan, terutama untuk motif yang sangat detail.</p>	 <p data-bbox="979 1574 1323 1637">Haidarsyah, 2024 (Dokumentasi peneliti, 2024)</p> <p data-bbox="986 1697 1358 1798">Akurasi dalam bentuk dan detail serta presisi yang tinggi, detail yang sangat halus.</p>
Biaya	Lebih terjangkau karena hanya memerlukan bahan dan alat dasar.	Biaya operasional lebih mahal namun menjadi investasi jangka panjang.

Tahap Pra Perancangan

Pada tahapan ini peneliti memuat riset pendahuluan mengenai objek terkait yakni bunga *Chrysanthemums* sebagai inspirasi penciptaan motif. Sebelum memasuki wilayah bentuk, jenis dan gaya visual pada karya rupa dasar, hal yang harus dipahami terlebih dahulu adalah proses penciptaannya (Hendriyana, 2015: 5). Dalam hal ini langkah yang dilakukan adalah mencari sumber bentuk visual bunga yang kemudian dijadikan acuan dalam pengolahan bentuk visual motif. Bentuk adalah wujud, rupa, bangun atau gambaran tentang apa saja yang ada di alam termasuk karya seni atau desain yang dapat disederhanakan menjadi, titik, garis, bidang, dan warna (Sadjiman, 2009: 93). Pada tahap ini peneliti juga mengembangkan imajinasi personal melalui bahasa metaphor visual. Metafora (simbol) sebagai ekspresi personal akan terikat oleh prinsip dan azas tatasusun serta pembentukan karya seni dalam estetika bentuk yang dihadirkan (Kartika, 2016: 53). Bahasa metafora merupakan visual bahasa perumpamaan pada karya seni. Suatu bentuk tanda mempunyai sebuah makna yang berbeda dari makna harfiahnya (Mariato, 2015: 140).

Sumber inspirasi dan ide didapatkan melalui salah satu atau lebih dari sumber permasalahan dari ranah kreativitas dan inovasi; studi kasus, problem solving, dan tren budaya (Hendriyana, 2018: 31). Penciptaan karya desain motif digital bersumber ide pada bunga krisan *Chrysanthemums* jenis *C. indicum* varietas mustika kaniya yang berwarna ungu dan merah. Selanjutnya dari sumber ide inspirasi diolah menjadi bentuk konsep *moodboard* sebagai upaya penerjemahan bahasa visual ke dalam tahapan perwujudan karya desain motif digital. Menciptakan gambar atau membuat motif adalah pekerjaan menyusun, merangkai, memadukan bentuk dasar motif, bentuk berbagai garis dan sedemikian rupa sehingga tercipta sebuah bentuk gambar motif baru yang indah, serasi, bernilai seni, serta orisinal (Suhersono, 2004: 14).



Gambar 2. Bagian-bagian bunga *C. indicum* var. *mustika kaniya*
(A) bunga pertangkai. (B) bunga. (C) bagian bunga;
(Sumber: Isvana Dalaila , Kusrinah, Lianah, 2019: 56)

Perumusan Konsep Bentuk

Konsep adalah cara memecahkan fenomena bentuk, bahan, teknik, rupa dan fungsi yang dinyatakan dalam bentuk gambar. Konsistensi dari seorang desainer dalam perencanaan konsep visual pada setiap karyanya merupakan sebuah upaya untuk membentuk identitas sehingga karya-karyanya mempunyai perbedaan dengan seniman lain (Wibowo, 2015: 19). Pada tahapan penciptaan desain, konsep bentuk terwujud dan tersusun dalam moodboard desain. Konsep dapat dipahami sebagai dasar sebuah pemikiran strategis untuk mencapai suatu target atau tujuan (Masri, 2010: 29). Hal ini sebagai upaya memudahkan penerjemahan bentuk dan bahasa visual dari sumber ide menjadi desain motif dengan teknik digital.

Moodboard merupakan sebuah kumpulan gambar-gambar yang dikomposisikan sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah referensi untuk menentukan gagasan utama perancangan produk yang akan diciptakan serta berfungsi sebagai stimulus untuk dapat memberikan gambaran konsep karya keseluruhan secara spesifik (Perangin Angin, 2023: 115-123). Hal tersebut diwujudkan dalam bentuk kumpulan gambar (*image*) yang berfungsi sebagai stimulan untuk memberikan gambaran konsep karya dan menjadi konsep inspirasi perancangan produk. Seperti halnya kata kunci dalam sebuah gambar, elemen desain dalam *moodboard* harus diterjemahkan ke dalam satu atau dua paragraf. Paragraf tersebut harus menceritakan secara detail dan singkat tentang garis, warna, bentuk, teknik, detail, jenis bahan, tekstur, tren, jenis produk, target pasar, dan elemen lainnya yang ada.

Moodboard pada gambar 3. Menjelaskan tentang simbol-simbol yang menjadi acuan perwujudan desain motif dan *colours palette tone* warna. Kehadiran warna merupakan lambang atau melambangkan sesuatu yang merupakan tradisi atau pola umum (Dharsono, 2016: 47). Dalam hal ini warna disesuaikan dengan visual bunga krisan dengan *tone* warna merah muda.



Gambar 3. *Moodboard* Desain Motif Digital
(Sumber: Haidarsyah, 2024)









Pada tampilan *moodboard* juga terdapat visual bentuk motif *pattern* desain yang terwujud dalam desain busana pada model dan flat desain motif sebagai latarbelakang. Pada proses pembuatan konsep *moodboard*, peneliti menggunakan teknik digital serta mengoperasikan perangkat lunak adobe photoshop. Aplikasi Photoshop ini merupakan perangkat lunak yang paling populer dan banyak digunakan oleh kalangan profesional maupun nonprofesional dalam pengolahan gambar serta memiliki banyak fitur sesuai dengan keperluan penggunaanya (Felisa, 2020: 61).

Tahap Perancangan

Tahapan kedua adalah perancangan, pada bagian ini peneliti melakukan rancangan dari konsep ide yang sudah dihasilkan pada tahapan sebelumnya. Tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan dan diteruskan dengan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya (Gustami, 2007: 333). Pada tahap ini melibatkan kesesuaian konsep dengan bentuk visual bunga *Chrysanthemums*. Hal ini karena ekspresi motif umumnya merupakan komposisi bentuk alam atau ekspresi visual alam (Sunaryo, 2009: 14). Ekspresi tersebut didorong dengan imajinasi yang kuat atas imej-imej objek bunga yang pernah dilihat sebelumnya. Bentuk imajinatif yang tersaji pada gambar, timbul dari memori atau pengalaman estetis yang pernah diterima sebelumnya (Haidarsyah, 2021: 182). Proses kreasi dimulai dengan pembuatan sketsa motif, pewarnaan motif yang menggunakan aplikasi *Procreate*. Motif adalah bagian terkecil dari gambar atau kerangka gambar pada benda (Wulandari, 2011: 113). Pengembangan motif desain mengikuti prinsip desain batik. Motif

batik mencakup motif utama, motif pendukung, dan motif isen-isen atau pelengkap. Proses perancangan dimulai dengan eksplorasi pembuatan motif stilasi bunga *Chrysanthemum*.

Tabel 2. Proses Kreatif Pembuatan Desain Motif

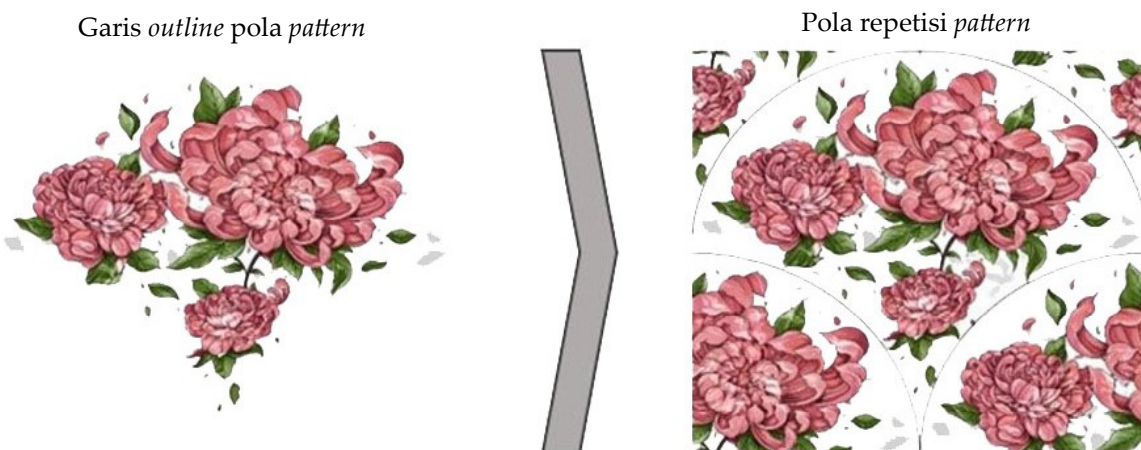
Tahapan	Uraian - Keterangan		
Eksplorasi	Bunga Krisan <i>Chrysanthemums</i> Jenis C. Indicum Varietas Mustika Kaniya		
	 <p data-bbox="820 595 1396 790">Proses perubahan bentuk yang terjadi pada desain motif adalah proses kreatifitas dari imajinasi peneliti. Bentuk visual tersebut selanjutnya mengalami oalahan imajinasi sehingga melahirkan visual bentuk baru sesuai ekspresi personal pengkarya (Haidarsyah, 2021: 89-98)</p>		
Sketsa Motif Utama	 <p data-bbox="539 1193 783 1227">Bentuk Sketsa Awal</p>	 <p data-bbox="1054 1193 1299 1227">Bentuk Hasil Kreasi</p>	
Motif Pendukung	 <p data-bbox="539 1653 783 1686">Bentuk Sketsa Awal</p>	 <p data-bbox="1054 1653 1299 1686">Bentuk Hasil Kreasi</p>	
Perwarnaan Motif Desain	 <p data-bbox="475 1962 632 1995">Motif Utama</p>	 <p data-bbox="828 1962 1043 1995">Motif Pendukung</p>	 <p data-bbox="1155 1962 1358 1995">Motif Pelengkap</p>

Tabel 2 merupakan data kumpulan desain proses tahapan pembuatan desain motif menggunakan media digital yaitu perangkat lunak *procreate*. Terdapat tahapan pembuatan tiga (3) desain motif yang terbagi menjadi 1) motif utama, 2) motif pendukung, dan 3) Motif pelengkap. Semua motif yang dihasilkan terinspirasi dari bunga krisan sehingga motif yang telah dibuat merupakan hasil kreasi ekspresi pribadi yang diwujudkan ke dalam desain motif.

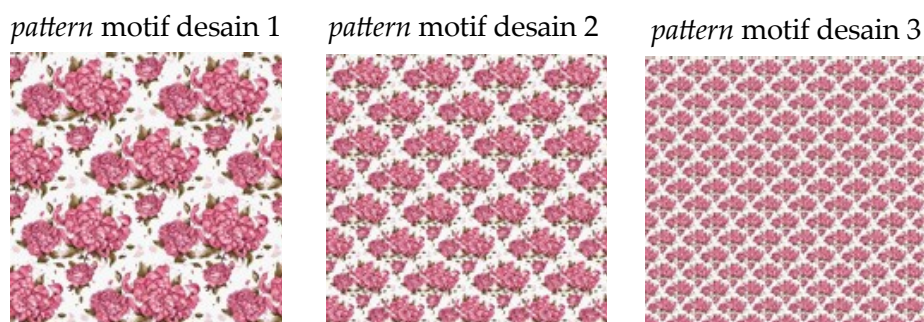
Kemudian pada hasil proses pembuatan desain motif dua (motif pendukung) yang tampak sedikit lebih dinamis namun masih berusaha untuk lebih berkembang dan ini terlihat dari pemilihan warna, bentuk yang lebih lebar pada tiap bagian bunganya, garisan, dan komposisi yang dinamis. Selanjutnya dilakukan proses kreasi pada penciptaan motif isen-isen sebagai motif pelengkap. Isen-isen pada umumnya merupakan titik, garis lurus, bundar, bengkok kecil-kecil, dan lain-lain yang apabila diisikan pada ornamen akan memindahkan ornamen tersebut (Ahmadi, 2016: 6). Setelah diperoleh bentuk keseluruhan motif, selanjutnya perwujudan visualisasi *pattern* desain motif.

Tahapan Perwujudan

Tahapan ketiga adalah proses perwujudan desain yang lebih rinci dan berwarna. Proses ini melibatkan penggunaan berbagai alat dan fitur dalam aplikasi *procreate*, seperti kuas digital, *layer*, *blending modes*, dan berbagai efek tekstur. Peneliti bereksperimen sesuai konsep *moodboard* untuk menciptakan *pattern* desain motif digital.



Gambar 4. Tahapan Visualisasi *Pattern* Desain Motif Digital
(Sumber: Haidarsyah, 2024)



Gambar 5. Visual *Pattern* Desain Motif Digital
(Sumber: Haidarsyah, 2024)

Pada gambar 4 dan gambar 5 dapat dilihat proses pembentukan motif dengan pola awal, tujuannya agar desain dapat dilakukan ripitasi saat proses pembuatan *pattern* motif. Selanjutnya adalah bagaimana susunan motif awal, tujuannya membuat pola penyusunan adalah apabila dilakukan dan diaplikasikan pada ukuran material berapapun pola motif desain masih menyambung dan tidak ada distraksi saat dilakukan ripitasi.

Tahapan Penyajian Aplikasi Desain Motif Pada Produk

Tahapan terakhir adalah aplikasi dan implementasi desain motif pada produk akhir. Desain motif bunga *Chrysanthemums* yang telah dibuat diaplikasikan pada produk busana, seperti kain, dan pakaian *dress* wanita.

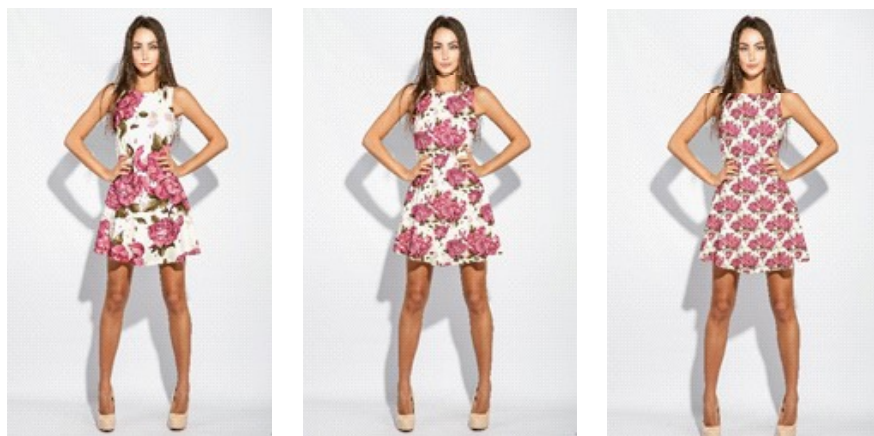


Gambar 6. Aplikasi Desain Motif Pada Kain
(Sumber: Haidarsyah, 2024)

Karakteristik motif flora (Bunga) yang tidak termakan zaman dan masuk ke segala musim menjadi nilai lebih produk. *Fashion item* dengan desain digital otomatis memiliki daya tarik yang kuat dari tampilan permukaan kainnya sehingga mampu meningkatkan penampilan penggunaannya. Peluang kedepannya peneliti akan terus mengeksplorasi lebih luas dari sisi teknik, bahan, desain, sehingga hasil penciptaan desain dapat dijadikan indikator/rubrik yang bisa dikaji ulang dan divalidasi pada penelitian sebelumnya.

Teknologi digital memperkaya estetika dan proses pengembangan desain motif, menciptakan karya yang dinamis dan beragam, serta membuka peluang baru dalam industri seni dan desain.

pattern motif desain 1 *pattern* motif desain 2 *pattern* motif desain 3



Gambar 7. Aplikasi Desain Motif Pada Busana Wanita
(Sumber: Haidarsyah, 2024)

SIMPULAN

Perkembangan zaman yang pesat mempengaruhi perkembangan industri *fashion*. Kemajuan teknologi menjadi peluang sekaligus tantangan serta cara terbaik bagi para pe-

rupa untuk merealisasikan ide dan gagasan secara nyata tanpa batasan warna, desain, serta efisiensi waktu. *Practice-Led Research* dalam pengembangan motif tradisional memerlukan keseimbangan antara proses manual dan digital.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi digital *Procreate* memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan efisiensi dan kreativitas bagi para pelaku desain motif. Melalui berbagai fitur canggih yang ditawarkan oleh *Procreate*, para desainer dapat menghasilkan karya dengan lebih cepat dan akurat, sekaligus bereksperimen dengan berbagai teknik dan gaya yang mungkin sulit dicapai dengan metode konvensional. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa aplikasi *procreate* merupakan alat yang efektif untuk desainer dalam menciptakan motif yang inspiratif dan estetis, dengan bunga *Chrysanthemums* sebagai sumber inspirasi utama.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, A. (2016). *Teori & Aneka Kreasi Ornamen Nusantara*. Surakarta.
- Andiani, Yuli. (2013). *Budidaya Bunga Krisan*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Asmayanti, Mukhirah, Fadilah. (2020). Aplikasi Desain Digital Dalam Dunia Fashion. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 5 (1). 61-72.
- Felisa, J. (2020). Penerapan Actionsript pada Adobe Photoshop. *Media Informatika*, 19 (2), 61–64.
- Giddens, Anthony, (2005). *Konsekuensi-Konsekuensi Modernitas*. Terj. Nurhadi. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Gustami, SP. (2007). *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Hadisurya, I., Pambudy, N.M., Jusuf H. (2011). *Kamus Mode Indonesia*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Haidarsyah, (2021). Dinamika Merantau: Perwujudan Kristalisasi Memori Dalam Karya Lukis. *Journal of Contemporary Indonesian Art*, Volume 7 No.2 - Oktober 2021. 89-98.
- (2021). Kajian Makna Dan Konsep Estetik Pada Ilustrasi Harimau Karya Bodilpunk. *Jurnal ARS Seni Rupa dan Desain*, Vol 24 No 3 September-Desember 2021, 173-184.
- Hendriyana, Husen. (2018). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- (2015). *Dasar-Dasar Teknis Keindahan Visual*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Isvana Dalaila, Kusrinah, Lianah, (2019). *Al-Hayat: Journal of Biology and Applied Biology*, Vol 2, No 2 (2019), 53-58.
- Joedawinata, A. (2008). Unsur-Unsur Pemandu Dalam Artefak Traditional. *Jurnal Ilmu Desain*. Vol. 3 [2]. 57-74.
- Kartika, D. S. (2016). *Kreasi Artistik Perjumpaan Tradisi Modern dalam Paradigma Kekaryaannya Seni*. Citra Sains.
- Mariato, M. D. (2015). *Art & Levitation: Seni dalam Cakrawala Quantum*. Pohon Cahaya.
- Masri, Andry. (2010). *Strategi Visual: Bermain dengan Formalistik dan Semiotik untuk Menghasilkan Kualitas Visual dalam Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Perangin Angin, D. (2023). Implementation of Weaving Techniques in Products Fashion Men's Ready To Wear. *International Journal of Art & Design*, 7(1), 115-123. Retrieved from <https://myjms.mohe.gov.my/index.php/ijad/article/view/22798>.
- Susanto, Mikke. (2012). *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.

- Sanyoto, Sadjiman. (2009). *Dasar – Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: CV. Arti Bumi Intaran.
- Suhersono, Heri. (2004). *Desain Bordir Motif Flora dan Dekoratif*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sunaryo, A. (2009). *Ornamen Nusantara: Kajian Khusus tentang Ornamen Indonesia*. Semarang: Dahara Prize.
- Sumardjo, Jakob. (2000). *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.
- Troxell, Mary. D., Elaine Stone. (2010). *Fashion Merchandising*. Gregg Divison, McGraw-Hill, Madison
- Wibowo, Ibnu Teguh. (2015). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Notebook.
- Wulandari, A. (2011). *Batik Nusantara: Makna Filosofis, Cara Pembuatan, dan Industri Batik*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.