

PERANCANGAN MOTIF TERINSPIRASI DARI KARYA ODGJ SEBAGAI PEMENUH KEBUTUHAN DESAIN *MERCHANDISE* DARMABAKTI YAYASAN ODGJ “EFATA” DENGAN TEKNIK *BLOCK PRINTING*

Rahel Grasita Natali¹, Ahda Yunia Sekar², Marissa C. A. Siagian³

¹²³Program Studi Kriya Tekstil dan Fashion, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Jl. Telekomunikasi Terusan Buah Batu Bandung, 40257

rahelgrasitarata@student.telkomuniversity.ac.id¹, ahdayuniasekar@telkomuniversity.ac.id²

marissacory@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Bagi para penghuni yayasan, membantu ODGJ menyalurkan emosi. Aktivitas suplemen, dalam hal ini menggambar memunculkan karakteristik dan gagasan yang dimiliki pengidap ODGJ. Tiap elemen karya berasal dari memori, cerita serta karakteristik lebih mudah tersampaikan melalui visual dan berpotensi diolah lebih lanjut. Hasil karya dari para ODGJ dari Yayasan Efata berpotensi untuk dikembangkan menjadi motif dan produk yang memiliki nilai lebih untuk kemudian dapat dipergunakan demi kepentingan Yayasan Efata. Pembuatan motif dan produk, mengimplementasikan *block printing* sebagai teknik pengaplikasian motif. Menggunakan metode observasi secara langsung di Yayasan Efata dan wawancara bersama narasumber, serta studi literasi dari sumber tertulis sebagai sumber data yang mendukung dasar penelitian. Dengan dikembangkannya motif ini peneliti berharap Yayasan Efata mendapatkan identitas yang *authentic* berupa buah tangan atau *merchandise*, dari karya mereka sendiri, serta dapat dipergunakan untuk kebutuhan penggalangan dana untuk Yayasan Efata.

Kata kunci: *block printing*, darma bakti, motif, ODGJ

Abstract: Supplementary activity was given. This is to help them channel their emotion. In this case, drawing was given as the added activity. The purpose is to show the characteristics and thoughts patients have. Every artistic element came from memories, the stories and characters can easily deliver using visuals and have innovation potential. The artistic work they made at Efata Foundation can develop as motif and a product that has more value that later serves more purpose for Efata Foundation. Making motifs and product, implementing *block printing* as the main technique. Using direct observation method at Efata Foundation and interviews with interviewees, also literacy study from written source that support the research. With this the researcher hope so Efata Foundation obtain an authentic identity from their own creation and can be use later as a design for fund raising.

Key Words: *mentally ill person, block-printing, motif, fund raising*

PENDAHULUAN

Studi telah membahas mengenai pembuktian keterkaitan antara dimensi *art* melalui memori dengan kesadaran seorang dengan gangguan jiwa menurut White (2007) dalam salah satu judul artikel jurnalnya “*Art and Mental Illness, An Art Historical Perspective* “. Maka, penerapan *art* dalam dunia kesehatan mental *Art Therapy*, merupakan medium yang tepat digunakan sebagai alat untuk membentuk eksplorasi pikiran dan emosi yang unik ke dalam bentuk visual. Tiap goresan dari karya seni merupakan hasil olahan memori Orang Dengan Gangguan Jiwa (ODGJ) maka tiap karya menjadi sangat unik karena menyampaikan pemikiran dan perasaan dari dunia dalam bentuk yang terbayang oleh ODGJ itu sendiri. Pembuatan motif dilakukan dengan cara pengulangan pada elemen modul menggunakan komposisi yang baik, juga kombinasi pola hingga mendapatkan hasil motif yang diinginkan, yang dapat menyampaikan maksud dari cerita itu sendiri (Vindyona, 2018). Penerapan motif menggunakan teknik *surface design* yang dapat memperkaya permukaan tekstil dapat diterapkan sehingga meningkatkan nilai dari tampilan *visual*.

Penggunaan *surface design* dapat dikategorikan sebagai aksan, hiasan, dan variasi tekstur (Ayda, 2020). Teknik dari *surface design* sendiri beragam, namun secara umum teknik dilakukan dengan memberikan tambahan pada media kain yang telah siap dipakai. Beragam teknik *surface design* semisal batik, celup rintang, dan sulam. Selain dari teknik yang telah disebutkan, satu teknik yang menurut peneliti berpotensi untuk studi ini, adalah teknik *block printing*. *Block printing* merupakan penggunaan teknik cetak terhadap lembaran datar (Graff, 2004). Teknik ini dirasa sesuai dikarenakan penggunaan *block printing* mendukung produksi lebih mudah dan dalam jumlah besar, pengadaan material yang terjangkau, selain itu dapat dengan mudah di aplikasikan hingga elemen modul terkecil, memiliki fleksibilitas pengaturan modul dan juga memiliki keunggulan dalam hal karakteristik hasil cetak.

Motif yang dihasilkan dari stilasi karya gambar ini akan digunakan sebagai kebutuhan Yayasan Efata agar dapat diolah kembali sebagai identitas, kebutuhan desain *merchandise* komunitas, dan penggalangan dana. Menanggapi kebutuhan yang tercatat dari pengamatan secara langsung, serta wawancara dengan pengurus nantinya yayasan akan disediakan produk *merchandising* bagi donatur. Hasil akhir dari penelitian ini ialah produk buah tangan berbahan tekstil dengan implementasi desain motif yang terinspirasi dari karya gambar ODGJ di Yayasan Efata, juga bank data untuk desain motif dan produk yang dapat diproduksi ulang.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut Berbagi dengan Yayasan Efata, Yogyakarta melalui bakti sosial (amal) dengan penjualan buah tangan. Diikuti dengan membuat pengembangan terhadap karya hasil gambar ODGJ Yayasan Efata menjadi motif yang dapat diaplikasikan dengan *block printing*.

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu dapat memberikan inovasi baru dalam pengembangan motif batik cap kontemporer kemudian memperkuat identitas dari yayasan yang bergerak dan terfokus pada kepedulian sosial. Dapat meningkatkan nilai kemandirian komunitas serta mengkampanyekan kesadaran atas kebenaran dari stigma terhadap ODGJ.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian berupa kualitatif dengan kajian yang dibagi menjadi beberapa tahap diawali dengan (1) studi Literatur, metode pengumpulan data dengan mempelajari sumber- sumber yang berkaitan untuk dijadikan sebagai acuan penelitian. Sumber data literatur berupa media cetak maupun online seperti website, jurnal, buku digital, dsb. Penulis menggunakan studi literatur untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan ODGJ pada jurnal " *Beyond Van*

Gogh: Art, Mental Illness & Art History,” For Matthew and Others: Journeys with Schizophrenia “ oleh Dr. Anthony White dan *“ Art Psychotherapy Gambar “* oleh Fastari C., dan pengolahan motif dari Nathalie Boyd berjudul *“ Designing Fabric: 9 Common Patterns, Deconstructed “* juga dari Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia pada bukunya *“ Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula “*.

(2) Wawancara dengan narasumber dalam penelitian ini dilakukan dengan metode wawancara langsung, yaitu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab yang dilakukan antara penanya atau pewawancara dengan penjawab atau responden. Peneliti melakukan wawancara dengan pendiri Yayasan Efata, yaitu Bapak Adi Silitonga atau lebih akrab dipanggil Bapak Adi pada Minggu, 07 Januari 2022 mengenai cerita lebih lanjut dari panti rehabilitasi tersebut. Narasumber menerangkan beberapa informasi terkait yayasan untuk dilakukannya diskusi terlebih dahulu berdasarkan kesepakatan bersama dalam penelitian yang akan dilakukan serta mengetahui lebih dalam terkait Yayasan tersebut dan ODGJ yang mereka rawat.

(3) Observasi langsung, peneliti melakukan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di Yayasan Efata untuk melihat kondisi ODGJ serta lingkungannya.

(4) Eksperimen/Eksplorasi Peneliti melakukan pengolahan hasil gambar ODGJ dengan metode eksplorasi untuk tahapan pembuatan ragam hias *block printing*.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Berdasarkan proses pengumpulan data melalui studi literatur maka didapatkan bahwa secara mendasar, dapat diartikan bahwa motif merupakan

gabungan komposisi elemen dasar yang disusun berdasarkan estetika. Dengan unsur Rupa sebagai landasan utama motif dicapai dengan melakukan suatu pengulangan pada modul (Boyd, 2015). *Block printing* merupakan penggunaan teknik cetak terhadap lembaran datar (Graff, 2004). Teknik ini dirasa sesuai dikarenakan penggunaan *block printing* mendukung produksi lebih mudah dan dalam jumlah besar, pengadaan material yang terjangkau, selain itu dapat dengan mudah di aplikasikan hingga elemen modul terkecil, memiliki fleksibilitas pengaturan modul dan juga memiliki keunggulan dalam hal karakteristik hasil cetak. Berdasarkan pernyataan di atas maka didapatkan bahwa komposisi dari sumber gambar dapat diterapkan dengan menggunakan teknik *block printing*.

Berdasarkan hasil studi literatur di atas proses selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi. pengembangan dari hasil karya visual ODGJ di Yayasan Efata menjadi suatu motif, dengan tidak mengubah gaya, maupun bentuk dari goresan gambar ODGJ. Maka dari itu peneliti menggunakan pendekatan desain partisipatif, dimana peneliti memberikan kebebasan pada ODGJ untuk mengilustrasikan imajinasi sesuai dengan ingatan yang masih membekas. Dalam prosesnya panitia bersama pengurus yayasan bersama mengadakan kegiatan menggambar bersama partisipan yang dipilih dengan kondisi bahwa, lima orang ODGJ dengan keadaan yang sudah mulai pulih. Menanggapi pandemi maka interaksi secara langsung dibatasi.

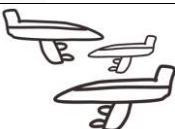
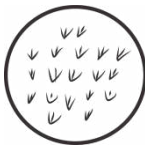
Hasil yang didapat kemudian diambil peneliti untuk kemudian masuk pada bagian selanjutnya, yaitu *tracing*. Upaya ini dilakukan untuk mendigitalisasi data gambar para ODGJ. Proses ini juga menghindari perubahan garis gambar ODGJ. Dari proses *tracing* desainer melanjutkan pengembangan motif ke tahap seleksi modul.

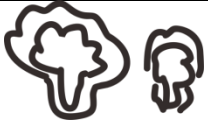
Kemudian setelah melalui proses observasi peneliti melakukan proses eksplorasi terhadap material plat cetak Linoleum, dan papan MDF yang diputuskan setelah melewati beberapa percobaan teknik pembuatan cetakan dan pewarnaan. Melewati beberapa tahapan, motif yang akan di cetak dicoba, dikomposisikan sesuai dengan kebutuhan kemudian ditatah pada cetakan berikut masing masing tahapan eksplorasi.

Eksplorasi Awal

Eksplorasi awal dilakukan dengan tujuan mendapatkan hasil penterjemahan stilasi serta komposisi modul dari sumber gambar. Pengembangan dilakukan sebagai hasil dari eksplorasi awal berdasarkan modul yang telah tersedia.

Tabel 1. Eksplorasi awal bagian pertama

Sumber Stilasi	Modul	Pengembangan
Objek: Pesawat 		
Objek: Sawah 		
Objek: Gunung 		

Objek: Pohon 		
Objek: Rumah 		
Objek: Matahari 		
Objek: Awan 		
Objek: Pasir 		
Objek: Bunga 		
Objek: Burung 		
Objek: Manggis 		

		
Objek: Ketam kelapa 		
Objek: Anjing 		
Objek: Perahu Layar 		
Objek: Krokot 		
Objek: Jalan 		
Objek: Ikan 		
Objek: Daun 		

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Berdasarkan hasil eksplorasi awal bagian pertama didapatkan pengolahan dasar dari bentuk objek menjadi stilasi yang diterjemahkan sebagai modul. Dengan Komposisi sederhana berdasarkan aturan dan elemen rupa dasar, maka pengembangan dapat dihasilkan sebagai acuan desain motif selanjutnya.

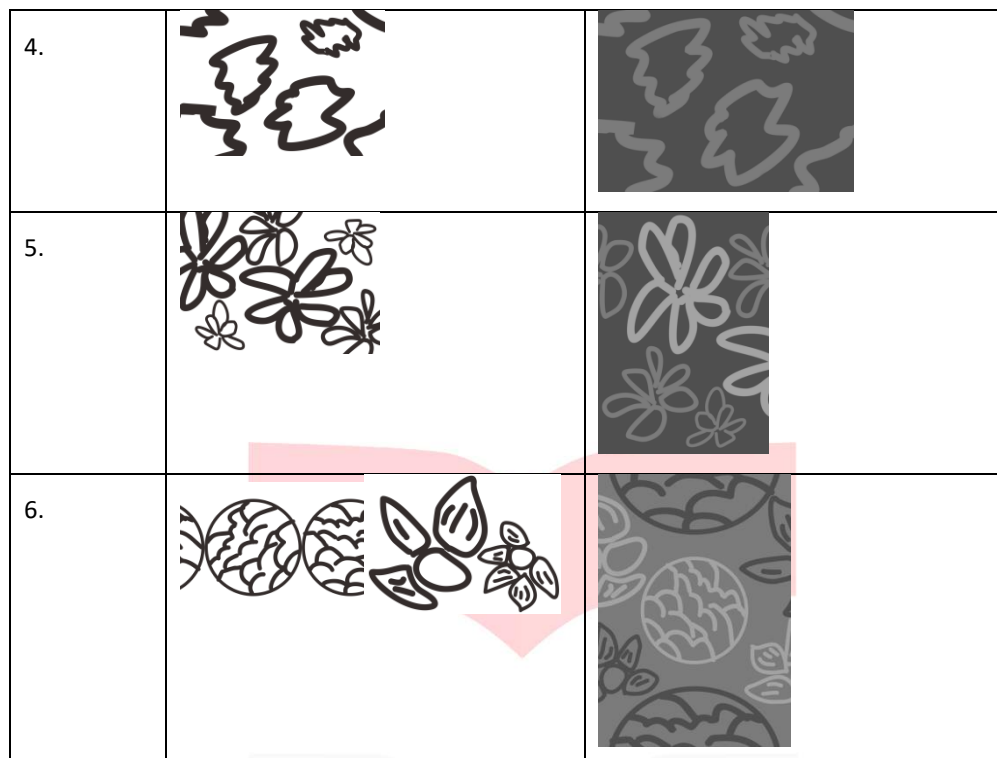
Kesimpulan dari eksplorasi awal, peneliti memahami prakira susunan motif yang dapat dihasilkan dari sumber karya visual ODGJ. Berikutnya peneliti mencoba mengkurasi bentuk dan memberikan warna sesuai kebutuhan klien.

Eksplorasi Lanjutan

Eksplorasi lanjutan dilakukan sebagai tindak lanjut pemberian warna pada komposisi dasar beserta perbaikan penempatan satuan modul. Pengembangan dilakukan sebagai hasil dari eksplorasi awal berdasarkan panduan modul awal.

Tabel 2. Eksplorasi lanjutan

NO	Pengembangan Objek	Penggunaan Warna
1.		
2.		
3.		



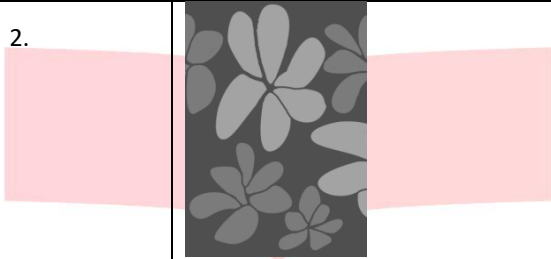
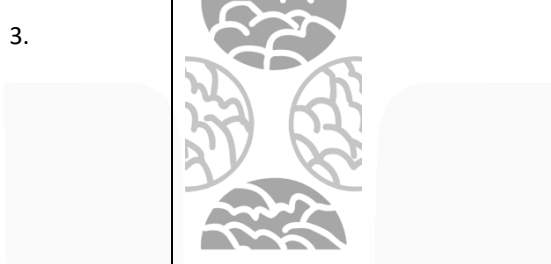
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Berdasarkan hasil eksplorasi lanjutan didapatkan komposisi warna beserta komposisi modul sebagai panduan pengembangan final. Elemen yang telah disesuaikan dan dipilih ditata dalam suatu komposisi. Pada tahapan ini peneliti menggunakan warna yang sudah ditentukan sebelumnya pada bagian skema warna, dengan perbandingan seperti tertera, memberikan tambahan estetika. Kesimpulan dari eksplorasi peneliti dapat menentukan harmonisasi antara warna dan bentuk pada modul yang akan ditoreh pada material cetakan.

Eksplorasi Terpilih

Melanjutkan eksplorasi tahapan lanjutan, eksplorasi terpilih memperbaiki penataan komposisi, kemudian penambahan warna peneliti menyisihkan tiga motif terpilih. Motif terpilih akan diwujudkan ke dalam pembuatan cap dan kain bahan.

Tabel 3. Eksplorasi terpilih

No.	Eksplorasi Terpilih
1.	
2.	
3.	

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Berdasarkan hasil eksplorasi terpilih, motif akan ditoreh pada bahan plat cetak. Peneliti mencoba dua bahan berbeda dengan menggunakan pewarna sablon dan cairan fixator untuk menciptakan image pada desain merchandise.

Pembuatan cetakan motif yang akan digunakan sebagai cap sebesar ukuran 21cm X 30cm (A4) dengan bentuk modul disesuaikan untuk repetisi. Peneliti menggunakan perbandingan dua bahan cap yaitu bahan karet lino dan papan kayu MDF. Berikut pertimbangan yang diambil dari kelebihan dan kekurangan bahan cap:

Tabel 4. Eksplorasi bahan plat cetak

No.	Nama Bahan dan Gambar	Kelebihan	Kekurangan
1.	Lino 	→ Harga rendah, tidak keras sehingga dapat menghasilkan detail lebih baik, ringan, mudah didapatkan.	→ Ketebalan rendah, sehingga desain yang menggunakan banyak bidang kosong kurang maksimal hasilnya, potong menggunakan laser akan merusak bahan.
2.	MDF 	→ Dapat dikikir dengan alat pahat biasa atau menggunakan bantuan mesin laser, bahan murah dan mudah di dapat.	→ Hitam karena terbakar laser, biaya mahal pada pelaseran MDF, menggunakan alat pahat akan memakan waktu yang lebih lama.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Kesimpulan dari eksplorasi berikut menentukan penggunaan material plat cetak yang menguntungkan bagi teknik *block printing* serta motif yang disesuaikan pada kain canvas, belacu, dan *cotton combed 24s*. Kinerja lebih baik ditunjukkan oleh plat cetak MDF dengan kemudahan *etching* motif dari pada bahan Lino yang meleleh dibawah laser.

PEMBAHASAN

Konsep Desain

Berdasar hasil eksplorasi beserta tujuan penelitian, maka konsep dari desain adalah koleksi *basic merchandise* dengan menggunakan material canvas, belacu, dan *cotton combed 24s*. Diolah dengan *surface design* berupa motif yang sudah ditentukan menggunakan teknik *block printing*.

Inspirasi konsep perancangan diambil dari garis tegas selaras dengan karakteristik *block print*. Mengacu pada aliran seni *Fauvism* sebab aliran tersebut

memiliki gambaran yang mendukung teknik *block printing*. Penggunaan tiga warna solid pada moodboard memiliki tujuan estetika dan dukungan visual untuk menciptakan suasana sesuai tema. Perbandingan antara warna utama, sekunder, dan warna aksen dengan *rules* prosentasi 60%, 30%, dan 10%

Imageboard

Merupakan acuan utama dari konsep yang disajikan dalam proses pembuatan karya. Memberikan panduan perancangan yang dibutuhkan peneliti dalam menentukan bentuk, warna serta pengaturan posisi modul.

Berikut merupakan *imageboard* konsep:



Gambar 1. Konsep imageboard
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Fauv yang didominasi warna cerah, desain *merchandise* diharapkan memiliki bentuk *simple* dan minimalis, agar dapat masuk sesuai dengan kebutuhan *target market*. Menggunakan unsur rupa bentuk, warna, dan ukuran yang juga terdapat pada sumber gambar karya para ODGJ, dengan mengikuti prinsip keseimbangan, kesatuan pada motif repetisi. Besar dan bentuk ragam hias disesuaikan dengan teknis tingkat kesulitan pembuatan cetakan .

Desain

Penelitian ini menghasilkan satu buah koleksi *merchandise* dimana satu buah koleksi terdapat tiga tipe *basic item* dengan dua variasi pada tiap *item*. Berikut merupakan koleksi desain *merchandise* bagi Yayasan Efata.

1. Desain Pertama

Desain pertama peneliti menghadirkan *t-shirt* dengan dua desain motif berbeda. Menggunakan desain manggis dan lingkaran pantai kedua kaus memiliki kesan minimal tujuannya agar dapat digunakan oleh target market yang lebih luas.



Gambar 2. Desain *t-shirt*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

2. Desain Kedua

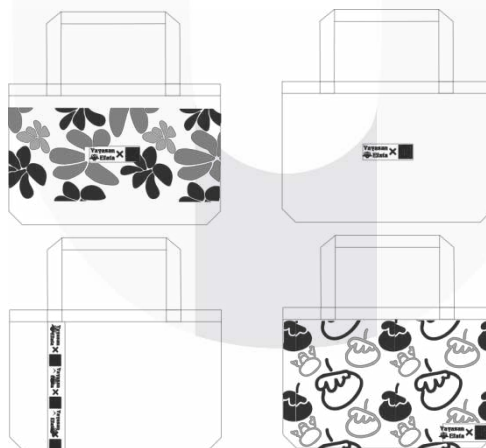
Desain kedua merupakan tas / *pouch laptop* yang dibubuhi desain lingkaran pantai dan kembang krokot. Melalui observasi dari beberapa *merchandise* untuk penggalangan dana lain, desain pouch merupakan salah satu alternatif yang diminati.



Gambar 3. Desain laptop *pouch*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

3. Desain Ketiga

Desain Selanjutnya merupakan salah satu unggulan pilihan dari survei *merchandise* di banyak *fundraising event*. *Tote bag* atau lebih banyak disebut kantung belanja atau tas belanja menjadi item yang digunakan sebagai *merchandise*. Peneliti membuat alternatif desain motif yaitu manggis dan kembang kroket pada *item*.



Gambar 4. Desain *tote bag*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Realisasi Desain



Gambar 5. Visualisasi produk desain pertama
Sumber: Dokumentsi Pribadi, 2022



Gambar 6. Visualisasi produk desain kedua
Sumber: Dokumentsi Pribadi, 2022



Gambar 7. Visualisasi produk desain ketiga
Sumber: Dokumentsi Pribadi, 2022

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data, peneliti memperoleh kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian, yaitu berdasarkan hasil perancangan *merchandise* bagi Yayasan Efata, diperlukan pemahaman identitas donatur. Ini dilakukan agar dapat membuat prakiraan yang sesuai dengan kebutuhan pasar sasaran Yayasan Efata. Menimbang keputusan melalui

pembanding dari organisasi lain, juga menyampaikan pesan yayasan bagi donatur. Kemudian berdasarkan hasil eksplorasi motif digital, pembuatan rancangan *item* terpilih, hingga eksplorasi bahan baku pewarna dan kain, maka peneliti berkesimpulan bahwa pengembangan motif yang terinspirasi karya visual ODGJ menggunakan teknik *block printing* sangat memungkinkan pada skala terbatas dan dapat dilakukan secara mandiri oleh Yayasan Efata.

Berdasarkan penelitian ini, saran yang dapat diberikan oleh peneliti. Dalam ruang lingkup kriya dan tekstil, penelitian di atas dapat menambah variasi penerapan ragam hias pada permukaan lembaran kain. Demikian pembelajaran teknik tersebut diperlukan pengalaman lebih jauh mengenai detail teknik dan tips yang bisa terlewat. Dalam penggunaan teknik cap, baik pengaplikasian pigmen warna maupun pembuatan cetakan, diperlukan pemahaman teknis dan logika dari teknik *block printing* sehingga eksekusi pengaplikasian ragam hias dapat menunjukkan hasil terbaik. Dalam pemilihan vendor, proses jahit dan produksi akan baik bila pengguna meneliti kompetensi dari vendor. Proses produksi sangat tergantung pada hasil kemampuan pengerja desain. Kemudian dapat dipastikan kembali apa vendor benar mampu mengerjakan dalam kurun waktu yang diperlukan.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Kedua orang tua Chandra Triraharjo dan Setiati Ariningtyas, yang selalu memberikan semangat, motivasi, nasihat, doa, serta yang telah memfasilitasi kebutuhan peneliti yang mengantarkan peneliti hingga tahap akhir.

Ibu Adha Yunia Sekar F., S. Sn., M. Sn. selaku dosen pembimbing 1, bersama Ibu Marissa Cory Agustina Siagian, S. Ds., M. Sn. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan pengarahan, saran dan ide serta

bersedia memberikan pendampingan pada peneliti sehingga dapat menyelesaikan karya tulis dan tugas akhir dengan baik.

Murid Yayasan Efata yaitu para ODGJ yang mendapat dampingan dari keluarga Bapak Adi terkhusus kepada Bapak Simon, Bapak Andri, Ibu Emma, Ibu Gloria, Ibu Gracia yang telah bersedia bekerjasama dengan peneliti dalam proses pembuatan karya.

Pihak Yayasan Efata Yogyakarta, terkhusus Bapak Adi Silitonga selaku ketua pengurus yayasan, Ibu Ida, beserta adik dan kedua anak sebagai pengurus yayasan, yang telah menerima peneliti, memberikan kesempatan, mendukung serta bekerja sama selama prose penelitian berlangsung hingga akhir penyelesaian tugas akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini L., & Nathalia K. (2018). *Desain komunikasi visual - Nuansa Cendekia*. 100.
<https://www.myedisi.com/nuansacendekia/75607/preview#page=1>
- Ayda, P. N., & Astuti, D. (2020). *JURNAL TEKNOLOGI BUSANA DAN BOGA Pembuatan Surface Design pada Busana Ready to Wear dengan Teknik Sashiko* (Vol. 8, Issue 1).
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/teknobuga/index>
- Boles N B. (2009). *How to Be an EVERYDAY Philanthropist*.
- Bondy, C. (n.d.). *SCREEN PRINTING STANDARD OPERATING PROCEDURE*.
- Ebster, C., & Garaus, M. (2015). *Store design and visual merchandising : creating store space that encourages buying* (2nd ed., Vol. 2nd).
- Fastari C. (n.d.). *ART PSYCHOTHERAPY GAMBAR*.

- Graff J. (2004). *BLOCK PRINTING Member Guide Arts and Communication*.
- Groucutt, Jon., & Griseri, Paul. (2004). *Mastering e-business*. Palgrave Macmillan.
- Hariana, & Rahmatiah. (n.d.). *Penerapan Motif Dengan Teknik Reka Latar Sebagai Internalisasi Nilai Sosial Budaya*.
- Irawan, A. M., & Ramadhan, M. S. (2021). *PENGAPLIKASIAN TEKNIK BLOCK PRINTING DENGAN MATERIAL KAYU BEKAS BONGKARAN RUMAH PADA PAKAIAN*. 8, 0–9. <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- Skryabin, V. Y., Skryabina, A. A., Torrado, M. v., & Gritchina, E. A. (2020). Edvard Munch: the collision of art and mental disorder. *Mental Health, Religion and Culture*, 23(7), 570–578. <https://doi.org/10.1080/13674676.2020.1777537>
- Sukma¹, M. N., & Rosandini², M. (n.d.). *PENGOLAHAN MOTIF YANG TERINSPIRASI DARI GAMBAR PENDERITA DEPRESI YANG DIAPLIKASIKAN PADA BUSANA READY-TO-WEAR*.
- Valeria, M. C., Tahalele, Y., & Tanzil, M. Y. (2021). APLIKASI PEWARNA ALAM DAN TEKNIK BLOCK PRINTING PADA RESORT WEAR WANITA. *MODA*, 3(1), 50–63. <https://doi.org/10.37715/moda.v3i1.1793>
- White A. (n.d.). Art and Mental Illness: An ArtHistorical Perspective. *Art and Mental Illness: An ArtHistorical Perspective*, 0–3.
- Yunia Sekar, A. (2020). AN INNOVATION OF TEXTILE SURFACE DESIGN THROUGH THE DEVELOPMENT OF BLOCK PRINTING TECHNIQUES USING MODULAR STAMP AS A STEP TO REDUCE GAS EMISSIONS IN FASHION MANUFACTURING. *Architecture & Design (IMADe)*, 1. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/imade>