DAFTAR PUSTAKA

Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren flat design dalam desain komunikasi visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, *1*(1), 1-14.

Antoro, R. D., Satriyo, R., & Woelandhary, A. D. (2022). Visual dan Refleksi Pandemik pada Komik Karya Mahasiswa di Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Paramadina. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *8*(2), 945-952.

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).

Cindana, C., Mukmin, T. M., & Wardhani, A. (2019). Perancangan Ilustrasi Folktale of Indonesia pada Tekstil untuk Produk Fashion. *Rupaka*, *1*(2).

Flamivolia, V., Sekar, A. Y., & Puspitasari, C. (2021). Pengolahan Motif Dengan Inspirasi Visual Tes Rorschach Menggunakan Teknik Digital Printing. *eProceedings of Art & Design*, *8*(4).

Field, Joshua. (2018). An Illustrated Field Guide to the Elements and Principles of Art+ Design. United States

Hasanudin, D., & Adityawan, O. (2020). Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI). *PANTUN: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, *5*(2).

Irma Hadisurya, N. (2013). *Kamus Mode Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.

Janottama, I. P. (2017). Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali. *Segara Widya Jurnal Hasil Pendidikan*, 25-41.

Kight, K. (2011). *A Field Guide to Fabric Design: Design, Print & Sell Your Own Fabric; Traditional & Digital Techniques*. C&T Publishing Inc.

MIrnaya, L. N. (2019). Jurnal Peracangan Komik Panduan Tracing, Redraw, dan Penggunaan Referensi dalam Fenomena Penjiplakan Ilustrasi untuk Pemula. *UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta* , 1-18.

Misfanny, R. C. (2020). Eksperimen Kreatif Desain Motif Hias Geometris pada Papan Berpaku. *Georga : Jurnal Seni Rupa*, 2580-2380.

Maryone, R. (2021). Batu Teteruga Dan Cerita Rakyat Suku Sobey: Batu Teteruga

and The Sobey Tribe Folktale. *Jurnal Penelitian Arkeologi Papua dan Papua Barat*, *13*(1), 95-114.

Nasution, H., Harahap, S., & Sukriah, E. (2022). UNSUR KEARIFAN LOKAL DALAM LEGENDA "MALIN KUNDANG". *Studia Sosia Religia*, *5*(1), 22-29.

Novella, Y., & Rosandini, M. (2019). Perancangan Motif Terinspirasi Dari Visualisasi Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat untuk Busana Ready-To-Wear. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, *7*(1).

Oktaria, M. D. (2018). Pengolahan Motif pada Buya Bomba dengan Teknik Digital Printing. *Jurnal ATRAT*, 13-24.

Salam, S. (2017). SENI ILUSTRASI: ESENSI, SANG ILUSTRATOR, LINTASAN, PENILAIAN.

Simbolon, L. O., Sekar, A. Y., & Hendrawan, A. (2023). Perancangan Visual yang Terinspirasi Dari Komentar Online Harassment Menggunakan Teknik Digital Printing. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, *5*(3), 308-318.

Suryahadi, A.Agung. 2008. Seni Rupa Menjadi Sensitif, Kreatif, Apresiatif, dan Produktif. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Tjunggona, L. (2022). Perancangan Motif Bptanical Watercolor dengan Teknik Digital Printing. *Adiwarna Universitas Kristen Petra*, 1-9.

Vindyona, S. P. (2018). Pengolahan Motif dengan Inspirasi Pola Garis Alam yang Diaplikasikan pada Busana Ready to Wear. *e-Proceeding of Art & Design*, 2568-2585.

Wardhani, D. W., Rosandini, M., & Ramadhan, M. S. (2021). Pengolahan Motif Digital Berbasis Bitmap Terinspirasi Rumah Adat Indonesia. *eProceedings of Art & Design*, *8*(4).

Yasa, P, a, W. (2022). *Flat Design* sebagao Gaya Visual Asset Game. *Jurnal Bahasa Rupa*, 219 - 226.