



Metode Penciptaan Desain Kerajinan Menggunakan Adobe Illustrator

Savira Damayanti

Program Studi Pendidikan Tata Busana, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

Corresponding author: sapirapira@students.unnes.ac.id

Abstract. *The purpose of this research is to determine the effectiveness and results of creating craft designs using Adobe Illustrator software. The research method used in this study uses the Research and Development method whose results are presented qualitatively descriptively, with observational data collection techniques, interviews, and documentation. In this study, the experimental steps used in the creation of craft designs refer to the theory of art creation which consists of three main stages, namely exploration, design, and embodiment. The visualization of this work begins with creating an outline of the shape of the craft, which is then added motif details by utilizing the Ai color palette which is the advantage of Ai, as well as optimizing the display with 3D tools with isometric techniques to maximize in giving a real-looking impression. The process of creating craft designs using Adobe Illustrator mampu produces designs with a more attractive appearance and easy to develop into more varied and creative designs with a relatively fast time with easier inventory. The work created using Adobe Illustrator produces two craft design works which are then realized on prototypes and mockups in rooms with isometric techniques.*

Keywords: *creation, design, crafting, Adobe Illustrator.*

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas dan hasil dari penciptaan desain kerajinan dengan menggunakan software Adobe Illustrator. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* yang hasilnya disajikan secara kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini langkah-langkah eksperimen yang digunakan dalam penciptaan desain kerajinan mengacu pada teori penciptaan seni yang terdiri dari tiga tahapan utama yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Visualisasi karya ini diawali dengan membuat *outline* bentuk kerajinan, yang kemudian ditambahkan detail motif dengan memanfaatkan palet warna Ai yang merupakan keunggulan dari Ai, serta mengoptimalkan tampilan dengan *tools* 3D dengan teknik *isometric* agar maksimal dalam memberikan kesan yang tampak nyata. Proses penciptaan desain kerajinan menggunakan Adobe Illustrator mampu menghasilkan desain dengan tampilan yang lebih menarik serta mudah untuk dikembangkan menjadi desain yang lebih variatif dan kreatif dengan waktu yang relatif cepat dengan inventaris yang lebih mudah. Karya yang dibuat menggunakan Adobe Illustrator menghasilkan dua karya desain kerajinan yang kemudian diwujudkan pada *prototype* dan *mockup* pada ruangan dengan teknik *isometric*.

Kata Kunci: penciptaan, desain, kerajinan, Adobe Illustrator.

PENDAHULUAN

Kerajinan merupakan kegiatan yang membutuhkan seni serta keterampilan tangan dalam menciptakan suatu produk yang memiliki nilai fungsi dan memiliki nilai estetika yang tinggi sehingga menghasilkan sebuah produk yang memiliki nilai dan bermanfaat dari sebelumnya. Kekuatan Seni Kerajinan berada pada hasil karya berupa produk yang mengutamakan keahlian, ketelitian serta ketrampilan tangan perajinnya. Pada hakikatnya, didalam kerajinan terdapat daya tarik tentang keindahan, kreatifitas serta keunikan yang dikemas dalam wujud produk (Raharjo Timbul, 2019).

Pada hakikatnya, didalam kerajinan terdapat daya tarik tentang keindahan, kreatifitas serta keunikan yang dikemas dalam wujud produk (Raharjo Timbul, 2019). Jika ditinjau berdasarkan aspek sosio ekonomi, kerajinan merupakan kegiatan yang menghasilkan karya seni yang dapat turut menumbuhkan serta menggerakkan kegiatan ekonomi masyarakat. Karena kerajinan yang memiliki tujuan untuk menghasilkan nilai atau fungsi yang lebih, tentunya digunakan oleh manusia selaku konsumen untuk menghias ruangan (Tri Noviyanto P Utomo, S.Sn, M.MT. a/, Stephanus Evert Indrawan, S.T., 2016). Perubahan-perubahan tersebut tidak dapat berhenti dengan memaksakan kehendak sendiri, misalnya ketika ada pihak yang mengharuskan interior mempergunakan ukiran atau batik supaya menunjukkan identitas sebagai orang Indonesia. Yang perlu disadari ialah setiap perubahan akan diikuti kecenderungan untuk mencari keseimbangan, sehingga lahirlah wujud-wujud baru, hal ini berlaku pada kehidupan manusia dari dalam segala aspek yang berkaitan dengan budayanya. Fenomena ini jelas menuntun para desainer untuk terus mengikuti perkembangan zaman dengan melakukan inovasi, menciptakan produk dengan desain yang kreatif. Sesuai dengan pernyataan sebelumnya, perkembangan zaman menciptakan perubahan yang cukup pesat, sehingga para desainer tidak hanya dituntut untuk mengembangkan kreativitas desainnya saja, namun juga manajemen yang efektif (Astri, 2021). Menurut (Yan, 2015) pengembangan desain sudah memasuki ranah kolaborasi dengan ilmu dan teknologi, dengan cara memanfaatkan media baru digital untuk mengembangkan sistem penduplikasian dan penciptaan bentuknya serta dapat memudahkan proses penyimpanan agar dapat diolah kembali untuk mengefektifkan waktu dan tenaga.

Pada bidang digital muncul sebuah teknologi berupa *software* pengolah gambar, angka, data dan grafik yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan mempermudah pekerjaan manusia yang membutuhkannya. Teknologi *software* inilah yang memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap desainer, dalam menuangkan ide kreativitas dengan bebas melakukan eksperimen dan mengeksplorasikan proses pembuatan desain secara inovatif. Pengaruh dari adanya teknologi berupa *software* ini membantu para desainer kerajinan untuk semakin menguasai ilmu desain yang mereka ciptakan dengan mengembangkan ide dan kreativitas yang semakin terampil, variatif serta inovatif sesuai dengan pesatnya perubahan-perubahan akibat dari perkembangan zaman. Dan tentunya teknologi ini membantu desainer menghasilkan desain-desain tersebut waktu dan tenaga yang lebih efektif. Peserta didik akan menjadi lebih kreatif dan komunikatif karena adanya media digital, peserta didik akan memiliki kesempatan untuk menghasilkan konten dan untuk memanipulasi konten yang mendukung *self-efficacy* mereka (Elmas dan Geban dalam Thongmak, 2012).

Saat ini sudah banyak desainer yang memanfaatkan perangkat lunak (*software*) berupa aplikasi untuk menggambar desain yang secara umum yang dapat digunakan oleh berbagai kalangan seperti *Corel Draw*, *Adobe Photoshop*, *Macromedia Flash*, *AnSeries*, dan *Adobe Illustrator*. *Adobe Illustrator* adalah sebuah *software* desain berbasis vektor dan sudah dikenal sebagai *software* desain dengan keunggulan *future* yang dapat diandalkan dalam proses penciptaan desain yang kreatif. *Adobe illustrator* merupakan aplikasi pembuatan desain grafis yang berbasis vektor. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Waskito, (2019) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi digital di dunia industri membuat Indonesia berusaha untuk menjadi negara industri maju melalui penganangan Revolusi Industri Indonesia 4.0 sebagai konsep pembangunan industrinya. Berkembangnya hiasan baik didalam Negeri maupun luar Negeri sehingga membuat seorang desainer membutuhkan ide untuk melahirkan inpirasi-inpirasi baru dalam menciptakan produk hiasan (Ramadhani, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Saudara Rizky, beliau menyatakan bahwa *adobe illustrator* merupakan *software* berbasis ilustrasi. *Adobe Illustrator* sangat kompatibel dengan *software design* yang lain. *Adobe Illustrator* dapat digunakan untuk mencetak *web publishing* dan *desktop publishing*. Selain itu, *adobe illustrator* sangat mudah digunakan dengan beragam fasilitas *future* yang dimilikinya, terutama dalam sistem pengelompokan fasilitas yang terbagi dalam menu, palet warna, *toolbox* dan lainnya. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Novitasari et al., 2015). Penggunaan perisian *Adobe Illustrator*,

pengembangan ide kreatif dapat dipertingkatkan lagi. Hal tersebut membuat Adobe Illustrator turut digunakan sebagai media pembelajaran dalam bentuk *software* yang digunakan dalam proses belajar mengajar, guna mengembangkan kreativitas siswa (Cob, 2018). Pernyataan tersebut dibenarkan oleh Saudara Eduard yang merupakan alumni Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Yogyakarta yang mengaku bahwa saat duduk dibangku kuliah, para mahasiswa diwajibkan untuk menguasai Adobe Illustrator sebagai media dasar dan utama dalam proses belajar. Menurut (thien et al, 2013) menjelaskan bahwa media juga mendukung aspirasi peserta didik untuk belajar di mana saja kapan saja, sehingga memberikan ruang yang fleksibel untuk belajar. Dengan menggunakan adobe illustrator gambar yang akan dibuat bisa dikalibrasikan dengan alat panel dengan pengukuran terbuka (Rodríguez, 2021).

Tujuan yang dikemukakan dalam penelitian ini yaitu Mendeskripsikan penciptaan desain kerajinan menggunakan Adobe Illustrator dan Mendeskripsikan efektifitas dan hasil dari penciptaan desain dengan menggunakan software Adobe Illustrator.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RnD)*. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan membuktikan efektivitas produk ini. Untuk menghasilkan produk tertentu, investigasi digunakan yang merupakan analisis kebutuhan dan untuk membuktikan efektivitas produk sehingga kemudian dapat bekerja di masyarakat secara umum, penelitian diperlukan untuk menguji aktivitas produk menggunakan metode eksperimental (Sugiyono, 2017: 297). Metode penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai cara ilmiah untuk memeriksa, merancang produksi dan bukti validitas produk yang telah dihasilkan.

Dalam pelaksanaannya terdapat sepuluh langkah strategi penelitian pengembangan (*research and development*) menurut Sugiyono (2017: 298) sebagai berikut : 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk dan 10) produksi massal. Akan tetapi dikarenakan keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti maka langkah pada penelitian dilakukan hanya sampai tahap uji coba produk, dengan menyederhanakan langkah penelitian menurut Sugiyono menjadi enam langkah, yaitu 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, dan 6) uji coba produk.

Dalam penelitian dan pengembangan ini memanfaatkan Adobe Illustrator sebagai media penciptaan desain kerajinan, yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah metode penciptaan desain yang lebih efektif, dimana di dalamnya berisikan tutorial penggunaan Adobe Illustrator sebagai media penciptaan desain tersebut. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu metode baru atau menyempurnakan metode yang telah ada dengan efektif dan berkualitas dan dapat dipertanggung jawabkan. Metode yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah metode penciptaan desain kerajinan dengan menggunakan Adobe Illustrator. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan maret sampai juni 2022. Penelitian dilaksanakan di industri kerajinan, Kerajinan Anyaman dan Gerabah Bantul, Yogyakarta; Kerajinan Tameng Palangkaraya, Kalimantan Tengah dan Kerajinan Anyaman, Sukoharjo.

Dalam penelitian ini objek yang akan diteliti adalah *software* Adobe Illustrator, yang merupakan salah satu program perangkat lunak grafis berbasis vektor yang akan digunakan untuk menciptakan desain kerajinan. Peneliti mengambil tema kerajinan yang akan diangkat dalam proses penelitian. Prosedur pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu. Dalam penelitian ini produk yang diciptakan oleh peneliti adalah desain kerajinan dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator. Teknik pengumpulan data adalah langkah yang bertujuan untuk mendapatkan data dalam penelitian. Dalam hal cara atau teknik pengumpulan data, teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan pengamatan (observasi), wawancara, kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan atau triangulasi (Sugiyono, 2017: 225).

Studi ini menggunakan metode analisis data deskriptif kualitatif, yang merupakan teknik analisis menggunakan bahasa atau kata-kata verbal dan tidak menggunakan angka yang digunakan untuk mengetahui jawaban responden mengenai masalah penelitian yang ada. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teori Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2017: 246) yang dibagi menjadi 3 langkah kegiatan analisis, yaitu reduksi data, penyajian data dan verification.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah Penciptaan Desain Kerajinan Menggunakan Adobe Illustrator. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan berdasarkan hasil pengamatan pada perkembangan desain kerajinan, meliputi pula para pihak terkait yakni perajin dan para desainer kerajinan yang menggunakan Adobe Illustrator. Berdasarkan prosedur penelitian mengenai penciptaan desain kerajinan dengan penggunaan Adobe Illustrator oleh para desainer dan perajin yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut:

Potensi dan Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada beberapa tempat, diperoleh hasil bahwa masih banyak industri kerajinan yang menciptakan desain dengan menggunakan Teknik manual. Dimana proses tersebut melahirkan hambatan dalam pengembangan desain, sehingga produk kerajinan yang dihasilkan cenderung massif, berdamak pada sulitnya bersaing di industri kerajinan. Maka dari itu perlu adanya Tindakan dalam bentuk penelitian dan pengembangan dalam penciptaan desain guna membantu para perajin untuk dapat mengembangkan produknya.

Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah ditemukan, maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan informasi berupa sumber yang menunjang penyusunan penelitian dalam bentuk wawancara dengan instrument wawancara yang sudah divalidasi oleh ahli. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui mutu kelayakan materi, konstruksi dan bahasa yang digunakan pada saat wawancara.

Lembar validasi tersebut diisi oleh 2 ahli materi yaitu Bangkit Sanjaya, S.Sn., M.Sn. dan Godham Eko Saputro, S.Sn., M.Ds. Hasil validasi yang telah diisi oleh ahli materi disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Instrumen Oleh Ahli Materi

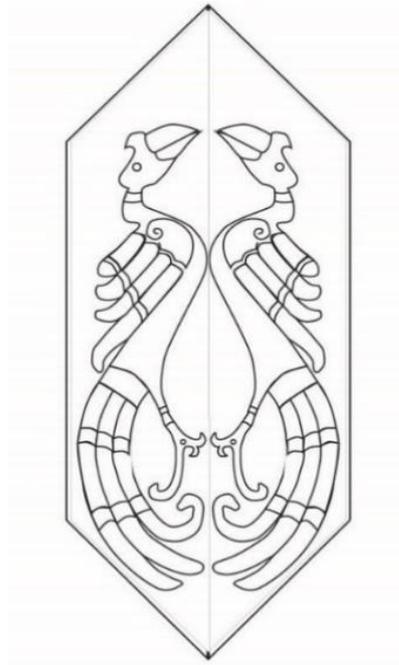
No.	Komponen	Nomor Butir	Validator Ke-		V_{total}	Persentase per No.Butir	Persentase per Komponen
			1	2			
1.	Materi	1	4	4	8	100%	93,75%
		2	3	4	7	87,5%	
2.	Konstruksi	3	3	4	7	87,5%	
		4	4	4	8	100%	
		5	3	4	7	87,5%	
		6	3	4	7	87,5%	
3.	Bahasa	7	4	4	8	100%	
		8	4	4	8	100%	
Persentase Keseluruhan						93,75%	
Kriteria Interpretasi						Sangat Layak	

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebagai berikut: pada komponen kelayakan isi diperoleh persentase sebesar 93,75% dengan kriteria “Sangat Layak”. Dengan hasil validasi tersebut maka peneliti kemudian melakukan wawancara kepada narasumber terkait.

Hasil Desain Kerajinan

Dalam proses perancangan desain kerajinan, peneliti memaksimalkan hasil visual dengan memanfaatkan fasilitas *color tool* dalam proses pemberian warna (*coloring*) dengan menggunakan *live paint bucket tool* untuk pemilihan warna-warna yang sangat lengkap dan dapat diaplikasikan pada desain yang telah dibuat. Warna yang digunakan disesuaikan dengan syarat dan ketentuan jenis kerajinan yang dibuat.

1. Desain Tameng Burung Tingang
Sketsa Desain

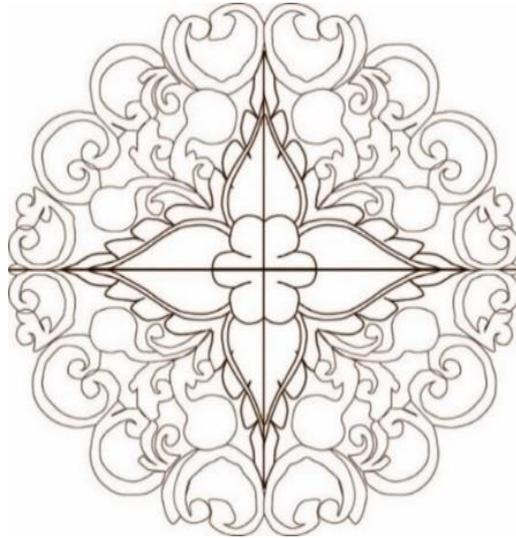


Gambar 1. Sketsa Desain

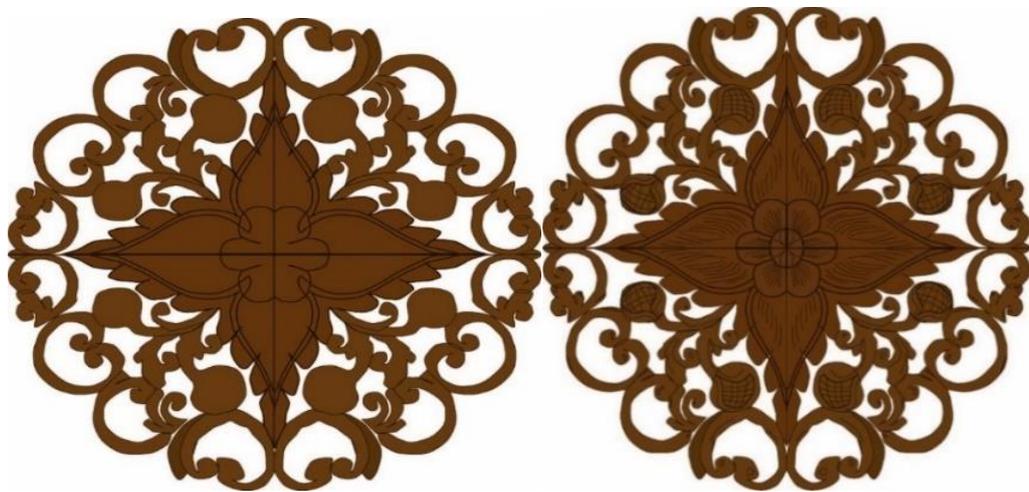


Gambar 2. Pengembangan Desain Tameng Burung Tingang

2. Desain Ukiran Kayu
Sketsa Desain



Gambar 3. Sketsa Desain Ukiran Kayu



Gambar 4. Pengembangan Desain ukiran Kayu

Adobe Illustrator merupakan *software* pengolah gambar berbasis vektor dapat digunakan pada berbagai bidang karya grafis seperti ikon, logo, ilustrasi, topografi, *packaging*, *advertising*, termasuk dalam bidang industri kerajinan. Terdapat perbedaan dalam penggunaan Adobe Illustrator dengan perangkat lunak lain. Perbedaannya adalah *software* Adobe Illustrator memiliki *tools* yang lebih lengkap dan ukuran file jauh lebih ringan serta tidak akan mengalami pecah gambar atau *crack* walaupun ukurannya diperbesar beberapa kali. Beberapa informan berpendapat bahwa Adobe Illustrator memiliki kelebihan dan kekurangan. Hal tersebut berdasarkan pernyataan oleh Saudara Eduard (hasil wawancara April 2022) yang menyatakan bahwa: “Untuk kelebihan *software* Adobe Illustrator merupakan *software* berbasis vektor yang sangat ringan dan jarang sekali terjadi *nge-crash* sehingga sangat efektif untuk digunakan dan memudahkan pengguna. Dalam penggunaan adobe illustrator juga lebih fleksibel, karena Ai merupakan *software* Adobe sehingga mudah melakukan integrasi dengan *software* adobe

yang lainnya. *Tools* yang dimiliki lebih lengkap, merupakan standar *software design* internasional, merupakan desain berbasis vektor sehingga walaupun kita membuat desain dengan motif sekecil apapun namun jika diperbesar beberapa ratus kali lipat hasilnya akan tetap sama dan tidak akan mengalami pecah gambar. Untuk kekurangannya sendiri, selama menggunakan Adobe Illustrator saya tidak merasakan kekurangan yang begitu berarti, mungkin terletak pada pemilihan komputer sebagai media, karena AI membutuhkan RAM komputer yang besar, minimal 4 RAM.”.

Pernyataan tersebut didukung oleh Saudara Rizky (hasil wawancara April 2022) yang menyatakan bahwa: “Kelebihan Adobe Illustrator yaitu sederhana dan mudah untuk digunakan, merupakan *software* yang banyak dipakai oleh *profesional graphic designer* seluruh dunia. Memiliki palet warna yang lebih banyak dan bervariasi sehingga unggul daripada *software* berbasis vector lainnya, dengan *fitur* yang luar biasa lengkap”.

Berdasarkan pendapat dari informan di atas juga pengalaman penulis, dalam mengoperasikan *software* Adobe Illustrator memiliki kekurangan dan kelebihan. Di bawah ini adalah kelebihan dan kekurangan *software* Adobe Illustrator:

Kelebihan :

1. *Software* Adobe Illustrator memiliki tampilan yang sederhana sehingga mudah dioperasikan,
2. Melakukan *update* fitur dengan waktu yang signifikan, sehingga memiliki fitur *tools* yang lengkap,
3. Memiliki palet warna yang lebih banyak dan bervariasi, sehingga lebih unggul daripada *software* lain,
4. Memberikan hasil *output* yang sangat mirip (98%) dengan monitor, sehingga memudahkan perajin dalam penciptaan produk secara langsung,
5. Tidak akan mengalami pecah gambar jika ukurannya diperbesar berkali-kali lipat,
6. Merupakan produk dari Adobe System, sehingga memudahkan pengguna dalam melakukan integrasi dengan *software* adobe lainnya.
7. Memiliki prospek yang sangat besar kedepannya karena merupakan standar global dunia grafis.
8. Merupakan *software* desain *vector* yang efektif dalam menyimpan arsip desain.

Kekurangan :

1. Membutuhkan kapasitas RAM perangkat yang besar untuk dapat diakses dengan lancar

Dalam penciptaan desain kerajinan harus dibutuhkan percepatan dalam berbagai proses, supaya produk dapat terus berkembang dan meningkat. Salah satu proses yang perlu diperhatikan ialah pada proses penciptaan desain. Proses penciptaan desain kerajinan dapat diwujudkan dengan memanfaatkan teknologi komputer. Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan terhadap beberapa perajin yang berada di pulau Jawa dan pulau Kalimantan, menunjukkan adanya kesenjangan antara perkembangan produk kerajinan di kedua pulau tersebut. Hal ini dikarenakan pulau Jawa yang merupakan pusat pertumbuhan sektor industri, dimana banyak perusahaan bidang industri kerajinan yang merangkul perajin untuk bekerjasama. Sehingga para perajin mengaku mereka cukup bertugas dalam proses produksi, sedangkan untuk penciptaan desain yang sesuai dengan hasil analisis minat pasar adalah tanggung jawab dari pihak perusahaan terkait. Berbeda dengan para perajin di Pulau Kalimantan, salah satunya ialah Saudara Justin yang merupakan perajin tameng yang menyampaikan bahwa usaha yang ia dan perajin lain bangun masih begitu-begitu saja.

SIMPULAN

Desain kerajinan divisualisasikan ke dalam bentuk batik digital yang dituangkan ke dalam *prototype* dan *mockup* desain. Penciptaan desain kerajinan menggunakan Adobe Illustrator menghasilkan dua desain alternatif baru dengan konsep desain yang berbeda-beda dengan masing-masing judul Tameng Burung Tingang dan Ukiran Kayu Dinding. Adobe Illustrator merupakan *software* pengolah gambar berbasis vektor dapat digunakan pada berbagai bidang karya grafis seperti ikon, logo, ilustrasi, topografi, *packaging*, *advertising*, termasuk dalam bidang industri kerajinan. Terdapat perbedaan dalam penggunaan Adobe Illustrator dengan perangkat lunak lain. Kelebihan Adobe Illustrator yaitu sederhana dan mudah untuk digunakan, merupakan *software* yang banyak dipakai oleh *profesional graphic designer* seluruh dunia. Memiliki palet warna yang lebih banyak dan bervariasi sehingga unggul daripada *software* berbasis vector lainnya, dengan *fitur* yang luar biasa lengkap. Penggunaan Adobe Illustrator sebagai inovasi baru untuk mendorong visualitas desain kerajinan agar lebih variatif dan inovatif

dengan proses yang lebih efektif. Kemudian Proses penciptaan desain kerajinan menggunakan Adobe Illustrator mampu menghasilkan varian desain kerajinan dengan waktu yang relatif cepat. Proses mendesain lebih efektif dan lebih efisien karena meminimalisir jumlah rancangan, desain lebih mudah dikembangkan dan menghasilkan berbagai alternatif desain dengan bentuk, motif, warna, ukuran, ataupun nilai yang berbeda sehingga hasil desain pun menjadi lebih banyak dan variatif.

DAFTAR PUSTAKA

1. Cob, C. S. A. (2018). Study of the process of developing creative idea graphic design through the use of adobe illustrator Software among students not having a visual arts education background at cosmopoint collage of technology. *In Fakultas Seni Dan Musik Universiti Pendidikan Sultan Idris* (Issue August).
2. Noviana, M., & Hastanto, S. (2014). Aplikasi Motif Batik Baru Khas Kalimantan Timur Pada Elemen Dekorasi Interior. *Simposium Nasional RAPI XIII FT UMS*, 41–46.
3. Novitasari, F., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2015). Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar *Peserta Didik* Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Srijaya Negara. *Profit*, 2(1), 59–67.
4. Patappa, M. M. (2019). Studi Tentang Pembuatan Desain Motif Batiklontara.Com. *Jurnal Imajinasi*, 3(2), 36.
5. Sari, M. (2018). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Manual pada Yayasan Asy-Syifa Sumberjambe. *International Journal of Social Science and Business*, 2(4), 216.
6. Putra Wijaya, W., & Gunawan Sakti, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prakarya. *Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher)*, 2(1), 102–108.
7. Raharjo Timbul. (2019). *Seni Kriya & Kerajinan*. Yogyakarta: Program Pascasarjana., 1–158. [http://digilib.isi.ac.id/1073/1/Pages from B4-Seni Kriya dan Kerajinan.pdf](http://digilib.isi.ac.id/1073/1/Pages%20from%20B4-Seni%20Kriya%20dan%20Kerajinan.pdf)
8. Ramadhani, I. (2018). Pemanfaatan Typeface Delivo Sebagai Inspirasi Hiasan Dekorasi Interior. *Proporsi: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 4(1), 62-70.
9. Rodríguez-López, S., Martínez, M. F. E., Velasco, J. P., Junquera, L., & García-Pola, M. (2021). Analysis of dental esthetic proportions in a Spanish population sample. *Journal of Oral Science*, 63(3), 257-262.
10. Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : CV.Alfabeta.
11. Thien, P. C. (2013). Applying edmodo to serve an online distance learning system for undergraduate students in Nong Lam University, Vietnam. *In Proceedings of the IETEC'13 Conference*.
12. Thongmak, M. (2012). Social network system in classroom: antecedents of edmodo adoption. *Journal of e-Learning and Higher Education*, 2012(1): 1-15.
13. Tri Noviyanto P Utomo, S.Sn, M.MT. a/, Stephanus Evert Indrawan, S.T., M. . a/. (2016). *identifikasi potensi pengembangan produk untuk arsitektur interior berbasis karakteristik material seni kerajinan trowulan*. 59.
14. Waskito, M. A., & Putra, E. S. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Usaha Meningkatkan Kemampuan Kreatif Pekerja Desain Di Ikm Alas Kaki Melalui Kegiatan Perancangan Ragam Hias Upper Sepatu. *Jurnal Desain Indonesia*, 1(1).
15. Yan, Y. (2015). Pengembangan fungsi dan desain batik dengan pendekatan “Smart Batik” menghadapi perkembangan teknologi dan tren selera pasar global. June 15