

PERANCANGAN ARTBOOK TENTANG PENGUNAAN MOTIF BATIK PADA TREN FASHION UNTUK REMAJA AKHIR

Alya Daradinanti

¹Universitas Negeri Surabaya
email: allyadaras@gmail.com

Received:
06-04-2026
Reviewed:
13-04-2026
Accepted:
20-04-2026

ABSTRAK: Batik merupakan warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai estetika dan filosofi tinggi, namun penggunaannya di kalangan remaja akhir masih dianggap kurang relevan dengan tren fashion masa kini. Oleh karena itu, diperlukan media visual yang mampu mengemas batik dengan pendekatan yang lebih modern dan sesuai dengan karakter generasi muda. Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang sebuah artbook berjudul Nawa Astra (New Way to Style Our Indonesia Wave, Batik) sebagai media visual yang memperkenalkan penggunaan motif batik dalam tren fashion modern untuk remaja akhir. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan design thinking. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, observasi, wawancara, dan kuesioner kepada target audiens remaja akhir berusia 17-22 tahun. Proses perancangan meliputi tahap riset, pengembangan konsep, pembuatan ilustrasi fashion, perancangan layout, hingga uji coba media. Artbook ini menyajikan panduan mix and match batik dengan berbagai gaya fashion modern seperti streetwear, cottagecore, dan gothic, yang divisualisasikan melalui ilustrasi karakter bergaya anime-manga. Hasil perancangan menunjukkan bahwa artbook Nawa Astra mendapatkan respon yang sangat positif dari target audiens dan dinilai mampu meningkatkan ketertarikan remaja akhir terhadap penggunaan batik. Dengan demikian, artbook ini diharapkan dapat menjadi media inspiratif dan edukatif dalam memperkenalkan batik sebagai bagian dari viii

gaya berpakaian modern yang relevan dengan perkembangan tren fashion saat ini.

Kata Kunci: Batik, Artbook, Ilustrasi Fashion, Tren Fashion, Remaja Akhir

ABSTRACT: *Batik is an Indonesian cultural heritage that holds high aesthetic and philosophical values, however, its use among late adolescents is often perceived as less relevant to contemporary fashion trends. Therefore, a visual medium is needed to present batik through a more modern approach that aligns with the characteristics of the younger generation. This final project aims to design an artbook entitled Nawa Astra (New Way to Style Our Indonesia Wave, Batik) as a visual medium to introduce the use of batik motifs in modern fashion trends for late adolescents. The design process employed a qualitative method with a design thinking approach. Data were collected through literature studies, observation, interviews, and questionnaires distributed to the target audience of late adolescents aged 17–22 years. The design stages included research, concept development, fashion illustration creation, layout design, and media testing. The artbook presents mix and match guidelines for batik combined with various modern fashion styles, such as streetwear, cottagecore, and gothic, visualized through anime-manga style character illustrations. The results of the design indicate that the Nawa Astra artbook received a highly positive response from the target audience and was considered effective in increasing late adolescents interest in using batik. Therefore, this artbook is expected to serve as an inspirational and educational medium that introduces batik as part of a modern fashion style relevant to current fashion trends.*

Keywords: *Batik, Artbook, Fashion Illustration, Fashion Trends, Late Adolescents*

PENDAHULUAN

Batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang telah lama berkembang dan mengakar dalam kehidupan masyarakat. Pada masa sebelum Orde Baru, batik umumnya dikenakan dalam acara formal sebagai pengganti jas, kemudian mengalami perluasan fungsi sebagai seragam resmi di lingkungan pendidikan dan instansi pemerintahan. Meskipun demikian, minat remaja akhir terhadap penggunaan batik masih tergolong rendah. Remaja usia 17–22 tahun cenderung memandang batik sebagai pakaian yang kurang fashionable dan tidak fleksibel untuk digunakan dalam berbagai situasi, sehingga lebih memilih tren fashion dari budaya luar yang dianggap lebih modern dan ekspresif (Sanjaya & Yuwanto, 2019). Selain

itu, penggunaan batik pada kelompok ini lebih banyak dipengaruhi oleh dorongan sosial dibandingkan kesadaran pribadi (Retno, 2016), serta umumnya terbatas pada konteks formal dan belum berkembang sebagai bagian dari gaya berpakaian kasual (Azhar & Siswanto, 2018). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara eksistensi batik sebagai identitas budaya nasional dengan rendahnya internalisasi nilai tersebut dalam preferensi fashion remaja modern.

Dalam konteks perkembangan tren fashion, gaya berpakaian individu sangat dipengaruhi oleh dinamika mode yang berkembang pada periode tertentu (Umboh et al., 2018). Remaja sebagai kelompok yang adaptif terhadap tren cenderung menjadikan fashion sebagai medium ekspresi diri, sehingga diperlukan pendekatan yang mampu mengintegrasikan nilai tradisional dengan estetika kontemporer. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah dengan mengombinasikan motif batik dengan tren fashion modern guna menciptakan representasi visual yang lebih relevan, fleksibel, dan sesuai dengan preferensi generasi muda. Pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai inovasi desain, tetapi juga sebagai upaya reaktualisasi batik dalam konteks budaya populer.

Dalam upaya menyampaikan konsep tersebut secara efektif, media visual memiliki peran yang signifikan karena tingkat penerimaannya yang tinggi dibandingkan jenis informasi lainnya, yaitu mencapai 75% hingga 87% (Anam & Priharto, 2021). Salah satu media yang dapat digunakan adalah artbook, yang merupakan bentuk karya seni visual yang berfungsi sebagai sarana ekspresi sekaligus media komunikasi ide kreatif melalui penyajian ilustrasi yang estetis (Adisasmito, 2002). Artbook memungkinkan penyampaian konsep secara imajinatif dan interpretatif, sehingga dapat menjadi medium yang potensial dalam membangun ketertarikan visual serta menginspirasi audiens. Dengan memanfaatkan artbook sebagai media, perpaduan antara batik dan tren fashion modern dapat divisualisasikan dalam bentuk desain karakter dan konsep busana yang lebih dekat dengan gaya hidup remaja.

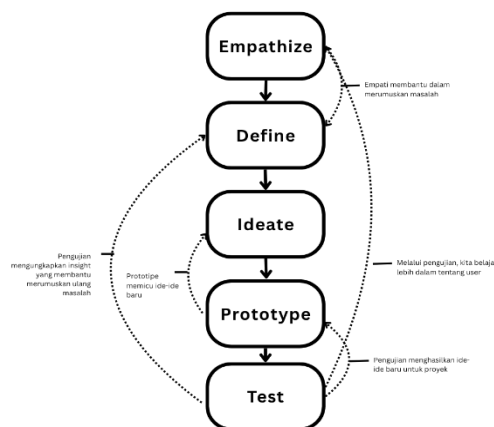
Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan visual artbook yang mengangkat kombinasi motif batik dengan tren fashion modern sebagai upaya meningkatkan minat remaja akhir dalam menggunakan batik secara kasual. Secara spesifik, penelitian ini membahas konsep perancangan artbook tren fashion batik, proses perancangan visual yang sesuai dengan minat remaja akhir, serta visualisasi artbook yang tepat untuk target audiens tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan konsep perancangan, mendeskripsikan proses visualisasi, serta menghasilkan karya artbook yang sesuai dengan preferensi target audiens. Perancangan dilakukan dalam bentuk kumpulan ilustrasi dengan gaya anime-manga yang menampilkan desain karakter berpakaian batik modern, dengan batasan pada tren fashion tahun 2024 dan target audiens remaja akhir.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Metode perancangan memegang peranan penting dalam memastikan proses pengembangan media berjalan secara sistematis dan terarah, sehingga mampu menghasilkan solusi yang efektif serta sesuai dengan kebutuhan target audiens. Pemilihan metode yang tepat tidak

hanya memengaruhi alur kerja perancangan, tetapi juga menentukan kualitas dan relevansi produk yang dihasilkan dalam menyampaikan pesan visual. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan perancangan yang mampu mengakomodasi aspek konseptual, kreatif, dan fungsional secara terpadu. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah design thinking, yaitu suatu proses yang berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna, pengujian asumsi, serta eksplorasi permasalahan guna menemukan solusi yang inovatif dan efektif (Interaction Design Foundation, 2018).

Metode design thinking dipilih karena mampu memberikan pendekatan yang berpusat pada pengguna (Brown, 2008), sehingga proses perancangan artbook tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika, tetapi juga relevansi dengan preferensi target audiens, yaitu remaja akhir. Dalam penerapannya, metode ini melibatkan proses eksplorasi kebutuhan pengguna, perumusan ulang permasalahan, serta pengembangan ide melalui pembuatan prototipe yang dapat diuji secara langsung. Adapun tahapan dalam metode design thinking yang digunakan dalam perancangan ini terdiri dari lima tahap utama, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test, yang saling berkesinambungan dalam menghasilkan solusi desain yang optimal.



Gambar 1.
Alur Perancangan dengan Metode Design Thinking
(Sumber: Interaction Design Foundation, 2018)

KERANGKA TEORETIK

A. Empathize (Empati)

Empathize adalah tahap untuk memahami pengguna secara menyeluruh untuk mengetahui kebutuhan pengguna terhadap produk yang dirancang (Yulius dkk., 2022, h. 13) Pada tahapan ini penulis akan melakukan pengumpulan data mengenai minat target audien mengenai gaya pakaian mereka. Tahapan ini bisa dilakukan dengan cara menganalisis tren fashion yang sedang berkembang di sosial media, melakukan survei online tentang pandangan generasi muda terhadap batik.

B. Define (Identifikasi Masalah)

Define adalah tahap untuk merumuskan masalah inti yang dialami oleh pengguna berdasarkan hasil mengamatan dan wawancara (Yulius dkk., 2022, h. 20). Pada tahapan ini perlu melakukan penyusunan masalah yang jelas. Dalam tahapan ini penulis akan menguba berbagai temuan, kebutuhan, dan keinginan target audien menjadi pernyataan masalah yang jelas, terfokus, dan bisa ditindaklanjuti dalam proses desain. Penulis akan menentukan fokus utama dalam perancangan artbook dengan menentukan tujuan dari perancangan artbook, dan menentukan cara untuk merancang artbook agar menarik bagi target audien.

C. Define (Identifikasi Masalah)

Define adalah tahap untuk merumuskan masalah inti yang dialami oleh pengguna berdasarkan hasil mengamatan dan wawancara (Yulius dkk., 2022, h. 20). Pada tahapan ini perlu melakukan penyusunan masalah yang jelas. Dalam tahapan ini penulis akan menguba berbagai temuan, kebutuhan, dan keinginan target audien menjadi pernyataan masalah yang jelas, terfokus, dan bisa ditindaklanjuti dalam proses desain. Penulis akan menentukan fokus utama dalam perancangan artbook dengan menentukan tujuan dari perancangan artbook, dan menentukan cara untuk merancang artbook agar menarik bagi target audien.

D. Prototype (Prototipe)

Tahap prototipe adalah proses mengubah ide menjadi bentuk fisik atau visual yang dapat diuji coba (Rina dkk., 2022, h. 45). Prototipe dapat berupa objek nyata, sketsa, atau media lain yang bisa dijadikan media interaksi dengan pengguna.

E. Test (Pengujian)

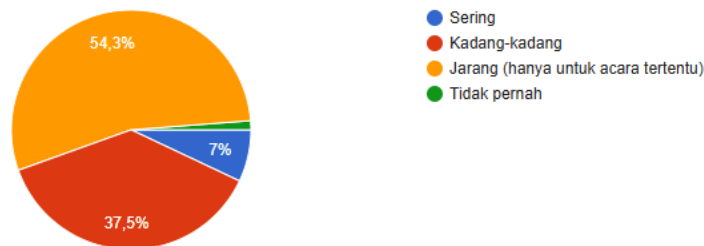
Tahap test merupakan proses pengujian prototipe Bersama target audien untuk memperoleh umpan balik yang berguna dalam mengevaluasi dan menyempurnakan solusi desain (Rina dkk., 2022, h.53). Tujuan dilakukannya pengujian adalah untuk mengetahui efektivitas produk dalam menarik minat remaja. Dalam tahap ini penulis akan melakukan survei dan wawancara untuk mengumpulkan feedback dari audiens mengenai visual artbook yang sudah dirancang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan visual artbook ini menggunakan pendekatan design thinking yang dikembangkan oleh David Kelley dan Tim Brown (2018) sebagai landasan kreatifnya. Pendekatan ini dipilih karena dapat menghasilkan solusi yang benar-benar relevan dengan kebutuhan pengguna.

a. Tahap Empathize

Tahap empathize adalah tahap pertama yang dilakukan pada pendekatan design thinking. Pada tahap ini penulis perlu memahami pengalaman target audien dari produk yang sedang dirancang, guna menemukan solusi dari permasalahan yang mereka hadapi. Pada tahap empathize penulis melakukan riset dengan melakukan pengumpulan data melalui list kuisisioner yang dilakukan dengan responden berumur 17-22 tahun yang dibuat dengan google form dan disebarakan melalui aplikasi X.



Gambar 2. Hasil Kuesioner (Sumber: Daradinanti, 2025)

Pertanyaan mengenai frekuensi penggunaan batik menunjukkan bahwa sebanyak 54,3% responden hanya menggunakan batik pada acara tertentu dan 37,5% menjawab kadang-kadang, sementara hanya 7% yang sering menggunakan batik. Pada pertanyaan mengenai alasan jarang menggunakan batik, sebanyak 41,8% responden menyatakan bahwa batik terlihat terlalu formal. Selain itu, responden juga mengalami kesulitan dalam memadukan batik, kurangnya ide mix and match, serta anggapan bahwa batik tidak sesuai dengan gaya berpakaian mereka. Pertanyaan mengenai upaya untuk meningkatkan daya tarik batik menunjukkan bahwa 85,7% responden menginginkan batik dipadukan dengan gaya modern dan kasual. Selanjutnya, 50% responden menyatakan sangat tertarik terhadap artbook yang membahas tren fashion dan batik. Adapun pada aspek kebutuhan konten, sebanyak 86,3% responden menginginkan adanya inspirasi mix and match batik dengan fashion modern. Kesimpulan sementara dari tahap empathize menunjukkan bahwa permasalahan utama terletak pada persepsi batik yang terlalu formal serta kurangnya referensi padu padan yang sesuai dengan gaya remaja. Oleh karena itu, kebutuhan utama target audiens adalah media visual yang menyajikan inspirasi mix and match batik dengan gaya modern dan kasual. Hasil ini akan menjadi dasar dalam merumuskan kebutuhan pengguna dan permasalahan pada tahap define.

b. Tahap Define

Selanjutnya, berdasarkan kebutuhan perancangan, dilakukan analisis 5W+1H untuk mengetahui efektivitas artbook dalam menjawab permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap empathize. Analisis ini digunakan untuk merumuskan konsep dasar perancangan artbook yang sesuai dengan kebutuhan target audiens. Analisis 5W+1H mencakup what (apa), why (mengapa), who (siapa), when (kapan), where (dimana), dan how (bagaimana).

1) What (Apa)

Untuk mendeskripsikan tujuan perancangan artbook sebagai media yang menyajikan cara baru dalam memandang dan menggunakan batik melalui visual bergaya anime-manga dan tren fashion alternatif.

- 2) Why (Kenapa)
Untuk mendeskripsikan alasan perancangan, yaitu mengubah persepsi remaja akhir yang menganggap batik terlalu formal dan kurang modis.
- 3) Who (Siapa)
Untuk mendeskripsikan target audiens, yaitu remaja akhir usia 17–22 tahun.
- 4) When (Kapan)
Untuk mendeskripsikan waktu perancangan yang berlangsung selama kurang lebih lima bulan, mulai dari Februari hingga tahap user test.
- 5) Where (Dimana)
Untuk mendeskripsikan proses pengumpulan data yang dilakukan secara daring sehingga menjangkau responden dari berbagai wilayah Indonesia.
- 6) How (Bagaimana)
Untuk mendeskripsikan proses perancangan artbook yang disajikan dalam bentuk buku berisi ilustrasi dan panduan mix and match, melalui tahapan brainstorming, sketching, coloring dan layouting, finishing, serta validasi media dan materi.

c. Tahap Ideate

Dalam tahap ini dilakukan proses pengumpulan ide dengan brainstorming untuk mendapatkan ide-ide konsep perancangan. Hasil yang didapatkan dalam pengumpulan ide berupa judul artbook, gaya bahasa, gaya gambar, warna, tipografi, dan layout.

d. Tahap Prototype

Dalam Proses perancangan yang dilakukan pada tahap ini adalah membuat tipografi judul buku, sketsa, coloring dan layouting, final result, lalu validasi media dan materi. Hasil dari tahap prototype akan diujikan kepada target audien untuk tahap test apakah hasil yang sudah dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Berikut ini adalah hasil dari tahap prototype:

- 1) Tipografi Judul Buku

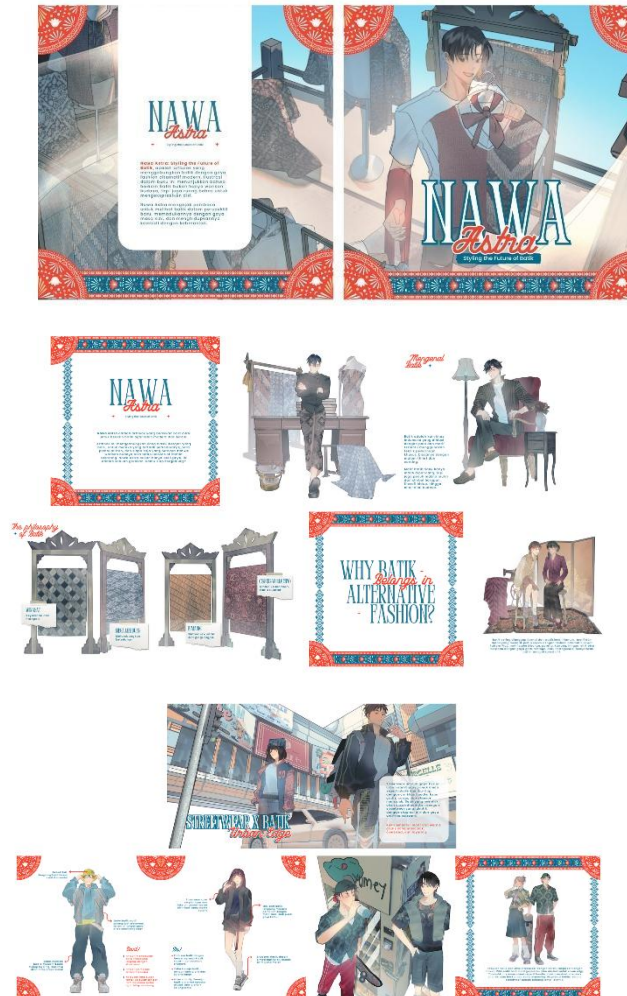


Gambar 3. Tipografi Judul Nawa Astra
(Sumber: Daradinanti, 2025)

Tipografi judul buku Nawa Astra menggunakan jenis serif pada kata “Nawa” dan script pada kata “Astra” untuk menampilkan nuansa klasik yang selaras dengan karakter batik. Subjudul “Styling the Future of Batik” ditambahkan untuk memperjelas makna, yaitu

bahwa batik tidak hanya sebagai warisan budaya, tetapi juga dapat mengikuti tren dan gaya masa kini.

2) Final Design



Gambar 4. Halaman pada Buku Nawa Astra
(Sumber: Daradinanti, 2025)

Setelah proses layouting selesai, diperoleh hasil akhir berupa *final design* artbook yang mencakup ilustrasi, tipografi, dan tata letak sesuai konsep, serta menjadi acuan dalam tahap validasi media dan materi. Artbook ini berukuran 20 × 20 cm dengan total 34 halaman (2 sampul dan 32 isi), menggunakan hard cover laminasi glossy serta kertas artpaper laminasi doff pada bagian isi.

Setelah desain akhir selesai, tahap berikutnya adalah validasi oleh validator media dan materi. Validator media menilai aspek visual dan desain, sedangkan validator materi menilai isi dan kesesuaian konten. Proses ini melibatkan Peni Cahyanigtyas, seorang fashion designer, tutor batik di Mbatikyuuuk serta penggerak dari komunitas Bekasi Berbatik yang

berperan sebagai validator materi dan Cemara Eka Nissa Anjani, selaku *Graphic Designer* di JTV REK yang berperan sebagai validator media.

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

Aspek	Skor V1	Kriteria
Akurasi Materi	4	Sangat baik
Relevansi Konten dengan Tujuan	4	Sangat baik
Pengaruh Konten terhadap Target Audien	4	Sangat baik
Pemahaman Budaya	4	Sangat baik
Kesesuaian Nilai Budaya	4	Sangat baik
Daya Tarik untuk Target Audien	4	Sangat Baik
Daya Pengaruh Konten	4	Sangat Baik

Hasil validasi materi memperoleh hasil sangat baik, sehingga artbook dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi. Media juga dinilai potensial untuk dipasarkan ke siswa SMK Tata Busana, dengan saran menambah variasi motif batik jika memungkinkan.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

Aspek	Skor V2	Kriteria
Tata Letak	3	Baik
Kesesuaian Warna	3	Baik
Keterbacaan Teks	4	Sangat baik
Kesesuaian Visual	4	Sangat baik
Konsistensi Desain	3	Baik
Alur Penyajian	4	Sangat Baik
Daya Tarik Visual	3	Baik

Hasil validasi media memperoleh hasil baik, sehingga artbook dinyatakan sangat valid secara visual dan layak digunakan. Namun, tata letak dan konsistensi desain masih dapat ditingkatkan.

b. Tahap Test

Tahap uji coba dilakukan dengan mempublikasikan preview artbook di aplikasi X (34 responden) dan offline (6 responden). X dipilih karena populer di kalangan remaja dan responsif terhadap konten visual. Penilaian dilakukan melalui angket Google Form menggunakan skala Likert untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap beberapa aspek artbook.

Tabel 3. Penentuan skor skala likert

Skor	Kriteria
1	Sangat Tidak Sesuai
2	Kurang Sesuai
3	Sesuai
4	Sangat Sesuai

Untuk menghitung total nilai yang didapat tiap jawaban perlu diketahui nilai interpretasi persen dengan cara berikut:

$$I = \frac{100}{\text{Jumlah Skor}} = \frac{100}{4} = 25\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka diperoleh hasil interval jarak terendah dari 0% sampai 100% adalah 25% sehingga hasil interpretasi persen sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Interpretasi

Presentase	Kriteria
0% - 25%	Sangat Tidak Sesuai
26% - 50%	Kurang Sesuai
51% - 75%	Sesuai
76% - 100%	Sangat Sesuai

Tabel 5. Hasil Perhitungan skort likert tiap aspek

Aspek yang dinilai	Jumlah Responden dan Presentase Jawaban			
	Sangat Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
Menurutmu, tema “batik dengan gaya modern” dalam artbook ini sudah tersampaikan dengan baik atau belum?	0 (0.0%)	0 (0.0%)	13 (32.5%)	27 (67.5%)
Seberapa menarik judul “Nawastra” menurut kamu?	0 (0.0%)	0 (0.0%)	19 (47.5%)	21 (52.5%)
Apakah ilustrasi dan layout-nya enak dilihat dan mudah dipahami?	0 (0.0%)	0 (0.0%)	13 (32.5%)	27 (67.5%)
Apakah menurutmu informasi dalam buku dapat membantu para pembaca?	0 (0.0%)	0 (0.0%)	17 (42.5%)	23 (57.5%)
Gaya ilustrasi yang digunakan cocok nggak dengan target pembaca remaja?	0 (0.0%)	0 (0.0%)	11 (27.5%)	29 (72.5%)
Warna dan tipografi yang dipilih sudah mendukung tema batik modern?	0 (0.0%)	0 (0.0%)	18 (45.0%)	22 (55.0%)
Apakah ide memadukan batik dengan gaya seperti <i>streetwear</i> terasa relevan?	0 (0.0%)	0 (0.0%)	14 (35.0%)	26 (65.0%)
Apakah look <i>fashion</i> yang ditampilkan terasa <i>wearable</i> ?	0 (0.0%)	0 (0.0%)	16 (40.0%)	24 (60.0%)
Apakah <i>artbook</i> ini membuat kamu jadi lebih tertarik mengenakan batik?	0 (0.0%)	0 (0.0%)	12 (30.0%)	28 (70.0%)
Apakah kamu merasa <i>artbook</i> ini cocok untuk anak muda seusiamu?	0 (0.0%)	0 (0.0%)	10 (25.0%)	30 (75.0%)
Kalau kamu seorang DKV atau <i>fashion student</i> , apakah <i>artbook</i> ini bisa jadi inspirasi untuk karya kamu?	0 (0.0%)	0 (0.0%)	15 (37.5%)	25 (62.5%)

(Sumber: Daradinanti, 2025)

Berdasarkan hasil tahap test terhadap 40 responden menggunakan metode skala likert 1-4, didapatkan seluruh aspek penilaian memperoleh presentase di atas 76%, yang termasuk dalam kategori interpretasi sangat sesuai. Hasil ini menunjukkan bahwa artbook Nawa Astra secara keseluruhan mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari target audiens.

Artbook dinilai menarik dari segi visual, isi informasi, hingga tema yang diangkat. Ilustrasi dan layout dianggap nyaman dilihat dan mudah dipahami. Responden juga merasa bahwa pemilihan ide mix and match dalam ilustrasi sesuai dengan selera remaja akhir. Artbook ini juga dinilai bisa menjadi sumber inspirasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Artbook Nawa Astra dirancang untuk mengangkat penggunaan batik pada remaja dengan memadukannya dengan gaya fashion alternatif melalui pendekatan design thinking. Prosesnya meliputi riset, brainstorming, sketsa, hingga finalisasi visual dengan memperhatikan warna, tipografi, dan ilustrasi yang sesuai karakter remaja.

Hasil uji coba pada 40 responden menunjukkan penilaian sangat baik, dengan 70% menyatakan artbook ini meningkatkan minat memakai batik. Artbook dinilai menarik dan berpotensi dikembangkan, dengan saran menambah variasi motif batik serta memperluas eksplorasi gaya fashion agar lebih beragam.

REFERENSI

- Abiquetta. (30 Maret 2013). Memahami Batik. Simaksejek.
<https://simaksejenak.wordpress.com/2013/01/07/memahami-batik/>
- Amruddin, S. P. (2022). Paradigma kuantitatif, teori dan studi pustaka. Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif, 1.
- Anam, C., & Priharto, M. I. (2021). Snakes and ladders board game table design to develop cognitive, social and tactual perception skills in blind children. *International Journal of Recent Technology and Applied Science (IJORTAS)*, 3(2), 58-66.
- Asti, M., & Arini, A. B. (2011). Batik, Warisan Adiluhung Nusantara, Yogyakarta.
- Bogdan, R., & Biklen, S. K. (1997). *Qualitative research for education* (Vol. 368). Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Elmiani, H. I. (2020). Motivasi Milenial pada Penggunaan Outfit Batik. SKRIPSI-2020
- Handayani, R. A. (2016). Pengaruh Minat Remaja dalam Pemakaian Batik terhadap Pelestarian Batik Kudus. SKRIPSI-2016
- Haryadi, T. H. (2014). Perancangan Model Wujud Visual Tokoh Pewayangan dalam Pembentukan Identitas dan Watak Tokoh Sebagai Acuan Desain Karakter dalam Karya DKV. *DeKaVe*, 7(2), 58-79.
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An introduction to Design Thinking*. Institute of design at Stanford. Doi: <https://doi.org/10.102/2151-2604/A000142>.
- Keytimu, J. M. (2023). TA: Perancangan Artbook dengan Teknik Digital Painting untuk Memperkenalkan Kisah Pangeran Diponegoro kepada Anak Usia 9-10 Tahun (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Kuantitatif, P. P. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Lidwina, A. (16 Oktober 2020). Ekspor Batik Terus Menurun dalam Lima Tahun Terakhir. Katadata.
<https://databoks.katadata.co.id/perdagangan/statistik/068ceba54a10c22/ekspor-batik-terus-menurun-dalam-lima-tahun-terakhir>

- Prasetyo, M. D., Nirwana, A., & Nugroho, D. P. (2020). Perancangan Artbook Storytelling Astrologi Tiongkok untuk Anak-Anak. *Citradinga: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Intermedia*, 2(01), 22-30.
- Pujihastuti, I. (2010). Prinsip penulisan kuesioner penelitian. *CEFARS: Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah*, 2(1), 43-56.
- Qomari, R. (1970). Teknik Penulusuran Analisis Data Kuantitatif dalam Penelitian Kependidikan. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(3), 527-539.
- Sanjaya, F., & Yuwanto, L. (2019). Budaya berbusana batik pada generasi muda. *Mediapsi*, 5(2), 88-96.
- Shafarana, A. (2022). Perancangan Artbook Adaptasi Novel Karya Kathryn Littlewood (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Solihin, M. R. A. P., Koesoemadinata, M. I. P., & Bastari, R. P. (2022). PEMBUATAN ARTBOOK GUNA MENINGKATKAN AWARENESS AKAN KEBERADAAN DISTRO DI KOTA BANDUNG. *Wacadesain*, 3(1), 10-17.
- Sugiyono, P. (2015). Metode penelitian kombinasi (mixed methods). Bandung: Alfabeta, 28(1), 12.
- Sunarya, Y. Y. (2016). Identity of Indonesia textile craft: Classic to modern batik. Chapter of Asia Craft-Tech Korea ACC Book, 21-30.
- Suryana, E., Wulandari, S., Sagita, E., & Harto, K. (2022). Perkembangan masa remaja akhir (tugas, fisik, intelektual, emosi, sosial dan agama) dan implikasinya pada pendidikan. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1956-1963.
- Umboh, Z., Mananeke, L., & Samadi, R. L. (2018). PENGARUH SHOPPING LIFESTYLE, FASHION INVOLVEMENT DAN SALES PROMOTION TERHADAP IMPULSE BUYING BEHAVIOUR KONSUMEN WANITA DI MTC MANADO. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 6(3).
- Yasmin, P., & Ivanna, J. (2023). Analisis Minat Generasi Z dalam menggunakan batik sebagai tren fashion. *Jurnal Pendidikan*, 2(1).
- Yulianti, I. (2021). Perancangan desain karakter jole berbasis lokal flores, Indonesia. *Journal of Animation and Games Studies*, 7(1), 63-72.
- Yulius, R., Nasrullah, M. F. A., Sari, D. K., & Alban, M. A. (2022). Design Thinking: Konsep dan Aplikasinya.