

KONSEP DIGITALISASI DESAIN KARYA ANAK-ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS PADA PRODUK *FASHION HOME WEAR*

Martien Roos Nagara, Dede Ananta K Perangin-angin

Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

Abstract

Children with special needs have extraordinary potential in creating distinctive works, especially in the field of fine arts. In the learning process of children with special needs in extraordinary schools, they express themselves in making drawings and designs using the computerized visual language of adobe photoshop software which is a means of communication and fun exploration to express themselves and develop creativity. The design of digital motifs in the form of lines, shapes, and colors is a description of each personality character that has its own uniqueness that we can observe as an approach to understand children with special needs personally. The focus of this research is the development of design concepts that are translated into homewear fashion products that have aesthetic, functional and material value. The research method used is a qualitative method with a design thinking approach which includes 1) empathise which is the initial stage personally to obtain the right action; 2) define, selection of tools or software that help realize visual works in the form of digital design; 3) ideate, the stage of producing ideas in the form of a moodboard which is set as a reference to realize the design of homewear products; 3) prototype, the initial design that still looks static and can be used as the main sample which is a creative process so that it can measure the suitability of the concept with the designed design; and 5) the test is the final stage of the trial which is carried out as a process of understanding that by using Adobe Photoshop software they can produce digital motifs that look dynamic and in accordance with the concept designed on fashion homewear products.

Keywords: *Children with special needs, digitalization, fashion products, homewear.*

Abstrak

Anak-anak dengan kebutuhan khusus memiliki potensi yang luar biasa dalam menciptakan hasil karya yang khas terutama dalam bidang seni rupa. Pada proses belajar anak berkebutuhan khusus di sekolah luar biasa, mereka berekspresi membuat gambar dan desain menggunakan bahasa rupa komputerisasi *software adobe photoshop* yang menjadi sarana komunikasi dan eksplorasi menyenangkan untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan kreativitas. Desain motif digital berupa garis, bentuk, dan warna merupakan gambaran karakter kepribadian masing-masing yang mempunyai keunikan tersendiri yang dapat kita amati sebagai pendekatan untuk memahami anak berkebutuhan khusus secara personal dengan baik. Fokus penelitian ini adalah pengembangan konsep desain yang diterjemahkan pada produk fashion homewear yang memiliki nilai estetis, fungsional dan material. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan design thinking yang meliputi 1) empathise yang merupakan tahapan awal secara personal untuk memperoleh tindakan yang tepat; 2) define, pemilihan tools atau software yang membantu mewujudkan visual karya dalam bentuk desain digital; 3) ideate, tahapan menghasilkan ide berupa moodboard yang ditetapkan sebagai acuan untuk mewujudkan desain produk homewear; 3) prototype, desain awal yang masih terlihat statis dan dapat dijadikan sebagai sampel utama yang merupakan proses kreatif sehingga dapat mengukur kesesuaian konsep dengan desain yang dirancang; dan 5) tes merupakan tahapan akhir uji coba yang dilakukan sebagai proses pemahaman bahwa dengan menggunakan *software adobe photoshop* mereka dapat menghasilkan motif digital yang terlihat dinamis dan sesuai dengan konsep yang dirancang pada produk fashion homewear.

Kata kunci: Anak berkebutuhan khusus, digitalisasi, produk fashion, homewear.

PENDAHULUAN

Konsep dalam fashion merupakan sebuah ide atau gagasan yang mendasari desain dan pembuatan sebuah karya fashion. Konsep ini dapat berasal dari berbagai sumber, seperti budaya, sejarah, seni alam atau bahkan isu-isu sosial dan politik. Konsep yang kuat dan jelas akan dapat membantu kreator dalam menciptakan karya fashion yang unik, menarik dan bermakna. Konsep ini juga membantu desainer dalam menentukan target pasar, bahan yang akan digunakan, teknik pembuatan, dan keseluruhan estetika karya. Terdapat beberapa elemen yang ada di dalam konsep seperti: tema yang merupakan hal paling umum digunakan dalam fashion, cerita, cerita yang dapat menjadi konsep kuat dalam fashion, mood, hal yang abstrak untuk di terjemahkan kedalam desain dan terakhir adalah estetika merupakan hal yang penting untuk dipertimbangkan dalam merencanakan konsep fashion.(Angin, D. A. K. P. (2021).

Konsep desain fashion homewear merujuk pada proses penciptaan yang dirancang khusus untuk digunakan di lingkungan rumah atau sehari-hari. Desain fashion homewear ini masuk dalam kategori pakaian, aksesoris dan barang-barang lainnya yang mengutamakan kenyamanan, fungsionalitas, dan gaya yang cocok untuk aktivitas sehari-hari didalam rumah. Konsep desain ini mencakup jenis pakaian seperti piyama, kaos santai, celana pendek, dan pakaian lainnya yang cocok untuk dikenakan di rumah tanpa memikirkan gaya dan penampilan layaknya pakaian untuk bepergian. Konsep ini lebih menekankan pada kenyamanan dan kepraktisan pakaian yang dapat dikenakan pada lingkungan rumah tanpa mengesampingkan aspek gaya dan tren mode yang relevan (Fernández-Caramés TM, Fraga-Lamas P. 1018). Desain homewear juga terbagi beberapa kategori berdasarkan kebutuhan seperti, loungewear yang merupakan pakaian yang didesain untuk bersantai dirumah dengan menggunakan bahan-bahan sep-

erti katun, atau fleece. Sleepwear desain busana untuk tidur dengan potongan longgar dan nyaman. Dan terakhir athleisure adalah pakaian yang menggabungkan gaya sporty dengan daya kasual yang biasanya digunakan untuk kegiatan berolahraga bahkan keluar rumah. (Aurora. C, Febriani R. 2021). Fenomena pakaian homewear ini semakin marak sejak terjadinya covid-19 pada tahun 2019 sampai 2021, hal ini membuat banyak orang harus mengamankan dirinya didalam rumah namun harus dapat beraktifitas seperti biasanya meskipun didalam rumah sehingga tidak terpapar virus covid-19. Untuk itu para pelaku fashion berpikir untuk menciptakan pakaian yang dibutuhkan oleh orang-orang yang beraktifitas di dalam rumah namun masih merasa nyaman dan stylish ketika harus bekerja didalam rumah seperti menghadiri rapat virtual dan lain sebagainya.

Konsep desain homewear ini sangat mudah dipakai dan dipasarkan mengingat bentuk pakaian ini tidak kaku dan lebih bisa dipadupadankan dengan jenis pakaian lainnya. Oleh karena itu melalui penelitian sebelumnya bersama anak-anak SMK SLB Pangudi Luhur Jakarta Barat yang terdiri dari 3 orang siswa dan 3 orang siswi telah membuat sebuah konsep perancangan produk fashion dimulai dari pembuatan motif digital menggunakan software Adobe Photoshop sehingga menghasilkan beberapa motif digital yang dicetak di atas kain sebagai bahan dasar untuk pembuatan produk fashion homewear. Kreativitas anak berkebutuhan khusus (ABK) dibidang fashion adalah sebuah potensi yang luar biasa sehingga perlu digali dan dikembangkan. ABK memiliki cara pandang dan imajinasi yang unik untuk dapat menghasilkan karya yang kreatif dan inovatif. (Angin, D. A. K. P. (2023). Salah satu hasil karya seni berupa gambar atau sketsa desain motif yang diciptakan anak berkebutuhan khusus yang merupakan media komunikasi dengan tujuan memberikan pengalaman atau pesan yang dapat mempengaruhi perasaan,

pikiran, dan pandangan hidup. Mengingat digitalisasi konsep desain fashion homewear karya anak-anak berkebutuhan khusus adalah sebuah proses pengembangan desain busana yang dikerjakan oleh anak-anak berkebutuhan khusus yang memiliki kekurangan dari segi pendengaran dan berbicara. Sehingga dalam proses berkarya untuk dapat memahami penjelasan dari instruktur anak-anak berkebutuhan khusus ini membaca lisan dari instruktur dan mereka tidak mau menggunakan bahasa isyarat sebagai bahasa untuk penyampaian materi.

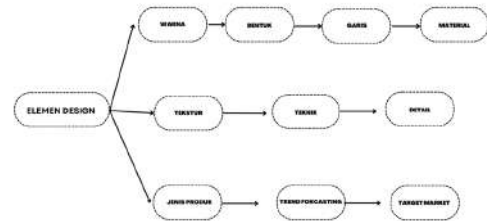
HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep desain yang dibuat anak berkebutuhan khusus merupakan salah satu media komunikasi. Anak-anak berkomunikasi dengan gambar sebelum ia dapat menulis, mereka melakukannya secara alami daripada dengan tulisan yang belum mereka kuasai, sehingga gambar yang dihasilkan juga berupa coretan-coretan bebas namun mengandung arti tertentu. Menurut para ahli, (Gardner dalam Cheung, 2010, hlm. 378) setiap anak memiliki potensi kreatif yang dapat dikembangkan sepanjang hayatnya. Potensi kreatif ini dapat terdiri dari beberapa aspek seperti imajinasi, keterampilan artistik atau estetika, kepekaan sosial dan emosional, kemampuan berpikir kritis dan solutif, serta kemampuan untuk berinovasi.

Anak berkebutuhan khusus sendiri merupakan anak-anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan, memiliki kondisi medis, kondisi kejiwaan, atau kondisi bawaan tertentu. Karya seni diciptakan dengan tujuan memberikan pengalaman atau pesan yang dapat mempengaruhi perasaan, pikiran, dan pandangan hidup manusia. Begitu juga dalam fashion, karya seni yang tercipta dapat diterjemahkan dan diaplikasikan ke dalam konsep desain busana dengan menerapkan unsur-unsur visual juga prinsip-prinsip desain. (Angin.D.A.K.P & Nagara. M. R. 2024). Perkem-

bangsan fashion tidak lepas dari seorang kreator yang merancang dan membuat sebuah karya, hal ini bisa saja dilakukan oleh siapapun yang memiliki nilai seni dan kreativitas. Hasil karya dari anak-anak berkebutuhan khusus ini menjadi minat dan interest peneliti untuk dapat menggali potensi, mengembangkan kreativitas, memberikan kesempatan dan pengalaman dalam proses penciptaan karya untuk busana homewear.

Pada proses kreatif ini anak-anak berkebutuhan khusus diarahkan untuk membuat sebuah konsep desain sesuai dengan elemen desain seperti pada kerangka berpikir dibawah ini:

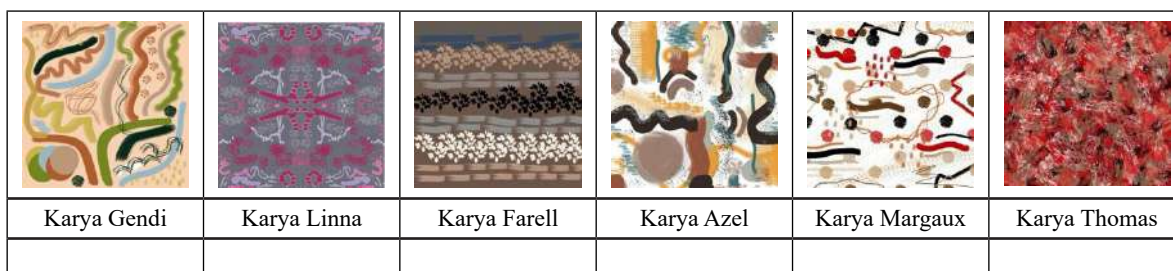


Bagan 1. Kerangka Berpikir Elemen Desain
Sumber: Tim Penulis, 2024

Pada tabel diatas terdapat elemen desain sebagai arahan untuk menerjemahkan konsep ke dalam desain. Hal ini akan mempermudah anak-anak berkebutuhan khusus untuk dapat mendesain busana dengan kategori homewear sesuai dengan konsep utama seperti penerapan :

- Warna: Warna yang paling dominan pada konsep yang telah dibuat harus tampil pada sebuah desain busana homewear
- Garis: Berupa siluet yang akan diterapkan pada desain busana seperti siluet A, I, X, Y dll
- Bentuk: Jenis produk yang akan dibuat seperti kemeja, celana, rompi dll
- Material: Bahan yang cocok digunakan sesuai dengan konsep dan desain
- Teknik: Pemilihan teknik handmade yang sesuai dengan desain

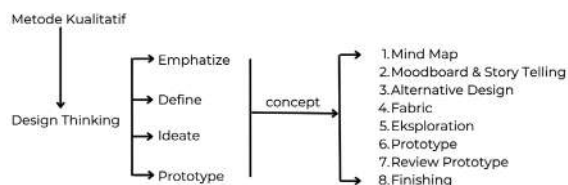
- **Tekstur:** Jenis atau sifat dari sebuah kain yang diinginkan untuk diterapkan ke dalam desain
- **Jenis Produk:** Produk sesuai dengan kebutuhan seperti busana kantor, busana pesta busana olahraga dan lain sebagainya
- **Trend Forecasting:** Sebuah referensi trend yang dapat diadopsi dalam penciptaan desain dan produk
- **Detail:** Sebuah informasi yang terdapat pada busana untuk menambah aksen pada busana seperti kancing, jahitan, saku, kerah dan lain sebagainya
- **Target Market:** Orang-orang yang sekiranya mau membeli dan menggunakan produk yang dibuat



Gambar 1. Karya Digitalisasi Anak Berkebutuhan Khusus
Sumber: Tim Penulis, 2023

Melalui elemen desain karya yang diciptakan akan lebih menarik, fungsional dan bermakna sehingga karya tersebut dapat mengkomunikasikan makna dan pesan yang akan disampaikan serta secara otomatis meningkatkan nilai jual. Hal ini juga berkaitan dengan metode yang digunakan dalam penciptaan desain fashion homewear karya anak-anak berkebutuhan khusus. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah Metode kualitatif yang merupakan suatu pendekatan dalam penelitian yang digunakan untuk memahami dan mendeskripsikan fenomena sosial dari sudut pandang individu atau kelompok. Menurut (Murdianto, Eko, 2020, hlm. 7) Dalam penelitian kualitatif proses penelitian merupakan sesuatu yang lebih penting dibandingkan dengan hasil yang diperoleh. Melalui metode ini diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan dan perilaku yang diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat atau organisasi tertentu yang dikaji dengan sudut pandang yang utuh komprehensif dan holistik (Basuki, 2021, hlm. 6).

Metode dan Pengkaryaan Seni



Bagan 2. Metode Penelitian
(Sumber: Tim Penulis 2024)

Pendekatan yang diterapkan pada penelitian ini menggunakan pendekatan design thinking. Sebagaimana yang disampaikan oleh Kelley and Brown dalam (Lazuardi & Sukoco, 2019), pendekatan design thinking adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang sebagai pengguna, kemungkinan teknologi, serta persyaratan untuk kesuksesan bisnis. Design thinking juga mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan menyelesaikannya dengan kemampuan teknologi yang sesuai untuk menjadikannya produk komersial yang baik kare-

na memberikan kesesuaian dengan kebutuhan. (Mufida I, Ramayanti R. 2023).

Pendekatan design thinking menggabungkan tiga elemen yaitu *business (viability)*, *people (desirability)* dan *technology (feasibility)* sebagai bahan pertimbangan dalam menciptakan ide. Design thinking menggabungkan kemampuan teknologi yang sesuai dengan mempertimbangan keinginan pengguna sehingga mampu menjadi produk bisnis dan solusi efektif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Pendekatan dari design thinking meliputi 5 tahap yaitu:

- **Empathize:** Pada tahap ini dilakukan pencarian informasi dan pemahaman empatik kepada calon pengguna yang memiliki hubungan dengan permasalahan yang akan diselesaikan. Tahap empathize menjadi sangat penting untuk mengesampingkan asumsi pribadi guna mendapatkan wawasan dan kebutuhan pengguna. Tahap ini akan menghasilkan sekumpulan informasi dan akan diolah di tahap selanjutnya sebagai acuan dasar pengembangan aplikasi kedepannya.
- **Define:** Pada tahap ini dilakukan analisis dan sintesis terhadap informasi yang telah dikumpulkan di tahap sebelumnya yaitu empathize.
- **Ideate:** Pada tahap ini dilakukan penetapan solusi terhadap statement permasalahan yang telah ditentukan pada tahap define.
- **Prototype:** Pada tahap ini dilakukan pembuatan prototype sebagai bentuk visual untuk melakukan penyelidikan terhadap solusi permasalahan yang ditentukan di tahap selanjutnya.
- **Tes:** Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap ide melalui wawancara dan prototype.

Pada proses penciptaannya, hasil karya digitalisasi yang dibuat oleh anak-anak berkebutuhan khusus akan diimplementasikan dengan kreatif oleh peneliti sesuai hasil identifikasi masalah

yang dihadapi oleh pengguna atau pasar target dengan membuat beberapa konsep desain busana homewear. Berikut ini beberapa sampel yang didapatkan untuk dikaji berdasarkan teori design thinking.

Tabel 1. Analisis Konsep Desain

No	SKETSA DESAIN	KONSEP DESAIN
1.	Look 1 	<ul style="list-style-type: none"> • Warna: Warna mustard yang dikombinasi dengan warna motif abstrak coklat, hijau, biru dan kuning dan dipadukan dengan celana berwarna biru • Garis: Oversize atau siluet O • Bentuk: Kemeja dan celana pendek • Material: Bahan katun • Teknik: <i>Printing</i> • Tekstur: Halus dan kaku • Jenis Produk: <i>Ready to wear</i> • Trend Forecasting: <i>Casual Art offbeat</i> • Detail: Lilit dan kancing • Target Market: Pria dan wanita
2.	Look 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Warna: Coklat dan merah • Garis: Oversize atau siluet O • Bentuk: Kemeja, celana pendek dan outer • Material: Bahan katun • Teknik: <i>Printing</i> • Tekstur: Halus dan kaku • Jenis Produk: <i>Ready to wear</i> • Trend Forecasting: <i>Casual art offbeat</i> • Detail: Lipatan dan belahan • Target Market: Pria dan wanita
3.	Look 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Warna: Coklat, merah dan biru • Garis: Oversize atau siluet O • Bentuk: Kemeja, celana panjang • Material: Bahan katun • Teknik: <i>Printing</i> • Tekstur: Halus dan kaku • Jenis Produk: <i>Ready to wear</i> • Trend Forecasting: <i>Casual art offbeat</i> • Detail: Lipatan, kancing dan belahan • Target Market: Pria dan wanita

Konsep dari style desain fashion homewear yang diciptakan, dimulai dengan melakukan empathize yaitu riset tentang tren terkini dalam homeware dan juga selera pasar target. Menelusuri majalah mode, situs web fashion, media sosial, dan toko homewear untuk mendapatkan inspirasi untuk melihat tren yang sedang berkembang di industri fashion secara umum. Lalu mengidentifikasi target pasar dengan define yaitu menentukan siapa target pasarnya, apakah homewear untuk wanita, pria, atau anak-anak, atau ingin fokus pada homewear untuk segmen usia tertentu, seperti kaum muda atau profesional.



Gambar 2: Alternatif pengembangan desain *homewear*
Sumber: Dede Ananta, 2024

Ideate yaitu merumuskan konsep desain memikirkan tentang gaya apa yang ingin diciptakan pada produk *homewear* yang santai dan nyaman, atau pada *homewear* yang bergaya dan berkelas dengan menentukan palet warna dan motif yang ingin digunakan. Tahapan selanjutnya adalah mempertimbangkan dan memilih bahan-bahan yang sesuai dengan konsep desainnya untuk memberikan kenyamanan kepada pengguna. Bahan-bahan seperti katun, linen, dan rayon sering digunakan untuk *homewear* karena mereka ringan, bernapas, dan nyaman dipakai. Pola dan desain dibuat berdasarkan konsep desain dengan menciptakan pola sendiri atau menggunakan pola yang sudah ada sebagai dasar dan menyesuaikannya sesuai kebutuhan.



Gambar 3: Proses pengerjaan produk *fashion homewear*
Sumber: Tim penulis, 2024



Gambar 4: Hasil produk *fashion homewear*
Sumber: Tim penulis, 2024

Fungsionalitas disini memastikan bahwa desain *homewear* tidak hanya terlihat bagus tetapi juga fungsional dengan mempertimbangkan detail seperti kantong, tali pinggang elastis, dan kancing untuk meningkatkan kenyamanan dan kegunaan. Detail dan aksen juga ditambahkan untuk memberikan sentuhan personal dan membedakan produk lain dari yang lain seperti berupa kain yang di printing, cetakan, aksesoris pita, atau dekorasi lainnya. Tahapan berikutnya adalah uji prototipe dimana desain awal dibuat untuk dikenakan dan uji kenyamanan, fungsionalitas, dan daya tahan produk. Lalu melakukan perubahan yang diperlukan berdasarkan umpan balik dari uji coba tersebut. Setelah desain selesai, tahap berikutnya dapat dilanjutkan dengan memikirkan bagaimana cara memasarkan *homewear* untuk memperkenalkan produk kepada pasar.



Gambar 5: Hasil produk *Look 1*
Sumber: Tim penulis, 2024



Gambar 6: Hasil produk *Look 2*
Sumber: Tim penulis, 2024



Gambar 7: Hasil produk *Look 3*
Sumber: Tim penulis, 2024

Desain digitalisasi yang diimplementasikan dalam karya produk fashion home wear memberikan berbagai manfaat signifikan, baik dari segi efisiensi produksi maupun inovasi desain. Dengan memanfaatkan teknologi digital, proses perancangan menjadi lebih cepat dan akurat, memungkinkan penyesuaian detail desain yang presisi sesuai kebutuhan pasar. Selain itu, digitalisasi juga memungkinkan penggabungan elemen estetika modern dengan kenyamanan yang tetap terjaga, sehingga menghasilkan produk fashion homewear yang fungsional dan stylish. Implementasi ini tidak hanya meningkatkan kualitas produk, tetapi juga memperluas jangkauan pemasaran serta memperkuat daya saing di industri fashion yang terus berkembang.

PENUTUP

Mengajarkan anak-anak berkebutuhan khusus untuk menciptakan konsep desain fashion homewear dalam bentuk digitalisasi menjadi tujuan utama agar mereka dapat mengembangkan potensi dan kreativitas dalam dunia seni dan desain. Pengalaman mereka dalam menciptakan dan mengelola sebuah desain sampai menjadi produk fashion homewear menjadi inspirasi mereka kelak untuk dapat lebih mandiri dan survive dalam menghadapi hidup dengan membuka usaha atau bisnis sendiri dalam berwirausaha di bidang seni dan desain. Anak-anak berkebutuhan khusus merupakan individu yang unik, terbukti hasil desain yang mereka buat pada software adobe photoshop dapat diterapkan dengan baik dan dapat disandingkan dengan anak pada umumnya. Dalam prosesnya, pembelajaran dasar-dasar desain fashion termasuk konsep warna, bentuk, pola, dan tekstur harus disampaikan dengan metode pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis aktivitas seperti penggunaan tools dalam software adobe photoshop.

Anak-anak berkebutuhan khusus sangat antusias dalam meriset dan mencari inspirasi di sekitar mereka, baik itu dari alam, seni, budaya, atau tren mode. Sesi brainstorming bersama anak-anak berkebutuhan khusus menjadi pendekatan yang sangat sensitif dan membutuhkan kesabaran baik dari bahasa sederhana, gestur isyarat tubuh dan ekspresi wajah menjadi hal utama dalam berkomunikasi dengan mereka karena dukungan dan motivasi yang diberikan membuat mereka semakin bersemangat untuk menghasilkan ide-ide kreatif tentang desain fashion homewear. Membuat prototipe sederhana dari desain mereka mulai dari pembuatan motif, sketsa, model dari kertas atau kain serta menguji desain mereka dan mengevaluasi kenyamanan, fungsionalitas, dan daya tarik menjadi umpan balik yang konstruktif dan mendorong mereka untuk melakukan perubahan atau revisi yang diperlukan.

Konsep desain fashion homewear yang mereka ciptakan harus diiringi juga dengan dasar pemasaran dan promosi. Untuk tahap selanjutnya anak berkebutuhan khusus bisa diberikan arahan dan pengetahuan bagaimana mereka untuk membuat rencana pemasaran sederhana, seperti membuat materi promosi, poster atau flyer. Dengan memberikan bimbingan yang tepat dan memberikan kesempatan kepada anak-anak berkebutuhan khusus untuk belajar dan berkembang, membantu mereka mengembangkan keterampilan desain fashion homewear dan kewirausahaan yang berharga.

DAFTAR PUSTAKA

- Aurora. C, Febriani R. 2021. Perancangan Produk Home Wear untuk Wanita Yang Mengadaptasi Pola Hidup Sehat Di Masa Pandemi Covid-19 Serta Peluang Bisnisnya. E-Proceeding of Art & Design. Vol. 8, No. 6. Page 4235.
- Angin, D. A. K. P. (2023). Pengembangan Konsep Pembuatan Desain Motif Digital Karya Anak Berkebutuhan Khusus Di SLB Pangu di Luhur Jakarta Barat. Prosiding : Seminar Penelitian dan PKM.
- Dede Ananta K Perangin-angin, & Martien Roos Nagara. (2024). A Language of Children with Disabilities in Digital Pattern Design. Mudra Jurnal Seni Budaya, 39(2), 158–166. <https://doi.org/10.31091/mudra.v39i2.2696>
- Angin, D. A. K. P. (2021). Pengaplikasian Teknik Anyaman Pada Busana Muslim Bergaya Casual Sporty. ATRAT: Jurnal Seni Rupa, 8(3).
- Barnard, M. (2011) . Fashion sebagai Komunikasi Cara Mengkomunikasikan Identitas Sosial, Seksual, Kelas dan Gender. Yogyakarta: Jalasutra.
- Basuki. (2021) . Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif. Media Sains Indonesia. Kota Bandung.
- Davido, Roseline. (2012) . Mengenal Anak Melalui Gambar. Jakarta: Salemba Humanika.
- Desi Ningrum, D. R. (2017). Psikologi anak berkebutuhan khusus.
- Fernández-Caramés TM, Fraga-Lamas P. Towards The Internet of Smart Clothing: A Review on IoT Wearables and Garments for Creating Intelligent Connected E-Textiles. Electronics. 2018; 7(12):405. <https://doi.org/10.3390/electronics7120405>
- Gunawan, A. I., Sosianika, A., Rafdinal, W., & Ananta, D. (2022). Discovering advancement in technology and mass media influence on gen Y male fashion consciousness. Diponegoro International Journal of Business, 5(2), 146-157.
- Hanisha, F., & Djalari, Y. A. (2018). Bahasa Visual, Gambar Anak, dan Ilustrasi Pada Buku Cergam Anak. Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain, 1(1), 63-82.
- Indarti, I. (2020). Metode Proses Desain dalam Penciptaan Produk Fashion dan Tekstil. BAJU: Journal of Fashion & Textile Design Unesa, 1(2), 128-137.
- Irvan, Muhammad. (2011). Fase Pengembangan Konsep Produk Dalam Kegiatan Perancangan Dan Pengembangan Produk. Jurnal Ilmiah Faktor Exacta, 4(3), 261-274.
- Lasalewo, Trifandi, Subagyo, Hartono. B., & Yuniarto, A. H. (2015). Perspektif Pengembangan Produk Berdasarkan Kajian Literatur. Proceeding The 5th Annual Engineering Seminar.
- M. Hilmi J. 2018. Desain Sepatu Pengendara Motor Kustom Dengan Konsep Casual Safety. Skripsi. FK Arsitektur. Institut Teknologi Sepuluh November.
- Mufida I, Ramayanti R. 2023. Implementasi Design Thinking Dalam Menciptakan Inovasi

- Sign Language Translator. Jurnal IKRAITH-Teknologi. Vol. 7, No. 3. Hal 13-22.
- Murdiyanto, Eko. (2020). Metode Penelitian Kualitatif. LPPM UPN Veteran. Yogyakarta Press.
- Kurniawan, D. A. (2013). Pemanfaatan Limbah Kaos dan Katun sebagai Trimming pada Busana Casual Wanita Dewasa.
- Kotler, Philip dan Armstrong, Gary. 2008. Prinsip-prinsip Pemasaran. Jakarta: Erlangga.
- Nagara, Martien Roos. (2022). Proses Kreativitas pada Gambar Anak Usia Dini di TK A Santo Yusup II Bandung. Jurnal Rupa, 7(1), 19-29.
- Nagara, M. R. (2023). CREATIVITY AND LEARNING PROCESS IN VISUAL LANGUAGE OF EARLY CHILDHOOD. Cultural Arts International Journal, 3(1).
- Ramadhan, M. S., Yulianti, K. N., & Ananta, D. (2022). Inovasi Produk Fashion dengan Menerapkan Karakter Visual Chiaroscuro Menggunakan Teknik Cetak Tinggi Cukil Kayu Block Printing. Gorga: Jurnal Seni Rupa, 11(1), 192-201.
- Riadi, Muchlisin. 2020. Strategi Komunikasi (Pengertian, Teknik, Langkah dan Hambatan).
- Tabrani, Primadi. 2014. Proses Kreasi - Gambar Anak - Proses Belajar. Bandung: Erlangga.
- Tobroni, M. I. (2013). Menggali Kreativitas Seni pada Anak Berkebutuhan Khusus. Humaniora, 4(1), 221-227.
-