

DAFTAR PUSTAKA

- Barthes, Roland. 1990. *The Fashion System*. California: Paperback Printing.
- DGI Press. 2017. *Collected*. Jakarta : PT Desain Grafis Indonesia.
- Gere, Charlie. 2008. *Digital Culture*. London: Reaktion Books
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nelson, Harold G dan Stolterman, Erik. 2003. *The Design Way: Intentional Change In An Unpredictable World: Foundation and Fundamentals of Design Competence*. by Educational Technoloy Publication
- Putra, Darma. 2010. *Pengolahan Citra Digital*. Yogyakarta : Penerbit ANDI
- Sarwindha, Bestari Shita. 2013. *Pengembangan Desain Motif Mengolah Visual Swirl Painting Untuk Pakaian Wanita Remaja(Tugas Akhir)*. Surakarta(ID) : Universitas Sebelas Maret
- Wicaksono, Andie A dan Trisnawati, Endah. 2014. *Teori Interior*. Jakarta: Griya Kreasi
- Widyaningrum, Dessi Harli. (2018). *Penerapan Tiga Motif Desain Tropical Watercolor Pada Scarf Menggunakan Aplikasi Digital Printing*. *Jurnal Tata Busana*, 7(1).
- Windriarani, Marsha. 2016. *Visual Dictionary of Fashion*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

Wita, Vani Anggres. 2013. *Inspirasi Desain Interior*. Depok: Penerbit Puspa

Swara

Witabora, Joneta. (2012). Peran Dan Perkembangan Ilustrasi. *Jurnal Humaniora*,
3(2).

Zeegan, Lawrence. 2009. *What Is Illustration?*. USA: Rockport Publishers

GLOSARIUM

- Abstraksi** : Dalam ilmu komputer, abstraksi adalah proses representasi data dan program dalam bentuk sama dengan pengertiannya, dengan menyembunyikan rincian / detail implementasi. Abstraksi mencoba menyembunyikan detail agar programmer dapat berfokus pada konsep tertentu saja pada satu waktu.
- Adobe Illustrator** : Adobe Illustrator adalah editor grafik vektor yang dikembangkan dan dipasarkan oleh Adobe Inc. Awalnya dirancang untuk Apple Macintosh, pengembangan Adobe Illustrator dimulai pada tahun 1985.
- Adobe Photoshop** : Adobe Photoshop adalah editor grafis raster yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Adobe Inc. untuk macOS dan Windows. Awalnya dibuat pada tahun 1988 oleh Thomas dan John Knoll.
- Array** : Dalam ilmu komputer, struktur data array, atau hanya sebuah array, adalah struktur data yang terdiri dari kumpulan elemen, masing-masing diidentifikasi oleh setidaknya satu indeks atau kunci array. Array disimpan sedemikian rupa sehingga posisi masing-masing elemen dapat dihitung dari indeks tuple dengan rumus matematika.

- Awariness** : Kemampuan untuk secara langsung mengetahui dan memahami, merasakan, atau menyadari peristiwa. Lebih luas lagi, itu adalah keadaan sadar akan sesuatu.
- Banner** : Banner adalah suatu bentuk penyederhanaan dari yang namanya baliho. Banner seringkali kita jumpai berada di toko kaset, dalam sebuah event produk, Mall, Bank dan toko-toko, bahkan yang sedang menjual sampai yang punya salon pasti mempunyai banner.
- Bit** : Bit adalah kependekan dari “Binary Digit“, yang berarti digit biner. Binary digit adalah unit satuan terkecil dalam komputasi digital. Komputer tidak menggunakan angka desimal untuk menyimpan data. Semua data komputer disimpan dalam angka-angka biner
- Compendium** : Kompilasi atau komposisi singkat, yang berisi kepala sekolah, atau prinsip umum, dari suatu pekerjaan atau sistem yang lebih besar; ringkasan; sebuah lambang; sebuah compend; ringkasan ringkas.
- CorelDraw** : Editor grafik vektor yang dikembangkan dan dipasarkan oleh Corel Corporation. Ini juga merupakan nama dari paket grafis Corel, yang mencakup bitmap-image editor Corel Photo-Paint serta program terkait grafis lainnya

Customize : Membuat atau mengubah sesuatu sesuai dengan kebutuhan pembeli, pengguna atau spesifikasi individu tertentu.

Digital : Merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on* (bilangan biner). Semua sistem komputer menggunakan sistem digital sebagai basis datanya. Dapat disebut juga dengan istilah Bit (*Binary Digit*).

Digital fabric Printing: Pencetakan tekstil digital dijelaskan sebagai metode pencetakan inkjet apa pun yang berbasis jet tinta pada kain. Terutama, pencetakan tekstil digital disebut ketika mengidentifikasi baik mencetak desain yang lebih kecil ke pakaian dan mencetak desain yang lebih besar ke gulungan tekstil format besar.

Digital Printing : Teknik percetakan dari gambar dan text berbasis digital, dari file kemudian kita bisa langsung mencetak nya dengan berbagai media dengan cara yang instan dan cepat. Digital printing adalah sebuah inovasi dari perkembangan metode percetakan konvensional menjadi digital.

Direct on grament : Direct to garment printing (DTG) adalah proses pencetakan pada tekstil menggunakan teknologi ink jet khusus. Printer DTG menahan garmen dalam posisi tetap

dan menggunakan tinta khusus yang diterapkan pada tekstil secara langsung oleh print head dan diserap oleh serat garmen. Karena ini adalah proses digital, cetakan menjadi lebih tajam dan memiliki resolusi lebih tinggi, atau DPI, daripada metode pencetakan tradisional seperti sablon. Tidak seperti sablon, tidak ada pengaturan panjang atau proses pembersihan, dan DTG memiliki kemampuan untuk mencetak hanya satu kemeja tunggal dengan biaya minimal

Diskrit : Sejumlah berhingga elemen yang berbeda atau elemen-elemen yang tidak bersambungan. Dimana data diskrit merupakan data yang satuannya selalu bulat dalam bilangan asli, tidak berbentuk pecahan, Contoh dari data diskrit misalnya manusia, pohon, bola dan lain-lain.

Flora : Flora, dari bahasa Latin, alam tumbuhan atau nabatah adalah khazanah segala macam jenis tanaman atau tumbuhan

Hardware : Bagian fisik komputer, dan dibedakan dengan data yang berada di dalamnya atau yang beroperasi di dalamnya, dan dibedakan dengan perangkat lunak (software) yang menyediakan instruksi untuk perangkat keras dalam menyelesaikan tugasnya.

- Industrial product** : Produk induksi adalah barang atau jasa yang dapat diperjualbelikan. Dalam marketing, produk adalah apapun yang bisa ditawarkan ke sebuah pasar dan bisa memuaskan sebuah keinginan atau kebutuhan. Dalam tingkat pengecer, produk sering disebut sebagai merchandise. Dalam manufaktur, produk dibeli dalam bentuk barang mentah dan dijual sebagai barang jadi. Produk yang berupa barang mentah seperti metal atau hasil pertanian sering pula disebut sebagai komoditas.
- Kodifikasi** : Himpunan berbagai peraturan menjadi undang-undang; hal penyusunan kitab perundang-undangan.
- Kontemporer abstrak** : Menggambarkan objek dalam dunia asli, tetapi menggunakan warna dan bentuk dalam cara non-representasional.
- Label tag** : Fungsinya adalah menunjukkan potongan-potongan informasi (seperti petunjuk internet, gambar digital, atau file komputer).
- Line art** : Sebuah gambar yang hanya menonjolkan gambaran pada outlinenya, atau yang disebut garis – garisnya, gambar yang sudah jadi, tapi tanpa adanya pewarnaan, hanya menggunakan outlinenya saja.
- Low cost** : Biaya/ harga yang murah.

Mix and match	: Memadukan item agar sesuai.
Mood	: Keadaan emosional yang bersifat sementara, biasanya terbagi menjadi dua, yaitu mood yang baik (good mood) dan mood yang buruk (bad mood)
Mouse	: Peranti penunjuk yang digunakan untuk memasukkan data dan perintah ke dalam komputer selain papan ketik. Tetikus memperoleh nama demikian karena kabel yang menjulur berbentuk seperti ekor tikus.
Packaging	: Bagian paling luar yang membungkus produk dengan tujuan untuk menjaga produk tersebut dari cuaca, guncangan dan benturan, terhadap benda lain. Setiap benda yang menutupi produk di dalamnya bisa disebut dengan packaging sejauh hal tersebut memang melindungi produk di dalamnya.
Paint tool SAI	: Editor grafis raster ringan dan perangkat lunak pengecatan untuk Microsoft Windows yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Systemax Software.
Paper transfer	: Bahan sablon digital yang bisa di cetak, dipotong, dan di press menggunakan mesin ataupun setrika.
Pastel	: Warna-warna muda dan cerah, hasil perpaduan dengan warna putih. Dalam HSV (hue, saturation, value), warna

pastel memiliki tingkat saturasi yang rendah. Oleh karena itu, warna pastel terlihat lebih lembut dan kalem.

Pattern : Elemen dari suatu gambar. Sebuah motif dapat diulang dalam suatu pola atau desain, sering berkali-kali, atau mungkin hanya muncul sekali dalam sebuah karya.

Pen tablet : Perangkat keras peranti masukan komputer yang membolehkan pemakainya untuk menggambar dengan tangan dan memasukkan gambar atau sketsa langsung ke komputer, layaknya menggambar di atas kertas menggunakan pensil.

Programming : Sebuah proses seseorang menulis, memperbaiki, menguji, dan memelihara kode-kode dalam membuat sebuah program komputer.

Real : Bilangan riil atau bilangan real dalam matematika menyatakan bilangan yang bisa dituliskan dalam bentuk desimal, seperti 2,4871773339... atau 3,25678. Bilangan real meliputi bilangan rasional, seperti 42 dan $-23/129$, dan bilangan irasional, seperti π dan e . Bilangan riil juga dapat dilambangkan sebagai salah satu titik dalam garis bilangan.

- Roll printing : Metode penerapan pola warna pada kain, ditemukan oleh Thomas Bell dari Skotlandia pada tahun 1783. Pasta pewarna terpisah untuk setiap warna diaplikasikan pada kain dari roller logam yang diukir menurut desain sesuai desain
- Scanner : Sebuah alat pemindai salah satu perangkat input pada komputer, merupakan suatu alat yang berfungsi untuk menduplikat objek layaknya seperti mesin fotokopy ke dalam bentuk digital.
- Scarf : Sehelai kain yang dipakai dileher, kepala ataupun dada dengan tujuan fashion atau alasan religius, scarf juga digunakan sebagai pelengkap gaya casual maupun formal, diikat dileher, diselempangkan di bahu, dibentuk pita leher dll.
- Screen Printing : (Cetak sablon) adalah suatu jenis pencetakan yang menggunakan metode cetak saring. Oleh karena itu dalam prosesnya cetak sablon memerlukan sebuah media penyaring tinta yang dinamakan kain saring atau **screen**.
- Self-regulation : Suatu kemampuan yang dimiliki manusia berupa kemampuan berfikir dan dengan kemampuan itu mereka memanipulasi lingkungan, sehingga terjadi perubahan lingkungan akibat kegiatan tersebut. Menurut Bandura

seseorang dapat mengatur sebahagian dari pola tingkah laku dirinya sendiri.

- Shape : Sebuah bentuk atau pola
- Short run : Jangka pendek adalah konsep bahwa, dalam periode tertentu di masa depan, setidaknya satu input diperbaiki sementara yang lain adalah variabel. Dalam ilmu ekonomi, ia mengungkapkan gagasan bahwa ekonomi berperilaku berbeda tergantung pada lamanya waktu bereaksi terhadap rangsangan tertentu.
- Sign graphic : Tanda, atau penanda sesuatu dengan bentuk grafis.
- Software : Perangkat lunak atau peranti lunak (bahasa Inggris: software) adalah istilah khusus untuk data yang diformat, dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca, dan ditulis oleh komputer. Dengan kata lain, bagian sistem komputer yang tidak berwujud.
- Tint and shade : Memberikan value / intensitas yang dapat dimanfaatkan sebagai efek gelap terang pada sebuah benda. Dengan pemberian tingkatan value tertentu, maka dimensi benda dapat dimanipulasi sehingga terlihat benda tersebut seolah memiliki tonjolan (emboss) dan kedalaman (dimensi).

Value : Sesuatu yang dapat ditawarkan kepada pasar untuk dimiliki, digunakan, dikonsumsi, ataupun dinikmati guna memenuhi suatu kebutuhan dan keinginan. Value merupakan suatu nilai atau manfaat yang dapat diperoleh dari produk atau jasa yang dipertukarkan / dibeli.

Watercolor : Cat air atau populer juga dengan sebutan aquarel adalah medium lukisan yang menggunakan pigmen dengan pelarut air dengan sifat transparan. Meskipun medium permukaannya bisa bervariasi, biasanya yang digunakan adalah kertas. Selain itu bisa pula papyrus, kulit, kain, kayu, atau kanvas.