

DAFTAR PUSTAKA

- Tabrani, P. (2017). *Prinsip-Prinsip Bahasa Rupa* (Vol. 1). Jurnal Budaya Indonesia.
- Pamadhi, H. (2018). Wayang Beber. *PARAIANOM: Jurnal Pengkajian Seni Budaya Tradisional*.
- Hasanudin, D., & Adityawan, O. (2020). *Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI)*.
- Tabrani, P. (2005). *Bahasa Rupa*. Kelir.
- Tabrani, P. (2012). *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- Azzahira, S., Rosandini, M., & Viniani, P. (2023). Pengembangan Motif dengan Sistem RWD melalui Pengayaan Ilustrasi Flat Design dengan Inspirasi Damar Kurung. *eProceedings of Art & Design, 10(3)*.
- Tjandrawibawa, P. (2018). Motif Tekstil sebagai Value Proposition Koleksi Brand Fesyen yang Marketable. 26-39.
- Warhani, D. W., Rosandini, M., & Ramadhan, M. S. (2021). Pengolahan Motif Digital Berbasis Bitmap Terinspirasi Rumah Adat Indonesia.
- Hardisurya, I., & Dkk. (2011). *Kamus Mode Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.
- Kight, K. (2011). *A Field Guide to Fabric Design, Print & Sell Your Own Fabric • Traditional & Digital Techniques For Quilting, Home Dec & Apparel*. C&T Publishing, inc.
- Pratama, R. F., & Oemar, E. A. (2016). Analisis Visual Tokoh Panji Asmorobangun Dan Dewi Sekartaji Wayang Beber Pacitan Melalui Pendekatan Semiotika.
- Salam, S. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Farhani, S., Rosandini, M., & Viniani, P. (2023). Pengembangan Motif Ilustrasi Bahasa Rupa (RWD) dengan Pengayaan Flat Design menggunakan Inspirasi Batik Gedongan Lasem Pohon Hayat dan Satwa. *eProceedings of Art & Design, 10(3)*.