

PEMBUATAN MOTIF BATIK SASAMBO SECARA DIGITALISASI

(Making Sasambo Batik Motifs Digitally)

Sri Endang Anjarwani^[1], Budi Irmawati^[1], Moh. Ali Albar^[1], Nadiyahari Agitha^[1], Noor Alamsyah^[1]

^[1]Dept Informatics Engineering, Mataram University
Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA
Email: [\[endang, budi-i, mohalialbar, nadiya, nooralamsyah\]@unram.ac.id](mailto:[endang, budi-i, mohalialbar, nadiya, nooralamsyah]@unram.ac.id)

Abstrak

Batik Sasambo diluncurkan pada 17 April 2010 oleh Pemerintah Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) dan mengembangkan motif–motif batik khas NTB. Nama batik Sasambo terinspirasi dari perpaduan Suku Sasak, Samawa dan Mbojo. Motif dan corak batik Sasambo yang dibuat mencerminkan budaya, kuliner, kejadian alam dan even–even penting, seperti motif kangkung, rumah adat, kendang belik dan kerang. Usaha Batik Sasambo Bumi Gora (SBG) yang terletak di Kecamatan Labuapi Kabupaten Lombok Barat merupakan salah satu usaha industri batik Sasambo di NTB, pembuatan motif batik dilakukan secara manual yakni menggambar motif pada kertas HVS selanjutnya digunakan sebagai master. Penyimpanan master menggunakan Clear Holder atau amplop sehingga rawan terhadap kerusakan. Jenis batik yang dihasilkan batik cap, printing dan tulis. Untuk meningkatkan usaha dalam pengelolaan dan inovasi motif batik maka dirasa perlu dilakukan peningkatan terhadap para pengrajin melalui pelatihan digitalisasi pembuatan motif batik. Melalui kegiatan pelatihan diharapkan pengrajin dan pengusaha batik mampu meningkatkan usahanya dengan ide–ide kreatif dari para pengrajin dengan memanfaatkan penggunaan perangkat lunak desain grafis seperti Figma, dengan demikian para pengrajin dapat membuat, memilih warna, merubah dan menyimpan motif batik secara digital. Master motif batik yang dihasilkan dapat digunakan kembali sewaktu diperlukan.

Keywords : Batik Sasambo, Digital, Aplikasi Figma, Desain Grafis, motif batik

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Batik Indonesia merupakan warisan budaya yang sudah diakui oleh UNESCO pada 2 Oktober 2019. Hampir semua wilayah di Indonesia memiliki ciri khas batik sesuai dengan karakteristik budaya daerah [1]. Batik merupakan gambaran terhadap keberagaman budaya di Indonesia, yang terlihat dari berbagai motif yang tersedia. Batik Sasambo merupakan batik yang tergolong muda, keberadaan batik Sasambo ini pertama kali diluncurkan pada 17 April 2010 oleh Pemerintah Provinsi Nusa Tenggara Barat dan memulai mengembangkan batik khas Nusa Tenggara Barat (NTB). Tujuan dari peluncuran batik Sasambo ini supaya seluruh masyarakat NTB merasa memiliki dan melestarikan penggunaan Batik Sasambo sebagai batik khas NTB [2].

Sesuai dengan namanya batik Sasambo dengan maksud menyatakan adanya keberadaan Suku Sasak, Sumbawa dan Mbojo sehingga dari ketiga daerah tersebut disingkat menjadi Sasambo. Batik Sasambo biasanya menggambarkan corak rumah khas suku Sasak, Sambawa dan Bojo (Sasambo) [3]. Selain itu, batik Sasambo juga biasa menggambarkan Lombok atau cabai serta cecak sebagai binatang khas di sana. Motif lainnya adalah made sahe (mata sapi), motif kakando, dan uma lengge (berupa rumah tradisional dengan kubah yang menyerupai kerucut) [4],[5]. Setiap daerah penghasil batik Sasambo memilih corak dan warna yang berbeda-beda. Harga batik ini dimulai dari ratusan ribu hingga jutaan rupiah, tergantung dari kain dan proses yang dihasilkan[6]. Pada Batik Sasambo, motif yang dibuat disesuaikan dengan budaya, kuliner, alam, dan kejadian alam atau even – even penting yang berada di Nusa Tenggara Barat. Batik Sasambo Bumi Gora (SBG) yang terletak di Kecamatan Labuapi Kabupaten Lombok Barat merupakan industri pegrajin batik Sasambo. Pada Batik SBG untuk pembuatan motif batik pengrajin harus membuat pola terlebih dahulu sesuai dengan keinginan pemesan atau sesuai dengan budaya dan kearifan lokal dalam bentuk motif yang akan dibuat. Pembuatan motif masih dilakukan secara manual oleh pengrajin. Motif batik yang dibuat disesuaikan dengan budaya, alam (kerajinan lokal), kejadian seperti gempa, dan kuliner pada suku sasak, sumbawa

dan Mbojo. Selain itu pada Batik SBG juga bisa menerima motif sesuai dengan pesanan dari konsumen (misal instansi tertentu yang digunakan sebagai seragam) jika tidak ada maka pola dibuat ide sendiri sesuai ide pegrajin itu sendiri sebagai bentuk dari berbagai motif yang tersedia pada usahanya. Pada Batik SBG batik yang dibuat berupa batik original yaitu berupa batik cap atau cetak dan batik tulis dengan menggunakan canting. Terdapat permasalahan jika dari motif yang sudah dibuatkan polanya tersebut terdapat perubahan sesuai dengan pemesanan konsumen, pesanan dengan jumlah yang besar yang diperlukan pola master, dan pembuatan motif yang masih secara manual. Bahkan motif – motif baru terkait dengan adanya even – even tertentu. Motif – motif yang telah dibuat seperti motif cabe, kangkung, hewan, stegnograf (gempa), lumbung, rumah adat sumbawa, kendang belik dan lainnya. Untuk meningkatkan usaha dan kreatifitas dari para pengrajin dalam membuat berbagai jenis motif batik maka dirasa perlu dilakukan peningkatan terhadap sumber daya manusia melalui pelatihan digitalisasi pembuatan motif batik.

Melalui kegiatan pelatihan digitalisasi pembuatan motif batik diharapkan para pengrajin dan pengusaha batik dapat meningkatkan usahanya lebih luas lagi dengan meningkatkan ide - ide kreatif dari para pengrajin dengan memanfaatkan penggunaan komputer. Target luaran yang diharapkan adalah, pertama, para pengrajin dapat memanfaatkan teknologi multimedia khususnya dalam pembuatan motif batik secara digital tidak lagi secara manual dengan mengikuti pelatihan digitalisasi pembuatan motif batik; kedua, membuat motif batik melalui ide kreatif dan menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi multimedia yaitu aplikasi Figma ; dan terakhir, makalah hasil pengabdian akan dipublikasikan pada jurnal pengabdian masyarakat.

1.2 Permasalahan

Untuk pembuatan motif batik terlebih dahulu dibuatkan mal atau pola sesuai dengan yang diinginkan. Pola bisa langsung pada kain atau pada kertas terlebih dahulu sehingga bisa dilakukan perubahan jika diperlukan. Selama ini pembuatan motif batik dilakukan secara manual dengan langsung membuat pola pada kertas sebagai master.

1.3 Tujuan

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan pelatihan kepada para pengrajin batik Sasambo dengan menggunakan komputer melalui perangkat lunak atau aplikasi Figma untuk membuat motif batik Sasambo secara digitalisasi sehingga dapat memberikan kemudahan dalam melakukan pembuatan, perubahan motif dan pengetahuan dalam menciptakan ide-ide baru motif batik Sasambo.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perangkat Lunak Figma

Pada Figma ini terdapat dua cara penggunaannya yaitu pertama dengan jaringan internet karena aplikasi Figma ini berbasis online maka pengguna tidak perlu menginstal pada komputer cukup dengan membuka URL Figma.com dan kedua dengan menginstal pada komputer jika menginginkan yang offline [7].

Fitur – fitur yang tersedia pada aplikasi Figma diantaranya adalah [8] :

- Fitur main menu yang digunakan sebagai pemilahan menu, memasukkan plugin hingga widget yang bisa dimasukkan untuk mempermudah pengerjaan desain grafis.
- Fitur Move Tools yang dapat digunakan untuk selection item dan scale yang digunakan untuk menampilkan objek dengan skala tertentu.
- Fitur Region Tools yang dapat digunakan untuk membuat frame, section serta melakukan slice frame.
- Less manual resizing: Fitur yang memudahkan desainer dalam menyesuaikan ukuran teks dalam sebuah button secara otomatis.
- Stretch to fill: Setting komponen layout secara otomatis, baik ke kanan, kiri, atas, atau bawah secara responsif dan mudah.
- Design speaks development: Fitur untuk mengatur padding, direction, dan spacing yang langsung diterjemahkan dalam kode script.
- Plugin: Figma menyediakan fitur plugin yang dapat digunakan untuk menunjang kebutuhan desain yang berupa icons, chart, diagrams, dan masih banyak lagi

- Widget: Widget merupakan objek khusus yang dapat ditambahkan pengguna ke halaman editor atau FigJam. Tidak seperti plugin yang hanya dapat dilihat oleh individu, widget adalah objek yang dapat dilihat oleh semua orang dalam sebuah file.
- Easy development: Figma mendukung pengembangan yang mudah, apabila telah berhasil membuat desain untuk web atau aplikasi, maka di kemudian hari dapat dilanjutkan dengan mudah oleh desainer lain.
- Private extensions: Perusahaan atau organisasi dapat membuat dan mendistribusikan private plugin dan widget pada perusahaan mereka sesuai kebutuhan.
- Unlimited viewers: Fitur yang memungkinkan untuk mengundang rekan tim sebanyak mungkin untuk melihat dan berkomentar secara gratis.
- Inspect design files : Setiap viewer dapat mengambil cuplikan kode atau script yang dihasilkan untuk CSS, iOS, dan android.

2.2 Motif Batik

Motif Uma Lengge (rumah adat Bima) yang menggambarkan bentuk bangunan tradisional rumah panggung dengan warna cerah dan tajam, merupakan ciri khas dari suku Samawa dan Mbojo yang terinspirasi dari lumbung penyimpanan beras dalam budaya Bima. Motif padi yang bermakna menjunjung tinggi kehidupan yang baik dengan kerukunan, solidaritas, kesejahteraan dan kebahagiaan masyarakat di NTB[4]. Selain itu terdapat beberapa motif batik Sasambo yang lain seperti motif peresean, motif kangkung, motif kerang, motif lumbung, motif cabe dan masih banyak motif yang lain.

2.3 Teknik Batik

Terdapat beberapa teknik dalam pembuatan batik, antara lain dengan canting, kombinasi tenun dan batik, cap/stempel, batik tulis, dan cetak /printing[2].

- a) Mambatik dengan Canting dan Besi Panas
Teknik mambatik tradisional dengan canting yakni lilin digambar sesuai pola dengan alat canting di selembar kain dengan motif yang diinginkan. Motif yang awalnya diblok dengan lilin canting, lalu dilepas lilinnya dengan teknik besi panas, potongan besi dipanaskan di bagian ujungnya kemudian ditempelkan di bagian lilin yang ada di kain. Lilin sendiri digunakan untuk membatasi warna-warna pada kain batik [2].
- b) Teknik Kombinasi Tenun dan Batik
Teknik mambatik tak hanya dilakukan dengan menggambar pola secara keseluruhan pada kain. Ada juga teknik pembuatan batik Sasambo yang menggabungkan teknik tenun sebelum dibatik. Kombinasi ini menghasilkan akulturasi budaya batik yang unik tanpa meninggalkan ciri khas khas Nusa Tenggara. Dan kreasi ini bisa didapatkan di batik Sasambo khas NTB [2].
- c) Teknik Cap/Stempel
Sebagian produsen batik menggunakan alat untuk menciptakan pola pinggiran yang berulang seperti pola rumah adat uma lengge atau kakando. Dengan teknik cap, pembatikan akan relatif cepat sehingga hemat waktu [2].
- d) Teknik Batik Tulis dan Colet
Untuk menambah warna tak jarang perajin memakai teknik colet atau mengoleskan warna secara manual di atas kain secara langsung. Menggunakan alat kuas dan cat kain, perajin yang terampil akan mewarnai sesuai pola yang ditentukan. Itulah sebabnya beberapa batik Sasambo memiliki warna yang variatif dalam selembar kain[2].
Jika produk batik dipesan dalam jumlah banyak pengrajin umumnya menawarkan batik printing dengan ciri khas Sasambo. Batik printing tak hanya cepat diproses tetapi juga mampu menghasilkan produk dalam jumlah banyak pada tempo yang lebih singkat.

3. METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara bertahap yang diawali dengan survey lokasi, penyusunan bahan atau materi pelatihan dan meminta kesediaan waktu para pengrajin dan pemilik usaha batik Sasambo untuk mengikuti pelatihan. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan

memberikan penyuluhan, pelatihan, diskusi dan demonstrasi. Pelatihan mencakup tentang teknologi apa saja yang diperlukan untuk melakukan proses pembuatan motif batik Sasambo, kemudian dilanjutkan dengan peragaan bagaimana cara menggunakan aplikasi untuk membuat motif sampai bisa melakukan perubahan dan penyimpanan serta pemanggilan kembali file yang sudah tersimpan. Peserta diberikan sesi untuk mencoba secara aktif tentang cara membuat motif, memberikan warna, menyalin, dan merubah motif dengan berbagai bentuk dan ukuran. Terakhir, pelatihan diakhiri dengan sesi diskusi perihal manfaat dan potensi pengembangan motif batik Sasambo dengan berbagai ide kreatif dari pengrajin atau permintaan konsumen. Skema umum pada kegiatan pengabdian ini adalah seorang pengajar menggunakan laptop yang terintegrasi dengan jaringan internet sebagai sarana untuk pelatihan dalam membuat motif batik Sasambo dengan aplikasi Figma. Selanjutnya para peserta melakukan secara bersama-sama mengikuti arahan yang diberikan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

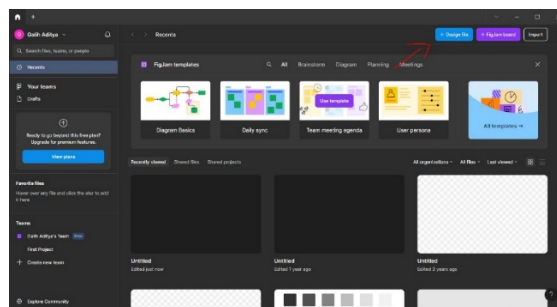
Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di tempat pengrajin batik sasambo yaitu Batik Sasambo Bumigora yang berlokasi di Desa Parampuhan Kecamatan Labuapi Kabupaten Lombok Barat. Motif dan corak batik Sasambo merupakan motif dan corak inspirasi dari kearifan lokal atau alam sekitar dan budaya yang terdapat pada suku sasak, sumbawa dan bojo Nusa Tenggara Barat yang akhirnya menjadi nama motif batik dengan nana Sasambo. Motif dan corak batik Sasambo tersebut seperti motif kangkung, rumah adat sasak berupa lumbung, uma lengge (berupa rumah tradisional dengan kubah yang menyerupai kerucut), kerang, cabe, daun pengagan, seismogram ide ini karena adanya gempa yang berkepanjangan di lombok, kendang belik, presehan dan masih banyak lagi motif batik Sasambo. Pembuatan motif batik Sasambo sendiri masih dengan cara melukis kedalam kertas sebagai sketsa atau master dari motif batik tersebut, selanjutnya dari gambar master tersebut digunakan untuk dijiplakan kedalam kain. Kertas – kertas gambar motif batik tersebut akan disimpan sebagai arsip atau master yang nantinya digunakan kembali jika diperlukan, hal ini jika terjadi kerusakan pada gambar master tersebut maka harus menggambar ulang motif tersebut. Melihat dari cara pembuatan batik tersebut, tim pengabdian masyarakat sangat prihatin sebab dengan adanya teknologi informasi sekarang ini pihak pegrajin batik belum memanfaatkan teknologi tersebut. Tim pengabdian kepada masyarakat berinisiatif untuk mengadakan pelatihan terkait bagaimana membuat motif batik dengan menggunakan suatu aplikasi berbasis grafis. Mengingat para pengrajin yang belum mahir dibidang komputer maka aplikasi yang digunakan juga menyesuaikan dengan kemampuan pengguna. Pada pelatihan ini aplikasi yang digunakan adalah aplikasi Figma satu tools atau aplikasi desain yang dapat digunakan pada windows dan Mac OS untuk membuat prototype aplikasi serta berbagai desain lainnya. Aplikasi ini berbasis vektor, sehingga memang sangat cocok digunakan untuk membuat user interface aplikasi atau website. Dari aplikasi ini terdapat tools yang mudah untuk dioperasikan dalam pembuatan motif batik Sasambo bagi pemula.

Pada pelatihan pembuatan motif batik Sasambo ini fitur yang digunakan adalah Modern pen tool, Instant arc designs, OpenType, dan Stretch to fill. Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilaksanakan di tempat usaha industri batik Sasambo Bumi Gora di Parampuhan Labuapi Lombok Barat dengan peserta para pengrajin batik Sasambo yang berjumlah 11 orang yang dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 16 September 2023.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu pelatihan digitalisasi pembuatan motif batik Sasambo, kegiatan ini terinspirasi karena pembuatan motif batik masih menggunakan secara manual sehingga apabila terjadi kerusakan terhadap motif batik tersebut harus dilakukan ulang pembuatan motif tersebut kedalam kertas. Untuk itu pada kegiatan pelatihan ini pembuatan motif batik menggunakan aplikasi Figma untuk membuat dan menyimpan hasil dari motif yang dihasilkannya sehingga dapat digunakan kembali jika diperlukan lagi dari motif tersebut. Selain itu motif batik yang sudah dibuat bisa dilakukan perubahan dengan mudah tidak seperti jika menggunakan kertas sebagai tempat untuk membuat motif batik. Langkah – langkah dalam pelaksanaan pelatihan adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan persiapan peralatan yang dibutuhkan untuk mengaktifkan komputer
- b. Pemaparan pentingnya pembuatan motif batik menggunakan aplikasi yang hasilnya bisa tersimpan secara digitalisasi

- c. Peserta diperkenalkan beberapa jenis aplikasi yang berbasis desain grafis dan manfaat dari penggunaan aplikasi dan menjelaskan aplikasi yang digunakan pada pelatihan pembuatan motif batik Sasambo yaitu dengan aplikasi Figma
- d. Peserta dapat menggunakan secara online langsung membuka <https://www.Figma.com> selanjutnya melakukan registrasi dengan menggunakan account yang dimiliki atau menggunakan cara offline dengan menginstal aplikasi Figma ke dalam komputer dalam hal ini peserta tinggal menggunakan saja karena komputer sudah terinstal aplikasi tersebut.
- e. Peserta menjalankan aplikasi Figma dengan arahan dari tutor setiap tahapan pelatihan
- f. Peserta diperkenalkan fitur yang bisa digunakan untuk membuat motif, pemberian warna, melakukan perubahan bentuk, memilih bentuk – bentuk fitur yang akan digunakan dalam pembuatan motif, menyimpan gambar motif tersebut kedalam suatu file dengan terlebih dulu memberikan nama pada desain motif batik yang dibuat.
- g. Adapun fitur yang digunakan yaitu :
 - Memberikan nama file yang akan disimpan pada tampilan awal Figma seperti pada Gambar 1.



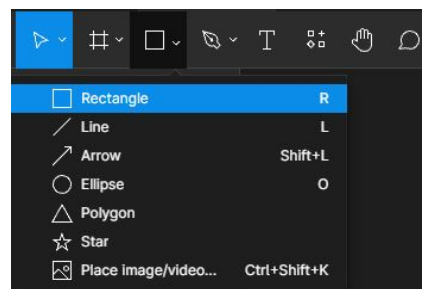
Gambar 1. Halaman pertama pada Figma

- Fitur pertama adalah modern pen tool, fitur ini peserta dapat membuat gambar seperti menggunakan pen, untuk membantu dalam menggambar motif batik ke berbagai arah dan bentuk dengan menggunakan vector networks. Sehingga tidak perlu lagi menghubungkan ke titik awal.
- Fitur main menu yang digunakan sebagai pemilihan menu, memasukkan plugin hingga widget yang bisa dimasukkan untuk mempermudah pengerjaan desain grafis terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Fitur menu utama pada Figma

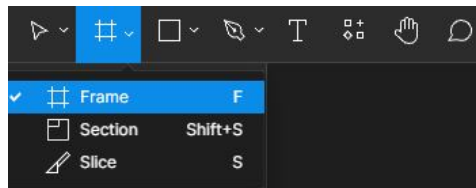
- Fitur pada Gambar 5 adalah Region Tools yang dapat digunakan untuk membuat frame, section serta melakukan slice frame.
- Selanjutnya pada Gambar 4 adalah fitur instant arc, peserta dapat membuat motif yang memerlukan bentuk busur, lingkaran, dan yang lain dengan mudah tanpa perlu takut hasilnya tidak lurus.



Gambar 4. Membuat motif/pola batik

- Untuk memberikan nama dari motif yang dibuat peserta dapat menggunakan fitur OpenType merupakan serangkaian fitur lanjutan font pada Figma. Pada fitur ini

dapat membuat font yang canggih sehingga dapat lebih mengekspresikan merek, nama atau brand yang dibuat.



Gambar 5. Membuat Frame

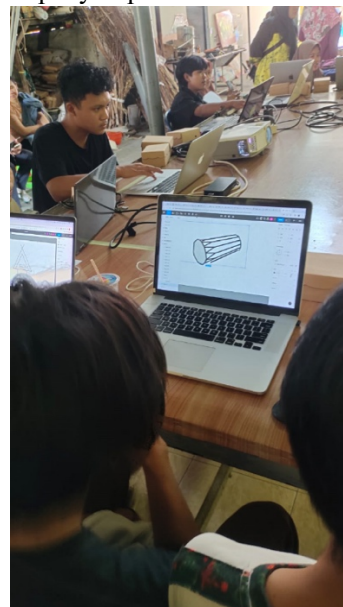
- Untuk Setting komponen layout secara otomatis, baik ke kanan, kiri, atas, atau bawah secara responsif dan mudah maka peserta dapat menggunakan fitur Stretch to fill
- Untuk membuat bentuk dengan menggunakan shape tools sebagai contoh akan digunakan salah satu gambar Lumbung pada Gambar 6 sebagai dasar acuan dalam latihan membuat bentuk pada Figma.



Gambar 6. Contoh motif lumbung yang dibuat dengan Figma



Gambar 7. Peserta menyimak penyampaian materi



Gambar 8. Pelaksanaan kegiatan pelatihan

Pelaksanaan pelatihan yang diselenggarakan pada bengkel Batik Sasambo Bumi Gora dapat berjalan lancar, peserta memiliki semangat yang tinggi dalam mengikuti pelatihan dengan mencoba beberapa motif atau pola batik sesuai arahan tutor dan pendamping membantu jalannya pelatihan seperti terlihat pada Gambar 7 dan 8. Peserta dapat membuat motif batik sesuai apa yang diinginkan dengan mudah, dapat memperbaiki, menambah atau mengurangi dari motif batik yang dibuat, mencoba dengan berbagai warna yang cocok, desain motif batik yang dihasilkan dapat disimpan dengan baik dan dapat digunakan kembali tanpa harus membuat baru tidak seperti pembuatan motif pada kerta yang setiap saat bisa rusak.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Pelatihan yang diselenggarakan dapat memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan kemampuan dalam pembuatan motif batik tidak hanya dilakukan secara manual tetapi dengan komputer menggunakan perangkat lunak berbasis vektor atau grafis
- b. Dengan adanya komunikasi yang baik antara pihak usaha industri batik Sasambo Bumi Gora dan tim pengabdian kepada masyarakat, sehingga kegiatan dapat terselenggara dengan baik dan antusiasme peserta pelatihan dalam mengikuti kegiatan yang langsung mempraktek setiap materi pelatihan, dan motivasi yang ditunjukkan oleh peserta untuk menanyakan tentang penggunaan setiap fitur – fitur yang tersedia pada aplikasi Figma sehingga peserta dapat membuat motif batik Sasambo dan menyimpan ke dalam file
- c. Respon yang positif dari pihak Mitra Batik Sasambo Bumi Gora bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bisa dilaksanakan secara berkelanjutan.

5.2 Saran

Untuk mengoptimalkan hasil pengabdian kepada masyarakat, maka perlu diberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Perlu tindak lanjut yang lebih serius dalam pembuatan motif batik dengan komputer sehingga motif batik Sasambo yang dibuat bisa terdokumentasi dengan baik.
2. Agar hasil dari kegiatan ini dapat dievaluasi secara intensif, maka diperlukan partisipasi aktif dari para pengrajin dan tempat mitra untuk tetap bisa berkomunikasi dengan tim, melalui media telepon, WhatsApp, dan atau media sosial yang lainnya.
3. Diperlukan adanya saran yang memadai bagi peserta pelatihan untuk keberlanjutan dari kegiatan pembuatan batik secara digital atau berbasis komputer.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Lalu Darmawan selaku Pimpinan Usaha Kerajinan batik Sasambo Bumi Gora dan para pengrajin yang telah memberikan kesempatan dan meluangkan waktu dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dari tim pengabdian Program Studi Teknik Informatika.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bayu Galih., 2 Oktober 2009. UNESCO Akui Batik sebagai Warisan Dunia dari Indonesia, Kompas.com. diunduh 26 Agustus 2023
- [2] Nisa,F, Mengenal Sejarah, Motif, dan Makna Batik Sasambo Khas 3 Suku Terbesar, GoodNews, Batik NTB: Mengenal Sejarah, Motif, dan Makna Batik Sasambo Khas 3 Suku Terbesar (goodnewsfromindonesia), Januari 2023
- [3] Linggauni, Mengenal Batik Sasambo, Persatuan Nama Tiga Suku di NTB, IDN Times, 2021
- [4] Kusuma , Dwi Adi, BatikSasambo NTB : pesona gaya batik khas Suku Sasak, Samawa, Bima, dan Dompu yang etnik dan edgy untuk acara kerja, santai, serta pesta, Tiara Aksa, 2012
- [5] Wahyu, Mengenal Batik Sasambo Lombok. Batik Khas NTB - Pagi Trans.

- [6] Lamusiah,Siti, Estetika Ragam Hias Batik Sasambo Di Sentral Kerajinan SMK 5 Pagesangan Mataram. Paedagoria. April 2015. ISSN 2086-6356 Vol. 11. No.1
- [7] Aorinka Anendya, “Apa Itu Figma? Penjelasan, Fitur, Keunggulan dan Manfaatnya”, (dewaweb.com)
- [8] Dwinawan, Tutorial Design menggunakan Figma, Insight, 2019