

**DEWA RA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PEMBUATAN TAS KULIT**



JURNAL

Oleh:

Rahmad Rofki Santoso

NIM: 1611944022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

**DEWA RA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PEMBUATAN TAS KULIT**



Oleh:


Rahmad Rofki Santoso

NIM: 1611944022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

DEWA RA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI TAS KULIT diajukan oleh Rahmad Rofki Santoso, NIM 1611944022 Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Agung Wicaksono, M.Sn.

NIP 19690110 200112 1 003/NIDN
0010016906

Pembimbing II/Anggota



Toyibah Kusumawati, M.Sn.

NIP 19710103 199702 2 001/NIDN
0003017105

Ketua Jurusan Kriya/ Ketua Program Studi
S-1 Kriya / Ketua/ Anggota



Dr. Alvi Lufiani, M.FA.

NIP 19740430 199802 2 001/NIDN 0030047406

DEWA RA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PEMBUATAN TAS KULIT

Oleh :

Rahmad Rofki Santoso
NIM 1611944022

INTISARI

Penciptaan Karya Tugas Akhir yang berjudul Dewa Ra Sebagai Sumber Inspirasi Pembuatan Tas Kulit. Penciptaan ini didorong adanya ketertarikan terhadap ornamen Dewa Ra dan bentuk ornamen yang ada di Mesir Kuno. Adanya penciptaan ini bermaksud menambah wawasan masyarakat terhadap karya kriya kulit dan mengenal ornamen di luar Asia dari seni rupa timur purba. Rumusan penciptaan dalam Tugas Akhir ini yaitu bagaimana konsep penciptaan karya, bagaimana proses penciptaan karya, dan bagaimana hasil karya tas kulit jenis *messenger bag*, *waist bag*, dan *duffel bag* dengan menerapkan bentuk dan ornamen Dewa Ra.

Metode penciptaan yang digunakan pada Tugas Akhir ini adalah pendekatan estetika dari Dharsono Soni Kartika dengan sifat-sifat yang menjadikan keindahan dari benda estetis yaitu, kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), dan kesungguhan (*intensity*), sehingga tercipta karya seni yang diharapkan. Adapun pendekatan ergonomi yang digunakan untuk karya dirancang sesuai ukuran standar manusia menggunakan data *antropometri*, sehingga terciptanya karya yang aman, nyaman, dan mudah dalam penggunaannya. Bahan yang digunakan adalah kulit nabati natural dan diwarnai merah, biru, coklat, emas dan warna khas yang ada di Mesir Kuno. Proses pengerjaan secara manual mulai dari perwarnaan, tahap *pyrography*, dan menjahit.

Penciptaan Tugas Akhir ini menghasilkan lima karya, yaitu (1) “Berjaya”, (2) “Kehidupan”, (3) “Perkasa”, (4) “Perjalanan”, (5) “*Egyptian God Ra*”. Melalui karya-karya ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam memberikan penyegaran baik secara visual karya kriya kulit di dalam lingkungan akademisi serta dapat menjadi pijakan khususnya penulis dalam berkarya ke depannya.

Kata Kunci: *Mitologi Mesir, Ornamen Dewa Ra, Messenger Bag, Waist Bag, Duffel Bag*

ABSTRACT

*The writing of this undergraduate thesis is entitled **Dewa Ra as a Source of Inspiration for Making Leather Bags**. This leather craft creation is driven by an interest in the ornament of Dewi Ra and other forms of ornaments during Ancient Egypt. This writing is intended to enhance people's insight of leather craftworks and introduce other ornaments outside Asia on the form of ancient eastern art. The formulations of creation discussed in this Final Project are namely the concept of works invention, the process of the creation of the work, and the product of leather messenger bag, waist bag, and duffel bag by applying the shapes and ornaments of God Ra.*

The method used in this work is the aesthetic approach of Dharsono Soni Kartika on the qualities that cause the beauty of an aesthetic object, namely unity, complexity, and intensity, so as to create the expected artwork. The ergonomic approach used for this undergraduate thesis is designed according to standard human sizes using anthropometric data, to create works that are safe, comfortable, and easy in their utilization. The materials used are natural leather and colored ones, red, blue, brown, gold, and the typical colors that existed in Ancient Egypt. The working process uses manual techniques starting from the coloring, the pyrography stage, and of course the sewing process.

The writing of this undergraduate thesis resulted in five works, those are (1) "Berjaya (Glory)", (2) "Kehidupan (Life)", (3) "Perkasa (Mighty)", (4) "Perjalanan (Journey)", (5) "Egyptian God Ra". Through these works, hopefully, they can become the researcher's real contribution in providing a visual refresher of leathercraft works in academia and as a foothold, especially for the researcher in his future works.

Keywords: Egyptian Mythology, God Ra's Ornament, Messenger Bag, Waist Bag, Duffel Bag

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Dalam mitologi Mesir terdapat keyakinan yang terkandung dalam mitos-mitos bagian dalam Mesir Kuno. Setiap kota memiliki Dewa pelindungnya masing-masing, salah satunya adalah raja para Dewa yaitu Amun sang pencipta segalanya, tidak ada ada Dewa lain yang bisa menciptakannya. Amun menciptakan dirinya sendiri dalam sebuah kegaiban, wujud pertama yang dipakai amun adalah salah satu wujud dari ogdoad kepercayaan ini bahwa delapan Dewa pertama (NU, Naunet, Hey, Hauhet, Kek, Kauket, Amun, Amaunet) yang

berkepala katak dan naga (Nardo,2011:3). Amun adalah yang terkuat menciptakan tujuh Dewa dan kemudian bergabung sebagai anggota ogdoad (Nardo,2011:10). Setelah melakukan penciptaan Amun naik ke langit dan berubah menjadi matahari yang memberi kehidupan, oleh karena itu ia sering dipanggil Amun-Ra atau Dewa matahari (Nardo,2011:11).

Ra adalah Dewa matahari Mesir Kuno. Ra juga dianggap Dewa tertinggi Mesir Kuno. Dewa Ra digambarkan sebagai tubuh seorang pria dengan kepala elang dengan *ankh* dan tongkatnya. Dewa Ra juga disimbolkan dengan kebaikan dan kebenaran. Penulis tertarik terhadap mitologi Dewa Mesir, khususnya kepada salah satu sosok dewa yang tertinggi di Mesir yaitu Dewa Ra untuk dijadikan sebagai sumber penciptaan karya tas. Karena, Dewa Ra adalah dewa yang terpenting dan orang-orang di Mesir percaya setiap malam dia ditelan oleh Dewi langit Nut. Sepanjang malam Ra berpergian melalui neraka dan dilahirkan kembali di setiap pagi.(Walker,2006:14)

Terpikirkannya tas sebagai karya TA, karena sesuai dengan perkembangan zaman saat ini tas terus digunakan oleh semua kalangan, baik kalangan atas atau kalangan bawah, pria maupun wanita di segala usia. Selain untuk menaruh barang tas juga berfungsi untuk mendukung penampilan atau sebagai pelengkap *fashion*. Menurut Song (2004: 1),

Seiring berkembangnya dunia *fashion* , *messenger bag*, *waist bag* dan *duffel bag* saat ini bergaya *fashionable* dan desainnya unik dengan berbagai macam variasi dan body tasnya. Pembuatan *messenger bag*,*waist bag* dan *duffel bag* dapat menggunakan berbagai bahan salah satunya menggunakan kulit tersamak nabati. Bahan kulit banyak digunakan sebagai media membuat hiasan dinding maupun produk kulit yang di produksi oleh pengrajin. Variasi yang diterapkan berupa ornamen Dewa Ra yang ada di Mesir Kuno serta menggunakan bentuk-bentuk peninggalan masyarakat Mesir Kuno yaitu, *jar*, *box*, *ankh* dan lain-lain. Bentuk ini akan diterapkan pada tas *messenger bag* dan *waist bag* karena memiliki daya tarik tersendiri.

Penciptaan karya ini ditunjukkan agar masyarakat pada umumnya dapat mengenal ciri khas budaya diluar negeri, salah satunya yaitu budaya yang ada di barat. Karya diwujudkan dalam bentuk karya tas kulit khususnya jenis tas *messenger bag* dan *waist bag*, tidak hanya menampilkan sisi fungsional saja tapi terdapat nilai estetika di dalamnya.

2. Rumusan Penciptaan

- a. Bagaimana membuat stilasi motif Dewa Ra pada *messenger bag*?
- b. Bagaimana membuat konsep perancangan *messenger bag* dengan ornament Dewa Ra?
- c. Bagaimana proses penciptaan dan hasil dari Dewa Ra sebagai sumber inspirasi untuk *messenger bag*?

3. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

1. Membuat motif Dewa Ra pada *messenger bag*.
2. Membuat konsep perancangan desain *messenger bag* dengan motif ornamen Dewa Ra.
3. Mewujudkan dan mengetahui hasil karya dari Dewa Ra sebagai sumber inspirasi *messenger bag*.

b. Manfaat

1. Sarana belajar dalam merancang karya tas selempang kulit.
2. Memberi penyegaran dan inspirasi bagi pemerhati seni melalui karya ini.
3. Menambah wawasan dan pengetahuan masyarakat umum terkait karya yang dihasilkan melalui penciptaan ini.
4. Menambah informasi dan wawasan pengetahuan penerapan ornamen pada tas kulit sehingga lebih bervariasi.

4. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

a. Metode Pendekatan

1. Ergonomi dalam proses desain merupakan aspek yang sangat penting dan baku. Bagaimanapun juga, perancangan seharusnya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan hubungan antara manusia dengan

benda atau hubungan antar pengguna dengan produk yang hendak dibuat. Pada, dasarnya ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perancangan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produknya (Palgunadi, 2008:71).

2. Pendekatan estetika menjelaskan adanya 3 ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik (indah) dari benda-benda estetis pada umumnya. Menurut Monroe Breardsley “Tiga unsur estetik, yaitu kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), kesungguhan (*intensity*)” (Kartika, 2007:63).

b. Metode Penciptaan

Metode penciptaan digunakan sebagai tahapan dasar dalam pembuatan sebuah karya agar penciptaan karya dapat terarah dengan jelas. Karya ini menggunakan metode penciptaan dari SP. Gustami yaitu:

a. Eksplorasi

Tahapan ini digunakan untuk menggali data dari ornamen dan bentuk Dewa Ra yang sudah ada, kemudian data digunakan untuk mencari bentuk baru dari bentuk dan ornamen Dewa Ra.

b. Perancangan

Tahap ini digunakan dalam penciptaan karya sebelum karya diwujudkan pada media kulit dengan teknik *pyrography*. Pada tahapan ini menghasilkan sketsa, gambar kerja, dan pola.

c. Perwujudan

Perwujudan karya dilakukan dengan tahapan yang sistematis agar tidak terjadi penyimpangan tema dan konsep atau karya keluar dari tema sebelumnya, yaitu mulai dari persiapan alat dan bahan, proses pengerjaan atau perwujudan karya, serta *finishing*.

5. Data Acuan dan Analisis Data Acuan



Gambar 1. Dewa Ra

(Sumber: <https://www.amazine.co/21733/Dewa-ra-mitos-makna-Dewa-matahari-pada-bangsa-Mesir-Kuno>, Diakses pada tanggal 26 Februari 2021)



Gambar 2 . Jar Mesir Kuno

(sumber: <http://halloweenfxprops.com>, diakses pada 17 september 2021 pukul 21.45 WIB)



Gambar 3 . Ankh Mesir Kuno

(sumber: <http://afrikaiswoke.com>, diakses pada 17 september 2021 pukul 21.45 WIB)

Gambar 1. Dewa Ra atau Dewa Matahari Mesir Kuno. Gambar 3 *Jar* Mesir Kuno Wadah atau Toples yang ada di Mesir. Gambar 3 *Ankh* Mesir kuno Melambangkan simbol kehidupan yang slalu dibaa oleh Dewa ra.

6. Desain Terpilih



Gambar 4. Desain Terpilih Karya 1



Gambar 5. Desain Terpilih Karya 2



Gambar 6. Desain Terpilih Karya 3

7. Alat dan Bahan

a. Alat dan Bahan

Alat Perwujudan Karya	Bahan Perwujudan Karya
Uncek, plong jahit ,koles, kuas, cutter, jarum, tinta perak, cutting mat, palu, landasan, penggaris, soldir, plong, amplas	Kulit nabati, kulit samak bulu, cat LD, cat bubuk, cat pigmen, benang, cat akrilik, lem neoprene, CMC, leather balm, lacq ater base & top coat, ritsliting, ring D, penait, keling, ring jalan

b. Teknik Perwujudan

1. Teknik ALP (Arah Lipat Pola)

Teknik ALP merupakan teknik yang sudah umum digunakan perajin dalam pengerjaan suatu produk tas.

2. Teknik Jahit Tangan

Menjahit adalah pekerjaan menyambung kain, bulu, kulit binatang, dan bahan-bahan lain yang bisa dilewati jarum jahit dan benang.

3. Teknik Pyrography

Teknik pirografi adalah teknik bakar yang menggunakan solder sebagai alat untuk membakar permukaan kulit nabati.

4. Teknik Molding

Teknik molding adalah cetakan atau proses yang dipergunakan dalam industri kulit untuk mencetak material kulit.

5. Teknik Finishing

Proses finishing adalah proses terakhir setelah membuat suatu karya, Karya pirografi pada kulit dapat dilanjutkan dengan sentuhan akhir untuk menambah penampilannya.

c. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan karya dimulai membuat pola tas dengan kertas malaga, setelah itu proses pemotongan bahan kulit dan kain lapis, tahap berikutnya pencetakan kulit dengan teknik molding, kemudian menghias dipermukaan kulit dengan pensil, tahap berikutnya menyodir permukaan kulit yang sudah dihias, setelah itu mewarna permukaan kulit yang sudah disoldir dengan pewarna kulit dan menggunakan kuas, setelah itu dirangkai kemudian diplong berbentuk garpu lalu kemudian proses menjahi secara manual. Langkah terakhir finishing.

B. HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN



Gambar 7. Karya Berjudul Berjaya
Foto : Rudi

Keterangan:

Judul : Berjaya
Teknik : Pirografi, , & Jahit Tangan (*Full Handmade*)
Media : Kulit Nabati
Pewarna : Cat LD, Cat Bubuk dan Mix Acrylic
Ukuran : 33 x 20 x 27 cm
Tahun : 2021

Berjaya memiliki makna berhasil, beruntung, menang, dan kemegahan. Dalam karya ini perupa merepresentasikan kemegahan didalam karya ini dengan mengepresikan bentuk karya peti emas. Hiasan ornamen Dewa Ra dalam karya ini merupakan gambaran kekuatan yang kuat dalam masa itu, sehingga dalam karya ini mesir memang negara terkaya dalam abad tersebut.

Perpaduan perwarna dan kulit nabati pada karya ini mengacu pada nilai estetik yaitu unity (kesatuan), harmony (keselarasan), balance (keseimbangan), dan kontras (perlawanan). Kesatuan dan keselarasan dalam karya ini terdapat pada warna yang dipilih oleh perupa yang memilih warna merah, biru dan emas untuk menghasilkan kesan warna khas dari Mesir itu sendiri. Sedang keseimbangan dan perlawanan terdapat pada warna coklat, hitam, dan natural. Warna-warna kontras pada karya, masih dapat seimbang dengan komposisi warna yang lainnya. Pemilihan Ornamen Dewa Ra menggambarkan bahwa di jaman itu mesir adalah negara yang kaya dan Tangguh . untuk mempertajam warna ornamen dikulit yang telah melalui tahap pirografi. Warna pada kulit yang cenderung ke warna terang akan dapat terlihat jelas apa bila diberi warna latar belakang coklat dan warna coklat adalah warna netral yang cocok untuk segala bentuk latar belakang untuk menonjolkan objek yang ingin menjadi point utamanya.



**Gambar 8. Karya Berjudul Kehidupan
Foto : Rudi**

Keterangan:

Judul	: Kehidupan
Teknik	: Pirografi, , & Jahit Tangan (<i>Full Handamde</i>)
Media	: Kulit Nabati
Pewarna	: Cat LD, Cat bubuk dan Mix Acrilic
Ukuran	: 25 x 10 x 44 cm
Tahun	: 2021

Kehidupan memiliki makna proses menetapkan identitas diri. Dalam kaidah kehidupan biasanya manusia sering diberikan pilihan dari Sang Pencipta dalam menjalani kehidupannya pada hari ini, esok hari, sebulan kedepan bahkan beberapa tahun kedepan. Dalam karya ini kehidupan di presentasikannya lewat hiasan atau bentuk symbol rekarnasi kehidupan yang selalu dibawa oleh Dewa Ra (Dewa Matahari) yang disekelilingi hiasan ornament burung elang dan bentuk simbol *ankh* yang memberikan kesan penuh, seperti makna simbol tersebut.

Perpaduan perwarna dan kulit nabati pada karya ini mengacu pada nilai estetik yaitu unity (kesatuan), harmony (keselarasan), balance (keseimbangan),

dan kontras (perlawanan). Kesatuan dan keselarasan dalam karya ini terdapat pada warna yang dipilih oleh perupa yang memilih warna merah, biru, emas dan coklat tua untuk menghasilkan kesan warna khas dari Mesir itu sendiri. Sedangkan keseimbangan dan perlawanan terdapat pada warna coklat tua dan *Havana red* merupakan warna-warna kontras pada karya ini namun, masih dapat seimbang dengan komposisi warna yang lainnya. Pemilihan Ornamen Dewa Ra dan bentuk simbol *ankh* menggambarkan bahwa di jaman itu Mesir adalah negara kehidupannya terus beregenerasi. Untuk mempertajam warna karya dan keestetikaan kulit yang telah melalui tahap pirografi. Warna kulit yang cenderung ke warna agak gelap ke terang akan dapat terlihat jelas apa bila diberi warna latar belakang coklat dan warna *Havana red* adalah warna coklat keorenan yang cocok untuk segala bentuk latar belakang untuk menonjolkan objek yang ingin menjadi point utamanya.



Gambar 9. Karya Berjudul Perkasa
Foto : Rudi

Keterangan:

Judul	: Perkasa
Teknik	: Pirografi, , & Jahit Tangan (<i>Full Handamde</i>)
Media	: Kulit Nabati
Pewarna	: Cat LD, Cat Bubuk dan Mix Acrilic
Ukuran	: 38 x 20 x 46 cm
Tahun	: 2021

Perkasa memiliki makna kuat, Tangguh serta berani. Perkasa merupakan gambaran dari bentuk karya yang dibuat oleh perupa yang mengambil tema Dewa Ra karena Dewa yang satu ini sangat kuat, Tangguh dan berani saat menghadapi musuh didepannya dan salah satu dewa tertinggi yang ada di Mesir Kuno. Hiasan pada karya ini tentu saja menggunakan ornamen yang ada di Mesir serta bentuk menggunakan bentuk *jar* (toples) pada keunikan karya ini serta ada hiasan Dewa ra yang timbul yang terbuat dari bahan kayu untuk menambah keunikan serta keestetikan karya ini bisa terlihat dengan indah.

Perpaduan perwarna dan kulit nabati pada karya ini mengacu pada nilai estetik yaitu unity (kesatuan), harmony (keselarasan), balance (keseimbangan), dan kontras (perlawanan). Kesatuan dan keselarasan dalam karya ini terdapat pada warna yang dipilih oleh perupa yang memilih warna merah, biru, emas dan coklat tua untuk menghasilkan kesan warna khas dari Mesir itu sendiri. Sedang keseimbangan dan perlawanan terdapat pada warna coklat tua dan *Havana red* merupakan warna-warna kontras pada karya ini namun, masih dapat seimbang dengan komposisi warna yang lainnya. Pemilihan Ornamen Dewa Ra dan bentuk *jar* (toles) menggambarkan bahwa di jaman itu mesir merupakan negara yang sudah maju . untuk mempertajam warna karya dan keestetikaan kulit yang telah melalui tahap pirografi. Warna kulit yang cenderung ke warna agak gelap ke terang akan dapat terlihat jelas apa bila diberi warna latar belakang coklat dan warna *Havana red* adalah warna coklat keorenan yang cocok untuk segala

bentuk latar belakang untuk menonjolkan objek yang ingin menjadi point utamanya.

C. KESIMPULAN

Pembelajaran tentang sejarah seni rupa dapat dilihat dari perkembangan seni rupa murni manca negara diluar asia berupa dari seni rupa timur purba. Mesir merupakan bangsa tertua di dunia lahir dari kesenian tersebut bangsa mesir mempunyai kepercayaan dengan berbagai kultus(pemujaan). Dewa Ra merupakan dewa yang tertinggi (Dewa Utama) dan yang terkuat yang ada di Mesir, sosok Dewa Ra sangat menarik memiliki figur yang elegan dengan penggabungan tubuh manusia yang berkepala elang.

Penciptaan karya seni tas didasari ingin menambah nilai estetika dan nilai guna kulit yang selama ini hanya digunakan untuk membuat penyekat ruangan dan hiasan dinding. Harapan penulis melalui karya ini ingin menambah nilai lebih tentang nilai kulit tersamak dengan membuat karya seni berbentuk benda-benda yang ada di mesir dan menerapkan ornamen Dewa Ra biar bisa menambah wawasan dan pengetahuan masyarakat tentang kebudayaan yang ada di luar Asia.

Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya seni tas semua ini adalah pengerjaannya dengan full tangan (*handcraft*), karena semua dikerjakan dengan tangan semua tanpa bantuan mesin sedikitpun. Teknik jahitannya pun dijahit dengan manual (*handmade*) yaitu dengan cara membuat lubang dengan alat khusus dan kebudian dijahit tangan. Jenis jahitan yang digunakan bentuknya menjelujur diluar semua. Pewarnaan pun menggunakan teknik satu persatu mewarnai perbagian yang mediannya kecil-kecil didalam gambar detail ornamen dan menggunakan Teknik *pirography* (*soldier*) untuk membuat kesan timbul dengan garis tegas diatas permukaan kulit tersamak.

DAFTAR PUSTAKA

- Nardo, Don . *Mitologi Mesir*. Indonesia: Oncor Semesta Publisier,2011
- Kartika, Dharsono Sony. *Estetika*, Bandung: Rekayasa Sains, 2007
- Walker, Jane. *100 Pengetahuan tentang MESIR KUNO*. Bandung: Miles Kelly Publising, 2006.
- Gustami, SP. (2007), *Butir-butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Pratista, Yogyakarta
- Palgunadi,Bram. 2008. *Desain produk 3 : Aspek-aspek Disain*. Bandung: Penerbit ITB
- Revaldo,Hegar Valdmar. 2017. *Mitologi Dunia*. Yogyakarta. DIVA Press
- Marsudi dan Yunanto, D. 2013. *Produk Non Alas Kaki dan Non Busana*. Departemen Pendidikan dan kebudayaan, Yogyakarta
- Hidayat,Y dan Susilowati, T. 2018. *Panduan Pendirian Usaha Kerajinan Tas Kulit*. Badan Ekonomi Kreatif. Universitas Sebelas Maret. Jawa Tengah
- Nugraha, Arya Widya. 2018. *Kerajinan Tangan Dari Kulit*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama
- Rahman, Nurul Istiqomah. 2020. *Bentuk Atap dan Ornamen Rumah Adat Tongkongan Toraja Pada Tas Kulit Jenis Messenger Bag*. Yogyakarta
- Halimah, Nur. 2020. *Penerapan Bentuk Burung Lovebird Pada Handbag Wanita Dengan Teknik Applique*.Yogyakarta