

**PEMANFAATAN LIMBAH KAYU DALAM TAS
WANITA**



JURNAL

SITI MAESAROH

NIM 1812085022

PROGRAM STUDI S-1 KRIYA

JURUSAN KRIYA SENI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2022

PEMANFAATAN LIMBAH KAYU DALAM TAS

WANITA



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni

2022

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

PEMANFAATAN LIMBAH KAYU DALAM TAS WANITA diajukan oleh Siti Maesaroh, NIM 1812085022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90617), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima



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

Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.

NIP. 19740430 199802 2 001/NIDN. 0030047406

PEMANFAATAN LIMBAH KAYU DALAM TAS WANITA

Siti Maesaroh

Aruman, S.Sn., M.A

Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.

INTISARI

Retro menjadi salah satu gaya lampau yang ada sejak tahun 70an dan menjadi tren sebagian besar orang pada saat itu, karakteristik motif yang monoton dengan warna yang cerah membuat banyak yang menyukai gaya tersebut. Selain itu kesan klasik dan menarik menjadi salah satu hal yang dipertimbangkan. Tren lampau menjadi salah satu gaya yang menarik untuk diangkat kembali karena mengingatkan akan masa lalu, maka kerinduan mengenai masa lalu dapat tergambarkan melalui gaya retro. Mengolah sebuah bahan tidak terlepas dengan adanya proses produksi, dari proses produksi akan ada yang terbuang sebagai limbah, maka perlu menerapkan sebuah gaya hidup *sustainable living* dalam menerapkan proses berkarya guna mengurangi limbah yang semakin menumpuk. Bagaimana konsep, proses, dan hasil dari perwujudan karya, dengan tujuan untuk dapat memahami konsep dalam mengolah sumber ide dari proses perwujudan tas wanita, dengan berinovasi dalam membuat karya menggunakan macam bahan yang sudah tidak digunakan. Metode pendekatan menggunakan estetika yang dirumuskan oleh Hendriyana, yaitu sebuah keindahan yang diwujudkan melalui unsur visual, seperti titik, garis, warna, raut-bentuk, bidang, dan tekstur. Ergonomis, mengacu pada apa yang disampaikan oleh Bram yang menjelaskan mengenai aspek dalam sebuah kenyamanan produk guna, bagaimana sebuah karya mampu memenuhi kebutuhan pasar. Metode penciptaan menerapkan *Practice Ied Reserch* mengacu pada isu permasalahan yang ada dilingkungan sekitar. Dengan membuat 17 sketsa dengan 4 sketsa terpilih. Untuk teknik menggunakan teknik ukir dan teknik kerja bangku. Hasil dari perwujudan penciptaan ini adalah karya berupa produk tas kayu wanita.

Kata Kunci: *Gaya Retro, Tas, Pemanfaatan Limbah, Sustainable Living.*

ABSTRAK

Retro is one of the past styles that has existed since the 70s and became a trend for most people at that time, the characteristic of monotonous motifs with bright colors made many people like this style. In addition, the classic and attractive impression is one of the things to consider. The past trend is one of the interesting styles to be brought back because it reminds me of the past, so the longing for the past can be depicted through retro style. Processing a material cannot be separated from the production process, some will be wasted as waste, it is necessary to apply a sustainable living lifestyle in implementing the work process to reduce the waste that accumulates. What are the concepts, processes, and results of the embodiment of the work, to be able to understand the concept of processing the source of ideas from the process of an embodiment of women's bags, by innovating in making works using types of materials that are no longer used. The approach method uses aesthetics formulated by Hendriyana, namely a beauty that is realized through visual elements, such as points, lines, colors, shapes, fields, and textures. Ergonomics refers to what Bram said which explains aspects of the convenience of a product to use and how to meet market needs. The creation method applying the Practice Led Research refers to the issues that exist in the surrounding environment. By making 17 sketches with 4 selected sketches. For techniques using carving techniques and bench work techniques. The result of the embodiment of this creation is a work in the form of a women's wooden bag product.

Keywords: Retro Style, Bags, Waste Utilization, Sustainable Living.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Manusia memiliki kecenderungan dan kebiasaan yang sama dalam beberapa faktor secara internal maupun eksternal. Hampir sebagian besar kebiasaan manusia memiliki keinginan untuk bergaya atau memamerkan sesuatu, hal ini mengakibatkan orang memiliki rasa untuk mendapatkan sesuatu yang baru. Maka menciptakan sebuah pembaharuan dapat menjadi nilai tambah untuk pemenuh kebutuhan bagi masyarakat. Kebutuhan sekunder merupakan kebutuhan guna menunjang produktivitas serta peningkatan kualitas hidup dalam mempermudah dan membantu manusia saat beraktivitas. Tas menjadi salah satu contoh dari kebutuhan sekunder.

Pembahasan dalam konsep penciptaan tren gaya lampau yang muncul kembali serta mengenai isu lingkungan. Adanya perkembangan sebuah *fashion* berimbas kepada hasil buangan serta dampak yang ditimbulkan, namun orang belum banyak sadar bahwa semakin banyak produksi pakaian semakin banyak limbah dan penebangan pohon dapat menyebabkan keadaan lingkungan tidak seimbang. Kaitannya dengan adanya konsep *sustainable living* pada karya, sehingga memanfaatkan limbah menjadi sesuatu kombinasi karya kriya yang menarik.

Produk tas kayu desain dengan menarik agar dapat di *mix and match* pada fashion gaya apapun, seperti formal maupun nonformal. Dengan mempertimbangkan beberapa hal. Seorang desainer yang berasal dari Turki yang bernama Merve Burma dengan nama *brand* nya “GRAV GRAV”, beliau yang menginspirasi dalam melihat fashion pada tas kayu, “GRAV GRAV” yang memproduksi tas kayu dengan sulaman benang di atasnya. Kebanyakan tas yang dibuatnya memiliki ciri khas bentuk yang simpel namun menarik. Perbedaan tas yang dibuat oleh penulis dan karya yang dibuatnya dapat dilihat dari segi komponen bahan dan desain nya. Dari penulis sendiri menggunakan limbah kayu, sedangkan dari karya nya menggunakan kayu baru, selain itu ornamen pada tas yang berbeda.

2. Rumusan Penciptaan

- a. Bagaimana konsep penciptaan karya dengan sumber ide gaya retro kedalam bentuk tas kayu
- b. Bagaimana proses dan hasil perwujudan karya dengan sumber ide gaya retro kedalam bentuk tas kayu?

3. Metode Penciptaan

Mempelajari dan menekankan penelitian pada metode sebagai analisis dalam proses berkarya, agar lebih memahami aspek didalamnya seperti sensitivitas atau daya peka adalah kepekaan seseorang terhadap suatu persoalan atau fenomena yang terjadi diluar dirinya atau terjadi dalam kehidupan masyarakat (Hendriyana 2021:54). Menggunakan metode *Practice-Ied Research (Pre-Factum)*, metode ini mengacu pada isu dan permasalahan yang ditemukan di masyarakat/ di lapangan yang mengacu pada tujuan dalam penelitian nya

Beberapa tahapan penulisan penelitian dalam praktik seni, kriya, dan desain pada alur tahap *Practice Ied Reserch* (Hendriyana 2021: 56) yang dilakukan, berikut tahapan nya:

- a. Tahap Pertama praperancangan. Tahap dimana mulai dengan mengeksplorasi dan penjajakan berkaitan dengan isu yang berkembang dimasyarakat.
- b. Tahap kedua adalah tahap perancangan, dari konsep yang telah menjadi garis besar dalam merumuskan ide-ide yang dikembangkan menjadi *prototype* yang memuat nilai, fungsi, dan makna dalam karya yang diwujudkan.
- c. Tahap ketiga yaitu tahap perwujudan, tertuju pada kematangan konsep dilanjutkan pada proses visualisasi secara detail dan menyeluruh
- d. Tahap penyajian, menentukan substansi yang perlu dikaitkan kedalam karya yang telah selesai dalam pengerjaan nya.

4. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Keindahan karya yang berupa produk digambarkan dengan mendefinisikan konsep yang dirancang melalui media yang digunakan dengan ide rancangan yang telah didesain dengan mengacu pada referensi yang telah diperoleh sebagai acuan, berupa tren *fashion* retro kedalam tas kayu. Menyadari hal yang mendasari sebuah keindahan yang diperoleh dari adanya pengalaman estetika, hal ini selaras dengan apa yang disampaikan oleh Sumardjo (2008: 1) dalam buku yang ditulis oleh Hendriana (2021: 5). Memberikan gambaran dalam membuat karya. Dalam menemukan sebuah keindahan didalamnya maka perlu mendefinisikan sebuah keindahan karena adanya beberapa faktor pendukung, maka mengacu pada kajian estetika yang ditulis oleh Hendriana, mengenai sebuah keindahan. Menurut Rispul (2012: 91) dikutip dari *Journal Seni Kriya Antara Teknik dan Ekspresi* bahwa dalam berekspresi melalui karya seni merupakan salah satu kebutuhan manusia yang tergolong dalam kebutuhan akan keindahan, maka sebuah keindahan sangat erat kaitannya dalam proses berkarya, karena ada keindahan didalamnya yang perlu diperhatikan.

b. Pendekatan Ergonomis

Produk fungsional dalam aspek pembuatannya perlu mempertimbangkan segala aspek yang membahas mengenai barang fungsi. Karena dalam penggunaan diharuskan mampu menyesuaikan dan menyeimbangkan antara nilai, fungsi, dan kebermaknaan serta inovasi, dalam konsep membuat sebuah produk. Membahas mengenai sebuah produk kriya terutama tas kayu, membuat tas yang kekinian dengan mengangkat tema lampau menjadikan karya tersebut dapat diterima kalangan yang menyukai *trend and fashion*. Produk tas kayu tersebut tidak hanya dibuat dengan desain yang klasik dan unik, namun mempertimbangkan

aspek kenyamanan pemakai, agar pemakai nyaman menggunakan produk tersebut. Sehingga tidak hanya desain nya, namun secara fungsi nya mampu memberikan kepuasan tersendiri bagi pemakainya. Teori fungsi menurut Victor Papanex 1984 dikutip oleh Hendriyana (2021:98) bahwa pemahaman mengenai ergonomi kaitanya tentang ilmu hubungan antar manusianya beberapa yang telah dijelaskan dapat dijadikan pemahaman apa saja yang perlu kaitkan dalam pengkaryaan, dengan menerapkan konsep ergonomi menurut Bram (2008: 82) dikutip dari skripsi suharyanti, memberikan penjelasan mengenai landasan bagaimana sebuah penjelasan sebuah ergonomi.

B. PEMBAHASAN DAN HASIL

1. Pembahasan

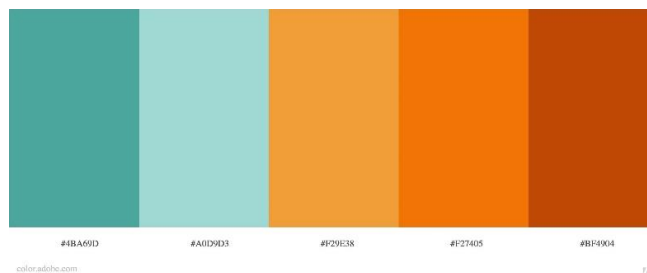
a. Sumber Penciptaan



Gambar 1. *Fashion Gaya Retro*
(sumber:
<https://id.pinterest.com/okchicas.com/>
Diakses pada 30 Januari 2022)



Gambar 2. Bentuk Tas Jinjing
dengan Scraf (sumber:
<https://id.pinterest.com/AmeliaScarf=Ivory/stylishequestrian.com/>
Diakses pada 23 Juni 2022)



Gambar 3. Palet Warna Retro (sumber:
<https://id.pinterest.com/society6.com/MXTP/>
Diakses pada 09 Mei 2022)



Gambar 4. Serat Pada Kayu Jati

(sumber: [https://id.pinterest.com/amberbluemediia.com/amberbluemediiaanddesign/Diakses pada 09 Mei 2022](https://id.pinterest.com/amberbluemediia.com/amberbluemediiaanddesign/Diakses%20pada%2009%20Mei%202022))



Gambar 5. Susunan Potongan Kayu

(sumber: [https://id.pinterest.com/casa.abril.com.br/Diakses pada 09 Mei 2022](https://id.pinterest.com/casa.abril.com.br/Diakses%20pada%2009%20Mei%202022))



Gambar 6. Permukaan Kayu di Cat
(sumber: [https://my-best.id/137456/Diakses pada 20 Juni 2022](https://my-best.id/137456/Diakses%20pada%2020%20Juni%202022))

Menganalisis dari beberapa gambar yang menjadi referensi, menjadi data acuan dalam mengembangkan desain dan rancangan karya. Dalam menganalisis sebuah data acuan, perlu teliti dalam melihat hal yang menjadi menarik dan berbeda. Berikut penjabaran analisis dari acuan tersebut:

1) Gaya Retro

Acuan yang menjadi tolak ukur dalam menempatkan sudut pandang yang mengarah pada gaya retro tahun 70an, dimana karakteristik memiliki warna dan motif yang unik sehingga dari *fashion* pakaian tersebut dapat berkembang menjadi inspirasi dan ide yang dapat dituangkan kedalam tas kayu yang akan dibuat. Pada beberapa gambar yang di cantumkan tidak hanya *fashion* nya, namun ada beberapa yang dapat diambil pada gaya retro selain *fashion*, seperti macam barang yang ada pada masa itu.

2) Bentuk Tas

Beberapa acuan bentuk tas menjadi acuan dalam mengembangkan bentuk desain tas kayu tersebut menjadi lebih unik dan menarik, sesuai dengan gaya pada masa 70an, namun menyeimbangkan dengan gaya saat ini. Beberapa bentuk tas yang dicantumkan, memiliki gaya berbeda beda, sehingga memberikan inspirasi dalam setiap desain tas nya bagaimana dan seperti apa, ada beberapa yang hanya di jadikan acuan pada bagian tertentu, seperti bagian lapisan dalam, atau bagian pegangan tas, dan bentuk dasar tas.

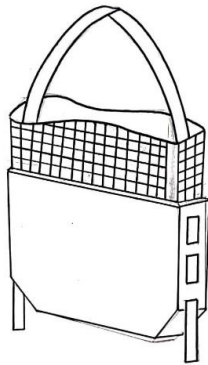
3) Warna yang Digunakan

Menyesuaikan dengan gaya retro yang memiliki berbagai macam kombinasi warna, maka perlu palet warna sebagai penggambaran warna gaya retro. Selain itu warna yang ada sebagai ciri khas gaya retro, maka perlu diaplikasikan kedalam tas kayu tersebut. Melakukan *mix and match* warna sesuai dengan konsep.

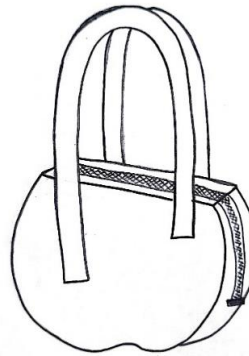
4) Kayu yang Digunakan

Penggunaan kayu pada karya tas ini menggunakan bahan limbah kayu jati dan kayu sonokeling tidak terpakai. Pemilihan limbah sebagai penerapan konsep *sustainable living* yang ingin mengurangi pemakaian sumber daya alam, selain itu kayu jati dipilih karena kualitas serta seratnya yang sesuai dengan konsep yang dibuat. Pada penggunaan limbah tidak semua permukaan bawaan kayu dalam kondisi baik, sehingga perlu adanya upaya untuk dapat mengurangi ketidak sempurnaan kayu dengan menutupinya menggunakan cat ramah lingkungan seperti cat *water based*, seperti cat mowilex.

b. Rancangan Karya



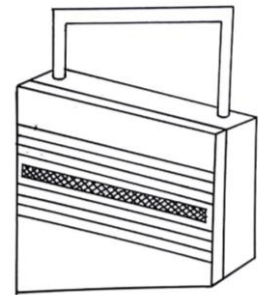
Gambar 7. Sketsa 1
(sumber: Siti Maesaroh, 2022)



Gambar 8. Sketsa 2
(sumber: Siti Maesaroh, 2022)



Gambar 9. Sketsa 3
(sumber: Siti Maesaroh, 2022)



Gambar 10. Sketsa 4
(sumber: Siti Maesaroh, 2022)

c. Teknik Pengerjaan

1) Teknik Ukir

Merupakan suatu proses dalam pengerjaan bahan kayu dengan menggunakan alat pahat sebagai peralatannya, teknik ukir ini diperlukan untuk membentuk motif sesuai dengan desain yang telah dibuat.

2) Teknik Kerja Bangku

Merupakan teknik yang digunakan untuk pengerjaan kayu dengan cara memotong, pengetaman, meluruskan siku, dan penyambungan papan kayu sesuai dengan ukuran kayu yang diperlukan. Menggunakan alat mesin kayu berupa mesin bor, mesin potong, dan beberapa mesin pendukung lainnya.

2. Hasil

a. Tinjauan Karya 1



Gambar 11. Karya *Sling Bag I*
(sumber: Siti Maesaroh, 2022)

Judul : *Sling Bag I*
Bahan : Limbah Kayu Jati
Teknik : Teknik Kerja Bangku
Ukuran : 29.5 cm X 28cm
Dokumentasi : Siti Maesaroh
Tahun Pembuatan : 2022

Deskripsi Karya :

Karya pertama dengan mengacu pada bentuk tas wanita lampau yang memiliki bentuk yang kaku dengan ukuran yang lebih besar dari tas jinjing biasanya. Penggunaan bahan kayu di mix dengan kain motif kotak kotak dengan kain jeans biru muda polos mengacu pada pakaian pada masa 70an. Konsep tas pertama dapat digunakan dengan berbagai cara sesuai dengan keinginan penggunanya, seperti bagaikan Panjang tali yang dapat di *setting* Panjang pendeknya. Seta dapat dijadikan bentuk *tote bag*.

b. Tinjauann Karya 2



Gambar 12. Karya Tas Jinjing I
(sumber: Siti Maesaroh, 2022)

Judul : Tas Jinjing I
Bahan : Limbah Kayu Sonokeling
Teknik : Teknik Ukir
Ukuran : 23 cm X 18 cm
Dokumentasi : Siti Maesaroh
Tahun Pembuatan : 2022

Deskripsi Karya :

Karya ke-2 memiliki bentuk menyerupai bentuk apel, dengan permukaan kayu yang halus serta warna kehitaman dari warna dasar kayunya, menambah ke unikan pada tas nya. Kayu yang digunakan di padukan dengan dua warna kain berbeda, yaitu kain berwarna hitam dan orange, yang menambaha nilai keunikan terendiri pada tas kayu tersebut, selain itu bagain pengunci tali, menggunakan bahan paku jeans kecil, yang menambahkan kesan klasik.

c. Tinjauan Karya 3



Gambar 13. Karya Tas Jinjing II
(sumber: Siti Maesaroh, 2022)

Judul : Tas Jinjing II
Bahan : Limbah Kayu Jati dan Limbah Kayu
Sonokeling
Teknik : Teknik Kerja Bangku
Ukuran : 23 cm X 25 cm
Dokumentasi : Siti Maesaroh
Tahun Pembuatan : 2022

Deskripsi Karya :

Karya ke-3 memiliki bentuk yang menyerupai bagian leher pada pakaian, yang membentuk sudut lancip. Tas dengan bagian aksen pada permukaan yang membentuk warna catur, berupa hitam dan putihnya. Dengan bagain tas yang lebih lebar dibagian bawah, menambah kesan tas yang terkhususkan kepada wanita. Penilihan kombinasi warna menambah kesan elegan pada tas tersebut.

d. Tinjauan Karya 4



Gambar 14. Karya Tas Jinjing III
(sumber: Siti Maesaroh, 2022)

Judul : Tas Jinjing III
Bahan : Limbah Kayu Jati
Teknik : Teknik Kerja Bangku
Ukuran : 34 cm X 30 cm
Dokumentasi : Siti Maesaroh
Tahun Pembuatan : 2022

Deskripsi Karya :

Karya ke-4 didesain dengan mengacu pada bentuk yang simpel dan kekinian namun dapat memberikan sentuhan gaya retro didalamnya, dengan warna serta pola pada kain yang mendukung. Pemilihan warna yang cerah pada karya tas kayu ke-4 memunculkan kesan retro lebih dalam lagi, karena menggambarkan keceriaan. Bentuk tas yang kaku menyerupai bentuk radio, namun pada penggunaannya membuat pemakainya terlihat menarik dan unik. Untuk bagian dalam tas, terdapat beberapa *space* untuk barang-barang tertentu

C. KESIMPULAN

Konsep Penciptaan yang diangkat kaitanya dengan tren atau gaya yang berkembang saat ini berupa tren gaya retro. Retro sendiri merupakan sebuah gaya yang ada pada masa lampau, yang memiliki ciri khas warna yang terang dan hangat dengan desain dan motifnya yang monoton. Namun hal ini menjadi sesuatu yang menarik bagi penikmat gaya lampau yang terkesan unik dan klasik. Selain gaya retro, sebagai acuan desain yang ingin mengangkat sebuah isu lingkungan yang semakin meresahkan, karena merusak sistem pada lingkungan dengan pengurangan penggunaan kayu baru serta pemanfaatan pakaian atau kain yang sudah tidak terpakai menjadi barang fungsional yang memberikan nilai tambah bagi masyarakat, secara kegunaannya maupun secara ekonomi.

Metode penciptaanya menggunakan estetika serta ergonomis sebagai kerangka teori pendukung. Kemudian di analisis dalam metode *Practice-Ied Reserch*. Reserch ini berfokus pada isu yang ada dilingkungan. Sehingga dari metode yang di gunakan, belajar menemukan dan membuat sebuah inovasi dalam berkarya, agar mendapatkan ilmu yang lebih luas dalam proses berkarya atau dengan kata lain dapat menemukan sebuah proses dalam memudahkan dalam bagaimana membuat tas. Selain itu kebermanfaatan lebih diutamakan dalam menciptakan karya tersebut agar dapat ditiru maupun dikembangkan kembali oleh para pelaku usaha, terutama dibidang seni kriya kayu.

D. SARAN

Aspek dalam penciptaan tas kayu bergaya retro, mulai dari rancangan ide, konsep, hingga pembuatan desain, perlu menakan kan kembali rancangan dan desain yang akan dipilih. Sebagai sarana dalam upaya penerapan *sustainable living*, perlu lebih paham dalam penerapannya dalam kehidupan sehari hari. Maka dalam pengkaryaan tidak hanya bahan utama yang menggunakan limbah, melainkan bahan dan alat lainnya, juga mampu mengurangi penggunaan bahan baru yang menimbulkan pencemaran lingkungan, seperti bahan untuk finishing. Selain itu, alat yang digunakan

juga diharapkan mampu mengurangi penggunaan listrik, sehingga meminimalisir penggunaan bahan dan alat yang seharusnya tidak diperlukan. Selain itu dalam proses berkarya perlu lebih belajar lagi dalam mencari solusi dalam mengerjakan karya, seperti bagaimana cara efektif dalam pengerjaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, Firman. 2018. Kajian Estetika Dalam Tema Keseharian Karya Seni Keramik Jenny Lee. Skripsi S-1 Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Edy Susilo, dan Hendariningrum Retno. 2008. Fashion dan Gaya Hidup: Identitas dan Komunikasi. *Journal Ilmu Komunikasi*. Vol.6 No.2.
- Fathurrohim, Yazid. 2020. Perancangan Interior Retro Center Di Bandung. Skripsi Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia Bandung.
- Hendriyana, Husen. 2021. *Metodologi Peciptaan: Penciptaan Karya*. Penerbit ANDI.Yogyakarta.
- Rispul. 2012. Seni Kriya Antara Tekhnik dan Ekspresi. *Journal Seni Kriya*. Vol.1 No.1.
- Sumino, dan Gilang Romadhon. 2021. Kayu Midi Sebagai RAW Material Pembuatan Casing Teknologi Informasi. *Journal Seni Kriya*. Vol 10, No.2.
- Suharyanti, Titik. 2017. Visualisasi Letupan Kawah Sikidang Dengan Motif Batik Klasik Pada Busana Cocktail. Skripsi S-1 Program Studi Kriya Tekstil, Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- _____. 2011. *Sustainable Living Handbook: A Citizen's Guide to Thoughtfull Action*. Oregon State University Extension. Oregon.

DAFTAR LAMAN

<https://www.awalilmu.com/2017/09/pengertian-unsur-estetika-dan-unsur-ergonomis-produk-kerajinan.html>// Diakses pada 17 Maret 2022, pukul 8.29

<https://www.pinhome.id/kamus-istilah-property/retro/>// Diakses pada 18 Maret 2022, pukul 13.00

<http://news.unair.ac.id/2021/08/20/sustainable-fashion-konsep-jitu-untuk-mengurangi-limbah-tekstil/>, Diunduh 09 Mei 2022

<https://www.thespruce.com/what-is-retro-style-furniture-1391679>// Diakses Pada 21 Mei 2022

