

**IKAN KAKAP PUTIH SEBAGAI INSPIRASI
PENCIPTAAN PRODUK KULIT DALAM ELEMEN
INTERIOR**



JURNAL TUGAS AKHIR

Sidik Abdul Manaf

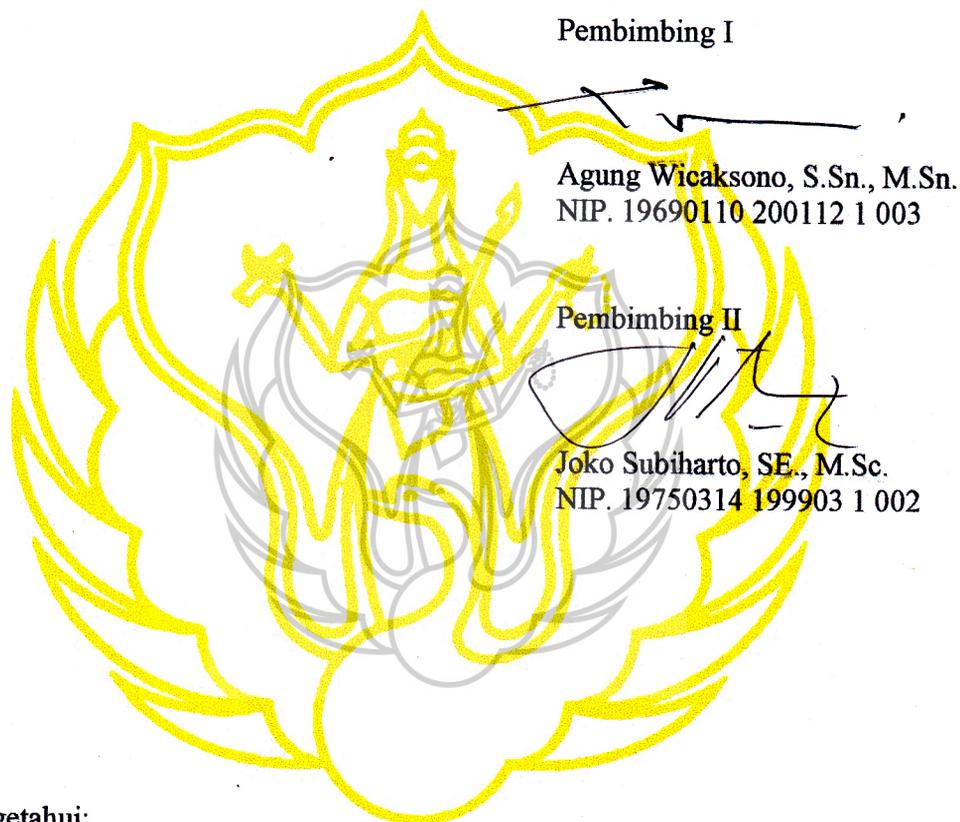
NIM 1310018422

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

2018

Jurnal Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

**IKAN KAKAP PUTIH SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN PRODUK KULIT
DALAM ELEMEN INTERIOR** diajukan oleh Sidik Abdul Manaf, NIM 1310018422
Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni
Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 6
Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Mengetahui:

Ketua Jurusan Kriya Seni
Selaku Ketua Tim Pembina Tugas Akhir

Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.
NIP 19620729 199002 1 001

IKAN KAKAP PUTIH SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN PRODUK KULIT DALAM ELEMEN INTERIOR

Oleh: Sidik Abdul Manaf, NIM 1310018422, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, e-mail: dikunaguero@gmail.com

Intisari

Ikan kakap putih merupakan ikan pemangsa yang hidup di dasar, kemudian besarnya manfaat serta keunikan dari bentuknya menjadi hal yang menarik. Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan mendeskripsikan proses berkarya kriya kulit sapi samak nabati dengan ikan kakap putih sebagai sumber ide menggunakan teknik *carving*, *tolling*, *molding* dalam proses pengerjaannya, dari bentuk ikan kakap putih menjadi inspirasi dalam elemen pendukung pada ruang keluarga. Penciptaan karya ini dilakukan dengan metode penciptaan mulai dari eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Dalam tahap eksplorasi, adalah mencari data secara langsung dan studi pustaka. Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan, pada tahap ini dilakukan pembuatan gambar kerja dan pembuatan gambar pola. Tahap yang terakhir adalah tahap perwujudan, dalam tahapan ini dilakukan proses berkarya sesuai dengan rancangan karya hingga proses *finishing*. Hasil penciptaan produk berjumlah enam. Yaitu rak buku satu buah, jam dinding satu buah, lampu dinding dua buah, lampu meja dua buah, *hanger* dua buah, *stand note book* dua buah. Semua karya berbahan utama kulit nabati dengan bentuk ikan kakap putih. Warna yang digunakan pada semua karya adalah warna coklat.

Kata kunci: *ikan kakap putih, produk kulit, elemen interior*

Abstract

Barramundi is a predatory fish that lives on the base, then the magnitude of the benefits and uniqueness of the shape becomes an interesting thing. Final Project This art work aims to describe the process of creating a cow leather tanned cow craft with white snapper as a source of ideas using carving techniques, tolling, molding in the process, from the form of barramundi to be an inspiration in the supporting elements in the living room. The creation of this work is done by the method of creation from exploration, design, and manifestation. In the exploration phase, is to search for data directly and literature study. The next stage is the design stage, at this stage done drawing work and drawing patterns. The last stage is the stage of embodiment, in this stage done the process of work in accordance with the design of the work until the finishing process. The results of product creation amounted to six. One book case, one wall clock, two wall lamps, two table lamps, two hanger, two note book stands. All the works are made from vegetable leather with white snapper. The colors used in all works are brown.

Keywords: *Barramundi, leather products, elements interior*

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Ikan kakap putih merupakan salah satu bagian dari objek yang berada di alam. Ikan kakap putih merupakan ikan pemangsa yang hidup di dasar perairan mulai dari perairan payau, tawar, hingga asin. Alasan pemilihan ikan kakap putih disebabkan oleh besarnya manfaat dan keunikan bentuknya.

Manifestasi seni banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Karya tersebut dapat dijadikan elemen pelengkap pada ruang dalam rumah. Karya seni yang digunakan sebagai fungsional lazim disebut produk. Penciptaan produk memiliki dua aspek yang perlu diperhatikan, yaitu aspek fungsi dan estetika.

Ruang dalam rumah terdapat salah satu ruang yang biasanya banyak digunakan untuk aktifitas bertemunya anggota keluarga. Ruang ini disebut ruang keluarga atau *living room*. Ruang keluarga banyak mempertimbangkan faktor kenyamanan dan ketenangan. Interior yang ada pada ruang keluarga pun dirancang sesuai dengan fungsi dan kegunaan serta mencerminkan perasaan hati dan kepribadian penghuninya.

Penerapan bahan baku utama kulit sapi samak nabati, dengan penggunaan bahan tersebut bertujuan untuk menunjukkan karakteristik dari bahan kulit secara nyata agar memperoleh kesesuaian dengan konsep. Penerapan teknik merujuk pada beberapa teknik yang diajarkan dalam kriya kulit. Teknik yang disematkan berupa *carving*, *tolling*, *molding*, dan teknik pendukung seperti tempel. Teknik-teknik tersebut digunakan agar produk tercipta sesuai dengan harapan.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana menciptakan produk kulit sebagai elemen interior dengan bentuk ikan kakap putih sebagai sumber ide penciptaan dengan menggunakan media kulit samak nabati dalam karya seni kriya kulit?

3. Metode Penciptaan

Dalam Tugas Akhir Karya Seni ini digunakan metode penciptaan seni yang terdiri dari tiga tahapan yaitu; eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Gustami, 2007: 329).

B. Hasil dan Pembahasan

1. Eksplorasi

Tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi berupa buku, majalah, dan jurnal yang berkaitan dengan tema tugas akhir ini. Dalam tahapan ini penulis mengumpulkan data tentang ikan kakap putih, segala hal yang terkait dengan ikan kakap putih baik dari karakteristik dari ikan kakap putih hingga data tentang habitat ikan kakap putih penulis pelajari.

Studi pustaka adalah kegiatan mempelajari tentang ikan kakap putih, segala hal terkait anatomi, karakteristik kemudian ekosistem pun dipelajari. Observasi untuk menambah pengetahuan lebih tentang ikan kakap putih khususnya anatomi dilakukan di saat mendapatkan hasil pancingan.

Setelah semua data diperoleh selanjutnya adalah Pengolahan dan analisa data. Hasil dari penjelajahan dan analisis data tersebut dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Sebelum membuat karya seni, penulis terlebih dahulu mengumpulkan data yang bersangkutan guna menambah referensi dan sumber ide sebelum membuat sketsa.

Selanjutnya adalah eksplorasi sket untuk produk. Pengerjaan sket dilakukan secara manual pada kertas A4 dengan menggunakan *drawing pen*. Sket yang dibuat adalah rak buku, jam dinding, lampu tempel, lampu meja, hanger, dan stand note book. Dalam proses pembuatan sket yang semua berjumlah delapan belas sket, kemudian dipilihlah enam sket yang akan direalisasikan dalam bentuk produk.

2. Perancangan

Perancangan adalah tahapan selanjutnya setelah tahap eksplorasi. Dalam tahapan ini penulis merancang atau mendesain produk yang akan diwujudkan nantinya. Acuan dari pembuatan desain ini adalah berasal dari sket terpilih pada tahapan eksplorasi. Pada Tugas Akhir Karya Seni ini proses desain dibagi menjadi dua yaitu desain detail ikan kakap putih dan gambar kerja model.

3. Perwujudan

Menurut Gustami (2007:333) perwujudan yaitu tahap pengalihan dari gagasan yang merujuk pada sketsa alternatif menjadi bentuk karya seni yang dikehendaki. Jadi perwujudan adalah proses dimana membuat karya sesuai dengan desain yang sudah ada. Hal tersebut dikarenakan desain awal tidak dapat diwujudkan maupun mengganggu kenyamanan ketika karya akan difungsikan. Dalam proses perwujudan ada beberapa alat dan bahan yang digunakan. Alat dan bahan adalah sebagai berikut:

a. Alat

Alat disini adalah segala perlengkapan yang digunakan untuk mendukung proses berkarya. Adapun alat yang digunakan adalah sebagai berikut:

b. Bahan Utama

Kulit nabati adalah bahan atau material pokok dalam kriya kulit ini. Dalam pembuatan produk ini kulit yang digunakan memiliki dua jenis ketebalan yaitu yang memiliki ketebalan kurang lebih 3 mm dan yang memiliki ketebalan 1,5 mm. Kulit dengan ketebalan 3 mm adalah kulit yang akan di *carving*, sedangkan kulit yang memiliki ketebalan 1,5 mm digunakan sebagai sirip.

c. Bahan Pembuatan Pola dan Model

Kertas Karton berfungsi untuk pembuatan pola 1:1. Pola merupakan bagian awal di dalam pembuatan dari produk untuk meminimalisir kesalahan saat pembuatan model dan pemotongan bahan. Kertas kalkir berfungsi sebagai pemindahan bagian detail dari desain agar dapat diualang. Solasi kertas digunakan untuk mencetak bentuk model kemudian dipindahkan ke atas karton untuk mempermudah pemotongan pola.

- d. Bahan Pembuatan Model dari Fiber

Adalah cairan resin sebagai bahan utama, katalis cairan pengeras resin, *mat*/serat fiber sebagai tulang penguat, *vaselin* sebagai bahan anti lengket pada media cetak.
 - e. Bahan Pembuatan Model dari Kayu

kayu yang Ada tiga jenis digunakan dalam pembuatan model yang pertama yaitu kayu pinus, kayu sungkai dan triplek (kayu lapis).
 - f. Bahan *Finising*

Warna yang dipakai adalah *leather dye coklat*, *leather dye kuning*, *leather dye merah*, *vari antique*, dan menggunakan lak sebagai *clear*
4. Proses Berkarya
- a. Proses Pembuatan Model

Langkah yang paling pertama adalah yang harus siap dengan pola atau desain kerangka produk. Desain disini adalah desain untuk produk yang akan diciptakan. Apabila desain sudah siap maka selanjutnya adalah membuat pola dari kertas karton sesuai dengan ukuran sebenarnya.
 - b. Pembuatan Pola dan Detail

Pembuatan pola pada kertas dilakukan dengan cara mengikuti bentuk model-model karya. Kemudian dilanjut dengan pembuatan detail karya dengan bentuk ikan kakap putih pada kertas dengan pensil.
 - c. Proses Pemindahan Pola

Pemindahan pola dari kertas ke bahan kulit nabati dengan cara membasahi kulit terlebih dahulu, tunggu kulit yang tadinya basah menjadi lembab. Kemudian taruh pola di atasnya lalu buat alur dengan *modeller/ballpoint* agar mempermudah pada saat proses *carving*.
 - d. Proses Pematangan Kulit

Langkah selanjutnya adalah memindahkan pola dari kertas kulit menggunakan benda yang berujung tajam. Kemudian bekas goresan pada kulit menjadi panduan kita untuk memotong kulit. Proses pemotongan kulit mengikuti bentuk dari pola goresan yang sudah dibuat.
 - e. *Carving*

Menyayat kulit dengan *swivel knife/cutter* adalah bagian dimana hasil tekanan dari pada *modeller/ballpoint* pada langkah sebelumnya disayat dengan menggunakan *swivel knife*. Hasil dari pengerjaan pada langkah ini adalah sayatan-sayatan sesuai dengan gambar.
 - f. *Tolling*

Setiap sayatan akan di-*tolling* dengan tujuan menimbulkan tekstur dan membuat permukaan kulit menjadi tiga dimensi
 - g. Proses Molding

Setelah dipotong, kulit rendam dalam air bersih selama 15 menit hingga setengah jam. Kemudian kulit yang masih basah ditempelkan pada rangka yang sudah dibuat dari fiber maupun papan kayu yang sudah dibuat kemudian tarik bagian sisi kulit mengikuti bentuk rangka tahan dengan menggunakan paku lalu kering kan selama tiga hari.

h. *Finishing*

Pada tahapan akhir adalah Pengecatan dilakukan untuk memberi warna coklat dengan menggunakan bahan cat leather dye dengan teknik pewarnaan air brush pada bagian badan ikan dan bahan pewarna antique yang dilakukan dengan teknik oles pada bagian siripnya. Setelah pengecatan selesai lakukan penyemprotan lak pada karya agar terhidar sebagai clear dan anti jamur dan memperindah karya. Serta menyatukan bagian komponen karya.

5. Hasil karya

Tak sedikit ide-ide tersebut datang dari benda mati maupun makhluk hidup yang dianggap memiliki nilai estetis di dalamnya. Seperti halnya yang penulis alami, dalam menciptakan karya tugas akhir ini penulis terinspirasi untuk menciptakan sebuah karya seni dari pengalaman terhadap objek di sekeliling alam sekitar yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari oleh penulis. Objek itu sendiri adalah sesuatu yang berhubungan dengan kelestarian alam sekitar produk kulit sebagai elemen interior dengan bentuk ikan kakap putih sebagai sumber ide.

Ikan kakap putih merupakan bentuk dari setiap karya yang diciptakan dengan teknik *carving*, *tolling* dan *molding* sebagai ciri khas dalam pengerjaannya, pada pewarnaan penulis hanya menggunakan warna coklat agar ciri khas karakter dari kulit samak nabati tetap terlihat.

Menciptakan produk kulit dengan ikan kakap sebagai sumber inspirasi yang mengacu dari bentuk-bentuk karya yang sudah ada namun dimodifikasi dengan bentuk seperti ikan kakap dan menggunakan bahan dan teknik yang berbeda sehingga menjadi ciri khas dari karya yang dibuat. Berikut adalah hasil produk dari Tugas Akhir Kriya Seni ini.

1) Rak Buku



Gambar 1. Rak buku

Karya 1

Rak buku dengan bentuk separuh ikan kakap putih, merupakan karya yang berukuran cukup besar dengan ukuran panjang dari mulut sampai ekor 170 cm, tinggi 50 cm, lebar 25 cm. Kontruksi dari rak buku ini dirancang agar dapat menempel di dinding sehingga pemilihan bahan harus ringan dan kuat. Pemilihan bahan fiber pada bagian karya bertujuan agar mendapatkan rangka yang ringan dan kuat, ditambah dengan triplek sebagai penopang. Pemilihan bahan

triplek agar rak buku tetap ringan triplek yang dipilih tebalnya 8 mm sehingga kuat menopang beban. Dengan menggunakan bahan model dari fiber dan triplek, meskipun karya yang diciptakan cukup besar namun bobotnya tidak terlalu berat dan tetap aman ketika digantung pada dinding.

2) Jam Dinding



Gambar 2. Jam Dinding
Karya 2

Jam dinding dengan bentuk separuh ikan kakap putih, yang berukuran panjang dari mulut sampai ekor 67 cm, tinggi 32 cm, lebar 5 cm. Konstruksi dari jam ini dirancang agar dapat menempel di dinding sehingga pemilihan bahan harus ringan dan kuat. Pemilihan bahan kayu sungkai bagian model jam bertujuan agar mendapatkan rangka yang ringan dan kuat. Dari tampilan visual pada bagian tengah dibuat lubang dengan diameter 20 cm. Bahan utama yang melapisi bagian model adalah kulit samak nabati, dihias dengan teknik *carving* dan *tolling* untuk memberi efek tiga dimensi pada bagian detail ikan kakap putih. Pada tahap *finishing* dengan pewarnaan *leather dye* coklat dengan teknik *air brush*. Pemilihan warna coklat memberikan kesan antik pada jam dinding.

3) Lampu Tempel



Gambar 3. Lampu Tempel
Karya 3

Lampu tempel dengan bentuk ikan kakap putih sebagai penghambat cahaya keluar, yang berukuran panjang dari mulut sampai ekor 47 cm, tinggi 25 cm, lebar 12 cm. Konstruksi dari lampu ini dirancang agar dapat menempel di dinding sehingga pemilihan bahan harus ringan dan kuat. Pemilihan bahan kayu pinus dan triplek bagian model dan penyangga lampu bertujuan agar mendapatkan rangka yang ringan dan kuat. Dari tampilan visual pada bagian model adalah kulit samak nabati, dihias dengan teknik *carving* dan *tolling* untuk memberi efek tiga dimensi pada bagian detail ikan kakap putih. Pada tahap *finishing* dengan

pewarnaan *väri antique* dengan teknik oles. Pemilihan warna coklat dan teknik oles memberikan kesan gradasi dan antik pada lampu dinding.

4) Lampu Meja



Gambar 4. Lampu Meja
Karya 4

Ukuran dari lampu meja tersebut adalah panjang x lebar 30 cm² pada bagian penopang dan lebar 12 cm dibuat agar dapat menopang kap lampu, tinggi keseluruhan dari penopang hingga kap lampu 64 cm. Kontruksi dari lampu. Pemilihan bahan kayu pinus sebagai penopang dan rangka kawat pada bagian kap lampu. Dari tampilan visual pada bagian model penopang adalah kayu pinus dengan kulit samak nabati pada bagian tengah, dihias dengan teknik *carving* dan *tolling* untuk memberi efek tiga dimensi pada bagian detail kepal dan sisik ikan kakap putih. Pada bagian kap lampu untuk menghambat cahaya yang keluar digunakan kain batik dengan motif parangan, selain sebagai penghambat cahaya kain juga menjadi elemen penghias selain detail dari ikan kakap putih. Pada tahap finishing dengan pewarnaan *leather dye* dengan teknik *air brush*. Pemilihan warna coklat dan memberikan kesan antik dan menunjukkan karakter kulit pada lampu meja.

5) Hanger



Gambar 5. Hanger
Karya 5

Hanger dengan bentuk separuh ikan kakap putih sebagai penopang dan sisik pada bagian kap lampu, yang berukuran panjang 50 cm dari kepal hingga ekor tinggi 20 cm. Kontruksi dari lampu pemilihan bahan kayu pinus sebagai penopang dan pengait dari logam. Dari tampilan visual pada bagian model penopang adalah kayu pinus dengan kulit samak nabati pada bagian detailnya

yang dihias dengan teknik *carving* dan *tolling* untuk memberi efek tiga dimensi pada bagian detail sisik ikan kakap putih. Pada tahap finishing dengan pewarnaan *leather dye* dengan teknik *air brus*. Pemilihan warna coklat dan memberikan kesan antik dan menunjukkan karakter kulit pada *hanger*.

6) *Stand Note Book*



Gambar 6. *Stand Note Book*

Karya 6

Stand note book dengan bentuk separuh ikan kakap putih sebagai penopang dan sisik pada bagian kap lampu, yang berukuran panjang 30 cm dari kepal hingga ekor tinggi 15 cm. Kontruksi dari *stand* pemilihan bahan kayu pinus sebagai dasaran kemudian kaleng bekas rokok sebagai tempat alat tulisnya. Dari tampilan visual pada bagian dasar adalah kayu pinus dengan kulit samak nabati pada bagian detailnya yang dihias dengan teknik *carving* dan *tolling* untuk memberi efek tiga dimensi pada bagian detail sisik ikan kakap putih. Pada tahap *finishing* dengan pewarnaan *vari antique* dengan tekni oles. Pemilihan warna coklat dan memberikan kesan antik dan menunjukkan karakter kulit pada *stand note book*.

C. Kesimpulan.

Penciptaan produk kulit ini dilakukan sesuai dengan metode penciptaan menurut Gustami yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Dalam tahap eksplorasi kegiatan yang dilakukan adalah mencari data melalui pengalaman pada saat memancing dan studi pustaka. Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan, pada tahap ini dilakukan pembuatan gambar kerja dan pembuatan pola. Tahap yang terakhir adalah tahap perwujudan, dalam tahapan ini dilakukan proses berkarya sesuai dengan rancangan. Karya dikerjakan dengan teknik *carving*, *tolling* dan *molding* dalam proses pembuatannya.

Dari sumber ide ikan kakap putih yang dibuat menjadi produk kriya kulit terciptalah produk berjumlah enam jenis. Produk tersebut adalah rak buku satu buah, jam dinding satu buah, lampu dinding dua buah, Lampu meja dua buah, *hanger* dua buah, *stand note book* dua buah. Semua karya berbahan utama kulit nabati dengan bentuk ikan kakap putih dikerjakan dengan teknik *carving*, *tolling*, dan *molding* sebagai ciri khas. Warna yang digunakan pada semua karya adalah warna coklat yang menonjolkan karakter dari kulit nabati.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, Hendro, *Kamus Ilmiah Populer Lengkap*, Yogyakarta: Penerbit Bintang Cemerlang, 2011.
- Djelantik, AA.M, *Estetika Sebuah Pengantar*, Bandung, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia Bekerja Sama Dengan Arti, 2004.
- Gustami, Sp., *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. STSRI Yogyakarta, 2004.
- Gustami, SP. *Seni Ornamen Indonesia*. PT ASRI Yogyakarta, 2007.
- Hidayat,F.K.N, *Kamus Pengetahuan Umum dan Politik*, Jember: Penerbit Sari Ilmu, 1980.
- Kartika, Dharsono Sony, *Seni Rupa Moderen*. Bandung: Penerbit Rekayasa Sains, 2017.
- Killmer, Rosemary dan Firz Wilkering, *Desingning Interiors*. New York: Wiley, 2014.
- Kordi, M. Ghufrani H, *Buku Pintar Budi Daya 32 Ikan Laut Ekonomis*. Yogyakarta: Lily Publisher, 2011.
- Palgundi, Bram. *Desain Produk: Aspek-Aspek Desain*. Bandung: Penerbit PT ITB, 2008.
- Poerwadarminta, W.J.S, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: penerbit PN Balai Pustaka, 2005.
- _____,*Ensiklopedia Indonesia N-Z*, Bandung :N.V. Penerbit Van Hoeven,tt.
- _____,*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : penerbit PN Balai Pustaka, 1988.
- _____,*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : penerbit PN Balai Pustaka, 1989.
- Pringgodigdo, A.G., *Ensiklopedia Umum*, Yogyakarta: Penerbit Yayasan Kanisius,1976.
- Said, Ahmad, *Budi Daya Ikan Kakap*, Surabaya: penerbit JP Books, 2007
- Sholahuddin, “*Peroses Desain Interior*”. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2017
- Sidik, Fajar. Prainata, Aming, “*Desain Elementer*”. *Diktat Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia*. “ASRI” Yogyakarta, 1981.
- Soedarso Sp, “*Seni kriya Cabang Seni Yang Sedang Gelisah, Dokumentasi*” : *Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, Th VII/1, Agustus 1999.

Soni Darsono, dkk. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: SAINS

Sunarto.2001. *Pengetahuan Bahan Kulit Untuk Seni dan Industri*.
Yogyakarta: Kanisius.

Suharsaon dan Retnoningsih, Ana, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: Widya Karya, 2005.

WEBTOGRAFI

https://carapedia.com/pengertian_definisi_ruang_info2120.html diakses tanggal 10 Maret 2018 pukul 15:30WIB

<https://artinspiredbyafrica.com/tony-fredriksson-and-his-driftwood-sculptures/>, diakses tanggal 10 Maret 2018 pukul 15:30WIB

<https://artinspiredbyafrica.com/tony-fredriksson-and-his-driftwood-sculptures> 3 Maret 2018 pukul 11:30WIB

https://id.wikipedia.org/wiki/Kakap_putih, 12:04 akses 12 Maret 2018

<https://id.pinterest.com/pin/AW7q07> 11:50 akses 6 Juni 2018

<https://id.pinterest.com/pin> 12:07 akses 6 Juni 2018

[www. Open Sky Wood Art.com](http://www.OpenSkyWoodArt.com)

www.pinterest.com

