

**APLIKASI ANYAMAN DAN DRAPERI  
PADA TAS WANITA**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



**JURNAL KARYA SENI**

Oleh :  
**Mahmudah Rima Nurfitriana**  
**1710018222**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA**  
**JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2020**

**APLIKASI ANYAMAN DAN DRAPERI  
PADA TAS WANITA**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



**JURNAL KARYA SENI**

Oleh :  
**Mahmudah Rima Nurfitriana**  
**1710018222**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA**  
**JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2020**

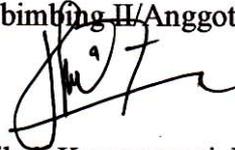
**APLIKASI ANYAMAN DAN DRAPERI PADA TAS WANITA** diajukan oleh Mahmudah Rima Nurfitriana, NIM 1710018222, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



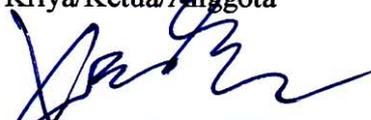
Agung Wicaksono, M.Sn.  
NIP 19690110 200112 1 003/NIDN  
0010016906

Pembimbing II/Anggota



Toyibah Kusumawati, M.Sn.  
NIP 19710103 199702 2 001/NIDN  
0003017105

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



Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.  
NIP 19620729 199002 1 001/NIDN 0029076211

## **APLIKASI ANYAMAN DAN DRAPERI PADA TAS WANITA**

Oleh: Mahmudah Rima Nurfitriana, NIM 1710018222, Program Studi S-1 Kriya,  
Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,  
email: mahmudahrimanurfitriana@gmail.com

### **ABSTRACT**

*Weaving is the process of crossing rid of materials from animal leather and plants to be made into a single unit so as to make a motive. Draperies are decorations on an object in the form of small wrinkles or pleats centered at one point or two points where the wrinkle or pleated is made. Creating women's leather bag artwork with the source of ideas of leather bag that are given variations of woven and drapes. Referring to the geometrical shapes of building space such as cube, cylinders, triangles and rectangles, make innovative bag work different from those those already available.*

*The method used in making this work consists of data through direct observation and literature study, conducting data analysis using methods using aesthetics and ergonomics. The stages in creating a work use three steps six steps from S.P Gustami namely the process of exploration, design, and realization. The working technique in this work uses the whole sewing machine technique.*

*The work that was made consisted of women's leather bags with geometric shapes that were given variations of woven and drapes. This work has an aesthetic value with unique shapes and colors. This work is a functional work that provides comfort and can be adjusted in its use. This work is expected to be able to inspire seniors, the community and educational institutions in the field of leather craft.*

**Keywords:** *Weaving, Draperies, Fashion.*

### **ABSTRAK**

Anyaman merupakan proses menyilangkan bahan-bahan bisa dari kulit hewan dan tumbuh-tumbuhan untuk dijadikan satu kesatuan sehingga membentuk sebuah motif. Draperi merupakan hiasan pada sebuah pakaian dengan bentuk kerut atau lipit-lipit kecil yang berpusat pada satu titik atau dua titik tempat kerut atau lipit itu dibuat. Menciptakan karya seni tas kulit fesyen wanita dengan sumber ide tas kulit yang diberi variasi anyaman dan draperi. Mengacu dari bentuk-bentuk geometri bangun ruang seperti kubus, silinder, segi tiga dan segi delapan sehingga menciptakan karya tas yang inovatif berbeda dari yang sudah ada.

Metode penciptaan yang digunakan dalam pembuatan karya ini berupa pengumpulan data melalui observasi langsung dan studi pustaka, melakukan analisis data dengan menggunakan metode pendekatan estetika dan ergonomi.

Tahapan dalam menciptakan karya menggunakan tiga tahapan enam langkah dari S.P Gustami yaitu proses eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Teknik pengerjaan dalam karya ini menggunakan teknik jahit mesin secara keseluruhan.

Hasil karya yang diciptakan berupa tas kulit fesyen wanita dengan bentuk geometri yang diberi variasi anyaman dan draperi. Karya ini memiliki nilai estetis dengan bentuk dan warna yang unik. Karya ini merupakan karya fungsional yang memberi kenyamanan serta dapat disesuaikan dalam penggunaannya. Karya ini diharapkan mampu memberikan inspirasi bagi bidang seni, masyarakat dan lembaga pendidikan di bidang kriya kulit.

**Kata kunci:** *Anyaman, Draperi, Fesyen.*

## **A. Pendahuluan**

### **1. Latar Belakang**

Dalam kehidupan manusia tidak akan pernah lepas dari yang namanya mode atau fesyen yang merupakan gaya berpakaian yang populer dalam suatu budaya secara umum, termasuk masakan, bahasa, seni dan arsitektur (Wikipedia.org). Fesyen juga sebuah bentuk dari ekspresi seseorang, untuk menonjolkan penampilan atau untuk membedakan dirinya dengan orang lain. Beberapa macam fesyen misalnya kasual, glamor, bohemian dan *arty* (thesonet.com). Fesyen kasual merupakan gaya berbusana yang simpel, memberi kenyamanan dan identik dengan pakaian tidak formal biasa digunakan untuk sehari-hari. Fesyen glamor merupakan gaya berbusana yang menonjolkan sisi kemewahan dan menunjukkan status sosial. Fesyen bohemian merupakan gaya berbusana yang artistik dengan detail yang rumit.

Sedangkan fesyen *arty* merupakan gaya berbusana artistik seseorang yang kreatif dan menyukai seni (*art*) dengan keunikan dikombinasikan warna-warna cerah. Fesyen ini menonjolkan sisi keunikan dari orang-orang yang menyukai seni dan memunculkan sebuah ciri khas pada tiap-tiap orang. *Arty* erat kaitannya dengan hal yang unik dan etnik seperti *handmade*. Proses pembuatannya rumit dan butuh ketelatenan sehingga menciptakan sesuatu barang yang bernilai. Etnik dapat juga berasal dari sesuatu bahan yang ada disekitar, bisa tumbuhan dan hewan.

Bahan dasar kulit dari hewan bisa dari hewan sapi, kerbau, kambing dan domba. Bahan kulit dapat dijadikan beberapa produk fesyen yang bersifat pokok dan pendukung. Produk fesyen yang bersifat pokok yaitu busana, sedangkan pendukungnya berupa aksesoris. Aksesoris pendukung fesyen bisa berupa topi, ikat pinggang dan tas. Tas merupakan aksesoris fesyen yang banyak diminati oleh banyak kalangan masyarakat terutama wanita. Jenis tas wanita misalnya *sling bag*, *hand bag*, *tote bag*, *clutch* (kompasiana.com). Proses pembuatan tas *handmade* lebih membutuhkan waktu dan tenaga karena butuh ketelatenan, misalnya tas dengan anyaman atau dengan variasi draperi.

Anyaman merupakan proses menyilangkan bahan-bahan bisa dari kulit hewan dan tumbuh-tumbuhan untuk dijadikan satu kesatuan. Dahulu anyaman bisa diterapkan pada sebuah rumah barang pakai dan hiasan hingga saat ini. Bahan-bahan tumbuhan yang boleh dianyam adalah lidi, rotan, bambu, akar, pandan, dan sebagainya. Bahan anyaman yang berasal dari hewan yaitu kulit sapi, kulit kambing, kulit kerbau, kulit domba, dan kulit reptil. Barang yang dihasilkan dari anyaman kulit dapat berupa tas, ikat pinggang, busana, sepatu, aksesoris seperti topi, gelang, dan lain-lain.

Draperi merupakan hiasan pada sebuah pakaian dengan bentuk kerut atau lipit-lipit kecil yang berpusat pada satu titik atau dua titik tempat kerut atau lipit itu dibuat. Draperi merupakan adanya lipit atau kerut terbuat dari bahan/kain yang dibiarkan menjuntai (tuneeca.com). Penerapan draperi pada busana secara umum akan memberi kesan menjadi luwes, feminin, meriah dan anggun. Selain pada busana draperi dapat diterapkan pada bahan lain seperti kulit seperti tas bisa jadikan bentuk utama atau variasi.

Latar belakang penciptaan karya kulit berupa tas wanita yaitu untuk membuat inovasi pada produk kulit. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan masih terdapat banyak bentuk tas berbahan dasar kulit yang monoton, sedangkan peminat pada tas itu sendiri mengalami perubahan, baik dari pria maupun wanita. Maka dari itu penulis melakukan inovasi tidak hanya pada bentuknya saja akan tetapi dari desain beserta konsepnya dan disesuaikan dengan pemilihan material kulit yang sesuai untuk produk tas yang diinginkan.

Anyaman dikombinasikan dengan draperi menjadi konsep dan ide utama untuk menciptakan karya kulit berupa tas fesyen wanita. Dikembangkan dari bentuk anyaman yang sudah ada dan diterapkan pada produk tas kulit. Tas wanita yang dibuat berupa jenis tas kasual yaitu *sling bag*, *hand bag/clutch bag*. Karya ini diciptakan untuk para wanita remaja dan dewasa, yang nyaman dipakai dan *stylish* dengan konsep yang kekinian karena biasanya wanita menyukai sesuatu yang bentuknya lucu dan unik tapi juga ada fungsinya sehingga dapat menyesuaikan saat digunakan. Ukuran tas yang tidak terlalu besar karena fungsinya untuk fesyen yang hanya digunakan untuk membawa benda sedikit misalnya ponsel dan dompet.

## 2. Rumusan Penciptaan

- a. Bagaimana konsep penciptaan tas kulit wanita dengan menerapkan variasi anyaman dan draperi?
- b. Bagaimana teknik aplikasi variasi anyaman dan draperi pada tas kulit?
- c. Bagaimana perwujudan penciptaan tas kulit wanita dengan variasi anyaman dan draperi?

### 3. Metode Pendekatan

#### a. Pendekatan Estetika

Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, dan mempelajari semua aspek dari apa yang disebut dengan keindahan. Rasa indah yang terjadi pada kita, timbul karena peran panca indera yang memiliki kemampuan untuk menangkap rangsangan dari luar dan meneruskannya kedalam, hingga rangsangan itu diolah menjadi kesan (Djelantik, 1999:5).

Memahami estetika sebenarnya menelaah forma seni yang kemudian disebut struktur rupa yaitu unsur desain yang terdiri dari unsur garis, unsur bangun, unsur tekstur, unsur warna, intensity, ruang dan waktu. Prinsip desain dan asas desain (Kartika dan Perwira, 2004:100).

Pada pembuatan karya kulit tas wanita ini menggunakan metode pendekatan estetika yang terdapat pada bentuk tasnya. Memilih bentuk tas kulit wanita yang belum ada dipasaran, mengambil bentuk-bentuk geometri seperti kubus, bangun ruang segitiga dan silinder yang diaplikasikan dengan variasi anyaman dan draperi menghasilkan produk yang elegan dan unik sesuai dengan konsep yang sudah dibuat menggunakan beberapa warna yang kontras.

#### b. Pendekatan Ergonomi

Ergonomi disebut sebagai ilmu yang berkaitan dengan faktor-faktor manusia (*human factors*), sedangkan penerapannya pada masa sekarang merambah ke berbagai bidang. Pada bidang teknik, ergonomi juga memegang peran yang semakin penting sehingga akhirnya juga dikenal adanya disiplin ilmu teknik yang meneliti faktor-faktor manusia (*human factors engineering*).

Pada dasarnya, ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakannya (Palgunadi, 2008:73).

Metode pendekatan ergonomi ini digunakan meliputi unsur kenyamanan, keamanan, dan keindahan yang dipadukan dalam satu komposisi karya kulit tas wanita karena membutuhkan keserasian dan kenyamanan antara pengguna dan produk yang digunakan. Pemilihan bentuk tali tas disesuaikan dengan ukuran tas, panjang tali tas yang dapat diubah disesuaikan dengan pengguna tas, ukuran *handle* yang memberikan nyaman pada bagian pergelangan tangan ketika membawa tas.

### 4. Metode Penciptaan

Metode penciptaan adalah sebuah cara atau langkah-langkah yang digunakan dalam proses perwujudan karya. dalam hal ini adalah proses untuk menjadi sesuatu (karya) yang belum ada menjadi ada dan proses ini dilakukan secara bertahap. Pada metode penciptaan ini mengacu pada

pendapat SP Gustami yang teorinya sering disebut dengan “tiga tahap – enam langkah proses penciptaan seni kriya” (SP. Gustami, 2004:329) yang dijabarkan sebagai berikut:

- a. Eksplorasi yaitu aktivitas menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah. Tahapan eksplorasi dibagi menjadi 2 tahapan antara lain:
  - 1) Pengumpulan data  
Pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka. Penulis mencari sumber informasi mengenai tema dan konsep dengan cara membaca buku, internet, skripsi dan penelitian.
  - 2) Penggalan landasan teori  
Dalam menciptakan sebuah karya seni, teori dibutuhkan untuk mengolah data dan menentukan data acuan sebagai landasan dalam berkarya.
- b. Perancangan dibagi atas 2 tahapan yaitu :
  - 1) Penuangan ide ke dalam sketsa, yaitu dengan pengembaraan alam pikiran, seorang seniman yang mampu mengembangkan idenya ke dalam bentuk sketsa.
  - 2) Penuangan sketsa ke dalam desain, dari beberapa sketsa yang dihasilkan penulis melakukan pengendapan (*incubation*) pikiran untuk memilih salah satu sketsa yang sesuai dengan tema yang diangkat dan dijadikan sebagai gambar desain atau model, namun tidak menuntut kemungkinan adanya proses improvisasi dalam pembuatan desain atau model.
- c. Perwujudan dibagi atas 2 langkah :
  - 1) Mewujudkan desain atau model yang telah terpilih ke dalam karya yang sebenarnya atau perwujudan karya, dari persiapan alat dan bahan hingga proses *finishing*.
  - 2) Evaluasi tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni terhadap keinginan serta kesesuaian tema dari diri penulis.

## B. Hasil dan Pembahasan

### 1. Anyaman dan Draperi

#### a. Anyaman

Anyaman adalah hasil kerajinan tangan yang dikerjakan dengan jalan susup menyusup antara iratan anyaman lungsi dan pakan (Zain, 1974: 44).



Gambar 1. Anyaman pada *Duffel Bag*  
(Sumber: [www.theleathershed.com.au](http://www.theleathershed.com.au))



Gambar 2. Anyaman Kulit Sarung Bantal  
(Sumber: [ideeli.com](http://ideeli.com))

b. Draperi

Draperi yaitu dalam bahasa perancis kuno dituliskan *draperie*, berasal dari kata Latin *drappus* merupakan hiasan pada sebuah pakaian dengan bentuk kerut atau lipit-lipit kecil yang berpusat pada satu titik atau dua titik tempat kerut atau lipit itu dibuat (fitline.com). Draperi merupakan adanya lipit atau kerut tersebut bahan/kain yang dibiarkan menjuntai.



Gambar 3. Draperi pada Dress Wanita  
(Sumber: vogue.com )



Gambar 4. Draperi pada Baju dan Rok  
(Sumber: vogue.com )

## 2. Data Acuan



Gambar 5. Tas Bentuk Segitiga  
(Sumber: pinterest.com)



Gambar 6. Tas Kecil dengan Serutan  
(Sumber: pinterest.com)

## 4. Sketsa Terpilih



Gambar 7. Desain Terpilih 1



Gambar 8. Desain Terpilih 2

## 5. Perwujudan

Proses perwujudan karya diawali dengan pembuatan pola sesuai dengan desain terpilih. Pembuatan pola yaitu menentukan ukuran yang sesuai dengan proporsi tas. Pembuatan pola menggunakan alat seperti pensil, penghapus, penggaris, pita ukur, *cutting mat* dan *cutter*. Bahan yang digunakan yaitu kertas manila atau kertas malga. Setelah pola selesai dibuat selanjutnya dipotong menggunakan *cutter*.

Selanjutnya yaitu proses pemolaan pada bahan merupakan proses memolakan pola yang sudah dibuat diletakkan diatas bahan sesuai dengan arah ketegangan dan kemuluran kulit ditandai dengan tinta perak (*silverpen*). Pemolaan pada bahan harus meminimalisir kulit yang terbuang dengan tetap menghindari bagian kulit yang cacat.

Pemotongan bahan menggunakan *cutter* dan gunting sesuai dengan garis yang sudah dipolakan. Selanjutnya proses penyesetan merupakan proses menipiskan bagian penampang bawah kulit untuk bagian lipatan atau tumpangan agar memudahkan pada saat proses perakitan/penjahitan. Menipiskan bagian penampang bawah kulit menggunakan mesin seset, pisau seset atau *cutter* dengan hati-hati agar kulit tidak sobek.

Proses perakitan disesuaikan dengan langkah-langkah bagian komponen yang dirakit terlebih dahulu seperti pembuatan anyaman dan draperi pada komponen badan tas. Anyaman dibuat sesuai dengan desain terpilih dengan cara menyobek kulit lalu disusupkan atau diselipkan dengan kulit ukuran panjang dengan warna yang berbeda. Draperi dibuat dengan membuat lekukan atau lipatan dari kulit yang disusun rapi pada bagian komponen badan tas dibantu dengan menggunakan lem kuning. Dilanjutkan dengan perakitan badan tas lainnya seperti menyatukan komponen tepong, bagian furing, bagian resleting dan tali tas. Proses perakitan keseluruhan menggunakan mesin jahit.

Selanjutnya setelah proses perakitan selesai yaitu proses finishing dengan membersihkan sisa benang yang masih menempel pada badan tas kemudian dibakar tipis menggunakan korek api agar benang tidak lepas dari jahitan. Membersihkan tanda dari tinta perak (*silverpen*) menggunakan *clearpen*.

## 6. Hasil

Karya tugas akhir dengan judul “Aplikasi Anyaman Dan Draperi Pada Tas Wanita” merupakan proses pembuatan karya kulit dengan jenis tas fesyen wanita dengan memberi aplikasi berupa anyaman dan draperi. Terinspirasi dari bentuk-bentuk geometri seperti kubus, silinder, bagun ruang segi tiga, dan segi delapan. Dikombinasikan dengan motif anyaman yang sederhana dan lipatan atau lekukan draperi yang disusun rapi sesuai dengan desain yang dibuat.

Penciptaan karya ini menggunakan bahan kulit sapi *pull up*, kulit sapi embos, kulit kambing dan kulit domba. Kulit sapi jenis *pull up* dan embos digunakan pada bagian komponen badan tas dengan ketebalan kulit sekitar yaitu 3-4 mm. kulit kambing juga digunakan untuk bagian komponen tas

tetapi dilapisi dengan bahan sponati agar menambah ketebalan dan agar lebih kokoh bentuk tasnya. Kulit domba dengan karakteristik kulit tipis dan lentur digunakan sebagai draperi tas untuk memudahkan proses perwujudan tas.

Menggunakan teknik jahit mesin untuk proses perakitan menyatukan komponen-komponen tas. dalam penciptaan tugas akhir ini ada 9 karya yang telah tercipta dengan judul: “SeLi”, “Unity”, “SiliKon”, Radial”, “HaSe”, “Imbang”, “Repetisi”, “Dua Sisi” dan “Transformasi”. Karya yang sudah dibuat hanya 2 karya yang penulis jelaskan dalam jurnal karya seni ini.



Gambar 9. Karya 6

Judul : Imbang  
 Bahan : Kulit Sapi Embos, Kulit Kambing  
 Teknik : Anyam, Jahit Mesin  
 Ukuran : 26cm X 8cm X 24cm  
 Tahun : 2020

#### Deskripsi Karya:

Karya VI merupakan tas dengan bentuk seperti segi tiga dengan bentuk dasar setengah lingkaran kecil dan terdapat *handle* tas dan tali panjang yang bisa dilepas pasang disesuaikan dengan kebutuhan. *Handle* besi berwarna emas membuat kesan elegan dan juga memberikan kesan mewah. Variasi anyaman dan draperi dibuat simetris dengan anyaman garis melengkung vertikal. Terdapat resleting tas untuk fungsi keamanan barang bawaan. Menggunakan warna kontras cerah memberikan kesan nyentrik serta rasa bahagia dan menjadi *point of interest* dari *style* pengguna.



Gambar 10. Karya 9

Judul : Transformasi  
 Bahan : Kulit Sapi Embos, Kulit Kambing, Kulit Domba  
 Teknik : Anyam, Jahit Mesin  
 Ukuran : 28cm X 0,8cm X 20cm  
 Tahun : 2020

#### Deskripsi Karya:

Karya 9 merupakan tas dengan bentuk persegi panjang yang simpel dan elegan. Terdapat tali panjang yang dapat dilepas pasang untuk menggunakannya sesuai dengan kebutuhan. Terdapat beberapa penampilan dari tas ini tergantung dari sisi mana untuk memperlihatkannya. Mengacu pada sistem tas yang dapat dilipat dan berubah bentuk, menampilkan beberapa model tas. Menggunakan beberapa jenis kulit dan beberapa warna yang sehingga tas dapat dipadupadankan dengan busana warna apapun sesuai keinginan. Menggunakan warna kontras yang nyentrik dengan kombinasi draperi berukuran besar. Tas ini dapat memberikan kesan anggun serta unik tergantung dari sisi mana dipakainya. Tas yang berukuran kecil sehingga tidak dapat terlalu banyak untuk membawa barang-barang. Tas dapat digunakan untuk acara formal maupun casual.

### C. Kesimpulan

Karya Tugas Akhir dengan judul “Aplikasi Anyaman dan Draperi Pada Tas Wanita” merupakan hasil dari serangkaian proses berkesenian dengan mengaplikasikan anyaman dan draperi kedalam tas fesyen wanita berbahan

dasar kulit. Konsep ide penciptaan karya terinspirasi dari bentuk-bentuk geometri dengan ukuran yang tidak terlalu besar dituangkan ke dalam tas wanita yang diaplikasikan anyaman dan draperi. Memberi inovasi pada tas kulit fesyen wanita dari bentuk dan konsep.

Teknik aplikasi variasi anyaman yang digunakan dalam pembuatan karya yaitu dengan cara menyobek atau melubangi permukaan kulit kemudian disusupi potongan kulit dengan ukuran yang sesuai dengan pola yang sudah dibuat. Teknik variasi draperi yang digunakan yaitu membuat lipatan atau lekukan panjang yang disesuaikan dengan desain komponen tas yang akan diberi variasi draperi.

Perwujudan karya tas kulit menggunakan bahan kulit sapi, kulit kambing dan kulit domba. Berbentuk geometri seperti kubus, silinder, bangun ruang segitiga dan segi delapan yang diberi variasi anyaman draperi. Dengan kulit berbagai warna menyesuaikan dengan konsep yang sudah dibuat. Ada yang warna senada ada juga dengan warna cerah yang kontras memberikan kesan nyentrik dan unik tetapi tetap fungsional.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Djelantik A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukkan Indonesia.
- Kartika, Dharsono Sony, Nanang Ganda Perwira, 2004, *Pengantar Estetika*, Bandung: Rekayasa Sains.
- Palgunadi Bram. 2008. *Desain Produk 3: Mengenal Aspek Desain*. Bandung: ITB.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Karya*. Yogyakarta: Prasiswa.
- Zain, Sutan Muhammad. 1992. *Kamus Indonesia Modern*. Jakarta PN: Grafika.

#### DAFTAR LAMAN

- <https://fitinline.com/article/read/penerapan-drapery-pada-busana-wanita/>  
ideeli.com
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Mode>
- <https://www.kompasiana.com/retina/5a6a376df13344601c413982/tassebagaiidentitas-fashion-wanita?page=2>
- <https://www.theshonet.com/articles/macam-macam-fashion-styles-yang-menggambarkan-kepribadianmu>
- <http://blog.tuneeca.com/fashion-tips/drapery/>
- <https://www.vogue.com/fashionshows/resort2021/zimmermann/slideshow/collection#2>
- <https://www.vogue.com/fashionshows/resort2021/zimmermann/slideshow/collection>
- <https://www.theleathershed.com.au/blogs/theleathershed-atom/10-examples-of-leather-braiding-we-love>