

PERANCANGAN MOTIF YANG TERINSPIRASI DARI KAMPUNG WARNA JODIPAN

Lulla Giri Alaya

Widia Nur Utami B

Prodi Kriya Tekstil Mode

Telkom University

lulla.baihaki@gmail.com

Abstrak

Jodipan Color Village has a distinctive geographical contour, and almost all sides of the village can be used as photo spots. The walls are colorful, there are paintings, mural arts and there are various attributes made of used items such as plastic bottles and umbrellas that are hung as decorative elements to add to the impression of beauty (Felita, 2017). The development of the Jodipan Color Village did not only have a positive impact on the people of Kampung Warna Jodipan, but it affected the villages in other areas. The purpose of this research is to process the various potentials of Jodipan Color Village to be used as inspiration in designing motifs and for applying motifs inspired by Jodipan Color Village for fashion products. The research method used is descriptive analytic and by using analysis. The results of the study are that the author succeeded in using photoshop applications to create design motifs with the design development method using stylization techniques in making digital printing motifs and techniques that were dominated by bright colors according to the moodboard. As well as the application of the applied motives which consist of the form of terraced building structures, the atmosphere of the village road, supporting attributes found in Jodipan Color Village.

Keywords: jodipan village, motif, fashion accessories

Abstrak

Kampung Warna Jodipan ini memiliki ciri khas kontur geografis yang berundak, dan hampir semua sisi perkampungan dapat dijadikan sebagai spot foto. Tembok yang berwarna-warni, adanya lukisan, seni mural dan terdapat berbagai atribut yang terbuat dari barang bekas seperti botol plastik juga payung – payung yang digantung sebagai elemen dekoratif agar menambah kesan keindahan.(Felita,2017). Perkembangan Kampung Warna Jodipan ini ternyata tidak hanya memberikan dampak positif bagi masyarakat Kampung Warna Jodipan, tetapi berpengaruh bagi kampung di daerah lainnya. Tujuan Penelitian ini untuk mengolah berbagai potensi dari Kampung Warna Jodipan untuk dijadikan sebagai inspirasi dalam perancangan motif dan untuk mengaplikasikan motif yang terinspirasi dari Kampung Warna Jodipan untuk produk fesyen. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif analitik dan dengan menggunakan analisa. Hasil penelitian adalah Penulis berhasil menggunakan aplikasi photoshop untuk membuat motif perancangan dengan metode pengembangan perancangan menggunakan teknik stilasi dalam pembuatan motif dan teknik digital printing yang didominasi oleh warna-warna yang cerah sesuai dengan moodboard. Serta penerapan motif yang diterapkan yaitu terdiri dari bentuk struktur bangunan yang berundak, suasana jalan perkampungan, atribut pendukung yang terdapat di Kampung Warna Jodipan.

Kata kunci : kampung jodipan, motif, aksesoris fesyen

Pendahuluan

Keberadaan Kampung Warna di Indonesia sudah semakin banyak, tercatat ada puluhan Kampung Warna yang dahulunya adalah sebuah pemukiman kumuh namun sekarang berubah menjadi destinasi wisata. Salah satunya Kampung Warna yang terdapat di Jawa Timur, tepatnya berada di kota Malang yaitu Kampung Warna Jodipan. Kampung Warna Jodipan ini berdiri sejak tahun 2016, dahulunya sebuah pemukiman kumuh namun sudah bermetamorfosis menjadi pemukiman yang terawat dan berkembang. Kampung Warna Jodipan ini memiliki ciri khas kontur geografis yang berundak, dan hampir semua sisi perkampungan dapat dijadikan sebagai spot foto. Tembok yang berwarna-warni, adanya lukisan, seni mural dan terdapat berbagai atribut yang terbuat dari barang bekas seperti botol plastik juga payung – payung yang digantung sebagai elemen dekoratif agar menambah kesan keindahan.(Felita,2017). Kampung Warna Jodipan digagas oleh delapan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) dalam rangka menyelesaikan tugas praktikum, yang tergabung dalam tim bernama GuysPro. Mereka ditugaskan untuk terjun langsung ke masyarakat dan menggandeng sebuah perusahaan swasta. Mereka bekerja sama dengan perusahaan PT INDANA (perusahaan cat asli Malang) dan komunitas mural Turu Kene (KTK) yang berasal dari kota Malang. KTK adalah komunitas yang turut andil dalam kegiatan sosial. Perkembangan Kampung Warna Jodipan ini ternyata tidak hanya memberikan dampak positif bagi masyarakat Kampung Warna Jodipan, tetapi berpengaruh bagi kampung di daerah lainnya. Melihat keunikan dan potensi dari Kampung Warna Jodipan ini, peneliti melihat peluang untuk dikembangkan menjadi inspirasi dalam perancangan motif. Selain itu, masih belum banyak desainer di Indonesia yang merencanakan produk fesyen yang terinspirasi dari kearifan lokal terutama Kampung Warna Jodipan. Dalam

studi ini peneliti ingin merancang motif yang terinspirasi dari lingkup Kampung 2 Warna Jodipan yang nantinya akan di jadikan untuk produk fesyen. Untuk merealisasikannya, peneliti akan membuat stilasi yang terinspirasi dari bangunan dan atribut Kampung Warna Jodipan untuk kemudian dikomposisikan menjadi sebuah motif. Dimana motif tersebut, kemudian diproses secara teknik digital printing yang didominasi warna-warna cerah dan diaplikasikan pada produk fesyen.

Definisi

Motif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa motif dapat diartikan sebagai elemen pokok dalam seni ornamen. Motif merupakan bentuk dasar dalam penciptaan atau perwujudan bentuk ornament. Motif ini meliputi segala bentuk alami ciptaan Tuhan, seperti: Motif binatang. Motif manusia, motif tumbuh-tumbuhan, motif alam (air, awan, batu), motif khayali, dan lain sebagainya. Menurut Hardi surya, Irma dkk (2011 : 147) motif adalah corak atau gambar pada kain yang membuat kain tampil menarik. Pada dasarnya motif merupakan corak yang memiliki pola sehingga membentuk ragam hias yang dapat memperindah sebuah objek.

Kampung Warna Jodipan

Kota Malang merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur setelah kota Surabaya. Luas wilayah kota Malang sebesar 110,06

km² ini terbagi menjadi lima kecamatan yaitu kecamatan Klojen, Blimbing, Kedungkandang, Lowokwaru, dan Sukun. Penduduk di kota Malang dari tahun ke tahun terus bertambah. Menurut hasil data Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil kota Malang hingga akhir bulan April 2016 (Putri, 2016), jumlah penduduk Kota Malang sebanyak 887.443 jiwa. Pertambahan penduduk yang terjadi sekitar 1.58 persen, dengan kecamatan yang paling tinggi tingkat kepadatan penduduknya adalah Kecamatan Klojen yakni sebanyak 11.792

□

9

orang per kilometer persegi (Badan Pusat Statistik Kota Malang, 2016). jumlah penduduk Kota Malang sebanyak 887.443 jiwa. Pertambahan penduduk yang terjadi sekitar 1.58 persen, dengan kecamatan yang paling tinggi tingkat kepadatan penduduknya adalah Kecamatan Klojen yakni sebanyak 11.792 orang per kilometer persegi (Badan Pusat Statistik Kota Malang, 2016). Peningkatan jumlah penduduk yang tinggi tersebut menimbulkan berbagai permasalahan terutama masalah lingkungan, salah satunya adalah banyaknya permukiman kumuh di bantaran Sungai Brantas. Menurut Undang-Undang nomor 1 tahun 2011 tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman pasal 1 ayat 13, permukiman kumuh adalah permukiman yang tidak layak huni karena ketidakteraturan bangunan, tingkat kepadatan bangunan yang tinggi, dan kualitas bangunan serta sarana dan prasarana yang tidak memenuhi syarat. Permukiman kumuh biasanya memiliki tingkat kepadatan bangunan dan penduduk yang lebih tinggi daripada kampung biasa dan berlokasi di sekitar aliran sungai, rel kereta api, dan sebagainya (Santosa, 2016).

Kreator Kampung Warna Jodipan adalah GuysPro. Kelompok Guys Pro terdiri dari delapan orang, yang terdiri dari Nabila Firdausiyah, Salis Fitria, Ira Yulia Astutik, Dinni Anggraeni, Wahyu Fitria, Elmy Nuraidah, Fahd Afdallah, dan Ahmad Wiratman. Proyek kawasan Jodipan berawal dari sebuah tugas PR yang mewajibkan mahasiswa memberikan kontribusi kepada masyarakat. Tugas tersebut memancing kreativitas mahasiswa, Guys Pro mempunyai ide untuk merubah image kumuh kawasan Jodipan. Proyek diawali dengan melakukan observasi di kawasan kumuh Jodipan. Kondisi geografi di kawasan Jodipan yang mendukung, yakni lahan yang miring, letak rumah di bawah jembatan sehingga kelihatan dari jalan besar, dan jarak antara satu rumah dengan rumah yang lain sangat padat menjadi inspirasi.

Guys Pro berinovasi untuk membantu menyelesaikan permasalahan pemerintah, tanpa merugikan kedua belah pihak, yakni masyarakat dan pemerintah

10



Gambar II.6. Kampung warna Jodipan
Sumber : (Data pribadi)



Gambar II. 7. Suasana Kampung Warna Jodipan Sumber: (Data pribadi,2017)



Gambar II. 8. Gambar Rumah Warga kampung Warna Jodipan Sumber: (Data pribadi,2017)

Gambar II.9. Spot foto Kampung Warna Jodipan Sumber: (Data pribadi,2017)



12



Gambar II. 10 Seni lukis dan mural
Sumber: (Data pribadi,2017)

Pengertian Aksesoris

Menurut KBBI, aksesoris /ak-se-so-ri//n adalah barang tambahan; alat ekstra, barang yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana. Salah satu aksesoris adalah aksesoris fesyen, aksesoris fesyen adalah produk yang dibuat sebagai pelengkap pakaian agar terlihat lebih menarik. Dalam pemilihan aksesoris ini tentu harus sesuai dengan pakaian/busana yang dipergunakan serta waktu dan kesempatan pemakai. Menurut buku *The Dictionary of Fashion History* aksesoris merupakan benda secondary yang memberikan nilai tambah dalam pakaian. Aksesoris sudah digunakan sejak abad 19 dan biasanya untuk bagian pelengkap dalam berbusana. Aksesoris dibagi menjadi 2 bagian yaitu aksesoris yang digunakan untuk tubuh seperti bonnets, caps, hats, boots, shoes, cravats,

ties, gloves, mittens, muffs, jewellery, scarves, shawls, sock dan stocking . Aksesoris yang hanya sebagai pelengkap dan untuk dibawa ataupun berpergian seperti bags, canes, parasols, umbrellas dan sword.

Unsur Rupa

Unsur atau elemen seni dan desain sebagai bahan merupa atau mendesain meliputi bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur, wana, value, dan ruang. Unsur-unsur seni rupa dan desain sebagai bahan merupa, dimana satu sama lain saling berhubungan sehingga merupakan satu kesatuan (Sanyoto, 2009). Berikut adalah unsur-unsur rupa menurut Budiyono (2008):

a. Titik

Titik adalah unsur seni rupa dua dimensi yang paling dasar (esensial), dari sebuah titik dapat dikembangkan menjadi garis atau bidang. sebuah gambar dalam bidang gambar akan berawal dari sebuah titik dan berhenti pada sebuah titik juga (Budiyono, 2008 : 26).

Gambar II. 17 Unsur Titik Sumber : (Kriya Tekstil Jilid 1, 2008)

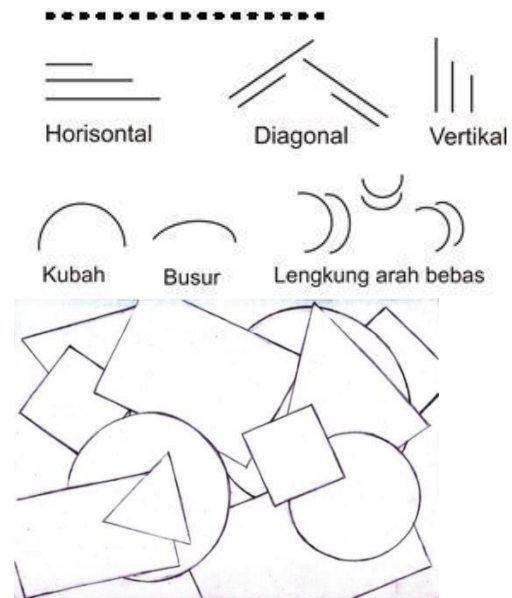
b. Garis

Garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa dan warna. Garis bisa panjang, pendek, tebal, tipis, lurus, melengkung, berombak, vertikal, horizontal, diagonal, dan sebagainya (Budiyono, 2008 : 26).

Gambar II. 18 Unsur Garis Sumber : (<http://thewebdriver.blogspot.co.id/2010/08/unsur-unsur-dasar-desain-grafis.html>, 2016)

c. Bidang

Bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi pajang, lebar dan luas serta mempunyai kedudukan, arah dan dibatasi oleh garis. Bentuk bidang dapat geometris, organis, bersudut, tak teratur, dan bulat (Budiyono, 2008 : 26).

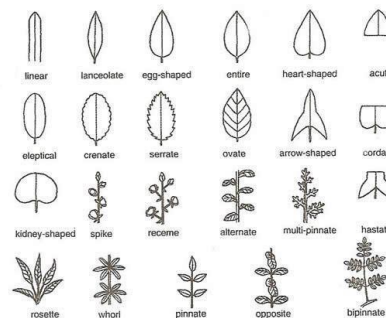


Gambar II. 19 Gambar Bidang Sumber : (<http://kliping.co/unsur-unsur-seni-rupa/>, 2017)

17

d. Bentuk

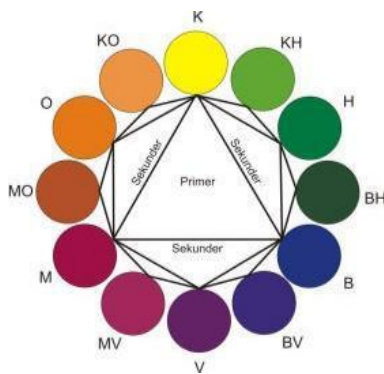
Titik, garis, atau bidang akan menjadi bentuk apabila terlihat. Sebuah titik betapapun kecilnya pasti mempunyai raut, ukuran, warna, dan tekstur (Budiyono, 2008 : 26).



Gambar II. 20 Macam-macam Bentuk
Sumber : (<http://kliping.co/unsur-unsur-seni-rupa/>, 2017)

e. Warna

Warna merupakan kesan yang ditimbulkan oleh cahaya terhadap mata, oleh karena itu warna tidak akan terbentuk jika tidak ada cahaya. Tiap-tiap warna dihasilkan dari reaksi cahaya putih yang mengenai suatu permukaan dan permukaan tersebut memantulkan sebagian dari spektrum. Terjadinya warna-warna tersebut disebabkan oleh vibrikasi cahaya putih. Sistem yang paling sederhana untuk mengetahui hubungan warna warna adalah pada susunan warna dalam bentuk lingkaran warna (Budiyono, 2008 : 27).



Gambar II. 21 Warna Sumber : (Kriya Tekstil Jilid 1, 2008)

18

f. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan baik nyata maupun semu, bisa halus, kasar, licin, dan sebagainya (Budiyono, 2008 : 29).

Menurut Budiyono (2008) berdasarkan hubungannya dengan indera penglihatan, tekstur dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Tekstur nyata, yaitu tekstur yang jika diraba maupun dilihat secara fisik terasa

kasar dan halusnnya.

2. Tekstur semu, yaitu tekstur yang tidak memiliki kesan yang sama antara yang

dilihat dan diraba. Tekstur semu terjadi karena kesan perspektif dan gelap terang.

Gambar II. 22 Tekstur Sumber : (Kriya Tekstil Jilid 1, 2008)

II.5.2 Prinsip Desain

Menurut Nabilah (2016) prinsip desain adalah pedoman atau acuan untuk membuat desain. Prinsip desain merupakan bagian dari estetika dan alat bagi desainer untuk menyesuaikan fokus dan efek desain.

Menurut Budiyono (2008) beberapa prinsip dalam mengolah seni rupa dasar secara umum adalah sebagai berikut:

- a. Irama (rhythm) Merupakan suatu pengulangan unsur-unsur seni rupa (garis, bentuk, atau warna) secara berulang (terus menerus), teratur, dan dinamis (Budiyono, 2008 : 30).



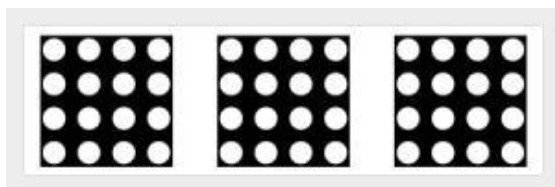
Gambar II. 23 Irama
Sumber :
(<http://www.belajarcoredraw.co/2011/09/teori-nirmana.html>, 2011)

b. Kesatuan (unity)
Merupakan paduan dari berbagai unsur seni rupa yang membentuk suatu konsep sehingga memberikan kesan satu bentuk yang utuh dan merupakan akhir dari seluruh prinsip penyusunan unsur seni rupa (Budiyono, 2008 : 29).

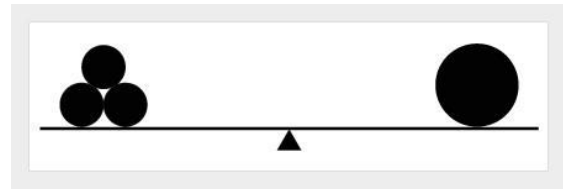
Gambar II. 24 Kesatuan
Sumber : (<http://kelasdesain.com/nirmana-dalam-desain-grafis/>, 2014)

c. Simetri (symetry)
Menggambarkan dua atau lebih unsur yang sama dalam suatu susunan yang diletakkan sejajar atau unsurunsur di bagian kiri sama dengan bagian kanan (Budiyono, 2008 : 29).

d. Keseimbangan (balance)
Merupakan penempatan unsur-unsur seni rupa (warna, bidang, bentuk) dalam suatu bidang baik secara teratur maupun acak. Keseimbangan dapat diwujudkan melalui penyusunan unsur seni rupa yang simetris maupun asimetris. Keseimbangan memberikan tekanan pada stabilitas. Ada tiga jenis keseimbangan yaitu: keseimbangan mendatar, keseimbangan tegak lurus dan keseimbangan radial/keseimbangan kombinasi (keseimbangan antara keseimbangan mendatar dan tegak lurus) (Budiyono, 2008 : 30).



20



Gambar II. 25 Keseimbangan
Sumber : (<http://kelasdesain.com/nirmana-dalam-desain-grafis/>, 2014)

e. Harmoni (harmony)
Merupakan keselarasan paduan unsur-unsur seni rupa yang berdampingan, sedang hal sebaliknya (bertentangan) disebut kontras. Harmoni terbentuk karena adanya unsur keseimbangan keteraturan, kesatuan, dan keterpaduan yang masing-masing saling mengisi (Budiyono, 2008 : 30).

Metode Penelitian

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan teknik pengolahan data :

1. Studi Pustaka :

Penulis melakukan studi pustaka yaitu dengan cara membaca sumber dari data lain berupa buku, literatur yang berkaitan dengan judul tugas akhir.

2. Observasi :

Penulis melakukan pengamatan langsung ke Kampung Warna Jodipan yang bertempat di Kota Malang Jawa Timur. Serta peneliti melakukan pengamatan di alun-Alun Indonesia di Jakarta.

3. Wawancara :

Pada saat pengambilan data peneliti melakukan wawancara secara lisan kepada masyarakat Kampung Warna Jodipan mengenai ciri khas perkampungan dan sejarah Kampung Warna Jodipan. Serta peneliti melakukan pengambilan data

melalui studi literasi yang didapatkan dari jurnal.

4.Eksplorasi :

Metode ini dilakukan melalui proses eksplorasi motif dengan teknik manual, kemudian dilakukan menggunakan teknik digital.

Konsep Perancangan

Pada konsep perancangan penulis akan membuat perancangan motif yang terinspirasi dari Kampung Warna Jodipan. Motif yang digunakan untuk perancangan adalah single motif, motif yang akan diterapkan pada produk terdiri dari struktur bangunan, alur tangga, spot foto yang paling banyak dikunjungi wisatawan, serta mini perpustakaan. Warna yang akan diaplikasikan ke produk cenderung warna-warna cerah dan ceria. Produk yang akan dibuat sebuah tas, karena perancangan motif yang telah dibuat membutuhkan media yang besar dan tidak ada lipatan, maka penulis memilih produk akhir dalam perancangan ini adalah sebuah tas. Teknik yang akan digunakan adalah digital printing, dikarenakan teknik ini sangat membantu menghasilkan warna dan gambar cukup baik.

Konsep Imageboard



Gambar III.26 Image board Sumber: Dokumentasi pribadi,2018

Imageboard yang dibuat adalah gambar-gambar dari bangunan yang utama image Kampung Warna Jodipan, lalu image sebuah bangunan yang dilatarbelakangi dinding yang berwarna dan ada unsur kebudayaan, karena sesuai dengan perancangan motif yang nantinya akan dipakai dalam pemuatan rancangan produk fesyen, warna yang digunakan dominan warna cerah, riang dan berani.

III.6.1 Customer Profile / Target Market

Dalam perancangan produk fesyen terdapat customer profile/ target market yang dibuat dalam studi ini,antara lain:

- **Aspek geografis**
Peneliti ini dilakukan untuk wanita di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung dan Surabaya.

• **Aspek Demografi**
 Usia : Wanita 18-28 tahun Jenis kelamin :
 Wanita Statussosial :MiddleEnd.

• **Aspek Psikografis**

Gaya Hidup Karakter Minat

: Urban dan menyukai hal-hal yang baru. :
 Friendly, Ceria, Aktif.
 : Traveling,Kuliner, senang bergaul.

III.7 Konsep Lifestyle Board

Gambar III.27 Konsep lifestyle Board Sumber:(
 Dokumen pribadi,2018)

Konsep Lifestyle board yang peneliti buat yaitu remaja menuju dewasa (wanita) umur 18-28 tahun, dengan keseharian mereka menyukai traveling, kuliner, serta kumpul bareng temen-temen dan menyukai hal hal baru.

III.8 Proses Desain Terpilih
a. Kesimpulan eksplorasi terpilih



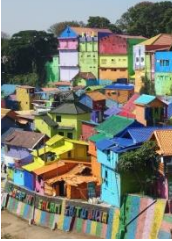

Pada eksplorasi terpilih, pemilihan single motif, metode yang digunakan adalah metode stilasi, motif yang dihasilkan adalah motif yang realistis, dikarenakan pertama penyampaian motif lebih dapat tersampaikan. Desain motif yang terpilih berupa dari struktur bangunan Kampung warna Jodipan, alur tangga, suasana perkampungan, spot foto yang paling banyak dikunjungi wisatawan serta fasilitas yang terdapat di




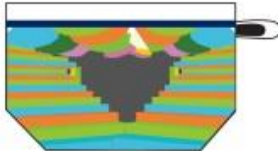

Kampung Warna jodipan yaitu mini perpustakaan. Software yang digunakan Adobe Illustrasi

Tabel III.8 Proses Desain Terpilih Sumber:(
 Dokumen pribadi,2018)

No	Gambar	Eksplorasi	Keterangan
1			<ul style="list-style-type: none"> - Men desain stilasi gambar tangga - Men desain stilasi gambar mini perpus takaan - Men desain stilasi gambar suasana gang Kampung Warna Jodipa n



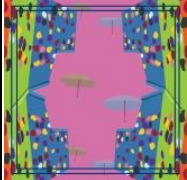

		<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain stilasi gambar spot photo Kampung Warna Jodipan - Mendesain stilasi gambar tumpukan warna Kampung Warna Jodipan
		

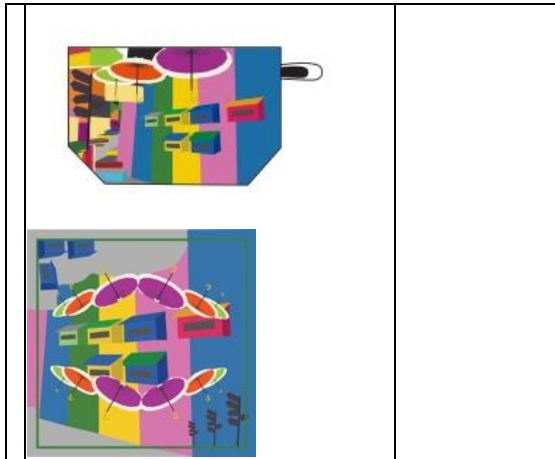
45

No	Gambar	Keterangan
1		<ul style="list-style-type: none"> - Totebag, bahan canvas
2		<ul style="list-style-type: none"> - Pouch bahan canvas
3		<ul style="list-style-type: none"> - Handkerchief bahan satin

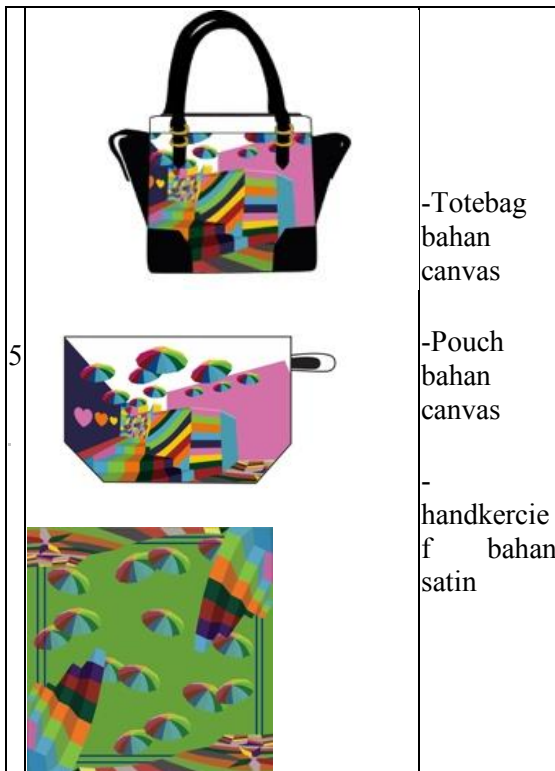
46	  	
----	--	--

46

3	 	<ul style="list-style-type: none"> -Totebag bahan canvas -Pouch bahan canvas
4	 	<ul style="list-style-type: none"> - Handkerchief bahan satin -Totebag bahan canvas -Pouch bahan canvas -Handkerchief bahan satin



47



Penutupan

Studi ini bertujuan untuk merancang motif dengan inspirasi Kampung Warna Jodipan. Berdasarkan rumusan masalah pada bab I, maka dapat disimpulkan pada hasilhasil di bawah ini:

1. Adanya potensi untuk perancangan motif yang diterapkan kepada produk

aksesories fesyen yaitu produk tas yang terinspirasi dari terinspirasi dari Kampung Warna Jodipan. Perancangan motif yang diterapkan kedalam produk tas dirancang mempertimbangkan dari data analisa perancangan.

2. Penulis menggunakan aplikasi photoshop untuk membuat motif perancangan. Metode pengembangan perancangan menggunakan teknik digital printing yang didominasi oleh warna-warna yang cerah sesuai dengan moodboard.
3. Penerapan motif yang diterapkan yaitu terdiri dari bentuk struktur bangunan yang berundak, suasana jalan perkampungan, atribut pendukung yang terdapat di Kampung Warna Jodipan. Penulis

menggunakan teknik stilasi untuk pembuatan motif

VI.2 Saran

Berdasarkan studi perancangan motif dengan inspirasi Kampung Warna Jodipan, saran yang dapat diberikan sebagai berikut :

1. Meskipun studi ini telah mendasarkan pada literatur dan analisa pasar, namun

studi ini belum mendasarkan pada survei konsumen yang cukup berminat pada produk perancangan yang terinspirasi dari Kampung Warna Jodipan ini. Berdasarkan survei ini diharapkan akan didapatkan informasi berguna untuk menyempurnakan karakteristik menyeluruh untuk produk aksesoris fesyen.

2. Walaupun dalam perancangan eksplorasi motif telah menggunakan aplikasi photoshop, namun ada baiknya di masa mendatang perancangan motif dapat dibantu oleh aplikasi komputer yang lebih memudahkan dan menginspirasi desainer dalam pembuatan motif dan visualisasi produk akhir.

53

3. Perlu upaya terencana untuk mensosialisasikan secara berkala tentang tema perancangan ini kepada masyarakat, pemerintah, komunitas desainer, dan industri.

54

Jurnal : 1.

...

DAFTAR PUSTAKA

Kampung Warna Jodipan, Felita 2016 (22 September 2018, 11:00) Indoart. 2016, Seni budaya. Diakses pada <http://indo2art.blogspot.co.id/2016/06/raga-m-hiasgeometris.html>, (26 November 2018, 18:22)

Defenisi Motif (Hardi Surya, Irma,dkk,2011:11 (7 Oktober 2018) Aksesoris fesyen menurut (KKBI) (9 oktober 2018) Kriya Tekstil Jilid 1 (12 Oktober 2018)

Internet :

1. pintrest (<https://id.pinterest.com/pin/161214861647287101/>)
2. Pintrest (<https://id.pinterest.com/pin/103090278942584974/>)
3. interest (<https://id.pinterest.com/pin/210050770095778036/>)
4. <http://yokimirantiyo.blogspot.co.id/2012/12/gambar-dekoratif-motif-hias.html>2012
5. <https://qlapa.com/blog/mengenal-berbagai-jenis-tas-dan-perbedaannya>

