

KREASI DESAIN MOTIF “KELUK PAKU” DALAM PEMBUATAN TAS KULIT

***Muhammad Wahyu^a, Hendra^b, Hijratur Rahmi^c**

^{a,b,c}Institut Seni Indonesia Padangpanjang

^a mw3048163@gmail.com; ^b doankhendra7@gmail.com; ^c hijraturrahmi@isi-padangpanjang.ac.id

Corresponding Author: *mw3048163@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received: Feb 7, 2024

Revised: Feb 18, 2024

Accepted: Feb 28, 2024

Keywords:

Creations, Nail Curve Motifs,
Designs and Leather Bags

ABSTRACT

The curved nail motif is a decorative design that originates from the shape of young fern plants, which have uniquely beautiful niches so they are used as decorative motifs in Kerinci. The process of creating the curved nail motif design on this leather bag goes through three method stages. This method consists of exploration, design, and realization. In the exploration stage, the creator made direct observations of the nail curve motif and used several written sources as a reference. Next, the design stage is the stage of implementing ideas or ideas which are outlined in the form of alternative sketches and then become the selected design to produce working drawings. Then the final stage is the realization of the work. The stage of realizing the work starts from the design and working drawings. At this stage, the craftsman uses vegetable tanned leather using pyrography techniques and embossed inlay with the final finishing. Finishing is done by applying clear mink oil to all surfaces of the bag so that the results are maximum. The work consists of a tote-style leather bag decorated with nail-shaped curved motifs. This bag is designed as a place to store office equipment such as letters, files and laptops. Apart from that, the existence of this bag can also be used as an object of cultural preservation, namely the Kerinci nail motif which is currently rarely recognized by the public.

ABSTRAK

Motif keluk paku merupakan ragam hias yang berasal dari bentuk tanaman pakis masih muda, yang mempunyai keunikan relung indah sehingga dijadikan motif ragam hias di Kerinci. Proses penciptaan kreasi desain motif keluk paku pada tas kulit ini melalui tiga tahapan metode. Metode ini terdiri dari eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahap eksplorasi pengkarya melakukan pengamatan langsung terhadap motif keluk paku serta menggunakan beberapa sumber tulisan sebagai acuan. Selanjutnya tahap perancangan merupakan tahap penerapan ide atau gagasan yang dituangkan dalam bentuk sketsa alternatif lalu menjadi desain terpilih hingga menghasilkan gambar kerja. Kemudian tahap terakhir yaitu perwujudan karya. Tahap perwujudan karya berangkat dari desain dan gambar kerja. Pada tahap ini, pengkarya

Kata Kunci:

Kreasi, Motif Keluk Paku, Desain dan Tas Kulit

menggunakan bahan kulit samak nabati dengan teknik pyrography dan tatah timbul dengan terakhir adalah finishing. Finishing dilakukan dengan mengoleskan clear mink oil kesemua permukaan tas sehingga hasilnya maksimal. Hasil karya yang terdiri dari tas kulit model jinjing yang dihiasi dengan kreasi motif keluk paku. Tas ini didesain sebagai tempat meletakkan peralatan kantor seperti surat – surat, berkas dan laptop. Selain itu, keberadaan tas ini juga mampu sebagai benda pelestarian budaya, yaitu motif keluk paku Kerinci yang saat ini sudah jarang dikenali oleh masyarakat.

I. PENDAHULUAN

Kabupaten Kerinci berada di kawasan dataran tertinggi puncak bukit barisan yang membentang sepanjang gugus barat pulau Sumatera. Bentang alamnya yang terdiri dari kawasan perbukitan yang berlapis-lapis. Kerinci terletak di sebelah barat yang berbatasan dengan Provinsi Sumatera Barat, Kerinci juga kaya akan budaya dan kesenian tradisional sejak zaman dahulu. Salah satu peninggalan sejarah di Kerinci masa lampau yang banyak diketahui oleh masyarakat Kerinci adalah rumah larik (rumah adat), yang merupakan rumah tradisional Kerinci. Rumah larik (rumah adat) merupakan salah satu bangunan tempat tinggal masyarakat Kerinci yang hampir pada setiap bagian-bagiannya terdapat ukiran berupa motif-motif tradisional Kerinci.

Ragam hias Kerinci mempunyai bentuk yang berasal dari tumbuhan dan benda alam diantaranya seperti: Ao Cino Bacabang, Tampuk Nio, Ula Nyuhuk, Lampit Simpai, Lampit Dueay dan bintae – bintae dan keluk paku. Dilihat dari bentuk ragam hias Kerinci dapatlah diketahui bahwa kebanyakan ragam hias Kerinci berbentuk tumbuhan dan benda alam (Zakaria, 78). Motif keluk paku merupakan ragam hias yang berasal dari bentuk tanaman pakis yang masih muda, yang mempunyai relung yang indah itu yang dijadikan motif ragam hias, sehingga jadilah nama motif keluk paku.

Berdasarkan penjelasan di atas, motif keluk paku yang biasanya ditemukan di bangunan tradisional Kerinci sekarang sudah sulit ditemukan karena berkembangnya pembangunan yang lebih modern. Oleh sebab itu, pengkarya tertarik menerapkan motif keluk paku pada produk tas kriya kulit sebagai bentuk melestarikan motif yang sudah jarang ditemukan tersebut. Motif keluk paku yang digunakan pada produk tas, dikreasikan dengan tujuan untuk memberikan nilai estetis atau keindahan pada karya seni yang akan dibuat. Selain itu, motif keluk paku merupakan motif khas dari daerah kabupaten Kerinci yang dipergunakan untuk penghias pada tas Jinjing. dengan kata lain bertujuan untuk melestarikan kekayaan budaya Kerinci.

Secara visual struktur motif keluk paku memiliki bentuk yang kaku karena tersusun dari daun dan batang. Maka keinginan pengkarya untuk mengkreasikan bentuk motif yang lebih luwes dan indah. Karya ini tetap bercirikan bentuk ragam hias kerinci dan disesuaikan penerapannya pada karya kulit. Motif keluk paku yang telah pengkarya kreasikan, diterapkan pada produk tas kriya kulit yaitu untuk memperkenalkan atau mempertahankan ragam hias Kerinci yang sudah mulai terlupakan.

Untuk penciptaannya pengkarya menggunakan bahan dari kulit samak nabati. Teknik yang akan digunakan adalah teknik tatah kempa, teknik pyrography, teknik jahit manual. Penggunaan kulit samak nabati sebagai media dipilih karena kulit memiliki tekstur yang lentur dan mampu menampilkan detail dengan baik. Kulit juga dapat memberikan nuansa alami dan organik sesuai dengan motif keluk paku. Proses penggarapan karya pengkarya memvisualisasikan motif keluk paku pada produk kriya kulit yang berupa tas kulit pria. Tas yang pengkarya buat diperuntukan untuk remaja hingga dewasa. Perancangan dilakukan mulai dari eksplorasi data, pembuatan sketsa alternatif, ditentukan sketsa terpilih, pemindahan sketsa terpilih ke bentuk gambar kerja, pembuatan pola, pemotongan bahan, pembuatan motif, perakitan kulit, penjahitan dan Finishing.

II. TINJAUAN PUSTAKA

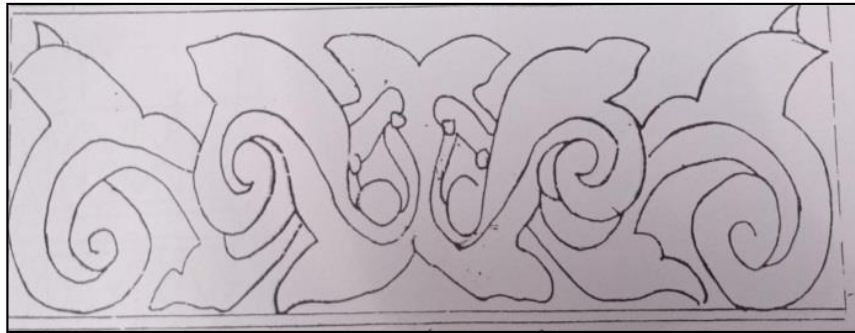
1. Motif “Keluk Paku”

Motif keluk paku adalah sebuah motif yang di ambil dari bentuk tumbuhan pakis yang masih muda yang memiliki bentuk menggulung pada bagian ujungnya. Motif zaman dahulunya digunakan sebagai penghias ruangan dan motif tersebut diukir pada dinding rumah larik dan bagian lainnya seperti tiang sudut dan bagian lesplang.



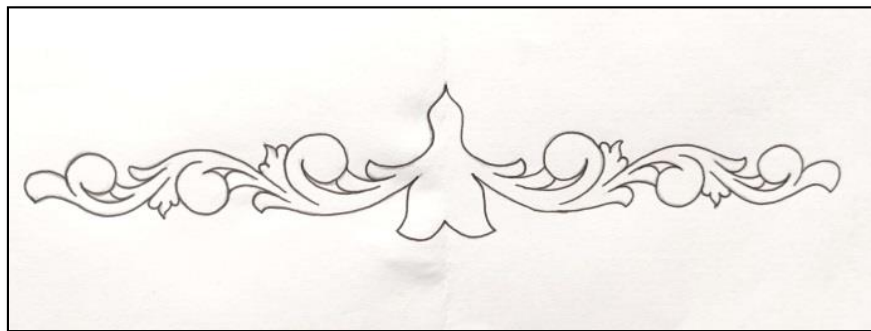
Gambar 1. Ukiran Motif Keluk Paku, yang terdapat pada rumah larik

Sumber: Nofrial, (2016: 102).
Repro: Muhammad Wahyu, 2024



Gambar 2. Motif Keluk Paku
Sumber: Iskandar Zakaria, (1994: 1)

Pengkarya mengkreasikan motif yang terdapat pada gambar 3 karena motif tersebut yang terlihat kaku supaya menjadi lebih luwes.



Gambar 3. Kreasi motif keluk paku
Kreasi Motif Keluk Paku
(Sketsa: Muhammad Wahyu, 2024)

2. Kulit

Kulit adalah bagian terluar dari struktur manusia, hewan atau tumbuhan. kulit adalah lapisan luar badan yang melindungi badan atau tubuh binatang dari pengaruh pengaruh luar seperti panas, pengaruh yang bersifat mekanis, kimiawi serta alat pengatur suhu.

Jenis kulit yang digunakan dalam pembuatan karya adalah kulit samak nabati, yaitu kulit yang telah diolah dengan bahan- bahan penyamak, penyamakan kulit dapat dilakukan dengan sedikitnya empat macam jenis

penyamakan, yaitu penyamakan Nabati (*vegetable tanning*), Krom (*chrom tanning*), kombinasi (*combination tanning*), dan sintetis (*synthetic tanning*). (Sunarto, 2001: 35)

Pengkarya menggunakan kulit tersamak nabati karena kulit tersamak nabati tebal dan lunak sehingga mudah ditatah. Demi memperkuat ide penciptaan, digunakan beberapa landasan pemikiran sebagai penguat dalam menciptakan karya seni, seperti mewujudkan visual adalah hal yang paling utama, fungsi dan estetis adalah nilai guna dari sebuah karya. Pengkarya bebas mengolah, mengembangkan imajinasi dan ide yang didapatnya melalui ekspresi sesuai kehendaknya yang diperkuat dengan berbagai teori yang terkait. Bentuk fisik sebuah karya dapat diartikan sebagai benda nyata dari tema dan bentuk psikis sebuah karya merupakan susunan dari kesan hasil tanggapan. Pengkarya menerapkan motif keluk paku pada karya tiga dimensi dengan media kulit.

3. Bentuk

Bentuk (*form*) adalah totalitas dari pada karya seni. Bentuk itu merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. *Visual form*, yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut. (Kartika, 2017: 27). Bentuk atau visual adalah hal yang paling utama, Karya yang divisualkan berupa karya tiga dimensi saat dipakai berupa tas berdasarkan desain terpilih yang disetujui. Karya yang dibuat menggunakan motif keluk paku yang telah kreasikan sebagai motif penghias pada karya.

4. Fungsi

Fungsi atau function berhubungan dengan kegunaan dari sesuatu. Seperti halnya seni dengan hasil-hasilnya menurut Feldman terjemahan (Gustami 1990: 2).

“Fungsi karya seni akan terus berlangsung untuk memuaskan atau memenuhi kebutuhan-kebutuhan individu kita tentang ekspresi pribadi, kebutuhan-kebutuhan sosial untuk keperluan *display*, perayaan dan komunikasi selanjutnya kebutuhan fisik mengenai barang-barang dan bangunan-bangunan yang bermanfaat”.

Uraian di atas dapat diketahui, karya seni erat kaitannya dengan kehidupan manusia, karena setiap bentuk karya yang diciptakan, baik secara langsung maupun tidak langsung pastilah memiliki fungsi, baik personal, sosial, maupun fisik. Fungsi personal yang bertujuan bertujuan untuk memuaskan diri sendiri dalam menciptakan karya produk kriya kulit, dan terciptanya sebuah karya seni tidak terlepas dari ekspresi emosional sang pengkarya. Fungsi sosial bertujuan untuk dinikmati oleh setiap orang yang melihat karya yang diciptakan oleh pengkarya dan karya ini bisa bermanfaat untuk menjadi benda yang bisa dipakai secara bersama-sama. Sedangkan fungsi fisik dapat dilihat dari fungsi karya itu sendiri seperti tas yang memiliki fungsi sebagai wadah peralatan.

5. Estetis

Nilai estetis pada suatu karya juga merupakan hal yang sangat penting. Seperti yang di jelaskan Monroe Beardsley, dalam Kartika (2004:148) bahwa:

“Ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat yang membuat baik (indah) dari benda-benda estetis diantaranya: Kesatuan (*unity*), ini berarti bahwa benda estetis tersusun secara baik atau sempurna bentuknya; Kerumitan (*complexity*), benda estetis atau karya seni yang diciptakan tidak sederhana, maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus; Kesungguhan (*intensity*), suatu benda-benda yang estetis (baik) harus mempunyai suatu kualitas yang menonjol yang menggambarkan suatu kesungguhan pada pengkarya dalam proses penciptaan karya”.

Kesatuan (*unity*) pada karya yang diciptakan dapat dilihat dari penyusunan bentuk dan penataan karya yang selaras/sesuai dengan fungsinya. Selain itu, kesatuan yang dimaksud juga dapat dilihat dari penempatan motif keluk paku tersebut pada kriya kulit yang disesuaikan pada setiap karya yang diciptakan.

Complexity (kerumitan/kompleksitas) dari benda estetis tidak terlihat sederhana sekali. Hal ini juga dapat dilihat dari nilai kerumitan atau kesulitan dalam karya yang mengandung perbedaan-perbedaan antara karya satu dengan karya yang lainnya. *Complexity* dapat dilihat dari kerumitan secara fisik, baik itu bentuk motif maupun proses perwujudannya.

Intensity (kesungguhan) dapat dilihat dari kualitas yang menonjol

dalam karya. Misalnya keindahan, lembut, kasar, halus, dan lain sebagainya. Kualitas karya terlihat perbedaannya dengan karya yang dibuat asal-asalan. Karya yang pengkarya ciptakan disertai pertimbangan-pertimbangan dalam mewujudkan karya. Karya yang diciptakan mengandung tiga unsur seperti Kesatuan, kerumitan, dan kesungguhan. Bagaimana pengkarya mempertimbangkan dalam mewujudkan nilai keseimbangan bentuk, susunan, dan keseriusan terhadap perwujudan karya, karya yang diciptakan memiliki bentuk estetis dari karya kreasi produk kriya kulit dengan motif keluk paku.

6. Kreasi

Kreasi merupakan suatu tindakan dalam menciptakan sebuah karya yang berpedoman pada bentuk sebelumnya, kemudian mengolahnya menjadi bentuk baru dengan penambahan unsur-unsur yang mendukung proses penciptaan tersebut. A. A. M. Djelantik (2004: 67) menjelaskan bahwa:

“Kreasi merupakan penambahan unsur-unsur tertentu ke dalam sesuatu yang telah ada atau mengolahnya dengan cara baru yang belum pernah dilakukan dan bersifat asli. Karya seni yang demikian disebut juga dengan gubahan atau pengolahan suatu pelaksanaan berdasarkan pola pikiran baru atau disebut juga dengan seni baru yang diciptakan sendiri. Kreasi yang dimaksud bukan hanya wujud yang baru tetapi adanya sebuah pembaharuan dalam konsep-konsep estetika atau penemuan konsep baru untuk menciptakan sebuah karya seni”.

Dalam menciptakan motif kreasi, pengkarya menciptakan kreasi motif keluk paku yang masih menyerupai bentuk aslinya. Pengkarya mengkreasikan beberapa bagian supaya kelihatan lebih luwes dan tidak terlihat terlalu kaku.

III. PERANCANGAN DAN ANALISIS

1. Tahap Eksplorasi

Eksplorasi merupakan aktivitas menyelidiki segala sesuatu persepsi secara langsung di lapangan, agar bisa menjadi sumber ide penciptaan, tahap ini merupakan tahap awal dalam melahirkan sebuah karya seni yang

meliputi pencarian sumber ide, dengan pengamatan lapangan, penelusuran, pengumpulan data dan referensi.

Menggali tentang asal mula dan sejarah motif yang terdapat pada rumah larik Kerinci dan mencari referensi dari buku-buku seperti buku Rumah Etnik Kerinci Arsitektur Dan Seni Ukir, serta dilanjutkan dengan gambar acuan untuk memperoleh pemecahan masalah secara singkat, yang ditemukan dilapangan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dilakukan langkah-langkah dalam mencari data tentang motif keluk paku. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Gustami (2007: 329-330) bahwa “Tahap eksplorasi, meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah; penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi, di samping pengembaraan dan perenungan jiwa mendalam; kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah”. Berdasarkan pemaparan tersebut tahap eksplorasi merupakan tahap peroses pematapan konsep.

Konsep merupakan pokok utama yang mendasari seluruh pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang kadang tertulis secara singkat, (Susanto, 2011: 227). Konsep yang dipakai dalam pembuatan karya ini yaitu berupa pemikiran dan pemahaman terhadap bentuk motif keluk paku baik dari segi bentuk motif maupun cara mengkreasikan pada produk kriya kulit. Penggarapan karya menggunakan teknik tatah kempa, pyrography dan teknik jahit manual. Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya adalah kulit samak nabati dan kulit crazy horse. Sesuai dengan konsep di atas maka pengkarya mengkreasikan pada produk kriya kulit dengan motif keluk paku. Terkait dengan penjelasan yang ditawarkan oleh A. A. M. Djelantik, bahwa kreasi merupakan penambahan unsur-unsur tertentu kedalam sesuatu yang telah ada atau mengolahnya dengan cara baru yang belum pernah dilakukan dan bersifat asli. (2004: 67).

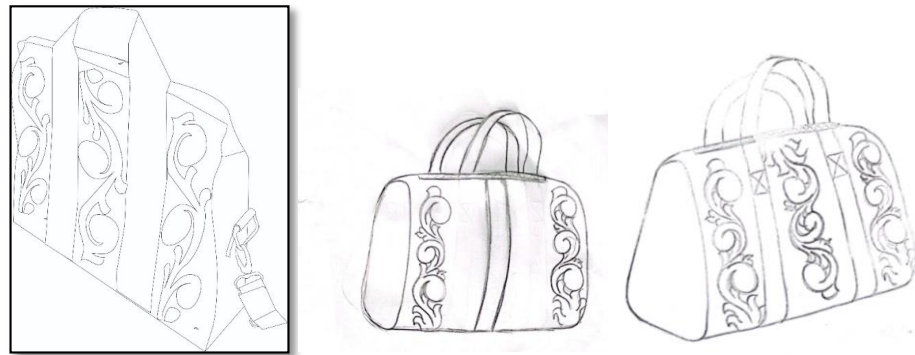
Berdasarkan uraian di atas pengkarya melakukan kreasi bentuk motif pada bagian lengkungan batang dan daun, pengkarya hanya menambahkan sedikit relung pada batang supaya terlihat lebih menarik dan indah, menyesuaikan dengan bidang penerapan pada kreasi kriya produk tas kulit dengan motif keluk paku. Penerapan motif keluk paku yang telah di kreasikan ditempatkan pada bagian penutup dan *body* tas bagian samping.

2. Tahap Perancangan

Pada Tahap ini diawali dengan menuangkan ide dalam bentuk sketsa, sketsa itu dijadikan desain alternatif, kemudian desain alternatif dipilih menjadi desain terpilih dan kemudian membuat gambar kerja untuk mempermudah proses penciptaan. Berikut bentuk desain dan gambar kerja:

a. Sketsa Alternatif

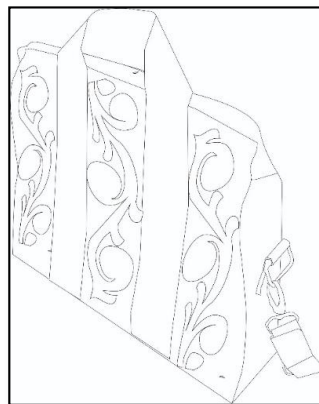
Sketsa alternative adalah berupa rancangan awal dalam membentuk rencana pembuatan karya dengan berbagai bentuk dan kreasi.



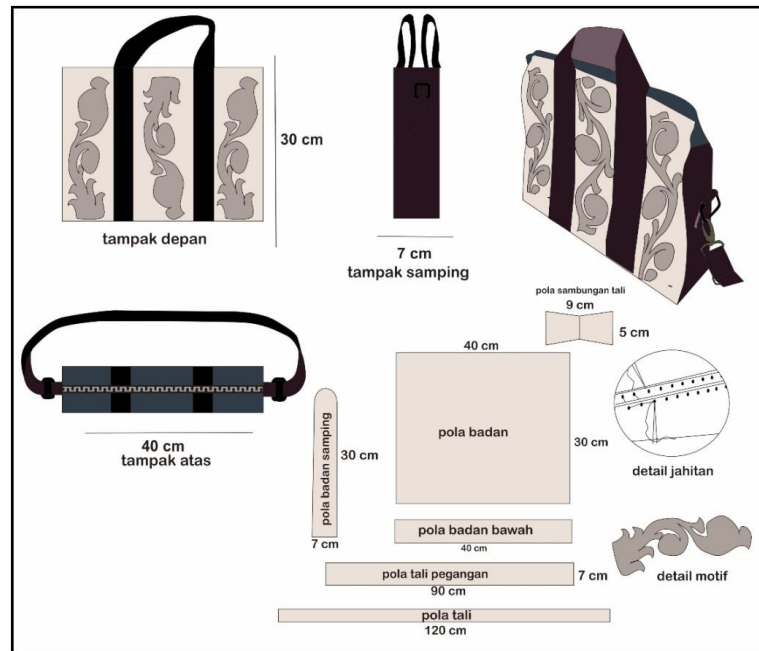
Gambar 4. Sketsa Alternatif

b. Sketsa Terpilih

Sketsa terpilih adalah sketsa yang telah mengalami proses pemilihan dari berbagai penilaian dari sketsa alternatif hingga terpilih sketsa terpilih.



Gambar 5. Sketsa Terpilih



Gambar 6. Gambar Kerja

3. Tahap Perwujudan

Proses perwujudan karya berisi tentang tahapan-tahapan penggarapan karya yang dilakukan oleh pengkarya, dimana tahapan itu dimulai dari pembuatan desain hingga tahap terakhir yaitu *finishing* karya.

a. Pembuatan Pola

Pembuatan pola harus disesuaikan dengan ukuran yang telah dibuat di dalam gambar kerja. Pengkarya membuat pola dengan cara manual menggunakan peralatan seperti pensil, rol, dan bahan yang digunakan.



Gambar 7. Pematangan Pita

b. Pemotongan Bahan

Proses pemotongan bahan dilakukan setelah pemotongan pola selesai dibuat, adapun langkah-langkah dalam pemotongan bahan adalah dengan cara pemulaan pola pada kulit dan dilanjutkan dengan pemotongan kulit mengikuti garis pola menggunakan pisau cutter.



Gambar 8. Pemotongan Kulit

c. Pembuatan Motif

Proses pembuatan motif dilakukan dengan cara membuat desain terlebih dahulu pada kertas Hvs A4, setelah itu dilanjutkan dengan memindahkan motif, dari kertas ke permukaan kulit yang telah dipotong. Setelah pemindahan motif selesai dilanjutkan dengan pembentukan motif dengan teknik tatah kempa menggunakan stamp tool. Peletakan motif berupa motif lurus. Motif sejajar. Motif setengah lingkaran.



Gambar 9. Pembuatan Motif Menggunakan Teknik Tatah Kemp

d. Perakitan Kulit

a) Pengeleman

Proses pelekatan ini dilakukan dengan tujuan mempermudah pada saat penggabungan atau perakitan menggunakan lem Benteng.



Gambar 10. Proses Pengeleman Menggunakan Lem Benteng



Gambar 11. Proses Penempelan Kulit

- b) **Penjahitan**
Proses ini dilakukan dengan menggunakan jarum jahit bertujuan menyatukan setiap pola kulit yang telah dipotong.



Gambar 12. Proses Jahit Manual

- e. *Finishing*
- a) **Pengamplasan Kulit**
Proses pengamplasan ini bertujuan untuk mengurangi bulu dan meratakan bagian sudut kulit.



Gambar 13. Pengamplasan Sisi Kulit

- b) Pemberian *Clear*/Pengkilap Kulit
Proses Pemberian *Clear* atau Pengkilap kulit menggunakan clear mink oil ini dilakukan ditahap akhir dengan tujuan untuk melapisi permukaan kulit dari goresan.



Gambar 14. Proses *Finishing*

4. Hasil dan Analisis Karya



Gambar 15. Hasil Karya "Tas Jinjing"

Tas kulit model jinjing di atas terdapat susunan motif yang tervisual pada 3 bagian *body* tas. Tas kulit dengan bentuk persegi yang ukuran 40 cm

x 30 cm x 14 cm dan dihiasi dengan motif keluk paku pada bagian *body* depan dan kiri, tengah, dan kanan. Penerapan motif keluk paku yang telah pengkarya kreasikan di sesuaikan dengan bidang yang terdapat pada tas agar terlihat menarik.

Pada bagian tali disambung menggunakan ring D dan ring persegi empat. Motif pada tas ini di tatah agar dapat memberikan efek motif yang timbul pada kulit tas dengan menggunakan Teknik tatah kempa dan teknik *pyrography* untuk memberikn efek garis pada bagian dalam motif.

Tas ini didesain sebagai tempat meletakkan peralatan kantor seperti surat-surat atau berkas-berkas dan laptop. Proses *finishing* di mulai dengan tahap pengamplasan sisi tas kemudian dilanjutkan dengan proses pemberian *clear* menggunakan *clear mink oil* untuk melindungi kulit dan memberikan efek *waterproof* dan anti jamur.

IV. KESIMPULAN

Tas merupakan wadah yang dapat dibawa untuk berpergian. Bahan yang digunakan dalam pembuatan tas antara lain adalah kulit, plastik, kain, dan kertas yang digunakan untuk membawa pakaian buku dan lain lain. Motif keluk paku merupakan ragam hias yang berasal dari bentuk tanaman pakis yang masih muda, yang mempunyai relung yang indah itu yang dijadikan motif ragam hias, sehingga jadilah nama motif keluk paku. pengkarya mengkreasikan motif pada bagian batang dan daun.

Proses pembuatan karya ini dimulai dari tahap eksplorasi seperti mengamati motif yang ada pada rumah larik dan menggali referensi seperti buku tentang motif Kerinci. Dilanjutkan dengan pembuatan sketsa alternatif selanjutnya setelah sketsa dipilih langsung masuk proses pembuatan pola, pemotongan pola, pemindahan pola ke kulit, perakitan kulit, pembuatan motif, menatah motif, perakitan *body* tas, dan *finishing*.

V. REFERENSI

A.A.M. Djelantik, 1999, Estetika Sebuah Pengantar, MPSI (masyarakat seni pertunjukan Indonesia).

Djakfar, Idris, Menguak Tabir Prasejarah di Alam Kerinci, Pemerintah Kabupaten Kerinci, Kerinci.

Gie, The Liang, 1996, Filsafat Keindahan, PUBIB, Yogyakarta.

- Gustami, SP. 1996, Butir Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia, Prasista, Yogyakarta.
- Gunardi, Arga, 2022, Laporan Tugas Akhir karya seni, “Stilisasi Motif ao cino bacabang pada Karya Fashion Pria dan Wanita “.
- Kartika, Dharsono sony, 2004, Pengantar Estetika, Rekayasa Sains, Bandung.
- Nofrial, 2016, Rumah Etnik Kerinci Arsitektur Dan Seni Ukir, Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Padangpanjang.
- Pangarso, Budiwibowo, 2013, Teknik Gambar Sketsa Arsitektur, Kanisius, Yogyakarta.
- Patriansyah, Mukhsin, 2016, Kajian Estetika Ornamen Rumah Laheik Desa Seleman Kabupaten Kerinci – Jambi, Jurnal Seni dan Budaya Volume 1 No. 1, Palembang.
- Redho, Mursyid, Imam, 2021, Laporan Tugas Akhir Karya Seni, “motif lingkaran tiga putaran dalam kriya kulit “.
- Sunarto, 1985. Pengetahuan Bahan Kulit Untuk Seni dan Industri, Kanisius, Yogyakarta.
- Sachari, Agus, 2002, Estetika Makna, Simbol dan Daya, ITB, Bandung.
- Zakaria, Iskandar, 1994, Secuil Ragam Hias Kerinci, Sungai Penuh.

Sumber lain:

<https://pin.it/6APqOWuCA> (diakses pada tanggal 2 januari 2024, pada jam 21.14 WIB).

<https://pin.it/2LebU3Ts0> (diakses pada tanggal 2 januari 2024, pada jam 21.23 WIB).

<https://pin.it/kazbFJ5pC> (diakses pada tanggal 7 januari 2024, pada jam 20.11 WIB).