



KESENIAN *DONGKREK* MADIUN SEBAGAI IDE PERANCANGAN SEPATU KULIT

Auliya Zayyan Faisa¹, Sri Marwati²
Program Studi Kriya, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta
auliyazayyan99@gmail.com

Abstrak

Kata kunci:
Desain,
Kesenian
Sepatu kulit,
Dongkrek

Kesenian Dongkrek Madiun Sebagai Ide Perancangan Sepatu Kulit ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penciptaan desain dan *prototype* karya sepatu kulit dengan sumber ide berupa Kesenian Dongkrek yang berasal dari Madiun. Metode penciptaan karya ini melalui beberapa tahapan, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahap eksplorasi merupakan tahap pencarian informasi cerita dan karakteristik topeng dongkrek, referensi tentang sepatu, bahan kulit yang digunakan, serta teknik yang digunakan. Tahap perancangan merupakan tahap pembuatan sketsa alternatif dan pembuatan gambar kerja sesuai sketsa yang terpilih. Tahap perwujudan meliputi dari persiapan alat dan bahan, proses pembuatan *prototype* hingga pada tahap *finishing*. Dalam merancang desain ini menggunakan teori aspek- aspek desain dari Palgunadi. Aspek- aspek desain tersebut yaitu aspek fungsi, aspek bahan, aspek ergonomi, aspek produksi dan aspek estetis. Karya yang dihasilkan yaitu 2 desain sepatu pria berjudul *Arohara*, *Kretarta*, 2 desain sepatu wanita berjudul *krastala*, *tapa*, gambar kerja orthogonal, gambar detail motif, gambar pecah pola, gambar alur kerja dan gambar alur motif, serta 2 prototype dengan judul *krastala dan arohara*.

Kata kunci: Desain, Kesenian, Sepatu Kulit, Dongkrek

Abstract

Keyword:
Design,
Kesenian
Dongkrek,
Leather
Shoes

Madiun Dongkrek Art as a Leather Shoe Design Idea aims to describe the process of creating designs and prototypes of leather shoe works with the source of the idea being Dongkrek Art from Madiun. The method of creating this work goes through several stages, namely exploration, design, and embodiment. The exploration stage is the stage of searching for story information and the characteristics of the dongkrek mask, references to shoes, the leather material used, and the techniques used. The design stage is the stage of making alternative sketches and making working drawings according to the selected sketch. The embodiment stage includes the preparation of tools and materials, the prototyping process to the finishing stage. In designing this design using the theory of design aspects from Palgunadi in his book entitled Product Design 1: Design, Designer, and Design Project. These design aspects are functional aspects, material aspects, ergonomic aspects, production aspects and aesthetic aspects. The resulting works are 2 designs for men's shoes entitled Arohara, Kretarta, 2 designs for women's shoes entitled krastala, tapa, orthogonal work drawings, detailed motif drawings, broken pattern drawings, workflow drawings and motif plot drawings, and 2 prototypes with the titles krastala and arohara .

Keywords: Design, Kesenian Dongkrek, Leather Shoes



PENDAHULUAN

Kesenian adalah bagian dari budaya dan merupakan sarana yang digunakan untuk mengekspresikan rasa keindahan dalam jiwa manusia. Kesenian di Indonesia beraneka ragam bentuk dan jenisnya baik seni tari tradisi, tari rakyat, maupun modern, yang dikemas sesuai dengan ciri khas dan budaya masing-masing daerah. Kesenian merupakan bagian dari budaya maka hadirnya kesenian tidak lepas dari kehidupan manusia.¹ Menurut Umar Kayam (dalam Saharah, Tari Nyabok di Desa Candi Kecamatan Palmatak Kabupaten Kepulauan Anambas) bahwa “Kesenian tidak pernah berdiri lepas dari masyarakat karena kesenian merupakan kreativitas dari masyarakat pendukungnya. Kesenian adalah ungkapan kreativitas dari kebudayaan itu sendiri yang mana masyarakat sebagai penyangga kebudayaan berperan dalam mencipta, memberi ruang untuk bergerak, memelihara, kemudian menciptakan kebudayaan baru”². Kesenian itu sendiri merupakan bagian bentuk dari kebudayaan yang mempunyai ciri khas berbeda antara daerah yang satu dengan daerah lainnya.

¹ Rizky Pratiwi (Universitas Islam Riau) Vanny, “Manajemen Sanggar Tari Dang Merdu Di Pekanbaru Provinsi Riau” (2018): 1.

² Evi Saharah, “Tari Nyabok Di Desa Candi Kecamatan Palmatak Kabupaten Kepulauan Anambas” (Universitas Pendidikan Indonesia, 2015), 1.

Nusantara kaya akan bentuk Kesenian dan beragam akan Kesenian baik dari musik, rupa, teater dan tari, tapi tidak jarang pula kesenian yang ada di daerah-daerah sering terlupakan karena tidak dikenal dan kurang dilestarikan keberadaannya sehingga dengan semakin berkembangnya zaman tidak menutup kemungkinan kesenian itu sendiri mengalami perubahan yang mungkin menjadi kesenian-kesenian baru atau bahkan tidak ada lagi yang mengenalnya.

Seni merupakan ekspresi manusia berunsur keindahan yang diungkapkan melalui suatu media tertentu yang bersifat nyata dan dapat dinikmati oleh kelima panca indera manusia. Salah satu cabang bidang seni yaitu seni tari. Pada hakikatnya seni tari merupakan alat yang cara pengungkapannya melalui media gerak, yaitu gerak yang telah mengalami stilasi. Menurut Kusudiardjo “Tari adalah keindahan bentuk dari anggota badan manusia yang bergerak, berirama dan berjiwa yang harmonis”.³ Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, tari adalah medium pokok gerak yang mengungkapkan hasil pengalaman jiwa atau ekspresi dalam bentuk perasaan sesuai keselarasan irama. Mengutip pendapat Soedarsono (1996:2).

³ Endri Kusminingsih (Universitas Negeri Semarang), “Koreografi Tari Katalu Program Pendidikan Seni Tari” (2011): 5



Tari adalah ekspresi gerak ritmis dan keadaan - keadaan perasaan yang secara estetis dinilai yang lambang-lambang geraknya dengan sadar untuk dirancang dalam kenikmatan serta dengan sadar dirancang untuk kenikmatan serta kepuasan pengalaman berkomunikasi, melaksanakan serta dari penciptaan bentuk- bentuk.⁴

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa seni merupakan sebagian hasil pengungkapan nilai maupun hasil ekspresi perasaan jiwa dan pengalaman yang paling hakiki manusia. Tari memberikan penghayatan rasa, empati, dan memberikan kepuasan tersendiri, tari memiliki peranan penting dalam kehidupan masyarakat pendukungnya, karena masyarakat tradisi menganggap bahwa tari bisa berfungsi sebagai sarana ritual, tari sebagai sarana hiburan, tari sebagai sarana pemujaan, tari tuntunan, dan tari sebagai sarana hiburan.

Terletak di Jawa Timur, Kabupaten Madiun merupakan daerah yang strategis yang berbatasan dengan kabupaten Bojonegoro di utara, kabupaten Nganjuk di timur, kabupaten Ponorogo di selatan , kabupaten Ngawi dan Kabupaten Magetan di barat. Kabupaten.

Madiun merupakan salah satu kabupaten tua yang berada di wilayah Jawa Timur. Kabupaten yang dulu disebut sebagai kadipaten Purbaya ini berdiri sejak tahun 1568 ini awalnya merupakan wilayah kekuasaan kerajaan Demak yang kemudian beralih menjadi daerah kemudian beralih menjadi daerah kekuasaan daerah Mataram setelah terjadi perebutan kekuasaan.⁵ Memiliki lokasi yang strategis dan merupakan pusat industri dari beberapa daerah kecil disekitarnya, menjadikan Madiun dijuluki sebagai kota “gadis” yang merupakan akronim dari perdagangan , pendidikan dan industri. Meskipun begitu Kabupaten Madiun juga mempunyai Kesenian tradisi yang jarang dikenal oleh masyarakat bahkan penduduk di Kabupaten Madiun sendiri yaitu Kesenian *Dongkrek*.

Kesenian *Dongkrek* merupakan kesenian yang berasal dari daerah Madiun khususnya daerah Mejayan. *Dongkrek* pada awalnya merupakan tarian ritual untuk mengusir *pageblug* atau wabah yang menyerang masyarakat daerah Mejayan. Tarian ritual ini diciptakan oleh R. Ngabehi Lo Prawirodipuro yang merupakan *wedhana* Mejayan atau pemimpin kawedanan Mejayan pada masa penjajahan Belanda.

⁴ Nainul (Universitas Negeri Semarang) Khutniah, “Upaya Mempertahankan Eksistensi Tari Kridha Jati Di Sanggar Hayu Budaya Kelurahan Pengkol Jepara,” *Seni Tari* 1, no. 1 (2012).

⁵ Ong Hok Ham, “Madiun Dalam Kemelut Sejarah” (Kepustakaan Populer Gramedia, 2018).



Seiring berkembangnya zaman dan mengalami berbagai penyesuaian, tarian yang awalnya merupakan suatu ritual pengusir wabah mampu beradaptasi menjadi pertunjukan tari, musik, drama dan ara awalnya merupakan suatu ritual pengusir wabah mampu beradaptasi menjadi pertunjukan tari, musik, drama dan arak-arakan agar dapat dinikmati masyarakat secara umum.⁶

Isu menghilangnya eksistensi kebudayaan lokal semakin ramai dibicarakan di kalangan masyarakat. Peralnya, saat ini budaya asli Indonesia mulai tergeser oleh budaya luar. Munculnya klaim budaya Indonesia oleh negara lain merupakan dampak yang ditimbulkan akibat kecenderungan generasi muda yang lebih menyukai dan mempelajari budaya barat yang dianggapnya lebih sesuai dengan jati diri dan jiwa muda mereka. Kesenian Indonesia yang rentan terhadap persaingan dengan budaya asing diperlukan adanya pembelaan untuk melindungi eksistensi kesenian lokal di tengah arus globalisasi yang semakin meluas.

Menurut peneliti budaya, Edi Sedyawati, “Kesenian daerah perlu diberi ruang gerak yang luas dalam penyajian agar dapat leluasa dalam berekspresi dan

menciptakan keindahan seni demi menarik perhatian konsumen.”⁷ Pesatnya perkembangan teknologi sangat mendukung apatisme masyarakat Indonesia terhadap kesenian lokal hingga masyarakat tidak mampu lagi menyaring budaya luar yang semakin luas dalam hal kebijakan berkesenian memang wajib dikendalikan dengan cara banyak melihat pameran nasional/ internasional.generasi muda. Beberapa ahli budaya menyebutkan bahwa Indonesia saat ini sedang terjajah dari segi budaya. Adanya nilai kultural dan filosofi yang tinggi, Kesenian *Dongkrek* harus terus bertahan sebagai identitas budaya lokal Madiun. Diperlukan gambaran bagi generasi muda betapa pentingnya pelestarian budaya lokal serta perlunya mempelajari keberagaman dan nilai di dalamnya. Dalam hal ini memperkenalkan budaya lokal kepada generasi muda dapat dilakukan dengan cara mengapresiasi melalui *fashion item* yang banyak diminati banyak masyarakat khususnya generasi muda. Nilai budaya lokal yang penting dalam fungsi sosial budaya selalu terganggu ketika masalah kemasam yang kuno dan monoton.

Salah satu barang fesyen yang diminati generasi muda yaitu sepatu. Selain sebagai penunjang penampilan,

⁶ Ita Dwi (Universitas Negeri Surabaya) Cahyani, “Karakteristik Topeng Dongkrek Sanggar Krido Sakti Di Kecamatan Mejayan Kabupaten Madiun” 3, no. 2 (2015): 50–56.

⁷ Naomi Diah Budi (ISI Padang Panjang) Setyaningrum, “Budaya Lokal Di Era Global,” *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni* 20, no. 2 (2018): 102–112.



sepatu juga merupakan barang fesyen yang menunjukkan karakter dari pemakainya. Karakter generasi muda yang selalu ini tampil beda dan menyukai hal baru dinilai sangat cocok sebagai sarana untuk kampanye pelestarian budaya lokal melalui barang fashion berupa sepatu. Saat ini produk kriya kulit khususnya sepatu berkembang cukup pesat, mulai dari perkembangan model, corak, cara pengerjaan, pemilihan bahan baku dan lainnya. Pada awal penciptaannya sepatu berfungsi sebagai pelindung kaki dari ancaman benda tajam yang dapat melukai kaki. Sedangkan saat ini nilai sepatu bukan hanya sekedar pelindung kaki melainkan sebagai penunjang penampilan yang mampu menunjukkan status sosial, status ekonomi.

Keutamaan pada pembuatan sepatu yaitu memberi kenyamanan pada pemakainya. Tingkat kenyamanan terletak pada aspek bahan baku pembuatan sepatu tersebut. Setiap sepatu memiliki kualitas bahan yang berbeda-beda. Jenis bahan sepatu yang dipakai pada umumnya adalah *leather*, vinyl dan beludru. Penggunaan bahan-bahan tersebut memiliki pertimbangan memiliki nilai pakai lebih tahan lama dan bahan baku lebih terjangkau.

Untuk memenuhi tuntutan konsumen dan mengikuti berkembangnya mode *fashion* yang ada, maka pengrajin

sepatu wajib melakukan inovasi dalam proses pembuatan sepatu maupun pemilihan bahan untuk menambah minat beli konsumen. Salah satu inovasi dalam pembuatan sepatu kulit yaitu dengan menambahkan ornamen pada sepatu. Penambahan ornamen pada sepatu juga harus mempertimbangkan dari segi konsep, bentuk dan komposisi agar tercipta desain sepatu yang dapat menunjang penampilan serta citra pemakainya. Pada karya ini penulis menciptakan desain produk kriya kulit berupa sepatu. Produk kriya sepatu kulit ini mengaplikasikan ragam hias ornamen yang terinspirasi dari Kesenian *Dongrek*. Pemilihan kesenian *dongrek* sebagai ciri khas produk berkaitan dengan bentuk karakter tokoh atau topeng, alat musik maupun filosofi yang dirasa menarik untuk dikembangkan menjadi sebuah ikon produk. Mengaplikasikan ornamen dalam penciptaan karya pada tugas akhir desain kriya ini adalah *carving* dan *pyrography*. Teknik *carving* sendiri merupakan teknik pada kriya kulit dengan menatah kulit atau sering disebut teknik *stamp*. Keunggulan teknik ini yaitu memiliki tekstur menyerupai relief pada permukaan kulit. Adapun teknik *pyrography* merupakan teknik membakar permukaan kulit dengan solder untuk menghasilkan gambar yang diinginkan. Teknik ini digunakan sebagai *outline* maupun isian pada motif untuk mempertegas motif yang telah dibuat dengan teknik *carving*. Ornamen yang



dipakai pada produk sepatu dikerjakan dengan mengaplikasikan desain yang terinspirasi dari karakter tokoh maupun alat musik pengiring dari kesenian dongkrek. Hal tersebut diharapkan mampu menjadikan nilai lebih pada produk sepatu yang memberi kesan sepatu yang unik, *exclusive* serta sesuai dengan *style* generasi muda. Produk dirancang berbagai bentuk, model dan jenis, namun tetap memiliki keunikan dan ciri khas dari segi desain.

Ornamen karakter *dongkrek* dan alat musik pengiringnya akan diaplikasikan pada media kulit samak nabati dengan teknik *carving* dan *pyrography*. Adapun bahan utama yang akan digunakan berupa kulit jenis *pull up*, *suede* maupun perpaduan keduanya yang akan dipadukan dengan kulit samak nabati yang telah diberi ornamen. Desain sepatu dengan ornamen kesenian *dongkrek* yang akan dibuat yaitu sejumlah sepuluh desain dan dua purwarupa sepatu dari desain yang telah dibuat.

Rancangan sepatu kulit dengan sumber ide kesenian *dongkrek* Madiun ini dibuat sebagai upaya pelestarian kesenian tradisional yaitu *dongkrek* yang mulai ditinggalkan oleh masyarakat saat ini. Hingga saat ini belum ada yang menggunakan kesenian *dongkrek* sebagai sumber ide dalam pembuatan sepatu kulit dan di Kabupaten Madiun masih jarang sekali referensi pembuatan

kriya kulit seperti sepatu, sehingga diharapkan pembuatan rancangan ini dapat digunakan sebagai referensi pembuatan kriya kulit khususnya sepatu.

Beberapa uraian yang telah disebutkan pada latar belakang, maka permasalahan penciptaan karya adalah bagaimana menciptakan desain dan purwarupa sepatu kulit dengan sumber ide Kesenian *Dongkrek* yang meliputi :

- a) Bagaimana mewujudkan motif pada sepatu dengan sumber ide Kesenian *Dongkrek*?
- b) Bagaimana mewujudkan rancangan sepatu kulit dengan aplikasi motif Kesenian *Dongkrek*?
- c) Bagaimana mewujudkan purwarupa rancangan sepatu kulit dengan sumber ide Kesenian *Dongkrek*?

METODE PERANCANGAN

Metode penciptaan Gustami terdapat tiga tahap yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan karya. Eksplorasi yaitu tahapan pencarian sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah yang lebih difokuskan sebagai dasar perancangan. Perancangan dibangun berdasarkan perolehan analisis dengan visualisasi bentuk sketsa alternatif, sketsa terbaik, gambar kerja, dan pembuatan model. Perwujudan karya, yaitu



mewujudkan rancangan ide dari hasil analisis dengan pertimbangan aspek material, proses, teknik, keamanan, keseimbangan bentuk, unsur estetiks, nilai fungsi dan ergonomi (Gustami, 2007: 329-333).

PEMBAHASAN

A. Tahap Desain dan Keterangannya

Tahap desain karya sepatu kulit dengan sumber ide kesenian dongkrek merupakan lanjutan dari tahap perancangan alternatif desain. Pada tahap ini desain terpilih diubah kedalam format digital untuk mempermudah proses pengerjaan desain selanjutnya. Tahap selanjutnyadilanjutkan dengan pembuatan desain gambar kerja orthogonal, detail, pecah pola,alur kerja, alur motif.

1. Perancangan Alternatif Desain

Perancangan alternatif desain merupakan salah satu bagian dari rangkaian proses alur penciptaan karya desain setelah tahap eksplorasi. Tahap ini diperlukan untuk mencari adanya kemungkinan pengembangan bentuk motif hias, sehingga karya yang didapatkan bersifat orisinil. Dalam pembuatan desain alternatif berupa 5 desain topeng R. Ngabei Lo Prawirodipuro, 5 desain topeng Roro Ayu, 5 desain topeng Roro Perot, 5 desain topeng Genderuwo, 3 desain kentongan, 3 desain kendang, 3 desain bedug, 3 desain kempul, 3 desain korek, 3 desain gong beri, 12 desain

sepatu wanita dan 10 desain sepatu pria.

2. Desain Terpilih

Masing – masing dari setiap desain dipilih yang terbaik yang kemudian dijadikan desain motif hias untuk empat sepatu terpilih. Desain sepatu yang terpilih adalah desain sepatu wanita 4 dan 9 dan juga desain sepatu pria 3 dan 4. Desain terpilih kemudian mengalami pengembangan untuk menjadi desain yang terbaik yang kemudian dijadikan acuan untuk membuat pola sebagai dasar penempatan motif hias. Sedangkan motif hias yang di pilih yaitu Raden Ngabei Lo Prawirodipuro 4, Roror Ayu 3, Roro Perot 2, Genderuwo 4, Bedug 1, Korek3, Kempul 2, Kendang 2, Kentongan 1, Gong Beri 1. Pembuatan motif hias ini mengacu pada cerita dongkrek versi gelar yang telah diuraikan pada pembahasan deskripsi perancangan karya desain kriya dan purwarupa. Perancang membagi alur cerita tersebut menjadi empat bagian cerita untuk diterapkan pada empat desain sepatu. Dari motif hias yang dipilih kemudian menghasilkan motif hias untuk empat sepatu seperti pada gambar berikut:



Gambar 1. Desain Motif Sepatu Wanita 1 (Sumber : Auliya Zayyan Faisa, 2022)

Dalam desain 1 berjudul *krastala* terdapat motif topeng R. Ngabei Lo Prawirodipuro, alat musik *korek*, bedug dan capping. Pembuatan desain ini mengacu pada cerita versi gelar bagian pertama yang kemudian diambil intisarnya untuk diwujudkan kedalam sebuah motif sepatu. Adapun ceritanya berisi tentang kesaktian dari R. Ngabei Lo Prawirodipuro dalam melawan *pageblug mayangkara*. Diceritakan R. Sosrowijoyo atau R. Ngabei Lo Prawirodipuro putra dari Tumenggung Prawirodipuro yang merupakan seorang *wedana* di wilayah Mejayan mendapati bahwa warganya terserang wabah Pageblug Mayangkara yang mengerikan, hingga masyarakat menyebutkan “*esuk lara, sore tumekaning pati*”. Dari peristiwa tersebut terciptalah alat musik bedug dan *korek* yang sekarang dikenal sebagai Kesenian

Dongkrek. Sehingga bedug dan *korek* menjadi lambang kesaktian dari R. Ngabei Lo Prawirodipuro, karena dengan alat musik tersebut R. Ngabei Lo Prawirodipuro berhasil membasmi *pageblug mayangkara*.

Mengacu dari cerita tersebut, kemudian perancang membuat beberapa motif untuk mewakili intisari dari alur cerita bagian pertama. Adapun motif tersebut yaitu motif topeng R. Ngabei Lo Prawirodipuro untuk mewakili tokoh R. Ngabei Lo Prawirodipuro, Motif alat musik *korek* dan bedug yang mewakili kesaktian R. Ngabei Lo Prawirodipuro dalam membasmi *pageblug mayangkara*, dan motif capping. Capping di ambil sebagai gambaran masyarakat desa. Motif ini sebagai motif yang mewakili penggambaran latar cerita yang berada di desa.

Desain motif sepatu wanita 1 ini berjudul *krastala*, yang diambil dari Bahasa Sansekerta yang berarti kuasa atau sakti. Judul ini diambil mengacu pada cerita kesaktian R. Ngabei Lo Prawirodipuro dalam melawan *pageblug mayangkara* dengan Kesenian *Dongkrek*.



Gambar 2. Desain Motif Sepatu Wanita 2 (Sumber : Auliya Zayyan Faisa, 2022)

Desain motif sepatu 2 yang berjudul *tapa* terdapat motif topeng R. Ngabei Lo Prawirodipuro, topeng Roro Ayu, topeng Roro Perot, *wanantara* dan *caping*. Pembuatan desain ini mengacu pada cerita versi gelar bagian kedua yang kemudian diambil intisarnya untuk diwujudkan kedalam desain motif sepatu wanita 2. Adapun ceritanya berawal dari keprihatinan R. Ngabei sebagai wedana Mejayan melihat keadaan warganya terserang wabah *pageblug mayangkara*. R. Ngabei meminta nasihat kepada ayahnya Dalam *semedinya*, R. Ngabei diganggu oleh makhluk halus penunggu hutan. R. Ngabei dibantu oleh abdi kinasihnya Roro ayu dan Roro Tumpi mengusir makhluk halus tersebut dan melanjutkan *semedinya*.

Mengacu dari cerita tersebut, kemudian perancang membuat beberapa motif untuk Adapun motif tersebut yaitu motif topeng R. Ngabei Lo Prawirodipuro untuk mewakili tokoh R. Ngabei Lo Prawirodipuro, topeng Roro ayu dan Roro Perot yang mewakili tokoh Roro Ayu dan

Roro Perot yang membantu R. Ngabei dalam *semedi*, dan motif *caping*. *Caping* di ambil sebagai gambaran masyarakat desa yang ikut melaksanakan *semedi*. Motif *wanantara* atau hutan yang terdiri dari motif pohon dibagian atas dan motif rumput dibagian bawah sebagai motif yang mewakili penggambaran latar cerita yang berada hutan.

Desain motif sepatu wanita 2 ini berjudul *tapa*, yang diambil dari Bahasa Sansekerta yang berarti bertapa atau *semedi*. Judul ini diambil mengacu pada cerita bagian kedua tentang R. Ngabei bersemedi dihutan.



Gambar 3. Desain Motif Sepatu Pria 1 (Sumber : Auliya Zayyan Faisa, 2022)

Desain motif sepatu 3 yang berjudul *Arohara* terdapat motif topeng R. Ngabei Lo Prawirodipuro, topeng empat Genderuwo, *jerebu* dan *caping*. Pembuatan desain ini mengacu pada cerita versi gelar bagian ketiga yang kemudian diambil intisarnya untuk diwujudkan kedalam desain motif sepatu pria 1. Adapun ceritanya diawali dengan

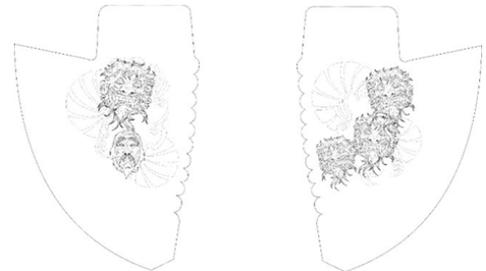


kembalinya R. Ngabei dan warga desa dari *semedi* di hutan Caruban setelah R. Ngabei mendapatkan petunjuk untuk melawan genderuwo penyebab *pageblug mayangkara*. Kembalinya R. Ngabei tersebut dilakukan untuk melakukan perlawanan dengan genderuwo di Desa Meyajan. Perlawanan tersebut dimenangkan oleh R. Ngabei Lo Prawirodipuro.

Mengacu dari cerita tersebut, kemudian perancang membuat beberapa motif untuk mewakili intisari dari alur cerita bagian ketiga. Adapun motif tersebut yaitu motif topeng R. Ngabei Lo Prawirodipuro untuk mewakili tokoh R. Ngabei Lo Prawirodipuro, topeng empat Genderuwo yang mewakili tokoh Genderuwo Hitam, Genderuwo Kuning, Genderuwo Merah dan Genderuwo Putih, dan motif caping. Caping di ambil sebagai gambaran masyarakat desa yang ikut membantu dalam perlawanan tersebut. Motif *jerebu* yang terdiri dari motif asap mewakili penggambaran pertempuran yang hebat antara R. Ngabei dan pasukan Genderuwo.

Desain motif sepatu pria1 ini berjudul *arohara*, yang diambil dari Bahasa Sansekerta yang berarti geger atau keributan. Judul ini diambil mengacu pada cerita bagian ketiga yang menggambarkan pertempuran melawan pasukan Genderuwo. Pasukan yang berani untuk mati demi membela sang penguasa, apalagi penguasa tersebut

benar-benar menjadi penguasa yang selalu melihat harta dan benda itu sebagai hal yang utama dalam kebahagiaan di dunia yang penuh dengan persaingan seberat-beratnya.



Gambar 4. Desain Motif Sepatu Pria 2(Sumber : Auliya Zayyan Faisa, 2022)

Desain motif sepatu 3 yang berjudul *kretarta* terdapat motif topeng empat Genderuwo, alat musik (kentongan, gong beri, kenong, kendang, bedug, *korek*), paranada dan caping. Pembuatan desain ini mengacu pada cerita versi gelar bagian keempat yang kemudian diambil intisarinya untuk diwujudkan kedalam desain motif sepatu pria 2. Adapun ceritanya merupakan bagian terakhir dari rangkaian alur cerita, yaitu dengan arak-arakan R. Ngabei, Roro Ayu, Roro Perot, pasukan genderuwo dan masyarakat keliling desa diiringi alat musik dongkrek untuk membersihkan wilayah Mejayan dari *Pageblug Mayangkara*.

Mengacu dari cerita tersebut, kemudian perancang membuat beberapa motif untuk mewakili intisari dari alur cerita bagian keempat. Adapun motif tersebut yaitu motif topeng empat



Genderuwo yang mewakili tokoh Genderuwo Hitam, Genderuwo Kuning, Genderuwo Merah dan Genderuwo Putih yang kalah dalam perlawanan dan diarak keliling desa, motif paranada dan alat musik untuk menggambarkan alunan musik dongkrek dan motif caping. Caping di ambil sebagai gambaran masyarakat desa yang menandakan arak-arakan tersebut dilakukan di desa Mejayan.

Desain motif sepatu pria 2 ini berjudul *kretarta* yang diambil dari Bahasa Sansekerta yang berarti tercapai maksudnya atau kebahagiaan. Judul ini diambil mengacu pada cerita bagian keempat yang menggambarkan kekalahan pasukan genderuwo yang kemudian diarak keliling desa.

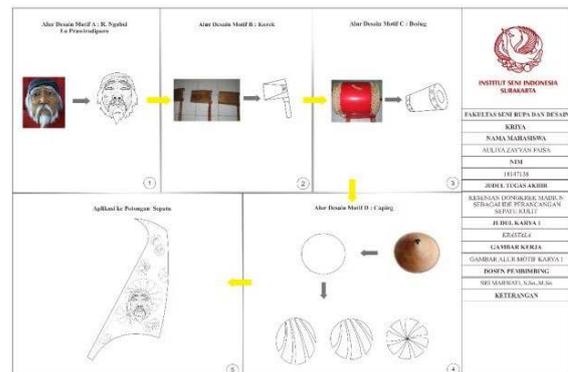
B. Karya Desain Artistik

Karya desain artistik merupakan bagian yang dibuat khusus untuk menjelaskan motif hias pada karya desain yang berisi alur terciptanya desain maupun penjelasan mengenai makna dari motif hias tersebut. Berikut merupakan karya desain artistik dari dua karya prototype sepatu yang dibuat dengan sumber ide kesenian dongkrek:

1) Karya Desain Artistik 1

Dalam desain artistik 1 terdapat motif topeng R. Ngabei Lo Prawirodipuro, alat musik *korek*, bedug dan caping. Pembuatan desain ini mengacu pada cerita versi gelar bagian pertama yang

kemudian diambil intisarinya untuk diwujudkan kedalam sebuah motif sepatu. Motif topeng R. Ngabei Lo Prawirodipuro untuk mewakili tokoh R. Ngabei Lo Prawirodipuro, Motif alat musik *korek* dan bedug yang mewakili kesaktian R. Ngabei Lo Prawirodipuro dalam membasmi *pageblug mayangkara*, dan motif caping. Caping di ambil sebagai gambaran masyarakat desa. Motif ini sebagai motif yang mewakili penggambaran latar cerita yang berada di desa dengan nuansa yang penuh kedaimanan dan ketentraman hakiki.



Gambar 5. Karya Desain Artistik 1 (Sumber: Auliya Zayyan Faisa,2022)

2) Karya Desain Artistik 2

Dalam desain artistik 3 terdapat motif topeng R. Ngabei Lo Prawirodipuro, topeng empat Genderuwo, *jerebu* dan caping. Pembuatan desain ini mengacu pada intisari cerita versi gelar bagian ketiga yangkemudian diwujudkan kedalam desain motif sepatu pria 1.



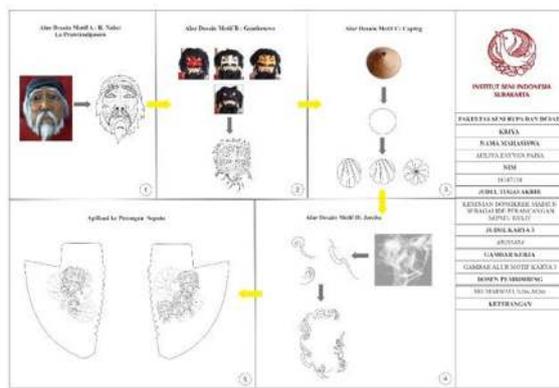
Motif topeng R. Ngabei Lo Prawirodipuro untuk mewakili tokoh R. Ngabei Lo Prawirodipuro, topeng empat Genderuwo yang mewakili tokoh Genderuwo Hitam, Genderuwo Kuning, Genderuwo Merah dan Genderuwo Putih, dan motif caping. Caping di ambil sebagai gambaran masyarakat desa yang ikut membantu dalam perlawanan tersebut. Motif *jerebu* yang terdiri dari motif asap mewakili penggambaran pertempuran yang hebat antara R. Ngabei dan pasukan Genderuwo. Caping adalah alat sederhana yang menjadi ciri khas masyarakat pedesaan, dimana produk caping tersebut sangat menarik dari sisi bentuk maupun makna yang terkandung di dalamnya. Caping akan membawa kecukupan bagi masyarakat yang memahaminya sekaligus menjadikan satu simbol kekuatan keluarga.

dibagi menjadi dua jenis, yaitu alat untuk membantu pembuatan motif dan alat untuk membantu pembuatan sepatu. Adapun alat untuk membuat motif yaitu pensil, *swivel knife*, tатаh timbul, palu, kuas. Adapun alat bantu untuk pembuatan sepatu yaitu ballpoint, penggaris, gunting pisau seset, jarum jahit, *shoelast*, tang, palu, paku *lasting*

Adapun bahan yang digunakan dalam penciptaan karya ini yaitu kulit tersamak nabati, kulit tersamak khrom jenis *fullgrain*, kain suede, busa mess, *foam*, lem kuning, lem primer, paper tape, acrylic lacquer, cat akrilik, semir sepatu, dan benang.

2. Pecah Pola Desain atau Desain Pertahapan Proses Karya

Pembuatan pecah pola desain dan pertahapan proses karya berguna sebagai patokan dalam proses penciptaan karya. Desain pecah pola berguna sebagai acuan pemotongan bahan dalam pembuatan karya sepatu. Ukuran dari *prototype* yang dibuat adalah ukuran sepatu 41. Adapun desain yang dipilih untuk diwujudkan sebagai purwarupa adalah desain sepatu wanita 1 dan desain sepatu pria.

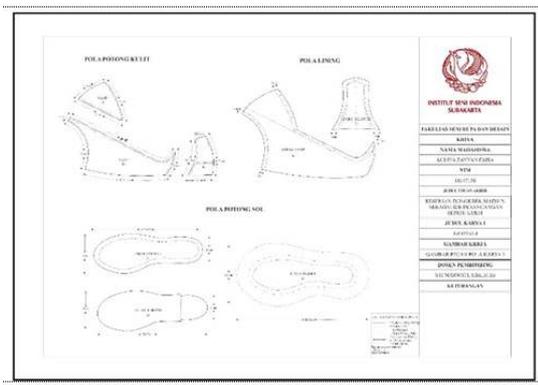


Gambar 6. Karya Desain Artistik 2 (Sumber: Auliya Zayyan Faisa, 2022)

C. Persiapan Perwujudan Karya Purwarupa

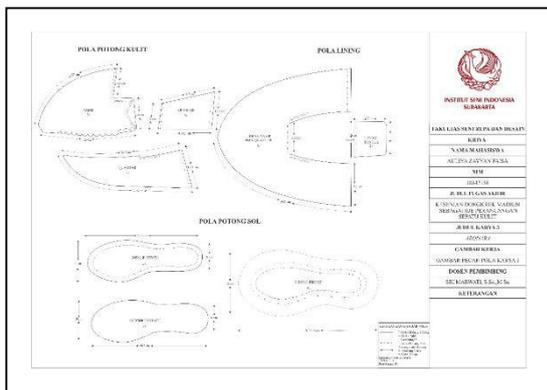
1. Persiapan Alat dan Pemilihan Bahan Alat dalam penciptaan karya ini

bagian *lining* terbuat dari bahan kain *suede* dan busa mess. Bagian *insole* terdiri dari bahan kain *suede* dan *foam*. Bagian *outsole* terbuat dari bahan *TPR*. Ukuran *prototype* yang dibuat adalah ukuran sepatu 41.



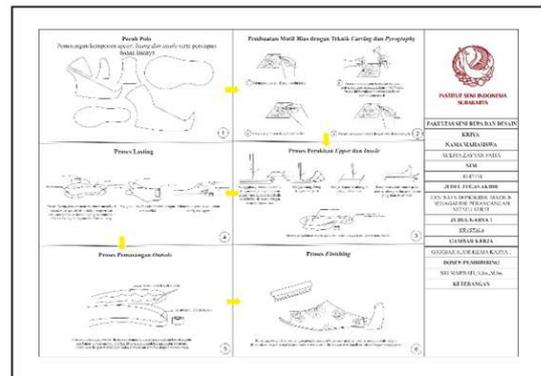
Gambar 7. Gambar Pecah Pola Sepatu Wanita 1 (Sumber : Auliya Zayyan Faisa, 2022)

Pecah pola desain sepatu wanita ini berisi pecah pola *upper*, *lining* dan *insole*. Bahan *upper* terbuat dari kulit nabati untuk bagian motif dan kulit khrom untuk bagian lainnya. Sedangkan untuk bagian *lining* terbuat dari bahan kain *suede*. Bagian *insole* terdiri dari bahan kain *suede* dan *foam*. Bagian *outsole* terbuat dari bahan *rubber*. Ukuran dari *prototype* yang dibuat adalah ukuran sepatu 41

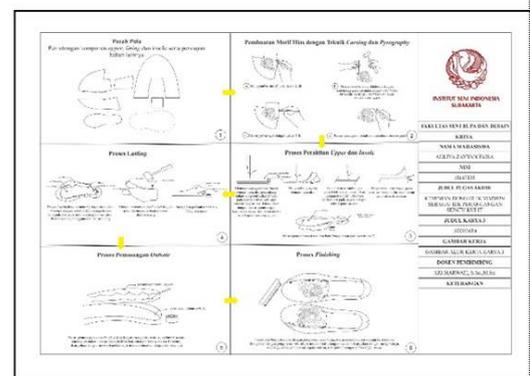


Gambar 8. Gambar Pola Potong Sepatu Pria 1 (Sumber : Auliya Zayyan Faisa, 2022)

Berisi pecah pola *upper*, *lining* dan *insole*. Bahan *upper* terbuat dari kulit nabati untuk bagian motif dan kulit khrom untuk bagian lainnya. Sedangkan untuk



Gambar 9. Gambar Alur Kerja Sepatu Wanita 1 (Sumber : Auliya Zayyan Faisa, 2022)



Gambar 10. Gambar Alur Kerja Sepatu Pria 1 (Sumber : Auliya Zayyan Faisa, 2022)

Gambar kerja ini berisi alur atau tahapan perwujudan karya purwarupa. Dimulai dari pemotongan bahan sesuai polayang telah dibuat, dilanjutkan dengan pembuatan motif dan pewarnaan. Teknik yang digunakan untuk membuat motif ialah teknik *carving* dan *pyrography*. Tahap selanjutnya yaitu perakitan *upper*, proses *lasting*, pemasangan sol dan



finishing yang akan menentukan keindahan produknya.

D. Deskripsi Karya Purwarupa

1. Karya Purwarupa 1



Gambar 11. Detail Motif Sepatu *Krastala*
(Sumber : Auliya Zayyan Faisa, 2022)

Sepatu flat ini didesain dengan potongan yang sederhana, potongan sepatu yang rendah dan tidak menutup seluruh bagian kaki menimbulkan kesan sepatu santai. Sepatu dibuat untuk digunakan sebagai septum formal. Sepatu ini terdapat motif yang mengambil intisari bagian pertama dari cerita *dongkrek* versi gelar.

a) Aspek Fungsi

Sepatu flat wanita ini didesain untuk wanita yang ingin mempunyai penampilan simple namun tetap trendy. Didesain sebagai sepatu slip on, sehingga bisa langsung dipakai dan mampu mempersingkat waktu saat dipakai. Hak dibuat dengan desain dibuat datar untuk memberikan kenyamanan saat dipakai.

b) Aspek Estetika

Sepatu ini didesain menutupi punggung kaki bagian depan dan terbuka pada bagian samping. Potongan tersebut dibuat untuk memberikan kesan

sepatu yang indah dan menunjukkan karakter yang *feminine*. Sepatu ini seluruhnya menggunakan kulit untuk memberikan kesan elegan namun tetap terlihat *casual*. Adanya sentuhan ornamen dengan teknik *carving* membuat sepatu ini terlihat lebih indah dan unik. Ornamen pada sepatu ini dibuat dengan mengambil intisari dari cerita *dongkrek* versi gelar bagian pertama yang menceritakan kesaktian R. Ngabei Lo Prawirodipuro dalam melawan *pageblug mayangkara* dengan Kesenian *Dongkrek*.

a) Aspek Ergonomi

Sepatu ini didesain tanpa menggunakan hak tinggi yang membuat sepatu ini sangat aman digunakan dalam jangka waktu yang lama dan memudahkan untuk digunakan saat beraktivitas. Desain potongannya pada bagian samping dalam dibuat untuk memberikan rasa nyaman saat menggunakan sepatu sehingga pemakainya merasa nyaman.

b) Aspek Bahan

Bagian upper dari sepatu ini menggunakan dua jenis kulit, yang pertama adalah kulit krom jenis *full grain* berwarna kuning dengan variasi potongan pada bagian *vamp* dan *quarter*, kemudian untuk kulit yang kedua adalah kulit nabati dengan ornamen kesenian *dongkrek* yang mengelilingi bagian atas sisi luar kaki *upper* sepatu. Untuk kulit nabati pewarnaannya menggunakan cat akrilik dan finishingnya menggunakan



acrylic laquer. Untuk komponen lining sepatu ini menggunakan menggunakan bahan kain suede yang lembut dan memiliki tekstur seperti beludru sehingga dapat memberikan kesan mewah. Bagian *bottom* sepatu ini menggunakan bahan sol berbahan karet yang direkatkan dengan lem dan dilanjutkan proses jahit sol untuk memperkuat produk sepatu dengan pengunci lem yang diharapkan mampu menambah daya rekat sekaligus kekuatan sepatu. Sepatu yang kuat dan unik akan membawa nilai plus bagi pembuatnya sekaligus sebagai sales promosi yang akan dilakukan secara terus menerus tanpa memperhitungkan waktu, tenaga dan pikiran.

a) Aspek Proses

- 1) Pembuatan desain sepatu dan desain

ornamen kesenian *dongkrek*.

- 2) Pembuatan pola dasar dan pecah pola

yang terdiri dari *upper* dan *bottom*.

- 3) Pemindahan pola pada bahan yang sesuai, dan selanjutnya dilakukan proses pemotongan bahan.

- 4) Pola dengan bahan kulit nabati dan ornamen kesenian *dongkrek*, selanjutnya dilakukan proses *carving* dan *pyrography* dilanjutkan dengan proses pewarnaan

- 5) Proses penyambungan setiap pola dengan lem dan dilanjutkan proses jahit menggunakan mesin jahit.

- 6) *Upper* yang sudah jadi kemudian disatukan dengan *lining*

- 7) Lasting dengan bantuan tang dan paku lasting dan dilanjutkan proses pemasangan sol yang direkatkan dengan lem dan dibantu dengan jahit sol untuk memperkuat

- 8) Finishing, pada proses finishing kulit

upper di semir dengan semir natural.

2.Karya Purwarupa 2

Karya purwarupa yang ke dua ini menunjukkan bagaimana penulis sekaligus pencipta akan membawa penggemar nilai seni pada alam yang membedakan antara hak dan batil, antara yang pintar dan keterbatasan ide penciptaan produk yang pada saatnya nanti akan membawa kenyamanan bagi penikmat seni.



Gambar 12. Tampak Depan Sepatu *Arohara*
(Sumber : Auliya Zayyan Faisa, 2022)

Sepatu *loafers slip on* pria didesain dengan potongan yang berbeda dari sepatu *loafers* pada umumnya yaitu dengan adanya tambahan *zipper* dan potongan padasisi samping luar dan juga adanya tambahan motif *dongkrek*. Desain sepatu pria karya 1 ini merupakan



perwujudan dari konsep karya yang mengambil intisari dari alur cerita dongkrek versi gelar yang menceritakan pertempuran antara R. Ngabei Lo Prawirodipuro dan empat genderuwo penyebab *pageblug mayangkara*. Sepatu ini didesain untuk menghadiri acara formal.

a) Aspek Fungsi

Tujuan pembuatan sepatu ini difungsikan untuk dipakai oleh pria yang ingin mempunyai penampilan *casual*. Sepatu ini didesain dengan adanya komponen zipper dan karet elastis, sehingga bisa langsung dipakai dan mampu mempersingkat waktu saat dipakai. Sol didesain menggunakan sol datar yang berfungsi untuk memberikan kenyamanan saat dipakai. Bagian *bottom* menggunakan bahan dasar TPR, yang ditujukan agar tidak licin ketika digunakan.

a) Aspek Estetis

Pada umumnya *loafer* memiliki potongan pola vamp yang dibuat menyatu dan juga quarter, namun sepatu ini menggunakan variasi beberapa potongan pada bagian vamp yang dibagi menjadi dua pada sisi samping luar dan disambung dengan menggunakan teknik pengeleman, selain itu pada bagian atas sambungan diberikan aksesoris jahitan tangan. Selain menambah keindahan fungsi jahitan ini untuk memperkuat sambungan itu sendiri. Kemudian untuk

bagian vamp yang terbuat dari kulit nabati diberikan motif berupa desain motif salah satu alur cerita *dongkrek* dengan teknik *carving* dan *pyrography* yang kemudian diaplikasikan dengan teknik pewarnaan. Untuk bagian quarter menggunakan bahan kulit khrom jenis *full grain* yang di beri aksesoris jahitan tangan pada sisi luar. Bentuk *upper* dari sepatu ini didesain menyerupai mulut perot yang mengambil salah satu ciri khas topeng *dongkrek* yaitu Roro Perot. Desain ini diambil dengan mengambil intisari dari cerita *dongkrek* versi gelar bagian ketiga yang diceritakan Roro Perot mempunyai mulut perot yang menurut sejarahnya bibir perot yang mengekspresikan wajah meremehkan genderuwo yang kalah oleh Raden Lo Prawirodipuro⁸. Hal ini mengambil intisari dari bagian ketiga yang diceritakan dalam pertempuran tersebut keempat genderuwo tersebut kalah dalam melawan R. Ngabei Lo Prawirodipuro sehingga membawa kebanggaan tersendiri bagi penguasa.

a) Aspek Ergonomi

Sepatu ini dibuat dengan acuan atau *shoelast* yang telah disesuaikan dengan bentuk dari kaki pemakainya dengan memberikan tambahan ukuran menyesuaikan bentuk kaki dengan menggunakan bahan *yellow board* dengan teknik pengeleman dan pengamplasan. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan kenyamanan pada



setiap penggunaannya. Selain itu, dalam sepatu ini juga mempertimbangkan sisi kesehatan pemakai. Sehingga hak yang digunakan serendah mungkin dan menggunakan bahan karet yang lentur sehingga saat digunakan tidak mengurahi kenyamanan saat berjalan.

b) Aspek Bahan

Bahan yang digunakan pada bagian *upper* terdiri dari kulit khrom jenis *full grain* dan kulit nabati, kain suede yang lembut dan tidak terlalu tebal sebagai lining atau pelapis dengan tambahan busa mes untuk membuat sepatu nyaman ketika dipakai. Warna yang digunakan berbahan dasar cat akrilik yang tahan air yang kemudian dilapisi dengan *acrylic lacquer* sehingga lebih awet. Sedangkan bahan yang digunakan pada bagian bottom yaitu insol menggunakan *foam*, kain *suede*, serta *tekson*, untuk bagian *outsol* menggunakan bahan sol dari tpr.

b) Aspek Produksi

Karya ini dibuat dengan teknik *full handmade* sehingga menghasilkan nilai seni yang tinggi. Adapun proses pembuatan adalah sebagai berikut:

- 1) Pembuatan desain sepatu dan desain ornamen kesenian dongkreng
- 2) Pembuatan pola dasar dan pecah polayang terdiri dari *upper* dan *bottom*.
- 3) Pemindahan pola pada bahan yang sesuai, dan selanjutnya dilakukan proses pemotongan bahan.

4) Pola dengan bahan kulit nabati dan ornamen kesenian dongkreng, selanjutnya dilakukan proses *carving* dan *pyrography* dilanjutkan dengan proses pewarnaan

5) Proses penyambungan setiap pola dengan lem dan dilanjutkan proses jahit menggunakan mesin jahit.

6) *Upper* yang sudah jadi kemudian disatukan dengan *lining*

7) *Lasting* dengan bantuan tang dan paku lasting dan dilanjutkan proses pemasangan sol yang direkatkan dengan lem dan dibantu dengan jahit sol untuk memperkuat

8) Finishing, pada proses finishing kulit *upper* di semir dengan semir natural dan dilakukan pemasangan *insole*.

KESIMPULAN

Tahapan perencanaan adalah tahapan pembuatan sketsa ornament kesenian dongkreng, dan sketsa sepatu wanita pria. Penciptaan ornamen kesenian dongkreng ditempuh dengan mengilustrasikan topeng, alat musik dan suasana kejadian pada inti alur cerita dongkreng dengan teknik stilasi dan disformasi. Perancangan desain karya meliputi pembuatan 22 gambar rancangan alternatif desain sepatu, 5 gambar masing- masing topeng dongkreng dan 3 gambar masing- masing alat musik dongkreng.

Tahapan perwujudan diawali dengan mempersiapkan pola, kemudian memindahkan pola pada bahan kulit dan



kain, kemudian dilanjutkan dengan proses tatah kulit atau carving, pyrography dan pewarnaan, memotong menggunakan pisau potong kulit dan cutter, menjahit pola, lasting, menggabungkan atasan sepatu (*upper*) dengan bawahan sepatu (*bottom*) atau disebut assembling, dan yang terakhir adalah finishing.

Karya yang dikerjakan sebanyak 20 karya desain yang meliputi gambar orthogonal, gambar detail, pecah pola, gambar alur kerja, gambar alur desain pada 4 karya desain sepatu (*krastala*, *tapa*, *arohara*, *kretarta*) dan 2 prototype sepatu yang merupakan hasil perwujudan karya desain sepatu 1(*krastala*) dan karya desain sepatu 3 (*arohara*).

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, Ita Dwi (Universitas Negeri Surabaya). "Karakteristik Topeng Dongkrek Sanggar Krido Sakti Di Kecamatan Mejayan Kabupaten Madiun" 3, no. 2 (2015): 50–56.
- Eko Yudi Andi. "Stilasi Shio Dalam Penciptaan Karya Kriya Logam" (2016).
- Gustami, SP. *Butir- Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista, 2007.
- Ham, Ong Hok. "Madiun Dalam Kemelut Sejarah." Kepustakaan Populer Gramedia, 2018.
- Imbrahim, Bustami; Ella Salamah; Nurul Hak; Ade Komalasari (Institut Pertanian Bogor). "Pengaruh Penyamakan Khrom Kulit Ikan Kakap Putih Dikombinasi Dengan Ekstrek Biji Pinang Terhadap

Karakteristik Fisaik Kulit." *Masyarakat Pengolahan Hasil Perikanan Indonesia* 17 nomor 2 (2014).

Indarti, Dwi Asdono Basuki dan Nuraini. *Teknologi Sepatu 1*. Yogyakarta: Akademi Teknologi Kulit, 1984.

Ismia, Ufik Nur. "Penciptaan Motif Batik Sumber Ide Dari Ornamen Makam Mantingan." Universitas Negeri Semarang, 2019.

Khutniah, Nainul (Universitas Negeri Semarang). "Upaya Mempertahankan Eksistensi Tari Kridha Jati Di Sanggar Hayu Budaya Kelurahan PengkolJepara." *Seni Tari* 1, no. 1 (2012).

Palgunadi, Bram. *Desain Produk 1: Desain, Desainer, Dan Proyak Disain*. Bandung: ITB, 2007. Pratiwi, Tria Saras. "Ergonomi," n.d.

Reynolds, Helen. *Mode Dalam Sejarah: Sepatu*. Jakarta: Keperpustakaan Populer Gramedia, 2010.

Saharah, Evi. "Tari Nyabok Di Desa Candi Kecamatan Palmatak Kabupaten Kepulauan Anambas." Universitas Pendidikan Indonesia, 2015.

Saharah, Evi. "Tari Nyabok Di Desa Candi Kecamatan Palmatak Kabupaten Kepulauan Anambas." Universitas Pendidikan Indonesia, 2015.

Saputra, Emanuel Wikandaru Guna. "Elang Jawa Sebagai Ornamen Dalam Produk Kriya Kulit Nabati Dengan Teknik Carving." Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.

Saraswati. *Seni Mengempa Kulit*. Jakarta: Bhatara, 1996.

Semarang), Endri Kusminingsih (Universitas Negeri. "Koreografi Tari Katalu Program Pendidikan Seni Tari" (2011): 5.

Setyaningrum, Naomi Diah Budi (ISI Padang Panjang). "Budaya Lokal Di Era Global." *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni* 20, no. 2 (2018): 102–112.



- Soebijarso, Koentoro. "Buku Penuntun Praktek Membuat Sepatu (Terjemahan)." 8. Yogyakarta: Balai Besar Kulit, Karet, dan Plastik, 2007.
- Sudarwanto, Aan(ISI Surakarta). "Penerapan Motif Gurda Pada Produk Kerajinan Sepatu Sebagai Diversifikasi Fungsi Untuk Mendorong Variasi Produk Karya." *Laporan PEnelitian Terapan* (2017).
- Tamam, Badrut. *Pembuatan Outsole Sepatu Menggunakan Metode Rotary Molding*, 2018.
- Vanny, Rizky Pratiwi(Universitas Islam Riau). "Manajemen Sanggar Tari Dang Merdu Di Pekanbaru Provinsi Riau" (2018): 1.
- Wardani, Ratna Mustika(Universitas Brawijaya). "Struktur Rupa Dan Makna Simbolik Topeng Dongkreng Krido Sakti Di Desa Mejayan Caruban Kabupaten Madiun." Universitas Brawijaya, 2021.
- Wiryodiningrat, Suliestiyah. *Pengetahuan Bahan Untuk Pembuatan Sepatu/ Alas Kaki*. Yogyakarta: Citra Media, 2008.
- Wujayaguna, Setiawan Agung. "Bunga Mawar Sebagai Inspirasi Desain Pada T-Shirt." Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.
- Iqbal Saputro (Universitas Negeri Yogyakarta) "Penciptaan Sepatu Kulit Dengan Ornamen Daun Sirih." *Tugas Akhir Kriya Seni* (2017).
- Rispul (ISI Yogyakarta) "Seni Kriya Antara Teknik dan Ekspresi" CORAK jurnal Seni Kriya 1,no.1 2012)91-9