Desain dan Kriya

I Wayan Mudra. PS Kriya FSRD ISI Denpasar.

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tak lepas dari penggunaan produk yang merupakan karya desain. Desain dipercaya berberan sangat penting dalam memajukan sebuah bangsa. Di negara maju desain telah dianggap sebagai sesuatu "yang mewakili" peradaban bangsa yang mewakili perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan, dan nilai-nilai dalam masyarakat. Singapura misalnya tahun 80-an belum dikenal sebagai "negara desain" tetapi atas inisiatif kepala negara dan kementrian perdagangannya, melakukan terobosan untuk menyelenggarakan *Internasional Design Forum* dan usaha memajukan perguruan tinggi desain di dalam negeri. Maka hasilnya pada dekade 90-an negara ini menjadi negara yang diperhitungkan khasanah karya-karya desainnya. Demikian juga dengan Malaysia, Thailand, Hongkong, Philipina, dll. Filosofi yang dianut oleh Hongkong menguasi pasaran dengan *harga murah* Dengan strategi ini ternyata Hongkong dapat menguasi pasaran dunia untuk komoditi perabot plastik mainan anak. Kemajuan desain di Philipina berkat inisiatif Ny. Imelda Marcos mendirikan sentra-sentra desain kriya.

Indonesia sendiri pernah mengadakan kegiatan desain secara internasional diantaranya adalah seminar tentang desain Indonesia pada tahun 1975 yang dihadiri oleh tokoh-tokoh dunia seperti Carl Auboock, Kenji Ekuan, Misha Black, Papanek dll. Namun kegiatan ini tidak berkesinambungan, sehingga kurun dua dekade berikutnya Indonesia menjadi negara tertinggal dalam bidang desain. Akhirnya tahun 1994 atas inisiatif kepala negara waktu itu didirikan Pusat Desain Nasional (PDN) dibawah kementrian Koprasi, yang menampung pelbagai kegiatan desain

Pengertian awam tentang desain diidentikkan dengan mode, motif, contoh dan pola. Maka dari itu perlu disadari desain bukanlah suatu hasil yang berdiri sendiri. Dewasa ini seorang yang pandai membuat pola pakaian (mode) sudah disebut sebagai desainer, bukan sebatas itu. Disamping itu desain sering dianggap sebagai kegiatan . Kenji Ekuan mengatakan dengan tegas desain bukanlah. Desain adalah integrasi dari pelbagai komponen alam(termasuk senimanusia), sehingga antara yang satu dengan yang lain merupakan satu rangkaian kegiatan timbal balik dan saling mengisi. Tetapi pada prinsipnya desain timbul dari manusia. Desain lahir karena manusia berkeinginan membuat semua hal menjadi menarik. Menurut Agus Sachari, desain lahir dari pelbagai pertimbangan pikir, gagas, rasa dan jiwa yang didukung oleh faktor luar yang menyangkut penemuan ilmu dan teknologi, lingkungan sosial, tata nilai dan budaya, kaedah estetika, kondisi ekonomi dan politik, lingkungan sosial, hingga perkembangan yang mungkin terjadi di masa depan

Cakupan desain sangat luas, sehingga sulit ditemukan definisi desain yang tepat dan baku serta memuaskan. Difinisi desain tergantung dari cara pandang seseorang, misalnya

Alexander, desain : pencarian komponen fisik yang yang paling tepat.

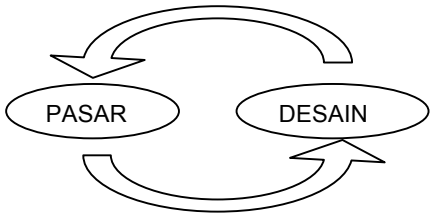
Bruce Archer, desain : pemecahan masalah yang paling terarah.

Matchett, desain : penyelesaian yang paling optimal dari kebutuhan-kebutuhan nyata, dll.

Bila dicermati berbagai definisi di atas nampak bahwa pada hakekatnya desain itu adalah mencari mutu yang lebih baik, mutu material, teknis, performasi, bentuk dan semuanya baik secara bagian perbagian maupun secara keseluruhan. Suatu desain dikatakan "baik" tergantung dari sasaran dan filosofi mendesain. Sasaran desain berbeda-beda menurut kebutuhan dan kepentingan.

Filosofi desain: setiap upaya desain harus berorientasi pada mencapai hasil seoptimal mungkin dengan biaya yang serendah-rendahnya.

Jadi jelas bahwa suatu desain dikatakan lebih baik dari desain lainnya apabila (harga, citra) desain tersebut memenuhi sasaran kebutuhan yang paling maksimal. Desain berhubungan dengan kemampuan menghasilkan karya cipta teknologi yang benar-benar dapat menjabarkan permintaan pasar atau bahkan mempengaruhi pasar. Pasar dan desain sama halnya seperti ayam dan telor, maksudnya tidak dapat ditentukan yang mana muncul duluan.



Gambar 1. Lingkaran inovasi desain

Proses Desain

Proses desain adalah rangkauman suatu kegiatan yang dimuali dari proses observasi lapangan dan studi pasar, kegiatan penelitian dan pengembangan, studi banding produk, dan tahapan desain.

Tahap Identifikasi masalah

Tahapan ini dimaksudkan untuk mengetahui sasaran desain atau mengetahui permintaan masyarakat atau konsumen/*costamer/buyer,* menentukan kebutuhan pasar. Tahapan ini dapat dilakukan dengan beberapa metode antara lain: eksperimen, survei, observasi dan lain-lain. Menentukan sasaran desain dapat dimulai dengan kata tanya berikut : **apa, mengapa, untuk siapa, bagaimana, dimana, kapan.**

Tahap Perancangan Desain

Ada beberapa pertimbangan dalam perancangan suatu desain antara lain :

Pertimbangan Fungsional, yaitu menganalisis dan memproyeksikan setiap masalah suatu produk industri kearah yang layak guna.

Pertimbangan teknis, setiap kegiatan perencanaan harus mempertimbangkan kekuatan, pemanfaatan teknologi yang tepat, pemilihan material, spesifikasi teknis, standar komponen hal-hal yang lain yang berhubungan dengan perencanaan.

Pertimbangan ergonomi yaitu menganalisis dan mengadakan penyesuaian kearah standar anthopometri, keselamatan, keamanan, kenyamanan dan aspek-aspek yang berhubungan dengan fisiologis manusia.

Pertimbangan ekonomi yaitu menganalisis dan memperhitungkan setiap perencanaan kearah efesisiensi, efektifitas dan prinsip-prinsip ekonomi lainnya sehingga setiap produk mampu menyesuaikan diri dengan kondisi yang ada.

Pertimbangan Lingkungan mempertimbangkan setiap produk kearah pesenimanfaatan sumber daya secara bertanggung jawab dan mempertimbangkan faktor-faktor dampak lingkungan secara luas.

Pertimbangan sosial budaya, yaitu mempertimbangkan dan menyesuaikan setiap perencanaan produk dengan kondisi sosial budaya yang ada serta mampu beradaptasi dengan dinamika kehidupan budayanya.

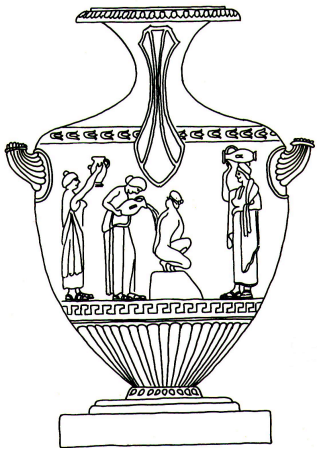
Pertimbangan rupa/visual (estetika) yaitu mempertimbangkan dan berusaha meningkatkan kualitas visual suatu produk berdasarkan kegunaan dan fungsinya.

Rancangan desain ini adalah merupakan penjabaran dari inovasi dan ide-ide desain dan informasi penelitian pasar dalam menentukan beberapa alternatif gambar dan model desain. Dari semua pertimbangan di atas, pertimbangan yang sangat menonjol dalam rancangan sebuah desain adalah pertimbangan **fungsional**, pertimbangan **ekonomi**, dan pertimbangan **estetika** Membahas rupa suatu benda salah satunya akan membahas bentuk yang menyangkut persoalan : proporsi, keseimbangan, kesatuan, dan lain-lain. Persoalan-persoalan tersebut adalah unsur-unsur visual dari desain yang perlu diketahui oleh seorang perancang apapun profesinya. Menurut **Phyllis Sloan Allen** unsur-unsur di atas disebut sebagai prinsip desain yang terdiri dari :

a. Proporsi dan perbandingan (*proportion and scale*)
b. Keseimbangan (*balance*)
c. Ritma (*rhythm*)
d. Penekanan, pengutamaan, aksentuasi (*emphasis*)
e. Keselarasan/kesatuan (*harmony/unity)*

Menurut Vincent A. Roy dalam pertalian keseimbangan terjadi hubungan antara kesatuan (*unity*) dan variasi (*variety*). Dia mencontohkan proporsi yang baik yaitu : 3:5, 5:8, dan 8:13. Menurutnya bentuk vas bunga yang sederhana penampilannya lebih baik jika ukuran dasarnya (*base*) antara 1/2 atau 1/3 dari tingginya.

Dua elemen penting yang harus dimengerti dalam membandingkan sebuah bentuk keramik yaitu *unity* dan *variety.* Variasi (*variety*) berarti perubahan, perbedaan, dan perlawanan. Kesatuan (unity) berarti harmonis dan persamaan. Vincent memberikan contoh desain keramik yang dapat dikatakan sebagai *"Good Design"* seperti gambar berikut :



Gambar 2 : Desain *waterpot* Yunani "Hydra"

Desain *waterpot* ini disebut baik dilihat dari beberapa hal seperti, mudah dibawa, mudah dirawat, tidak mudah tumpah, jumlah pegangannya cukup, keseimbangannya sempurna, garis dan proporsinya indah.

Pendapat Vincent di atas senada dengan teori perimbangan tentang keindahan yang ditemukan oleh **Pythagoras** (Bangsa Yunani) yang dikenal teori *Golden Section* (perbandingan keemasan). Perbandingan ini dinyatakan dengan angka yaitu : 2:3, 3:5, 5:8, dan seterusnya. Bila perbandingan antara lebar dan panjang yang lebih besar atau lebih kecil dari bilangan tersebut,

akan membuat bentuk itu terlampau kurus atau memanjang dan kurang kokoh atau kurang seimbang sehingga kurang menyenangkan dipandang

Kriya

Kata 'kriya' nampaknya masih belum memasyarakat dibandingkan dengan penggunaan kata 'kerajinan'. Masyarakat lebih cendrung menggunakan kata 'kerajinan' untuk menyebut benda-benda kriya.

Benda-benda hasil kerja perajin yang disebut hasil kriya selama ini, sesungguhnya adalah benda-benda kriya. Beberapa sumber menyebutkan konsep kriya memiliki arti yang sama dengan *craft*. Istilah tersebut dipergunakan untuk menyebut suatu cabang yang mengutamakan keterampilan tangan dibanding ekspresi. Kriya juga disebut sebagai terapan *(applied art)* yaitu terap yang dibuat dengan teknik keterampilan yang tinggi untuk mencapai ciri-ciri dekoratif.

Dalam bahasa Inggris kata yang berhubungan dengan makna 'kriya' ditemukan dalam arti '*handycraft'* yaitu berarti pertukangan/keprigelan/ketrampilan tangan. Disini menunjuk kepada benda nyata hasil dari kegiatan trampil. Kata '*craft'* berarti 'keahlian, keprigelan, menunjuk keahlian atau ketrampilan yang dapat menghasilkan benda. Sedangkan kata '*craftsman'* berarti tukang, ahli, juru, seniman yang mempunyai ketrampilan teknik. Kata yang terakhir ini menunjuk kepada seseorang yang memiliki keahlian tertentu sehingga dapat menghasilkan benda misalnya pengkriya/kriyawan, pelukis, pemahat, dsb. Di samping itu ada juga '*craftsmanship'* berarti keahlian atau ketrampilan.

Dalam perkembangannya di masyarakat produk kriya sering disebut sebagai produk kriya atau produk kriya, sebaliknya jarang disebut sebagai produk kriya desain. Karena sesungguhnya produk kriya juga adalah produk dari proses desain. Maka dari itu produk kriya adalah produk desain.

Di masyarakat juga dikenal dengan kriya ekspresi dan kriya terapan. Dua istilah yang berbeda itu muncul tergantung dari tujuan penciptaan produk kriya tersebut. Kriya ekspresi adalah karya kriya yang bertujuan mengekspresikan jiwa seseorang melalui teknik kriya dan material kriya, karyanya bersifat individual, tidak harus mengusung fungsi dan memiliki kemiripan dengan penciptaan rupa murni. Sedangkan kriya terapan adalah karya kriya yang bertujuan lebih menampilkan fungsi praktisnya dari pada fungsi seninya. Sehingga dalam penciptaannya mempertimbangkan batasan-batasan desain untuk membuat karya kriya tersebut sesuai dengan peruntukannya, namun pertimbangan sifat dasar kriya 'keterampilan/ craftsenimanship' tidak ditinggalkan.

Unsur Karya Kriya

Penciptaan produk kriya terutama kriya terapan atau fungsi, sebaiknya memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

Utility atau aspek kegunaan

Security yaitu jaminan tentang keasenimanan orang menggunakan barang-barang itu.

***Comfortable*,** yaitu enaknya digunakan. Barang yang enak digunakan disebut barang terap. Barang-barang terapan adalah barang yang memiliki nilai praktis yang tinggi.

***Flexibility*,** yaitu keluwesan penggunaan. Barang-barang kriya adalah barang terap yaitu barang yang wujudnya sesuai dengan kegunaan atau terapannya. Barang terap dipersyaratkan memberi kemudahan dan keluwesan penggunaan agar pemakai tidak mengalami kesulitan dalam penggunaannya.

Estetika atau syarat keindahan. Sebuah barang terapan betapapun enaknya dipakai jika tidak enak dipandang maka pemakai tidak merasa puas. Keindahan dapat menambah rasa senang bagi pembuat dan pemakai. Dorongan orang memakai, memiliki, dan menyenangi menjadi lebih tinggi jika barang itu diperindah dan berwujud estetik.

Tujuan Pembuatan Kriya

a. Sebagai benda pakai, adalah kriya yang diciptakan mengutamakan fungsinya, adapun unsur keindahan hanyalah sebagai pendukung.
b. Sebagai benda hias, yaitu kriya yang dibuat sebagai benda pajangan atau hiasan. Jenis ini lebih menonjolkan aspek keindahan daripada aspek kegunaan atau segi fungsinya.
c. Sebagai benda ekspresi adalah kriya yang dibuat bertujuan mengekspresikan jiwa kriyawan tanpa dibatasi oleh fungsi dan unsur desain lainnya.

Jenis-jenis Produk Kriya

a. *Kriya kulit*, adalah kriyayang menggunakan bahan baku dari kulit yang sudah dimasak, kulit mentah atau kulit sintetis. Contohnya: tas, sepatu, wayang dan lain-lain.
b. *Kriya logam*, ialah kriyayang menggunakan bahan logam seperti besi, perunggu, emas, perak. Sedangkan teknik yang digunakan biasanya menggunakan sistem cor, ukir, tempa atau sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Contohnya pisau, barang aksesoris, dan lain-lain.
c. *Kriya ukir kayu*, yaitu kriyayang menggunakan bahan dari kayu yang dikerjakan atau dibentuk menggunakan tatah ukir. Kayu yang biasanya digunakan adalah: kayu jati, mahoni, waru, sawo, nangka dan lain-lain. Contohnya mebel, relief dan lain-lain.
d. *Kriya anyaseniman*, kriya ini biasanya menggunakan bahan rotan, bambu, daun lontar, daun pandan, serat pohon, pohon pisang, enceng gondok, dll. Contohnya: topi, tas, keranjang dan lain-lain.
e. *Kriya batik*, yaitu membuat pola hias di atas kain dengan proses teknik tulis (casting) atau teknik cetak (printing). Contohnya: baju, gaun dan lain-lain.
f. *Kriya keramik*, adalah kriya yang menggunakan bahan baku dari tanah liat yang melalui proses sedemikian rupa (dipijit, butsir, pilin, pembakaran dan glasir) sehingga menghasilkan barang atau benda pakai dan benda hias yang indah. Contohnya: gerabah, piring dan lain-lain.

Teknik dan Bahan Produk Kriya

Ada beberapa teknik pembuatan benda-benda kriya yang disesuaikan dengan bahan, alat dan cara yang digunakan antara lain cor atau tuang, mengukir, membatik, menganyam, menenun, dan membentuk.

1. **Teknik cor (cetak tuang)**

Teknik pengolahan perunggu dikenal di Indoneisa ketika kebudayaan perunggu tersebut mulai masuk wilayah nusantara. Benda-benda kriya dari bahan perunggu seperti genderang perunggu, kapak, bejana, dan perhiasan.

Teknik cetak pada waktu itu ada dua macam:

a. Teknik Tuang Berulang (Bivalve)

Teknik bivalve disebut juga teknik menuang berulang kali karena menggunakan dua keeping cetakan terbuat dari batu dan dapat dipakai berulang kali sesuai dengan kebutuhan (*bi* berarti dua dan *valve* berarti kepingan). Teknik ini digunakan untuk mencetak benda-benda yang sederhana baik bentuk maupun hiasannya.

b. Teknik Tuang Sekali Pakai (A Cire Perdue)
Teknik a cire perdue dibuat untuk membuat benda perunggu yang bentuk dan hiasannya lebih rumit, seperti arca dan patung perunggu. Teknik ini diawali dengan membuat model dari tanah liat, selanjutnya dilapisi lilin, lalu ditutup lagi dengan tanah liat, kemudian dibakar untuk mengeluarkan lilin sehingga terjadilah rongga, sehingga perunggu dapat dituang ke dalamnya. Setelah dingin cetakan tanah liat dapat dipecah sehingga diperoleh benda perunggu yang diinginkan.

Disamping teknik cor ada juga teknik menempa yang bahan-bahannya berasal dari perunggu, tembaga, kuningan, perak, dan emas. Bahan tersebut dapat dibuat menjadi benda-benda kerajinan, seperti keris, piring, teko, dan tempat lilin. Saat ini banyak terdapat sentra-sentra kriya cor logam seperti kriya perak.

2. **Teknik Ukir**

Mengukir adalah kegiatan menggores, memahat, dan menoreh pola pada permukaan benda yang diukir.

Di Indonesia, karya ukir sudah dikenal sejak zaseniman batu muda. Pada masa itu banyak peralatan yang dibuat dari batu seperti perkakas rumah tangga dan benda-benda dari gerabah atau kayu. Benda- benda itu diberi ukiran bermotif geometris, seperti tumpal, lingkaran, garis, swastika, zig zag, dan segitiga. Umumnya ukiran tersebut selain sebagai hiasan juga mengandung makna simbolis dan religius.

Dilihat dari jenisnya, ada beberapa jenis ukiran antara lain ukiran tembus (krawangan), ukiran rendah, Ukiran tinggi (timbul), dan ukiran utuh. Karya ukir memiliki macam-macam fungsi antara lain:

a. Fungsi hias, yaitu ukiran yang dibuat semata-mata sebagai hiasan dan tidak memiliki makna tertentu.
b. Fungsi magis, yaitu ukiran yang mengandung simbol-simbol tertentu dan berfungsi sebagai benda magis berkaitan dengan kepercayaan dan spiritual.
c. Fungsi simbolik, yaitu ukiran tradisional yang selain sebagai hiasan juga berfungsi menyimbolkan hal tertentu yang berhubungan dengan spiritual.
d. Fungsi konstruksi, yaitu ukiran yang selain sebagai hiasan juga berfungsi sebagai pendukung sebuah bangunan.
e. Fungsi ekonomis, yaitu ukiran yang berfungsi untuk menambah nilai jual suatu benda.

3. **Teknik membatik**

Batik merupakan karya rupa yang umumnya berupa gambar pada kain. Proses pembuatannya adalah dengan cara menambahkan lapisan malam dan kemudian diproses dengan cara tertentu atau melalui beberapa tahapan pewarnaan dan tahap *nglorod* yaitu penghilangan malam.

Alat dan bahan yang dipakai untuk membatik pada umumnya sebagai berikut:

a. Kain polos, sebagai bahan yang akan diberi motif (gambar). Bahan kain tersebut umumnya berupa kain mori, primissima, prima, blaco, dan baju kaos.

b. Malam, sebagai bahan untuk membuat motif sekaligus sebagai perintang masuknya warna ke serat kain (benang).
c. Bahan pewarna, untuk mewarnai kain yaitu naptol dan garam diasol.
d. Canting dan kuas untuk menorehkan lilin pada kain.
e. Kuas untuk *nemboki* yaitu menutup malam pada permukaan kain yang lebar.

Sesuai dengan perkembangan zaseniman, saat ini dikenal beberapa teknik membatik antara lain sebagai berikut:

a. Batik celup ikat, adalah pembuatan batik tanpa menggunakan malam sebagaia bahan penghalang, akan tetapi menggunakan tali untuk menghalangi masuknya warna ke dalam serat kain. Membatik dengan proses ini disebut batik jumputan.
b. Batik tulis adalah batik yang dibuat melalui cara memberikan malam dengan menggunakan canting pada motif yang telah digambar pada kain.
c. Batik cap, adalah batik yang dibuat menggunakan alat cap (stempel yang umumnya terbuat dari tembaga) sebagai alat untuk membuat motif sehingga kain tidak perlu digambar terlebih dahulu.
d. Batik lukis, adalah batik yang dibuat dengan cara melukis. Pada teknik ini seniman bebas menggunakan alat untuk mendapatkan efek-efek tertentu. Seniman batik lukis yang terkenal di Indonesia antara lain Amri Yahya.
e. Batik modern, adalah batik yang cara pembuatannya bebas, tidak terikat oleh aturan teknik yang ada. Hal tersebut termasuk pemilihan motif dan warna, oleh karena itu pada hasil akhirnya tidak ada motif, bentuk, komposisi, dan pewarnaan yang sama di setiap produknya.
f. Batik printing, adalah kain yang motifnya seperti batik. Proses pembuatan batik ini tidak menggunakan teknik batik, tetapi dengan teknik sablon (screen printing). Jenis kain ini banyak dipakai untuk kain seragam sekolah.

Di Indonesia daerah penghasil batik di Jawa yang terkenal diantaranya Pekalongan, Solo, Yogyakarta, Rembang dan Cirebon.

4. **Teknik Anyam**. Benda-benda kebutuhan hidup sehari-hari, seperti keranjang, tikar, topi dan lain-lain dibuat dengan teknik anyam. Bahan baku yang digunakan untuk membuat benda-benda anyaseniman ini berasal dari berbagai tumbuhan yang diambil seratnya, seperti bamboo, palem, rotan, mendong, pandan dan lain-lain.
5. **Teknik Tenun**. Teknik menenun pada dasarnya hamper sama dengan teknik menganyam, perbedaannya hanya pada alat yang digunakan. Untuk anyaseniman kita cukup melakukannya dengan tangan (senimanual) dan hampir tanpa menggunakan alat bantu, sedangkan pada kriyamenenun kita menggunakan alat yang disebut lungsi dan pakan. Daerah penghasil tenun ikat antara lain
6. **Teknik membentuk**. Penegertian teknik membentuk di sini yaitu membuat karya rupa dengan media tanah liat yang lazim disebut gerabah, tembikar atau keramik. Keramik merupakan karya dari tanah liat yang prosesnya melalui pembakaran sehingga menghasilkan barang yang baru dan jauh berbeda dari bahan mentahnya. Teknik yang umumnya digunakan pada proses pembuatan keramik diantaranya:
   a. Teknik coil (lilit pilin)
   b. Teknik tatap batu/pijat jari

c. Teknik slab (lempengan). Cara pembentukan dengan tangan langsung seperti coil, lempengan atau pijat jari merupakan teknik pembentukan keramik tradisional yang bebas untuk membuat bentuk-bentuk yang diinginkan. Bentuknya tidak selalu simetris. Teknik ini sering dipakai oleh seniman atau para penggemar keramik.

d. Teknik putar. Teknik pembentukan dengan alat putar dapat menghasilkan banyak bentuk yang simetris (bulat, silindris) dan bervariasi. Cara pembentukan dengan teknik putar ini sering dipakai oleh para pengrajin di sentra-sentara keramik. Pengrajin keramik tradisional biasanya menggunakan alat putar tangan (hand wheel) atau alat putar kaki (kick wheel). Para pengrajin bekerja di atas alat putar dan menghasilkan bentuk-bentuk yang sama seperti gentong, guci dll.

e. Teknik cetak. Teknik pembentukan dengan cetak dapat memproduksi barang dengan jumlah yang banyak dalam waktu relatif singkat dengan bentuk dan ukuran yang sama pula. Bahan cetakan yang biasa dipakai adalah berupa gips, seperti untuk cetakan berongga, cetakan padat, cetakan jigger maupun cetakan untuk dekorasi tempel. Cara ini digunakan pada pabrik-pabrik keramik dengan produksi massal, seperti alat alat rumah tangga piring, cangkir, senimangkok gelas dll

Disamping cara-cara pembentukan diatas, para pengrajin keramik tradisional dapat membentuk keramik dengan teknik cetak pres, seperti yang dilakukan pengrajin genteng, tegel dinding maupun hiasan dinding dengan berbagai motif seperti binatang atau tumbuh-tumbuhan

Bahan Bacaan:

Bastomi, Suwadji. 2000. **Kriya** . Semarang: UNNES Press
Sachari, A., 1986, **Paradigma Desain Indonesia**, Jakarta : CV. Rajawali.
Sachari, Agus. 1986, **Desain Gaya dan Realitas**, Sebuah Penafsiran Desain Grafis, Produk,