

KUPU-KUPU SEBAGAI DEKORASI PADA PRODUK MEBEL KOLAM RENANG

Muhammad Rikyun, I Wayan Suardana, I Made Jana

Program Studi Kriya Seni : Kriya kayu, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Denpasar, Jln. Nusa Indah (0361) 227316 Fax. (0361) 236100 Denpasar 80235 MuhammadRikyun07@gmail.com

ABSTRAK

Kecantikan alam tidak ada habisnya menjadi tema penciptaan karya seni, baik sebagai tema dalam lukis, fotografi, sastra dan termasuk kriya, interaksi manusia dan alam sekitar banyak terkait dengan penciptaan karya seni yang di olah dan di kembangkan kedalam berbagai produk karya seni. Alam juga menyediakan diri untuk di ambil menjadi motif, baik melewati stilisasi yang rumit atau tidak, diberi atau simbolisasi tertentu, atau diberikan saja tanpa makna, alam tak ada habis-habisnya di kaji oleh seniman, dilihat dari jauh maupun dari dekat. Oleh karena itulah pencipta terinspirasi dari kupu-kupu, yang diangkat sebagai tema kupu-kupu sebagai dekorasi pada produk kolam renang. Dari beberapa produk yang diciptakan berupa, kursi santai anak-anak, kursi santai dewasa, kap lampu dan hiasan dinding.

Dalam hal ini pencipta memadukan motif kupu-kupu kedalam sebuah produk. Dari beberapa produk dapat diambil dari beberapa bagian, bentuk sayap, motif, corak dan warna yang kupu-kupu miliki, yang dapat dipadukan pada produk kolam renang. Selain itu pengolahan bahan menjadi suatu acuan dalam proses penciptaan karya atau produk furniture. Dari beberapa pengolahan tersebut, pencipta menerapkan motif kupu-kupu dengan teknik ukir, las listrik, dan kontruksi merupakan suatu hal yang penting dalam proses penciptaan. Kontruksi pada karya menyangkut tentang ke ergonomisan pada karya, dari segi kenyamanan, keamanan, praktis dan kesehatan pada produk. Pencipta mengangkat kupu-kupu sebagai tema dalam penciptaan, untuk menunjang nilai estetik pada produk yang diciptakan.

Kata kunci: Alam, kupu-kupu. Mebel kolam renang.

ABSTRACT

The beauty of nature is endless as the theme of the creation of art work, both as themes for painting, photography, literature, including crafts, interaction between humans and nature around a lot associated with the creation of art works that are processed and developed as products of art. nature also provides itself to be taken as a motive, either through complex stmbolization or left alone without meaning, nature is endles to be studied by artists, seen from far or near. Because of that the creator was inspired by the butterfly, which was adopted as the theme of the butterfly, as a decoration on swimming pool products, from several produts created in the form of childrend's lounge chairs, lamp shades and wall decoration.

In this case the creator combines the motif of butterfly into a product, from several products shapes, motifs, patterns and colors that butterflies have, wich can be integrated into a swimming pool product. Besides processing the material becomes a reference in the processing, the creator applies the butterfly motif with carving technigues, electric welding and construction is an important thing in the process of creating works, construction of the work, in terms of comfort, savety, practical and healt of the products. The creator raised the butterfly as a theme in creation to support the aesthetic value of the product being created.

Keywords: Nature, Batteredfly, Pool Furniture

PENDAHULUAN

Kupu-kupu suatu serangga yang sering kali kita jumpai yang memiliki nilai estetika yang ada pada kupu-kupu tersebut, kupu-kupu diciptakan dengan keindahan yang menarik meskipun ada beberapa kupu-kupu yang hanya memiliki beberapa corak atau sedikit warna yang kupu-kupu miliki, namun tetap cantik saat dilihat, adapun keindahan yang kupu-kupu miliki ialah terletak pada sayap, tubuh dan corak warna yang sangat menarik. Menurut kepercayaan B.Sukartik ketika kupu-kupu hinggap dibadan kita, kita akan kedatangan tamu atau seseorang pembawa berkah yang dapat memberikan suatu rezeki, berupa pekerjaan atau juga menemukan uang di jalan. selain itu kupu-kupu juga di kenal sebagai hewan penyerbuk yang membantu bunga menjadi buah (Wikipedia,2008). Kupu-kupu mempunyai jenis yang berbeda-beda baik dari bentuk tubuhnya yang memiliki corak warna pada sayapnya, dalam hal ini dapat dijabarkan dari beberapa bentuk kupu-kupu yang berbeda. Kupu-kupu Bidadari, Kupu-kupu Burung Rostil, Kupu-kupu Sayap Burung Surga, Kupu-kupu Barong dan masih banyak lagi bentuk dari Kupu-kupu lainnya. Kupu-kupu hidup dengan cara menghisap sari dari berbagai jenis bunga dan secara langsung membantu dalam proses penyerbukan, disamping itu kupu-kupu memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, seperti proses penyerbukan pada bunga (Nugroho, 1994: 77).

Dalam hal ini Kolam Renang menjadi tujuan pertama yang diangkat dalam penciptaan produk kayu. Kolam renang adalah sebuah sarana olahraga air yang biasa digunakan seseorang untuk berenang, dan biasanya terdapat sebuah produk *furniture* untuk menghiasi pada bagian-bagian samping kolam.

Untuk memperindah tampilan dari kolam renang ini, maka diperlukan sebuah produk yang tentunya wajib dipasang. Selain untuk memperindah, beberapa produk ini memiliki fungsi lain yang tentunya bermanfaat untuk pemilik kolam. Produk tersebut berupa kursi, lampu dinding, vas dan produk lainnya. Adapun proses dalam mencari kebaruan pencipta mencoba memadukan motif kupu-kupu pada bentuk-bentuk produk yang terdapat dikolam renang, dengan konsep dan gagasan pada penciptaan ini.

METODE PENCIPTAAN

Dalam proses penciptaan suatu karya, yang dapat mengembangkan suatu karya dari ide maupun karakteristik karya tersebut, tentu melalui berbagai tahapan-tahapan, dalam tahapan tersebut harus terdapat suatu susunan dengan baik. Dengan demikian diperlukan pendekatan atau acuan yang mendukung metode atau acuan yang mendukung metode pencipta yang dilakukan. Metode merupakan suatu cara kerja yang bersistem memudahkan melaksanakan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. SP, Gustami, dalam bukunya yang berjudul Metodologi Penciptaan Seni, disebutkan ada tiga pilar penciptaan karya kriya yaitu, eksplorasi, perencanaan dan perwujudan. Tentu diantara tiga pilar utama proses penciptaan ini diikuti oleh proses-proses, yaitu kajian sumber ide, perwujudan, konsep, mendeskripsikan masalah dan mencari solusi untuk kemudian menjadi perancangan yang diinginkan. Perancangan diteruskan dengan pradesain, mendesain serta mewujudkan model sebagai awal dari pembetulan akhir karya (SP Gustami, 2004:31).

Proses dalam penciptaan karya, kupu-kupu menjadi sumber ide dalam penciptaan produk / karya seni. Adapun ide yang diterapkan pada karya, pencipta hanya mengambil dari beberapa bagian kupu-kupu, seperti corak, dan bentuk yang kupu-kupu miliki. Selain itu proses penciptaan yang dapat digunakan berupa proses pahatan, teknik menyerut dan memotong.

Eksplorasi / Pengamatan

Meliputi langkah mencari dan menggali sumber ide. Tahapan dimana seseorang mencari-cari secara bebas dengan berbagai kemungkinan. Didukung dengan adanya pengamatan awal

untuk mencari informasi utama dan pendukung mengenai subjek penciptaan. Dalam kegiatan eksplorasi pencipta melakukan pengamatan atau penyelidikan lapangan untuk menemukan hal-hal yang berkaitan dengan kupu-kupu sebagai sumber inspirasi. Karya yang akan dibuat, dan kayu sebagai material dalam pembuatan tugas akhir. Dengan memilih kupu-kupu sebagai ide dasar dalam pembuatan karya kriya kayu yang memiliki kualitas atas, seperti kayu jati yang memiliki kualitas yang sangat bagus dan memiliki serat yang menarik. Dengan menggunakan kayu yang berkualitas karya yang berupa produk fungsioanal ataupun non fungsional pada produk kolam renang akan mendapatkan hasil yang maksimal.

PENYAJIAN DAN ULASAN KARYA

Wujud karya yang diciptakan, merupakan wujud karya yang sesuai dengan konsep kupu-kupu yang dapat menjadi sumber ide dalam penciptaan karya. Dari beberapa produk tersebut yang memiliki banyak fungsi dan penerapan motif pada produk, dapat memberikan suatu kesan yang menarik. Dalam tahap proses penciptaan suatu karya, pencipta selalu mempertimbangkan bahan dan alat yang akan digunakan, agar produk atau karya yang diciptakan dapat semaksimal mungkin.

Adapun produk-produk yang diciptakan berupa dua kursi santai kolam renang, lampu dinding dan karya seni. Dari masing-masing karya tersebut memiliki beberapa yang diambil pada motif kupu, contoh seperti karya kursi santai pertama yang diambil dari motif antena kupu-kupu yang diterapkan pada bagian samping kursi, karya kursi santai kedua yang diambil dari bentuk motif kupu-kupu yang diterapkan pada bagian dapan dan samping kursi, lampu dinding yang memiliki beberapa motif kupu-kupu yang dapat menambah suatu nilai estetik dan karya terakhir ialah karya seni, yang memiliki bentuk sayap kupu-kupu

Karya I Kursi Santai



*Gambar 41: Karya I Kursi Santai
Judul Karya: "Antena Kupu-kupu"
Bahan: Kayu Jati
Ukuran: 16x22x39
Foto: Muhammad Rikyun
Tahun: 2019*

Karya pertama merupakan satu kursi santai yang memiliki bentuk antena kupu-kupu pada bagian samping kursi. Bentuk karya diambil dari garis lurus dan lengkung, diterapkan garis lurus dan lengkung dapat menambah irama pada produk sendiri. Sebelum melangkah pembetulan sebuah karya, pencipta melakukan observasi atau survei lapangan terlebih dahulu, agar dapat mengetahui ukuran dan bentuk seperti apa yang akan menjadi sumber ide dalam penciptaan sebuah karya. Langkah kedua ialah proses mendesain agar dapat mengembangkan dan menerapkan motif kupu-kupu, desain merupakan hal penting dalam proses penciptaan sebuah

produk maupun karya. Dengan adanya desain dapat membantu proses dalam pemotongan, pembetulan dan ukuran yang telah ditentukan, sehingga dari beberapa proses penciptaan dapat berjalan dengan lancar. Langkah terakhir ialah persiapan bahan dan alat yang nantinya akan digunakan dalam proses penciptaan sebuah karya, hal ini merupakan suatu kebijakan dalam proses penciptaan, dengan adanya alat dan bahan yang sudah di siapkan dapat mempermudah pekerjaan dalam proses berkarya.

Dalam proses penciptaan kursi santai ini, pencipta menggunakan bahan baku seperti kayu jati, kayu jati menjadi salah satu pilihan pencipta dalam proses penciptaan produk, karna kayu jati merupakan kayu yang sangat bagus yang memiliki serat dan kekuatan kayu yang tidak mudah dimakan rayap dan mudah dalam proses pengolahannya. Selain itu pencipta menerapkan bentuk antena kupu-kupu pada bagian samping kursi tersebut, dengan diterpakan bentuk antena ini agar kesan atau motif dari kupu-kupu dapat dilihat dari bagian samping kursi ini dan dapat menambah kesan estetik pada produk. Agar dapat memperindah, finishing warna coklat yang menggunakan bahan campuran melamin impre dalam karya ini untuk memberikan kesan dinamis dan mempertahankan serat kayu. Adapun ukuran yang diterapkan pada produk ini memiliki ukuran Panjang 143 x Lebar 103 x Tinggi 127 cm. Disamping itu produk ini dilengkapi dengan jog atau kasur, agar produk dapat memiliki kenyamanan saat diduduki.

Karya II Kursi Santai



Gambar 42: Karya II Kursi Santai

Judul Karya: "Kesempurnaan"

Bahan: Kayu Jati

Ukuran: 16x22x39

Foto Muhammad Rikyun

Tahun: 2019

Karya Kursi Santai ini merupakan karya yang berfungsi untuk bersantai. Karya ini diciptakan dengan dengan semaksimal mungkin yang berdasarkan pertimbangan fungsional, ergonomis dan motif yang diterapkan pada produk ini. agar dapat menambah estetik pada produk ini, pencipta menerapkan motif kupu-kupu yang dilakukan dengan teknik tempel, dengan adanya motif kupu-kupu ini agar kesan dari konsep dekorasi masih menjadi satu konsep. Adapun penempatan seperti apa yang sudah disebutkan, dapat ditaruh di samping kolam renang.

Produk ini dilengkapi dengan payung yang cukup lebar yang memiliki ukuran 2,5 Meter, dengan dilengkapi payung tersebut, agar kayu dan jog dapat terlindungi dari hujan dan matahari secara langsung. Selain itu warna yang diterapkan pada karya warna coklat menggunakan bahan impre, thinner dan wood stain yang dicampur secara langsung. Produk kursi ini memiliki ukuran Tinggi 80 x Lebar 70 x Panjang 110 cm. Selain itu jog atau sova menjadi bagian penting dalam karya kursi santai ini. Dengan dilengkapi sova tersebut, agar dapat menambah kenyamanan pengguna saat menduduki kursi santai.

Karya III Lampu Dinding



Gambar 43: Karya III Lampu Dinding

Judul: "Kupu-Kupu Malam"

Bahan: Kayu Jati

Ukuran: 16x22x39

Foto: Muhammad Rikyun

Tahun: 2019

Karya lampu dinding ini merupakan karya yang berfungsi sebagai penerang dan hiasan pada tembok disamping kolam ranang, dan penempatan produk ini didinding. Adapun bentuk yang menyerupai sangkar burung, pencipta terinspirasi dari sebuah bangunan kuno, dimana bangunan tersebut tidak memiliki terlalu banyak arsitektur. Dan penerapan motif pada karya lampu dinding ini, diterapkan motif kupu-kupu dan daun yang menjalar seperti daun rabet.

Dalam proses penciptaan karya lampu dinding ini, pencipta mengalami sedikit kesulitan, dimana proses pengukiran yang hanya memiliki ketebalan kayu 0,5 cm sehingga kayu yang diukir gampang patah. Dalam tahap pengukiran ini diperlukan kesabaran agar proses pengukiran tidak terganggu akan buruknya ketebalan kayu tersebut. Selain itu karya lampu dinding ini memiliki warna coklat gelap, pencipta menerapkan warna coklat tersebut agar dapat selaras dengan produk lainnya seperti kursi dan karya seni (Art). selain itu karya yang memiliki nama kupu-kupu malam ini, pencipta mengaitkan dengan kepribadian manusia. Kupu-kupu malam merupakan panggilan dari seorang pelacur, dimana pelacur merupakan manusia yang menjadi penghibur bagi laki-laki bejad atau hidung belang. Dalam hal ini karya lampu ini yang dapat disangkut pautkan dengan kepribadian tersebut, pelacur yang sering sekali menjadi bahan omongan manusia lainnya. Hal ini yang dapat menjadi ketertarikan karya yang menjadi karya kupu-kupu malam, dimana karya yang masih setengah proses penciptaan, seringkali menjadi bahan olok-an dari manusia lainnya.

Agar mendapatkan suatu hasil yang maksimal, penulis menggunakan bahan kayu jati pilihan. dengan menggunakan bahan kayu jati, dapat mempermudah saat proses perwujudan, tidak hanya kekuatan atau keawetan kayu jati sendiri, namun kayu jati juga memiliki ciri khas dan warna tersendiri, sehingga menambah nilai estetika pada produk yang akan diciptakan

Kaya IV Hiasan Taman



*Gambar 44: Karya IV Hiasan Taman
Judul: "Amarah"
Bahan: Kayu Jati
Ukuran: 16x22x39
Foto: Muhammad Rikyun
Tahun: 2019*

Karya seni ini merupakan karya yang memiliki Tinggi 150 cm dan lebar 120 cm. Karya ini memiliki warna keemasan dan dihiasi warna hitam dibagian tengah pada bulu sehingga badan dari kupu-kupu tersebut tampak seperti bulu. Pada proses pewarnaan ini, pencipta menggunakan parade dan lem fox sebagai bahan pewarna, lem fox merupakan bahan pokok untuk membuat sebuah tekstur pada bagian badan kupu-kupu. Proses pewarnaan pada badan menggunakan alat dapur yaitu sendok kecil untuk membentuk bulu dan tekstur pada bagian badan kupu-kupu yang dapat menambah nilai estetis sendiri.

Amarah merupakan nama dari kupu-kupu ini, Amarah di angkat sebagai tema pada karya, pencipta terinspirasi dari proses metamorfosis kupu-kupu yang sering gagal dalam proses bermetamorfosis dan dikombinasikan dengan kepribadian manusia. Kegagalan ini dapat dilihat dari sel telur, ulat, dan ulah manusia. Namun disini yang paling menonjol ialah ulah manusia, manusia seringkali mementingkan kepentingan sendiri dibandingkan dengan alam sekitar. Ulat merupakan topik utama dalam konsep pencipta karya seni ini, sebelum ulat menjadi kupu-kupu saat proses metamorfosis berjalan, ulat seringkali dibunuh karna bentuk yang menjijikkan dan bulu ulat yang dapat membuat gatal pada kulit manusia dan kepompong merupakan tempat sarangnya ulat yang menjadi komponen penting saat metamorfosis, dengan adanya kepompong, manusia memanfaatkan kepompong tersebut dengan kepentingan sendiri, kepompong digunakan untuk menjadi benang sutera yang dalam isi kepompong masi ada larva atau ulat tersebut, sehingga proses metamorfosis tidak berjalan dengan baik. Hal ini dapat disangkut pautkan dengan Tema Amarah pada karya kupu-kupu ini. Dimana sebuah proses metamorfosis dapat digagalkan sebelum menuju keindahan. sama halnya dengan manusia sebelum menuju suatu keistimewaan, sering sekali manusia lainnya mengejek dan sebaliknya ketika dapat suatu kesuksesan, orang tersebut akan datang dengan sebuah senyuman. dalam konteks ini yang dapat dipahami ialah suatu yang harus dihargai sebelum keindahan dimulai.

Adapun penjelesan tentang bentuk, ide, dan estetis pada karya. ergonomis merupakan suatu hal yang penting dalam berkarya, karna ergonomis merupakan suatu ketertarikan konsumen

pada sebuah produk maupun karya seni. Bahan yang digunakan karya seni ini menggunakan kayu suar, kayu mahoni, besi dan kawat.

Kesimpulan

Kupu-kupu suatu serangga yang memiliki nilai estetik, dari segi bentuk, warna dan corak yang kupu-kupu milki. Banyaknya kupu-kupu yang terdapat di alam sekitar bisa dijadikan dekorasi atau hiasan pada sebuah produk. Zaman yang semakin modern ini tentu banyak pencipta hal-hal yang baru sesuai pertimbangan zaman yang modern seperti sekarang ini membutuhkan cara berfikir modern juga. Disaat mengikuti alur yang modern agar jangan melupakan tradisi yang semakin terlupakan. Adapun penerapan motif kupu-kupu pada produk kolam renang memiliki suatu nilai estetik pada produk.

Karya produk ini dikerjakan tidaklah terlalu sulit, melihat banyaknya alat yang modern dan mampu mempermudah dalam proses pengerjaannya. Skill yang menjadi landasan terciptanya produk yang berkualitas baik. Melihat bagaimana perjalanan pengerjaan produk ini mulai dari nol sampai jadi, penulis melihat banyak peluang dalam pengolahan kupu-kupu ini. Dalam perwujudannya karya produk yang dibuat penulis mesti mempertimbangkan konstruksi kekuatan rancangan, kepraktisan, ergonomis, dan dalam karya produk yang diwujudkan, memiliki keunikan, ciri khusus, karakteristik, dan identitas sehingga kehadirannya didunia pasar mampu bersaing dengan produk lain yang sejenis.

Karya produk yang diangkat sebagai tugas akhir yang mengambil kupu-kupu sebagai dekorasi pada produk mebel kolam renang, masi banyak untuk diungkap dan dikembangkan pada suatu karya produk. Dalam penciptaan dan sumber ide yang dapat dituangkan pada media kayu. Adapun produk yang pencipta tuangkan dalam bentuk ide berupa kursi santai, lampu dinding dan hiasan taman. Dan di memiliki warna yang berbeda.

Dalam proses metamorfosis kupu-kupu yang dapat disangkut pautkan dengan kepribadian manusia, dapat menarik kesimpulan dimana dalam tahap proses menuju suatu keestetikan dan kesuksesan bagi manusia sendiri hanya pembicaraan belaka, dimana manusia yang memiliki sifat dan kepribadian yang berbeda.

Saran

Untuk kedepannya, dalam menciptakan suatu karya seni yang baik, tidak perlu melihat hal yang jauh. Lihatlah disekeliling kita pasti banyak ide yang akan tercipta. Tidak perlu dimulai dengan yang besar, tetapi mulailah dari hal yang kecil tetapi menghasilkan hal yang besar.

Untuk para seniman maupun desainer setidaknya meliriklah kebelekang, jangan hanya melihat ke depan. Karna yang dibelakang tidak harus dilupakan, tetapi angkatlah dan padukan agar tercipta hal yang baru walaupun berbau hal yang sudah lewat. Seperti tradisi yang hampir dilupakan dalam produk yang berbau modern. Padahal tradisi lah yang menjadi sejarah awal terciptanya kemandirian ini.

Selain itu harga karya yang diciptakan, karya yang indah bukan hanya dilihat dari segi bentuk dan warna yang karya miliki, tapi konsep dan isinya yang dituangkan dalam karya, dapat membuat kesan yang menarik dan mempunyai makna yang kuat.

SUMBER PUSTAKA

Gustami, Sp. 2001. “*Metodologi Penciptaan Seni*”, Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.

Gustami, Sp. “*Proses penciptaan seni kriya*. Yogyakarta”: PPS ISI Yogyakarta, 2004.

I Wayan Sulatra, 2015. “Serangga Bersayap Sisik”. Bali 2015.

Jhonson, 1996. “*Pengenalan Pembelajaran Serangga*, edisi keenam”. Bandung.

Lingga Agung, 2017. *Pengantar Sejarah dan Konsep*. Bandung.

Mikke Susanto, 2011, “*Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*,

Marizer, 2005. “*Desaining Furniture, teknik merancang mebel keratif*”. Yogyakarta.

Nugroho, 1994. “*Pengenalan Bangsa Serangga, edisi keempat*”. Bandung.

Prof. Dr. Sugiono, 2015. “*Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*”. Bandung.

Prayitno, “Siswo Hadi. *Dkk, Kamus Besar Bahasa Indonesia*”. Jakarta: Pustaka Phoenix, 2013.

Saputro,yudo. 1993. “*Kajian seni kriya*”. Yogyakarta.

Susanto, Mike. “*Diksi Rupa, Kumpulan Istilah seni Rupa*”. Yogyakarta: Kanisius, 2002.

Sechhari, Agus. “*Metodologi Budaya Rupa*”. Bandung: Erlangga,

SUMBER INTERNET

Anonim. “*keunggulan-kayu-mahoni*” <https://www.sarana-bangunan.com> (Diakses 3 Juli 2019).

Anonim. “*Metamorfosis-Kupu-Kupu*” <https://moondoggiesmusic.com> (diakses 5 Januari 2019).

Anonim. “*Pengertian-Kolam-Renang-dan-Aksesoriesnya*” <https://kontraktorkolamrenang.co.id> (diakses 28 Maret 2019).

Anonim. “*pengertian-perubahan-sosial*” <https://blog.ruangguru.com> (Diakses 5 Juli 2019).

Anonim. “*Pengertian-Budaya*”. <https://www.maxmanroe.com> (Diakses 5 Juli 2019).

Books. “*Seni*” <https://books.google.co.id> (diakses 7 Januari 2019).

Gustami, SP. 1980. “*Nukilan-Seni-Ornamen-Indonesia*”<https://journal.student.uny.ac.id> (diakses 8 Januari 2019).

Journal. “*Index-php-Metamorfosis-kupu-kupu*” <https://journal.student.uny.ac.id> (diakses 28 Desember 2018).

Susetya,Putra 2009. “*Serangga-di-Sekitar-Kita*” <https://journal.student.uny.ac.id> (diakseses 8 Januari 2019).

Yogaparta 2009. “*Metode-Penciptaan-seni-kriya*” <https://yogaparta.wordpress.com> (diakses 7 Januari 2018).