

LEBAH MADU SEBAGAI MOTIF PADA KARYA SENI KULIT DUA DIMENSI

Paulina Wati Tumeang¹ dan Ferawati²

Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Padang Panjang, Jl.

Bahder Johan Padangpanjang, Kota Padangpanjang, Kode Pos 27128, Sumatera Barat, Indonesia

Email korespondensi : paulinawati11@gmail.com¹

Email : ferawati@gmail.com

Received: 21 Oktober 2025

Revised: 18 Desember 2025

Accepted: 18 Desember 2025

Abstract: *The creation of this two-dimensional leather craft work takes the form of a wall decoration inspired by the object of the honeybee, entitled "Hard Work Leads to Results." This artwork depicts the activity of bees in collecting food in the form of pollen from flowers, which is then processed into sweet honey. The bees' activity is interpreted as a symbol of human perseverance and hard work in living life and carrying out one's occupation, while the sweetness of honey represents the results or rewards obtained from such hard work, such as enjoying the outcomes of effort and the income earned. In its creation process, this two-dimensional leather craft work employs three stages of creation: the exploration stage, which involves searching for and developing sources of ideas; the design stage, which produces sketches and design concepts; and the realization stage, which transforms the concept into a finished leather artwork. The final work consists of a single piece made from vegetable-tanned leather, measuring 54 cm in width and 74 cm in height. The technique applied is the embossed carving technique (tatah timbul), which serves to highlight the motifs and strengthen the visual character of the leather craft. The final finishing stage uses glazing paint to create a more vivid visual impression, emphasize details, and enhance the overall aesthetic value of the artwork.*

Keywords: *Leather, Wall Hangings, Honey Bees.*

Abstrak: Penciptaan karya dua dimensi pada kriya kulit ini berupa pajangan berbentuk hiasan dinding yang terinspirasi dari objek lebah madu, dengan judul karya "Kerja Keras Maka Dapat Hasil". Karya ini menceritakan aktivitas lebah dalam mencari makanan berupa serbuk sari dari bunga yang kemudian diolah menjadi madu yang manis. Aktivitas lebah tersebut dimaknai sebagai simbol ketekunan dan kerja keras manusia dalam menjalani kehidupan dan pekerjaan, sedangkan madu yang manis merepresentasikan hasil atau imbalan yang diperoleh dari kerja keras tersebut, seperti menikmati hasil dari usaha dan penghasilan yang didapatkan. Dalam proses penciptaannya, karya kriya kulit dua dimensi ini menggunakan tiga metode penciptaan, yaitu tahap eksplorasi sebagai proses pencarian dan penggalian sumber ide, tahap perancangan yang menghasilkan sketsa dan desain karya, serta tahap perwujudan yang merealisasikan konsep menjadi sebuah karya seni kulit. Karya yang dihasilkan berjumlah satu buah dengan media kulit tersamak nabati berukuran lebar 54 cm dan tinggi 74 cm. Teknik yang digunakan adalah teknik tatah timbul yang berfungsi menampilkan motif dan memperkuat karakter visual karya kriya kulit, sedangkan tahap akhir atau *finishing* menggunakan cat *glassir* untuk memberikan kesan visual yang lebih hidup, mempertegas detail, serta meningkatkan nilai estetis karya.

Kata kunci: Kulit, Hiasan Dinding, Lebah Madu

PENDAHULUAN

Kriya seni yaitu karya yang di buat oleh tangan atau keterampilan tangan yang menghasilkan suatu karya seni fungsi dan keindahan. Menurut Soedarso Sp. (2000:88). Seni kriya adalah seni yang menghubungkan dengan keterampilan tangan dalam membuat barang yang dimiliki nilai fungsi dan estetika. Kriya mencakup berbagai media seperti kayu, tekstil, logam, keramik, dan kulit. Kulit adalah lapisan luar tubuh binatang yang merupakan suatu kerangka luar, tempat bulu binatang itu tumbuh (Sunarto 2001 : 9). Dalam ensiklopedia Indonesia, di jelaskan bahwa kulit binatang adalah lapisan terluar yang melindungi badan atau tubuh binatang dari pengaruh-pengaruh luar, misalnya panas, pengaruh yang bersifat mekanis, kimiawi, serta pengantar suhu.

Hiasan dinding kulit yaitu benda yang dipasang atau digantung di dinding di dalam ruangan. Hiasan dinding biasanya diletakkan di setiap ruang dalam rumah, seperti ruang tamu, ruang kamar, ruang makan, dan bahkan ruang kerja, dengan memilih hiasan yang sesuai dengan fungsinya dan kondisi ruang tersebut. Hiasan dinding dapat berbagai benda seni atau dekorasi. Menurut (Novalia A.R. 2020 : 4). Mengatakan bahwa hiasan dinding adalah benda yang penempatannya diletakkan pada dinding, baik di tempel atau digantung. Contohnya seperti lukisan, *wall art*, piguran, kain tradisional, keris wayang, dan lain-lain. Pada karya motif lebah madu hiasan dinding yang di buat oleh pengkarya, karya ini diletakkan pada ruang tamu.

Lebah yaitu sekelompok serangga yang memiliki sarang dan mencari makan untuk menghasilkan madu, lebah di katagorikan serangga sosial. Menurut (Vanesa Adisa. 2023 : 1) lebah madu merupakan sekelompok besar serangga yang di kenal karena hidupnya berkelompok meskipun sebenarnya tidak semua lebah bersifat demikian semua lebah masuk dalam suku atau *Familia Apoide* (*ordo H ymenoptera* : serangga bersayap selaput). Di dunia terdapat kira-kira 20.000 spesies lebah dan dapat ditemukan di setiap benua, kecuali antartika. Sebagai serangga, ia mempunyai pasangan kaki dan dua pasang sayap. Lebah membuat sarangnya di atas bukit, dipohon kayu, dan pada atap rumah. Sarangnya di bangun dari propolis (perekat dari getah pohon) dan malam yang diproduksi oleh kelenjar lebah betina yang masih muda terdapat pada badannya. Lebah makan nektar bunga dan serbuk sari.

Pada lebah madu hidup berkolonil. Rata-rata berpolusi setia koloni terdiri dari 60 hingga 70 ribu lebah dalam tiap sarang, ada beberapa lebah yang mempunyai tugas masing-masing antara lain, ratu lebah madu (*queen bee*), lebah jantan (*drones*), lebah pekerja yang dibedakan menjadi beberapa jenis lain: lebah perawat (*nurse bees*), lebah mencari (*scout bees*) dan lebah

pengumpulan (*collector bees*). Sedangkan fase kehidupan dari koloni lebah tersebut adalah sebagai berikut : fase telur sekitar 3 hari fase pupa sekitar 12 hari. Koloni lebah madu hidup secara berkoloni dengan masing-masing tugas sesuai jenisnya. Ratu lebah memiliki tubuh lebih besar dan berat sekitar 2,8 kali berat lebah pekerja. Setiap koloni memiliki satu ratu, ratu lebah bertelur selama hidupnya, lebah pekerja memiliki ukuran tubuh kecil.

Para lebah ini mencari nektar tepung sari dengan menghinggapinya aneka jenis bunga yang mekar dan mengumpulkan serbuk sari dan nektar. Lebah perawat merupakan lebah pekerja yang bertugas merawat ratu lebah dan anak-anaknya atau larva. Lebah pencari adalah jenis lebah madu yang bertugas mencari sumber-sumber nektar, *pollen*, hingga *propolis*. Lebah pengumpul, saat mengumpulkan *pollen* para lebah berkumpul hanya akan mendatangi dan hingga tipe bunga yang sama sampai semua *pollen* benar-benar habis. Lebah jantan ukuran fisiknya lebih kecil ketimbang ratu lebah, tapi sedikit lebih besar dari lebah pekerja, ciri yang menonjol dari lebah jantan yaitu matanya yang besar. Lebah jantan hanya bertanggung jawab untuk membersihkan dan menjaga sarang, fungsi utama lebah jantan mengawini sang ratu lebah.

Pemilihan lebah madu sebagai motif pada karya seni kulit dua dimensi memiliki urgensi karena masih terbatasnya eksplorasi motif fauna dalam karya seni kulit yang mengangkat nilai filosofis dan edukatif. Selama ini, karya seni kulit cenderung didominasi motif geometris atau ornamen tradisional tertentu, sehingga diperlukan inovasi visual yang mampu memperkaya ragam motif karya seni kulit. Lebah madu sebagai simbol kerja keras, ketekunan, kebersamaan, dan keseimbangan ekosistem relevan dengan nilai kehidupan manusia masa kini. Selain itu, pengangkatan lebah madu juga dapat menjadi media komunikasi visual untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan dan keberlangsungan makhluk hidup melalui pendekatan seni.

Ketertarikan dalam perancangan ini berangkat dari keunikan bentuk visual lebah madu serta makna filosofis yang dikandungnya. Struktur tubuh, pola sarang, dan aktivitas lebah dalam menghasilkan madu memberikan potensi visual yang kuat untuk diterjemahkan ke dalam karya seni kulit dua dimensi. Lebah madu tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga sarat makna simbolik yang dapat diolah menjadi pesan moral tentang kerja keras dan hasil yang manis. Penggunaan media kulit sebagai medium ekspresi juga menambah daya tarik tersendiri karena karakter tekstur dan teknik pengolahannya mampu memperkuat nilai artistik dan eksklusivitas karya.

METODE

Pada konsep yang di terapkan, dalam pembuatan karya yang diciptakan yaitu karya dalam bentuk dua dimensi, bahan yang digunakan dalam penciptaan karya dalam bentuk dua dimensi, bahan yang digunakan dalam penciptaan karya ini yaitu berbahan kulit dengan motif dan objek lebah madu tercantum di dalamnya. Metode yang digunakan yaitu metode penciptaan, metode penciptaan yaitu cara atau prosedur langkah-langkah dalam suatu proses membuatses suatu yang baru untuk mencapai tujuan tertentu yang melibatkan pengumpulan ide, riset, analisis data, rancangan menjadi suatu karya.

Ada tiga tahap dalam penciptaan, tahap pertama eksplorasi (persiapan), tahap kedua perancangan dan tahap tiga perwujudan (Gustami, 2007 : 329-330) yakni pertama, tahap eksplorasi (persiapan) yaitu tahap serangkaian awal yang dilakukan sebelum karya, dengan tujuan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi pada suatu karya yang akan di buat. Kedua, tahap perancangan yaitu tahap pengumpulan ide untuk membuat suatu sketsa awal yang akan dipilih menjadi desain terpilih yang diwujudkan menjadi karya seni yang di buat oleh pengkarya. Ketiga, tahap perwujudan yaitu tahap untuk mewujudkan karya yang di buat oleh pengkarya mulai dari bahan, alat, dan teknik yang digunakan. Keempat, penyajian Karya yakni bagaimana cara menyajikan karya dimulai dari bahan dan alat proses pertama dalam pembuatan karya mulai dari yakni menyiapkan bahan kulit tersamak nabati, triplek, frem bingkai. Dan alat berupa pahat stanpul, palu, landasan kayu, pisau toreh, paku tumpul, pisau karter, pensil, penghapus, penggaris, kuas, palet, lem banteng, lem daubel tape, salotip bening dan meteran.

HASIL DAN DISKUSI

Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi merupakan tahap awal yang sangat penting dalam proses penciptaan maupun perancangan karya seni dan desain, karena pada tahap inilah dasar konseptual dan visual karya dibentuk secara menyeluruh. Tahap ini bertujuan untuk menemukan, menggali, dan memperluas kemungkinan ide sebelum ditetapkan menjadi konsep yang lebih terarah. Pada tahap ini perancang atau pencipta terlebih dahulu menentukan latar belakang permasalahan, isu, atau fenomena yang akan diangkat. Penentuan tujuan karya dilakukan agar proses eksplorasi memiliki arah yang jelas, misalnya untuk tujuan edukasi, ekspresi artistik, maupun komunikasi visual.

Tahap eksplorasi (persiapan) yaitu tahap serangkaian awal yang dilakukan sebelum karya, dengan tujuan menggali sumber ide, pengumpulan

data dan referensi pada suatu karya yang akan di buat. Secara umum, tahap eksplorasi meliputi beberapa kegiatan yakni pengamatan (observasi) dengan cara mengamati fenomena, objek, lingkungan, atau permasalahan yang akan diangkat sebagai sumber ide, baik secara langsung maupun melalui media pendukung. Selanjutnya, pengumpulan data dan referensi, menghimpun informasi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, karya sejenis, dokumentasi visual, maupun sumber digital yang relevan dengan tema atau konsep karya. Eksperimen awal melakukan percobaan terhadap media, teknik, bentuk, warna, atau material untuk menemukan kemungkinan visual dan teknis yang paling sesuai.

Penggalan ide dan konsep mengembangkan gagasan awal melalui sketsa, catatan visual, mind mapping, atau brainstorming untuk memperluas alternatif solusi dan bentuk karya. Selanjutnya, analisis awal Menelaah hasil eksplorasi guna menentukan arah perancangan atau penciptaan yang paling relevan dengan tujuan dan konteks karya. Dengan demikian, tahap eksplorasi berfungsi sebagai fondasi konseptual dan visual sebelum memasuki tahap perancangan, perwujudan, atau produksi karya secara lebih terarah dan sistematis.

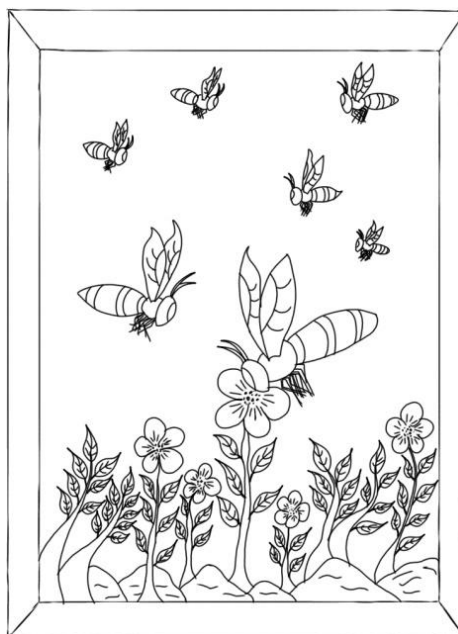
Tahap Perancangan

Tahap perancangan yaitu tahap pengumpulan ide untuk membuat suatu sketsa awal yang akan dipilih menjadi desain terpilih yang diwujudkan menjadi karya seni yang di buat oleh pengkarya. Tahapan ini dimulai dari membuat gambar acuan yakni gambar yang digunakan untuk gambar kerja sebagai dasar yang memberikan informasi untuk membuat suatu objek dalam pembuatan karya, informasi ini terdapat dalam buku, majalah, internet dan lain-lainnya. Berikut gambar acuan, lihat gambar 1 di bawah.

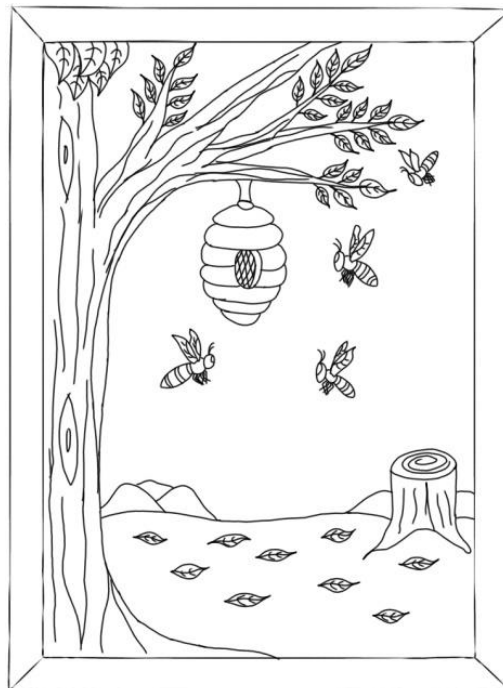


Gambar 1 Lebah Madu
Sumber: Tumeang, 2024

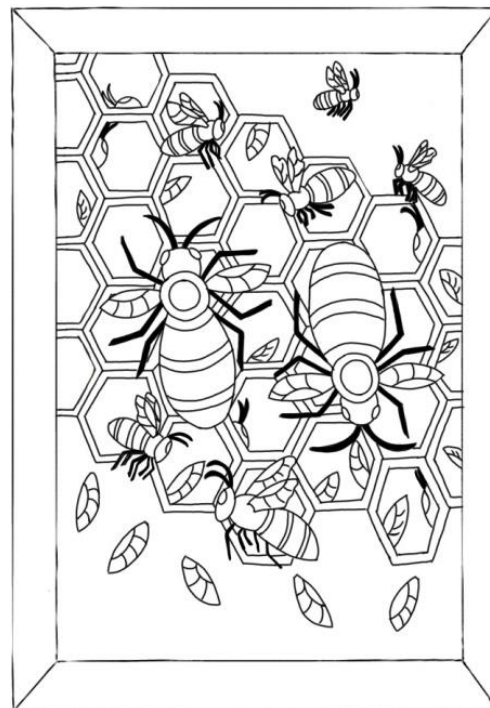
Selanjutnya, membuat sketsa alternatif sebagai media eksplorasi visual untuk mencoba berbagai kemungkinan bentuk, komposisi, sudut pandang, gaya, maupun detail objek tanpa terikat pada satu solusi tunggal. Berbagai macam pilihan sketsa yang akan di kembangkan alam desain terpilih. Berikut sketsa yang telah di buat dan dipilih untuk dijadikan karya, lihat gambar 2 sampai dengan gambar 5.



Gambar 2 Sketsa Alternatif 1 Dengan Judul "Mencari"
Sumber: Tumeang, 2024



Gambar 3 Sketsa Alternatif 2 Dengan Judul "Menghasilkan"
Sumber: Tumeang, 2024



Gambar 4 Sketsa Alternatif 3 Dengan Judul "Kerja Keras Maka Dapat Hasil"
Sumber: Tumeang, 2024



Gambar 5 Desain terpilih dengan Judul "Kerja Keras Maka Dapat Hasil"
Sumber: Tumeang, 2024

Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan yaitu tahap untuk mewujudkan karya yang di buat oleh pengkarya mulai dari bahan, alat, dan teknik. Bahan yakni kulit tersamak nabati, triplek, cat kulit, kertas karton putih, frem bingkai, dan cat *glassir*. Alat yakni palu, landasan kayu, pisau toreh, pahat stanpul, paku tumpul, pisau karter, pensil, penghapus, penggaris, kuas, palet, lem banteng, lem dauble tape, solatip bening, dan meteran. Teknk yang digunakan adalah teknik yang digunakan teknik tатаh timbul, tатаh timbul yaitu yang menimbulkan suatu motif lebah madu pada media kulit tersamak nabati. Teknik pengerjaan teknik yang digunakan dalam proses perwujudan karya penulis menggunakan beberapa teknik untuk mencapaibentuk pada karya diantaranya teknik tатаh timbul.

Bahan dan alat proses pertama dalam pembuatan karya mulai dari yakni menyiapkan bahan kulit tersamak nabati, triplek, frem bingkai. Dan alat berupa pahat stanpul, palu, landasan kayu, pisau toreh, paku tumpul, pisau karter, pensil, penghapus, penggaris, kuas, palet, lem banteng, lem daubel tape, salotip bening dan meteran. Proses pengerjaan tahap pertama adalah membuat desain pada kertas karton, selanjutnya proses pemotongan bahan kulit dengan ukuran 54 cm x 74 cm, lalu di lanjutkan dengan memindahkan sketsa pada bahan lalu di toreh, sesudah di toreh tahap selanjutnya di pahat menggunakan pahat stanpul kemudian tahap selanjutnya pewarnaan pada cat kulit dan *finishing* menggunakan cat *glassir* kemudian yang terakhir pemasangan *frem* bingkai.

Penyajian Karya

Penyajian karya merupakan tahap akhir dalam proses penciptaan yang bertujuan untuk menampilkan hasil karya kepada audiens secara utuh dan komunikatif. Pada tahap ini, karya tidak hanya ditampilkan sebagai objek visual semata, tetapi juga sebagai media penyampai gagasan, konsep, dan pesan yang telah dirumuskan sejak tahap eksplorasi hingga perwujudan. Penyajian karya dilakukan dengan mempertimbangkan aspek estetika, fungsi, serta konteks ruang pameran. Penataan karya disesuaikan dengan karakter visual dan konsep yang diusung, meliputi pemilihan media display, tata letak, pencahayaan, dan jarak pandang audiens. Hal ini bertujuan agar karya dapat dinikmati secara optimal serta mampu membangun interaksi antara karya dan pengamat.

Selain aspek visual, penyajian karya juga dilengkapi dengan elemen pendukung seperti deskripsi karya, judul, konsep, dan informasi teknis. Elemen-elemen tersebut berfungsi untuk membantu audiens memahami latar belakang penciptaan karya, makna simbolik, serta pesan yang ingin disampaikan oleh pencipta karya. Dengan penyajian yang tepat, karya diharapkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan nilai estetis, konseptual, dan edukatif kepada audiens. Penyajian karya menjadi sarana penting dalam memperkuat interpretasi dan apresiasi terhadap karya secara menyeluruh.

Hasil Karya

Konsep penciptaan karya yang berjudul lebah madu sebagai motif pada karya seni kulit dua dimensi. Karya ini berbentuk hiasan dinding yang terinspirasi dari objek lebah madu. Ketertarikan pengkarya pada lebah madu karena aktifitas lebah yang mencari makanan seperti serbuk sari dari bunga untuk menghasilkan madu yang manis. Penciptaan karya pada hiasan dinding kulit ini menonjolkan bentuk dan tekniknya yaitu teknik tatah timbul. Teknik tatah timbul ini yaitu teknik yang memberikan efek timbul pada objek, kemudian di beri warna pada objek lebah menggunakan cat kulit dan *finishing* menggunakan cat *glassir* untuk mengunci pewarnaan agar tidak luntur atau pudar. Karya yang diciptakan satu buah karya, dengan menggunakan bahan kulit samak nabati dengan ketebalan kulit 3 mm, lihat gambar 6 di bawah.



Gambar 6 Kerja Keras Maka Dapat Hasil
Sumber: Tumeang, 2024

Karya pada gambar 6 di atas berjudul Kerja Keras Maka Dapat Hasil dengan ukuran karya yakni 54 cm x 74 cm. Adapun teknik yang diterapkan dalam proses pembuatan karya ini adalah tatah timbul, sedangkan untuk media yang digunakan yakni kulit tersamak nabati dan dibuat pada tahun 2024. Karya ini terinspirasi pada hewan serangga yaitu, lebah madu sebagai motif atau objek pada hiasan dinding kulit. Karya ini menceritakan aktifitas lebah yang mencari makanan seperti serbuk sari dari bunga untuk menghasilkan madu yang manis, arti dari aktifitas lebah madu ini ibarat manusia yang rajin bekerja atau pekerja keras untuk menikmati mendapatkan, uang dalam bekerja. Jadi lebah ibarat manusia sedangkan madu adalah uang.

Karya seni pada gambar 6 di atas menampilkan komposisi visual berupa sekumpulan lebah yang digambarkan secara stilisasi dekoratif pada bidang datar. Latar belakang berwarna merah kecokelatan dengan tekstur yang tampak kasar dan berlapis, memberi kesan hangat sekaligus kontras kuat terhadap objek utama. Tekstur tersebut memperkaya visual karya dan menambah kedalaman meskipun bidang bersifat dua dimensi.

Objek lebah digambarkan dengan dominasi warna kuning, hitam, dan putih. Pola garis pada tubuh lebah dibuat tegas dan berulang, menonjolkan ciri khas serangga tersebut sekaligus menghadirkan ritme visual yang dinamis. Sayap-sayap lebah dan elemen bentuk kecil menyerupai daun atau serpihan tersebar di seluruh bidang, menciptakan kesan gerak dan aktivitas yang terus berlangsung. Penempatan lebah dengan berbagai ukuran menunjukkan perbedaan jarak dan memberi variasi visual sehingga komposisi terasa seimbang namun tidak monoton. Secara keseluruhan, karya ini memancarkan kesan harmonis antara alam dan ornamen dekoratif. Penggambaran lebah dapat dimaknai sebagai simbol kerja keras, kebersamaan, dan keteraturan hidup. Pilihan warna yang kontras serta pengulangan bentuk menjadikan karya ini tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga mengandung nilai simbolik yang merefleksikan kehidupan sosial dan dinamika alam.

KESIMPULAN

Pada karya yang di buat oleh pengkarya dengan penciptaan karya lebah madu sebagai motif pada karya seni kulit dua dimensi. Pengkarya ini terinspirasi pada lebah madu. Dengan itu munculnya ide oleh pengkarya yaitu teknik tatah timbul, *finishing* pada karya yaitu cat *glasir* untuk mengunci warna pada motif. Proses penciptaan karya menggunakan metode penciptaan mulai dari tahap eksplorasi menggali sumber ide, tahap perancangan yaitu dari proses sketsa awal menjadi desain terpilih. Dan tahap perwujudan yaitu terdiri dari bahan, alat, dan teknik. Visual karya menggambar hewan lebah madu yang memiliki judul kerja keras maka dapat hasil. Karya ini merepresentasikan nilai-nilai kehidupan yang diambil dari karakter lebah madu sebagai simbol kerja keras, ketekunan, dan kebersamaan. Lebah madu dikenal sebagai makhluk yang disiplin dalam bekerja, memiliki pembagian tugas yang jelas, serta mampu menghasilkan sesuatu yang bermanfaat melalui proses yang panjang dan berkelanjutan. Nilai-nilai tersebut kemudian diterjemahkan oleh pengkarya ke dalam visual karya seni kulit dua dimensi dengan pendekatan simbolik dan estetis.

Penerapan teknik tatah timbul pada karya bertujuan untuk menghadirkan kesan dimensi dan mempertegas bentuk motif lebah madu, sehingga visual tidak hanya bersifat datar tetapi memiliki kedalaman dan tekstur yang nyata. Teknik ini juga memperkaya karakter visual karya, sekaligus menunjukkan keterampilan pengkarya dalam mengolah material kulit sebagai medium utama. *Finishing* menggunakan cat glasir berfungsi untuk mengunci warna, memperkuat ketahanan permukaan karya, serta memberikan efek kilap yang mendukung kesan visual lebih hidup dan harmonis. Secara komposisi, penggambaran lebah

madu disusun dengan pertimbangan keseimbangan bentuk, irama garis, serta keselarasan warna agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penikmat karya. Judul "*Kerja Keras Maka Dapat Hasil*" menjadi penegasan makna konseptual karya, bahwa setiap proses yang dijalani dengan kesungguhan dan ketekunan akan menghasilkan sesuatu yang bernilai. Dengan demikian, karya ini tidak hanya berfungsi sebagai objek estetis, tetapi juga sebagai media refleksi dan penyampaian pesan moral yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat tuhan yang maha esa atau segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis jurnal ini yang berjudul lebah madu sebagai motif karya seni kulit dua dimensi dapat diselesaikan dengan baik, pertama, saya ucapkan terima kasih juga penulis sampaikan kepada yang terhormat dosen pembimbing dan seluruh dosen program studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, ISI Padang Panjang, yang telah memberikan ilmu, arahan dan motivasi yang sangat berharga kepada penulis. Dan saya mengucapkan terima kasih kepada teman – teman yang telah mendukung dalam menciptakan karya seni ini sehingga siap pada waktu yang telah di tentukan. Semoga segala bantuan, bimbingan dan dukungan yang telah diberikan menjadi suatu amal kebaikan dan mendapatkan balasan dari tuhan yang maha esa. Penulis menyadari bahwa jurnal masih jauh kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan agar memperbaiki di masa akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisa, Vanesa . (2023). *Cara Mudah dan Praktis Beternak Lebah Di halaman Rumah*. Yogyakarta: Pustaka Referensi.
- Azizah, N., Viatra, A. W., & Patriansah, M. (2024). Packaging Sebagai Media Komunikasi Visual Branding Kerajinan Purun Pedamaran Kepada Generasi Z Di Kota Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 9(1), 73-90.
- Gustami, SP. (2007). *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dsar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Novial, A.R. (2020). *30 Kreasi Kertas Untuk Dekorasi Rumah*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer Kelompok Gramedia.
- Patriansah, M., Viatra, A. W., Paulina, P., & Hidayatullah, M. A. (2026). Pengembangan Kerajinan Limbah Kayu Melalui Pelatihan dan Inovasi di

Desa Bukit Jaya Kabupaten Musi Banyuasin. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 6(2), 437-454.

Patriansah, M., & Hariansyah, Y. (2019). Analisis Bentuk Ornamen Rumah Tradisional Kampung Arab Al-Munawwar. *Ekspresi Seni*, 21.

Patriansah, M., & Sapitri, R. (2022). Tanda dalam komunikasi visual iklan layanan masyarakat: analisis semiotika peirce. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 7(1), 101-120.

Patriansah, M., & Viatra, A. W. (2023). Pelatihan Mengolah Limbah Kayu Menjadi Produk Kerajinan di Desa Panca Tunggal Kabupaten Musi Banyuasin. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 4(1), 83-98.

Patriansah, M., Verdianto, V., & Riansyah, N. (2025). Representasi Estetika Batik Sumatera Selatan: Koleksi Museum Balaputera Dewa. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 10(3), 482-511.

Pratiwi, F. N., Yulius, Y., & Patriansah, M. (2023). Origami Living Art dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Desain*, 10(3), 461-474. Soedarsono, Sp. (2000). *Dasar-Dasar Seni Rupa*. Jakarta: Gramedia.

Sunarto. (2001). *Bahan Kulit Seni & Industri*. Yogyakarta: Kanisius.