

## DESAIN SARANA BAWA SKATEBOARD ETNIK DAYAK

**Darius Shyafari**

Staf Pengajar Program Studi Desain Produk, Jurusan Desain  
Politeknik Negeri Samarinda

**Dicky Pahrani**

Mahasiswa Program Studi Desain Produk, Jurusan Desain  
Politeknik Negeri Samarinda

### ABSTRAK

*Di Samarinda permainan skateboard sudah masuk pada tahun 2000. Para skater biasanya bermain skateboard di taman PKK, seiring berjalannya waktu banyak anak muda di Samarinda memilih olahraga yang tergolong ekstrim ini untuk dimainkan. Pada tahun 2008 diadakan sebuah event kejuaraan nasional skateboard di Samarinda, yang menciptakan banyak skater handal di Samarinda. Namun, kebanyakan skater di Samarinda kurang memperhatikan sebuah sarana untuk membawa sebuah skateboard beserta perlengkapannya, hal ini dapat mengakibatkan kecelakaan apabila skater membawa skateboard-nya menggunakan kendaraan bermotor, dan dapat merugikan orang lain. Di samping itu di toko-toko skate menjual sebuah tas skate namun desain yang digunakan tergolong modern, dan sudah ada yang meredesain tas skate yang bertema etnik, namun tas tersebut masih memiliki kekurangan dari segi ukuran yang sempit dan berat. Hal ini merupakan sebuah peluang untuk meredesain tas skate yang bertema etnik Dayak yang efisien, ergonomic, dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama, dan mampu membawa peralatan untuk bermain skateboard. Dalam merancang atau mendesain sebuah produk ini agar perancangan lebih terarah, penulis memilih metode perancangan model prespektif yang bersifat sistematis, dari preliminary design, design development, dan final design. Tas ini didesain dengan sistem yang sederhana dan mudah dioperasikan. Pembuatan tas skateboard yang multifungsi juga bagus untuk pengembangan tas skateboard ini kedepannya.*

**Kata kunci:** Tas, Skateboard, Etnik, Dayak

### I. Pendahuluan

Papan luncur (*skateboard*) adalah sebuah papan yang memiliki empat roda dan digunakan untuk aktivitas meluncur. Papan ini memiliki tenaga yang dipacu dengan mendorong menggunakan satu kaki sementara kaki yang satunya berada di atas papan. Bisa juga pengguna berdiri di atasnya sementara papan ini meluncur ke bawah pada sebuah turunan yang curam dan dengan ini

menggunakan gaya gravitasi sebagai pemacu.

*Skateboard* ditemukan pada pertengahan tahun 1940 – 1950an oleh Frank Nasworthy peselancar dari *California*, yang pada saat itu ingin mencari alternatif lain bermain *surfing* ketika air laut tidak berombak. Mulai saat itulah permainan skateboard dimainkan, dan papan pertama yang dibuat hampir mirip dengan papan

*surfing*, namun memiliki ukuran kecil dan diberi ban roller skate. Pada tahun 1970-an, Frank Nasworthy membuat ban skateboard dari bahan *polyurethane* atau yang biasa disebut *Cadillac*. Dengan dibuatnya ban baru skateboard tersebut, membuat popularitas skateboard berkembang pesat. Banyak perusahaan pabrik di *California* yang memodifikasi papan – papan skateboard. Bentuk kontemporer *skateboard* didapat dari *fresstyle* papan pada tahun 1980an, dengan ban lebar yang simetris. Bentuk papan ini sudah menjadi trend di awal tahun 90-an. Pertengahan tahun 90-an sampai sekarang papan skateboard terus berkembang, saat ini papan *skate* yang digunakan mempunyai lebar  $7 \frac{1}{4}$  sampai 8 inci, dan panjang 30 sampai 32 inci, sementara ukuran roda relatif kecil.

Di Indonesia, *skateboard* mulai masuk pada tahun 80-an. Para pecinta *skate* di Indonesia mendapatkan informasi seputar *skate* di dunia melalui video di *Youtube* dan membaca majalah skateboard luar negeri. Seiring berjalannya waktu, olahraga yang tergolong ekstrim ini semakin berkembang di anak muda Indonesia. Dengan semakin dicintainya olahraga *skateboard* ini, Mr. Craig yang pada saat itu mempunyai toko khusus yang menyediakan perlengkapan *skateboard* membuat *event* kejuaraan skateboard pertama di Jakarta. Saat itulah *event* – *event* kejuaraan skateboard mulai banyak dibuat di Indonesia. Di Samarinda permainan *skateboard* sudah masuk pada tahun 2000. Para skater biasanya bermain *skateboard* di taman PKK, seiring berjalannya waktu banyak anak muda di Samarinda memilih olahraga yang tergolong ekstrim ini untuk dimainkan. Pada tahun 2008 diadakan sebuah *event* kejuaraan nasional *skateboard* di Samarinda, yang menciptakan banyak skater handal di Samarinda.

Namun, kebanyakan *skater* di Samarinda kurang memperhatikan sebuah sarana untuk membawa sebuah *skateboard* beserta perlengkapannya, hal ini dapat

mengakibatkan kecelakaan apabila *skater* membawa *skateboard*-nya menggunakan kendaraan bermotor, dan dapat merugikan orang lain. Disamping itu di toko-toko *skate* menjual sebuah tas *skate* namun desain yang digunakan tergolong modern dan sudah ada yang meredesain tas *skate* yang bertema etnik, namun tas tersebut masih memiliki kekurangan dari segi ukuran yang sempit dan berat. Hal ini merupakan sebuah peluang untuk meredesain tas *skate* yang bertema etnik dayak agar para *skater* berminat untuk membeli dan dapat mengurangi kecelakaan dalam membawa *skateboard* saat berkendara menaiki sepeda motor. Dengan adanya penjelasan diatas maka diperlukan sebuah sarana tas *skateboard* untuk membawa *skateboard* beserta perlengkapannya yang bertema etnik Dayak.

## II. Metode Perancangan

Dalam merancang atau mendesain sebuah produk ini agar perancangan lebih terarah, penulis memilih metode perancangan model prespektif yang bersifat sistematis, dengan menggunakan metode perancangan model preskriptif archer. Adapun langkah-langkah metode perancangan tersebut adalah:

### 2.1. Observasi

Observasi dilakukan demi menemukan permasalahan – permasalahan yang ada di lingkungan sekitar dan memilih permasalahan apa yang akan diselesaikan sebagai tujuan akhir dari perancangan produk. Setelah observasi dilakukan, ditemukan masalah mengenai sarana bawa *Skateboard* etnik dayak sebagai lanjutan, dilakukanlah pengumpulan data dengan metode wawancara dan literatur guna mendapatkan informasi mengenai keadaan lapangan dan kebutuhan pengguna yang dilakukan dengan mengambil sampel dari populasi pengguna yaitu pemain skateboard di kota Samarinda.

## **2.2. Perumusan Masalah**

Setelah ditemukan permasalahan yang membutuhkan penyelesaian dan data dari wawancara dan literatur, didapatkan hasil berupa keadaan lapangan serta kebutuhan para pengguna yang harus dipenuhi, Dari hal tersebut dirumuskanlah permasalahan-pemmasalahan yang membutuhkan solusi berupa penyelesaian yang akan dituangkan dalam perancangan produk.

## **2.3. Studi Pustaka**

Studi pustaka dilakukan dengan pengumpulan data dari berbagai sumber literatur atau jurnal ilmiah guna menemukan data serta informasi terkait hal yang akan dibahas serta produk yang akan dibuat dalam perancangan produk tas untuk pemain *skateboard*, studi pustaka dilakukan terhadap berbagai informasi (teori, klasifikasi, trend) mengenai tas dan sarana bawa.

## **2.4. Analisis**

Analisis dilakukan terhadap permasalahan, data dan informasi yang telah terkumpul. Analisis dilakukan dalam perancangan produk guna memberikan petunjuk mengenai produk seperti apa yang dibutuhkan.

## **2.5. Alternatif Desain dan Analisis**

### **Alternatif**

Alternatif desain dibuat sebagai pilihan solusi untuk masalah desain produk yang akan dirancang dan dibuat berupa prototype sebagai hasil akhir. Alternatif desain tersebut dibuat menjadi beberapa alternatif desain yang berupa hasil analisis tentang kelebihan dan kekurangannya yang akan mengerucut hingga terpilih satu desain yang dinilai mampu menjadi penyelesaian permasalahan.

## **2.6. Pengembangan Desain Terpilih**

Desain yang telah terpilih dari alternatif yang akan dikembangkan hingga

mampu menjadi produk yang maksimal. Pengembangannya dapat dalam segi bentuk, warna, sistem ataupun elemen lainnya sesuai analisis yang telah dilakukan. Perkembangan terhadap desain terpilih hanya mengubah sebagian kecil dari desain awal karena perkembangan dilakukan sebagai penyempurna produk agar maksimal dalam menyelesaikan masalah dan memenuhi kebutuhan pengguna.

## **2.7. Modelling**

Model merupakan rancangan produk yang dibuat sebagai gambaran awal. Model biasanya dibuat dengan skala 1 : 1 sesuai dengan dimensi asli karena dimensi asli yang tidak terlalu besar. Model dibuat dengan material kain menyerupai material pada produk asli sehingga mampu memberikan gambaran awal produk asli sehingga mampu memberikan gambaran awal produk dengan cukup jelas.

## **2.8. Pembuatan gambar dan prototipe**

Gambar yang dibuat sebelum pembuatan prototipe adalah gambar fungsional dan gambar teknik produk yang mampu menjelaskan bagaimana spesifikasi serta pengguna produk. Setelah dibuat gambar fungsional dibuatlah prototipe yang merupakan produk skala 1 : 1 dan fungsional. Pembuatan prototipe disesuaikan dengan desain terpilih yang telah dikembangkan berdasarkan analisis- analisis yang telah dilakukan.

## **III. Pembahasan**

### **3.1. Analisis Pasar**

Untuk Desain tas *skateboard* etnik Dayak, segmentasi geografi yang ditentukan adalah di wilayah Indonesia khususnya Provinsi Kalimantan timur di kota Samarinda. Hal ini dikarenakan banyaknya orang yang menggemari olahraga papan luncur ini. Untuk usia yang ditentukan sebagai sasaran yaitu 16-20 tahun dengan jenis kelamin laki-laki, karena permainan *skateboard* umumnya banyak digemari oleh

laki-laki. Dari segi penghasilan para pemain *skateboard* di Samarinda umumnya anak sekolah, kuliah, dan ada juga yang sudah berkerja. Dari data survei yang dilakukan anak sekolah paling banyak memainkan olahraga papan luncur ini dibandingkan anak kuliah dan pekerja :

### 3.2. Studi Aktivitas dan Kebutuhan

Analisis aktivitas dan kebutuhan yang dilakukan untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan berkaitan dengan produk yang akan dibuat sehingga diperoleh kebutuhan pengguna. Untuk menambahkan studi kebutuhan perlu diberikan gambaran berupa regulasi berupa orang yang sedang bermain *skateboard*. Berdasarkan analisis aktivitas dan kebutuhan yang telah dilakukan, maka didapatkan kesimpulan mengenai komponen-komponen apa saja yang harus ada dalam produk. Berikut fasilitas yang terdapat pada produk ialah: 1) Memiliki gendongan yang nyaman saat digunakan, 2). Memiliki tempat penyimpanan peralatan, 3). Memiliki kantong tempat menyimpan baju, 4). Memiliki kantong untuk menyimpan air mineral atau air minum, 5). Memiliki tali sling tas dapat digendong, 6). Memiliki tempat untuk menyimpan *tools*, 7). Memiliki tempat untuk menggantung *helm*, 8). Memiliki tempat untuk menyimpan peralatan *safety* (pelindung lutut dan pelindung siku).

### 3.3. Analisis Ergonomi dan Anthropometri

Tujuan analisis ergonomi adalah untuk menyesuaikan suasana kerja dengan aktivitas manusia di lingkungannya. Intinya adalah untuk mencari kesesuaian antara karakteristik pekerjaan dengan karakteristik pekerja dengan karakteristik manusianya. Dalam konteks desain tas *skateboard* etnik Dayak, ergonomi adalah analisis human factors yang berkaitan dengan anatomi, psikologi, dan fisiologi. Ergonomi juga mempelajari gerakan tubuh manusia yang berkaitan dengan aktivitasnya. Tujuannya

adalah menciptakan kenyamanan sebuah sarana. Ukuran manusia yang berkaitan erat dengan kenyamanan dapat ditelusuri melalui ilmu antropometrik. Ergonomi sendiri digunakan sebagai dasar dari pengukuran antropometrik, terhadap fungsi-fungsi tubuh manusia, kaitannya dengan lingkungan, agar tercapai kenyamanan fungsional. (Marizar, 2005). Pada perancangan produk ini, berikut beberapa analisis ergonomi yang perlu diperhatikan, antara lain:

- Menurut Hawort (seorang *Chiropractor*), berat ideal dari ransel yang dapat dibawa dan tidak beresiko pada kesehatan tulang adalah 10% dari berat badan pengguna. Agar sarana bawa aman dan nyaman digunakan, maka diperlukan batas angkat.
- Peletakan papan *skateboard* menghadap kebelakang, hal ini menghindari adanya sebuah benturan antara roda dan kepala pengguna tas *skateboard*.
- Tas dilengkapi tali ransel dan selempang bahu dengan menggunakan sistem *knockdown*. Tali selempang digunakan ketika pengguna memakai lebih dari satu tas.
- Material tas tidak berpengaruh negatif terhadap pengguna, seperti mengalami iritasi atau keracunan. Karena material tas yang dipakai adalah material umum untuk tas saat ini.

Pada perancangan produk ini, berikut beberapa analisis anthropometri yang perlu diperhatikan.

Untuk menentukan tinggi tas, Dimensi tubuh yang digunakan adalah tinggi tubuh pada posisi duduk. Gender yang digunakan adalah pria 5% agar dapat mengakomodir ukuran pengguna secara *universal*. Tinggi tubuh pada posisi duduk pria 5% adalah ukuran tinggi tas maksimal

= 84.5 cm. Dalam pengertian yang lain, tinggi tas tidak boleh melebihi ukuran tersebut. Pada perancangan ini, tinggi tas yang didesain adalah 80 cm.

Lebar tas, dimensi tubuh yang digunakan adalah lebar bahu. Gender yang digunakan adalah pria 5% agar dapat mengakomodir ukuran pengguna secara *universal*. Lebar bahu pria 5% adalah ukuran lebar tas maksimal = 38 cm. Dalam pengertian yang lain, lebar tas tidak boleh melebihi ukuran tersebut. Pada perancangan ini, lebar tas yang didesain adalah 30 cm.

### 3.4. Analisis Konfigurasi

Analisis konfigurasi dilakukan untuk mendapatkan susunan atau konfigurasi dari tiap-tiap komponen yang terdapat pada produk. Dari analisis konfigurasi yang telah dilakukan, terpilih komposisi konfigurasi seperti yang ditunjukkan dalam gambar 1. Berikut merupakan gambaran konfigurasi produk dan analisisnya:

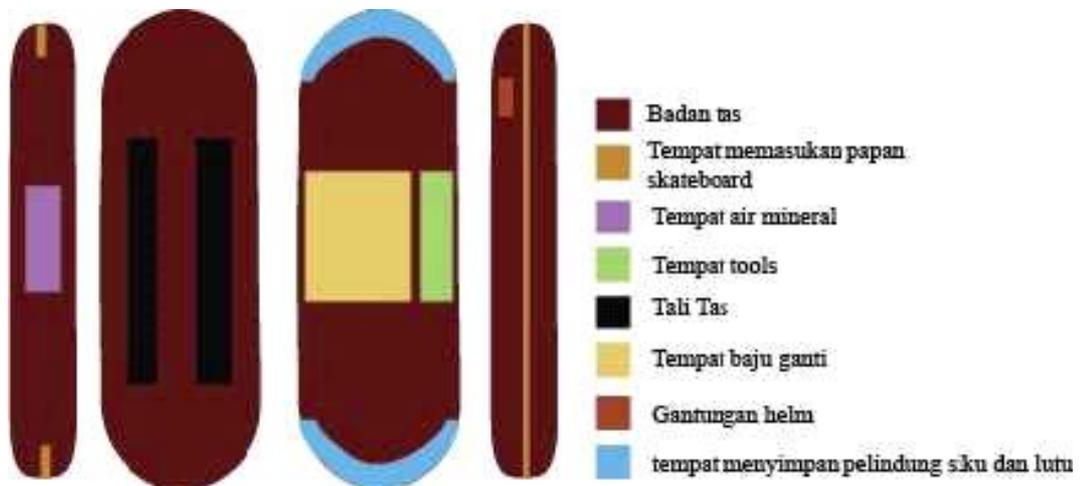
Pada konfigurasi dalam gambar 1, peletakkan kantung tempat tools, baju ganti, dan pelindung siku yang ada didalam tas *skateboard*. Hal ini bertujuan agar pada bagian depan tas dapat diaplikasikan grafis etnik Dayak.

### 3.5. Analisis Sistem

Tas skateboard memiliki sistem yang terdiri dari sistem jahitan, kunci, dan buka tutup. Sistem jahitan berfungsi untuk menyatukan beberapa bahan jahitan pada umumnya bersifat menahan beban yang dibawa. Sistem kunci yang digunakan pada tas skateboard diatas menggunakan sistem buckles, sedangkan sistem buka tutup menggunakan zipper atau resleting. Analisis sistem dilakukan agar dapat menemukan sistem yang tepat untuk diaplikasikan pada produk. Berikut sistem yang dipilih untuk digunakan pada produk.

System jahitan yang digunakan adalah sistem jahitan *superimposed*. Keunggulan jahitan *superimposed* adalah menciptakan jahitan menahan beban yang rapi. Adapun jenis jahitan *lapped* yang memiliki jahitan yang rapi dan kuat namun pengaplikasiannya hanya terhadap kain jins.

Sistem kunci yang digunakan adalah sistem buckle yang berguna untuk mengunci ujung tali ke tali yang lain. Sistem kunci buckle ini akan diaplikasikan pada sabuk sebuah tas ransel.



Gambar 1. Komposisi konfigurasi

Pada sistem buka tutup menggunakan resleting *coli zipper* karena bahan mudah ditemukan. Dan *coli zipper* lebih awet dibandingkan resleting berbahan metal karena resleting berbahan metal mudah berkarat sehingga resleting tidak bisa digunakan.

### 3.6. Analisis Material

Analisis material dilakukan agar dapat menemukan material yang tepat untuk diaplikasikan pada produk. Berikut merupakan material yang akan diaplikasikan pada produk.

#### Material bagian luar tas.

Permainan skateboard biasanya dimainkan diluar ruangan atau outdoor, maka dari itu pemilihan material bagian luar tas penting dilakukan, karena sering terjadi hal yang tidak terduga pada saat bermain skateboard diluar ruangan misalnya, cuaca yang panas atau hujan. Dari analisis yang dilakukan maka material yang akan diaplikasikan pada produk adalah kulit sintetis, karena memiliki kelebihan dibandingkan material polyster, denim, dan kanvas, material kulit lebih kuat dan tahan air. Bahan kulit sintesis di Samarinda juga mudah ditemukan.

#### Material bagian dalam tas.

Dari analisis yang dilakukan maka material bagian dalam tas yang digunakan adalah material kain parasut. Pemilihan kain parasut ini dikarenakan bahan kain yang tipis dan ringan dibandingkan kain parasut oxford. Dan material tambahan pada bagian dalam tas menggunakan busa ati, karena material mudah ditemukan dibandingkan busa teri.

#### Tali tas

Material yang digunakan pada bagian tali tas adalah berbahan kulit sintetis, karena tali tas berbahan kulit sintetis lebih tahan lama dibandingkan tali tas yang terbuat dari kain biasa. Penggunaan tali tas berbahan

kulit sintetis ini dikarenakan material utama pada bagian tas menggunakan kulit sintetis.

#### Material pendukung

Dari analisis yang dilakukan pemilihan material pendukung, kulit rotan cukup efektif dibandingkan dengan rotan, karena kulit rotan tidak menambah berat pada bagian tas.

### 3.7. Analisis Bentuk

Analisis bentuk digunakan untuk memilih bentuk jenis apa yang akan diaplikasikan pada produk. Pendekatan bentuk yang akan digunakan pada tas *skateboard* etnik dayak ini adalah gaya desain *eklektik*. Karena bentuk eklektik dipilih sesuai karakteristik para skateboarder yaitu bebas. Maka dari itu, gaya desain eklektik ini sangat cocok diaplikasikan.

Dari analisis yang dilakukan maka bentuk dan ukiran menggunakan desain etnik Dayak Kenyah, dikarenakan motif dan bentuk ini tidak terlalu sulit diaplikasikan pada tas. Selain itu pemilihan desain etnik Dayak dipilih karena untuk melestarikan budaya Dayak yang ada di pulau Kalimantan. Desain Etnik Dayak Kalimantan yang dipilih adalah desain perisai suku Dayak Kenyah, karena desain perisai suku Dayak Kenyah memiliki makna dari leluhur yaitu keberanian.

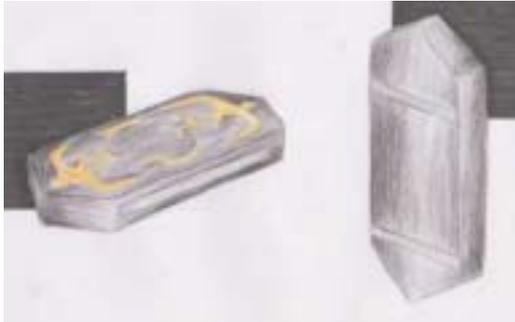
### 3.8. Analisis warna

Analisis warna digunakan untuk menentukan warna yang akan diaplikasikan pada produk. Dari warna-warna yang telah dianalisis, warna hitam merupakan warna yang sesuai untuk diaplikasikan pada produk. Warna hitam digunakan untuk menimbulkan kesan kuat pada pemain skateboard.

### 3.9. Proses desain

Langkah awal dalam mendesain produk adalah membuat sketsa awal. Sketsa awal ini terdiri dari beberapa alternatif desain. Selanjutnya alternatif-alternatif tersebut dianalisis sesuai atau tidak dengan

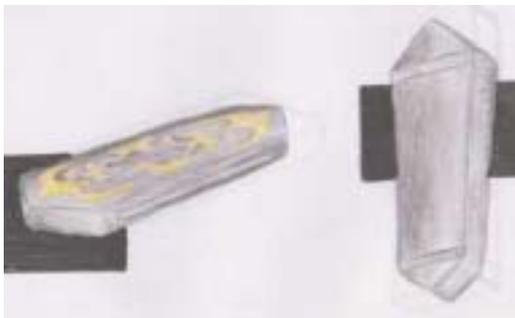
kriteria desain yang dipersyaratkan. Dari beberapa alternatif desain yang dihasilkan, setelah dianalisis terpilih alternatif seperti yang ditunjukkan oleh gambar 2.



Gambar 2. Desain Alternatif terpilih

Pada desain alternatif pada gambar 2 ini menggunakan bentuk tameng Dayak yang simpel, hal ini agar mudah saat dibuat. Keunggulan desain alternatif ini adalah pembuatan tas *skateboard* sangat mudah, grafis yang digunakan menggunakan kulit rotan hal ini agar memperkuat desain etnik yang digunakan.

Selanjutnya, alternatif terpilih tadi dikembangkan lagi menjadi beberapa desain pengembangan. Desain pengembangan ini untuk mendapatkan desain riil yang mendekati kenyataan, dengan beberapa pertimbangan dan pengolahan. Dari beberapa pengembangan desain, terpilih desain pengembangan seperti yang ditunjukkan oleh gambar 3.



Gambar 3. Pengembangan Desain Alternatif

Desain pengembangan dalam gambar 3 tersebut mempunyai bentuk yang sama seperti desain awal, yang membedakan adalah pada bagian atas dan bawah tas tidak melengkung. Dari analisis pengembangan desain dalam segi pembuatan desain alternatif ini tidak memakan waktu yang lama karena bentuk yang simpel namun terlihat *sporty*. Selanjutnya desain pengembangan ini diselesaikan sesuai aspek layak produksi, sehingga menjadi desain akhir, seperti yang ditunjukkan dalam gambar 4. Desain akhir meliputi spesifikasi teknis, rancangan anggaran biaya, gambar presesntasi, gambar teknik, dan prototipe produk. Sehingga desain akhir layak untuk masuk tahap produksi untuk diproduksi massal guna dipasarkan.

#### IV. Kesimpulan

Simpulan dari hasil perancangan “Desain tas Skateboard Etnik Dayak” ialah sebagai berikut:

Produk ini mempermudah membawa papan *Skateboard* beserta baju ganti, tools, dan perlengkapan *safety*, karena tas ini memiliki tempat khusus menyimpan baju ganti, tools, dan perlengkapan *safety*. Tas ini didesain dengan sistem yang sederhana dan mudah dioperasikan. Warna yang diaplikasikan pada produk menggunakan warna hitam dari kain kulit dan warna alami dari anyaman kulit rotan. Tas ini menggunakan bentuk tameng dayak dengan aksesoris berupa anyaman kulit rotan dan terdapat corak batik dayak pada bagian depan tas tersebut. Terdapat dua opsi membawa pada tas ini yaitu ransel atau selempang.

Saran yang dapat diberikan adalah tas ini masih bisa dikembangkan menjadi lebih lebih baik lagi, dari segi grafis ataupun bentuk yang digunakan. Pembuatan tas skateboard yang multifungsi juga bagus untuk pengembangan tas *skateboard* ini kedepannya.



Gambar 4. Desain Akhir

**DAFTAR RUJUKAN**

- Darmaprawira W.A, Sulasmi. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung : Penerbit ITB.
- Hindarto, Probo. 2006. *Warna Untuk Desain Interior*. Yogyakarta: Media Pressindo
- Iftikar Z, Satalaksana. (1979). *Teknik Tata Cara Kerja*. Jurusan Teknik Industri Institut Teknologi Bandung: Bandung
- Ikhwanuddin. (2005). *Menggali pemikiran Posmodernisme dalam Arsitektur*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Kolter, Philip dan Gary Armstrong. (1997) *Dasar-dasar pemasaran*. Jakarta: Edisi bahasa Indonesia. Jilid 1 dan 2.
- Krisdianto & Jasni. 2005. *Struktur Anatomi tiga Jenis Batang Rotan*. Bogor: Pusat Penelitian dan Pengembangan Teknologi Hasil Hutan.
- Marizar, Eddy S. 2005. *Designing Furniture Memasarkan Diri Sendiri*, Jakarta : Media Pressindo.
- Nurmianto, Eko. 1996. *Ergonomi: Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Surabaya: Guna Widya.
- Patwanto. 2012. *Makna simbolis perisai dayak bukit di kecamatan Sengah temila kabupaten landak kalimantan barat*. Program studi pendidikan seni kerajinan Jurusan pendidikan seni rupa Fakultas bahasa dan seni Universitas negeri: Yogyakarta
- Sritomo, Wignjosoebroto. (1995). *Ergonomi Studi Gerak dan Waktu*. Edisi Pertama. Surabaya: PT Guna Widya.
- Sudijeng, Lilik. HA. Bakri. Tawarka. (2004). *Ergonomi untuk keselamatan kerja, kesehatan dan produktivitas*. Surakarta: UNIBA PRESS.
- Suyanto, M. 2007. *Marketing Strategy Top Brand Indonesia*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kekitaan. (2016, Januari, 25) *apa sih itu sebenarnya pengertian bordir kitatanya* Diakses tanggal 4 April 2017. <http://www.kekitaan.com/apa-sih-itu-sebenarnya-pengertian-bordir-kitatanya18/>
- Lomberbags. (2014, Juli) *berbagai macam jenis tas* Diakses Maret 25. 2017. <http://www.lomberbags.com/blog/2014/07/berbagai-macam-jenis-tas>
- Brain onlinestore. (2015, Oktober, 10) *mengenal bahan material utama untuk tas*. Diakses tanggal 3 Maret 2017. <http://brain-onlinestore.com/2015/10/27/mengenal-bahan-material-utama-untuk-tas/>
- Softilmu. (2015, September) *pengertian sifat teor bentuk jenis magnet*. Diakses tanggal 10 April 2017. <http://www.softilmu.com/2015/09/Pengertian-Sifat-Teori-Bentuk-Jenis-Magnet-Adalah.html>
- Lomberbags. (2014, Oktober) *tas ransel dan tas rucksack apa bedanya*. Diakses tanggal Maret 10. 2017 <http://www.lomberbags.com/blog/2014/10/tas-ransel-dan-tas-rucksack-apa-bedanya#.WOU122hrOpg>