

MODIFIKASI HANFU DAN XIANGYUN YUN SHAN PADA BUSANA KREASI BATTLE THROUGH THE HEAVENS

Farikhatus Tsaniah¹, Pipin Tresna Prihatin²

Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia

*Email untuk Korespondensi: tsaniahnia26@upi.edu¹, pinrasy@yahoo.co.id²

ABSTRAK

Kata kunci:

battle through the
heavens
busana kreasi
hanfu
modifikasi
xiangyun

Keywords:

battle through the
heavens
fashion creations
hanfu
modification
xiangyun

Busana kreasi merupakan busana yang lahir sebagai hasil daya cipta, khayalan, atau inspirasi seseorang dari bahan-bahan yang tidak lazim digunakan dalam pembuatan busana. Pembuatan busana kreasi dapat terinspirasi dari berbagai hal, salah satunya busana hanfu yang ada pada film donghua. Penelitian ini bertujuan untuk merekayasa bentuk hanfu dan mengaplikasikan ornamen xiangyun yang digunakan oleh karakter Yun Shan dalam Film donghua Battle Through the Heavens, menjadi busana kreasi yang lebih variatif. Metode yang digunakan dalam pembuatan busana kreasi adalah ADDIE. Metode ini memiliki lima tahapan, yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap analysis dimulai dengan penggalan sumber ide untuk menentukan busana yang akan dimodifikasi melalui pengamatan film. Pada tahap design, merancang desain busana berdasarkan sumber ide yang telah diamati. Pada tahap ketiga atau development, desain kemudian dibuat, dikembangkan, dan dimodifikasi menjadi busana kreasi yang lebih variatif. Tahap implementation berupa perwujudan hasil akhir dari modifikasi busana yang sudah sesuai dan memenuhi kriteria busana kreasi. Tahap terakhir evaluation, mengevaluasi produk busana kreasi yang telah dikembangkan. Karya yang dihasilkan berupa produk busana kreasi yang telah dimodifikasi dari hanfu dan xiangyun milik Yun Shan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa busana tradisional hanfu dan xiangyun pada tokoh Yun Shan dapat dimodifikasi dengan tetap mempertahankan ciri khasnya.

Fashion creations is clothing that is born as a result of someone's creativity, imagination, or inspiration from materials that are not commonly used in the manufacture of clothing. The creation of fashion creations can be inspired by various things, one of which is the hanfu costume in the Donghua film. This study aims to engineer the shape of the hanfu and apply the xiangyun ornaments used by the character Yun Shan in the Donghua Battle Through the Heavens film, into more varied creations. The method used in the manufacture of fashion creations is ADDIE. This method has five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The analysis phase begins with exploring the sources of ideas to determine the clothes to be modified through film observations. Then the design stage, designing a fashion design based on the source of ideas that have been observed. In the third stage or development, designs are then created, developed, and modified into more varied creations. The implementation stage is in the form of embodiment of the final result of clothing modifications that are appropriate and meet the criteria for fashion creations. The last stage is evaluation, evaluates the product that has been developed. The resulting work is in the form of fashion creations products that have been modified from Yun Shan's hanfu and xiangyun. The results of the study show that traditional clothing such as hanfu on the Yun Shan character can be modified while maintaining its characteristics.

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Busana merupakan simbol dari jiwa. Busana tidak pernah lepas dari perkembangan budaya dan sejarah kehidupan manusia (Parmono, 2013). Dengan kata lain, busana merupakan kulit sosial yang mengandung pesan dan juga jalan kehidupan bagi manusia (Thomas Carlyle). Busana dapat diartikan sebagai kulit sosial yang membawa pesan dan gaya hidup suatu komunitas tertentu bahkan suatu bagian dari kehidupan sosial dan pada prinsipnya busana tidak terpisahkan dari faktor selera masyarakat yang dipengaruhi oleh perkembangan sosial budaya tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, busana memiliki pengertian ragam cara atau bentuk (gaya busana, potongan rambut, corak, dan sebagainya) terbaru dalam kurun waktu tertentu (Lenawati, 2021). Oleh karena itu, busana dapat berganti dan berubah dengan cepat seiring berjalannya waktu.

Setiap negara memiliki busana tradisional khas nya masing-masing. Busana inilah yang menjadi identitas budaya dari negara tersebut (Apriliyani, Ahsani, Aditya, & Ardiansyah, 2024). Umumnya busana yang menjadi identitas suatu negara atau daerah ialah busana tradisional. Busana tradisional merupakan busana daerah yang telah ada secara turun-temurun dari para leluhur terdahulu, yang didalamnya terdapat rekam jejak sejarah, pemikiran, dan keyakinan suatu kelompok sosial untuk menunjukkan unsur kekentalan budaya masing-masing daerah, termasuk daerah Tiongkok yang tergolong negara multi-etnis.

Busana tradisional China banyak digunakan hingga ke luar negeri, karena keunikan dan pesonanya (Kusrianto, 2023). Busana tradisional China memiliki sejarah panjang dan merupakan bagian penting dari warisan budaya para etnis Tionghoa di seluruh dunia. Asimilasi budaya dari busana tradisional etnis Tionghoa sangat kental, mulai dari kain hingga motifnya (Handayani & Marlianti, 2024). Busana tradisional China mulai berkembang ketika masa Dinasti Qin dan Han. Setiap dinasti punya wilayah, nilai, dan norma sosial yang berbeda. Dinasti tersebut memunculkan banyak jenis busana Tionghoa sampai sekarang (Wati, Wati, & Hanifa, 2023). Busana tradisional China terdiri dari lima kategori, yaitu Hanfu, Cheongsam, Tang suit, Zhongshan dan etnis minoritas atau di Indonesia dikenal dengan etnis Tionghoa.

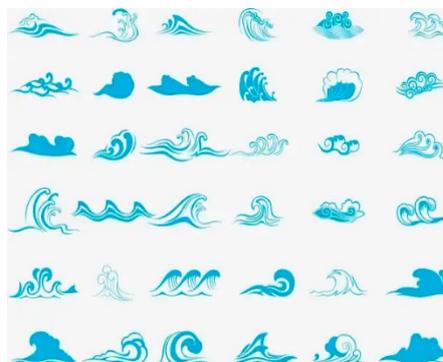


Gambar 1. Busana Tradisional Hanfu
Sumber: Pinterest

Hanfu diambil dari kata Han dalam Bahasa China yang berarti busana orang Han. Hanfu juga bisa disebut Hanzhuang atau Huafu, yakni busana tradisional suku han, suku mayoritas yang telah eksis di Tiongkok selama lebih dari 220 tahun semenjak era dinasti Han (202 SM -220 M). Istilah Hanfu berasal dari Book of Han yang ditulis oleh Ban Gu yang berisi sejarah Tiongkok klasik yang selesai ditulis pada 111 M. Dari semua sejarah busana tradisional Tiongkok, Hanfu merupakan busana yang memiliki sejarah terpanjang. Sejarah mencatat bahwa busana ini sudah ada sejak 4000 tahun yang lalu. Desain Hanfu memiliki pengaruh luas dari negara sekitaran China seperti Korea, Jepang dan Vietnam. Hanfu terbuat dari sutra dan mendominasi dunia mode Tiongkok hingga akhir Dinasti Ming pada 1600-an. Salah satu ciri khas dari Hanfu kuno adalah hiasan jumbai (Rajeg, Purwanto, & Tirtasari, 2022), liontin batu giok atau Pei, serta berbagai ornamen yang digantung di ikat pinggang atau selempang. Saat ini, orang jarang memakai Hanfu kecuali pada acara-acara khusus, seperti festival dan upacara pernikahan.

Busana hanfu terdiri dari beberapa bagian, antara lain yi (busana silang kerah terbuka), pao (busana seluruh tubuh yang dikenakan oleh pria), ru (kemeja kerah silang terbuka), shan (kemeja atau jaket kerah silang terbuka yang dikenakan di atas yi), qun atau chang (rok yang dikenakan oleh wanita dan pria), dan ku (sejenis celana panjang). Satu set busana hanfu terdiri dari dua atau tiga lapisan. Lapisan pertama disebut zhongyi atau

busana dalam (T-shirt dan celana dalam pada busana barat). Lapisan berikutnya adalah lapisan utama busana yang sebagian besar ditutup di depan, sementara lapisan ketiga bersifat opsional seperti mantel atau biasa disebut *zaoshan* yang terbuka di bagian depan.



Gambar 2. Macam-Macam Bentuk Xiangyun
Sumber: Yelang, 2022

Xiangyun pertama kali muncul di Chu pada pertengahan dan akhir Dinasti Zhou. Xiangyun, bisa disebut sebagai *yun wen* adalah pola dekoratif awan bergaya tradisional Tiongkok yang dijuluki sebagai awan keberuntungan (misalnya pertanda perdamaian keabadian, simbol surga, dan ekspresi kehendak surga). Awan diasosiasikan dengan keberuntungan sebagaimana awan menurunkan hujan yang membasahi segala sesuatu, dan karena itu membawa keberuntungan bagi manusia (Imron, 2015). Xiangyun merupakan salah satu dekorasi dan ornamen tertua yang memiliki sejarah yang sangat Panjang dan digunakan dalam seni Cina, arsitektur Cina, furnitur, tekstil Cina dan busana Cina. Motif Xiangyun telah diwariskan dari generasi ke generasi dan hingga kini masih dihargai Tiongkok karena nilai estetika dan budayanya. Dalam mitologi Tiongkok, makhluk dan dewa mitologis menggunakan awan sebagai tunggangan mereka. Polanya berbentuk seperti sudut 'S' dan spiral persegi yang tampak terhubung atau terputus. Awan juga terkait erat dengan dewa Cina (disebut *xian*) dan tempat tinggal mereka di Gunung Penglai.



Gambar 3. Battle Through the Heavens
Sumber: Pinterest

Battle Through the Heavens adalah serial televisi Tiongkok tahun 2018 yang diadaptasi dari novel eponim *Doupo Cangqiong* yang ditulis oleh Li Hu, dengan nama samarannya Tian Can Tu Dou. Film ini juga diadaptasi menjadi donghua (animasi china) sebagaimana inspirasi yang penulis ambil. Battle through the Heavens menceritakan perjalanan Xiao Yan dalam meningkatkan kultivasinya agar menjadi lebih kuat untuk menebus kehormatan keluarga dari penghinaan yang dibawa kepadanya oleh mantan tunangannya, Nalan Yanran yang secara terbuka membatalkan pertunangan mereka karena Xiao Yan kehilangan statusnya sebagai seorang kultivasi jenius.

Busana kreasi adalah busana yang dibuat sebagai hasil daya cipta, gagasan, ide atau inspirasi seseorang dari bahan-bahan yang tidak lazim dipergunakan dalam suatu rancangan busana (Sakinah & Sakti, 2024). Busana kreasi atau kostum kreasi merupakan jenis busana yang mengkolaborasikan sebanyak mungkin aspek seni dan kreativitas dalam sebuah busana (Nurulita & Widyasari, 2024), dengan kreativitas yang tinggi, kita

dapat memanfaatkan bahan-bahan yang sudah tidak terpakai serta tidak layak dipergunakan sebagai sumber ide dalam menggambar suatu busana kreasi yang indah dan menarik. Busana kreasi diklasifikasikan sebagai busana khusus karena hanya dapat dipakai pada saat-saat tertentu saja (Permana & Suzan, 2023).

Modifikasi dalam Kamus Besar Indonesia memiliki makna “pengubahan terhadap sesuatu”. Modifikasi juga dapat dimaknai sebagai upaya untuk mengubah sesuatu yang telah ada menjadi bentuk baru, namun tanpa menghilangkan ciri khasnya (Jatnika & Oktriyadi, 2023). Modifikasi harus tetap mempertahankan ciri khas dan keaslian benda yang diubah, karena jika melakukan modifikasi tanpa meninggalkan ciri khas dan keasliannya, tidak lagi sebagai modifikasi, tetapi sudah melakukan perubahan (Husnah, Dewi, & Fitriana, 2023).

Pembuatan busana kreasi terinspirasi dari Hanfu dan Xiangyun yang digunakan Yun Shan dalam Film *Battle Through the Heavens*. Hanfu merupakan busana china yang memiliki sejarah terpanjang dan pengaruh yang luas bagi beberapa negara (Septianingrum, 2017). Hanfu sudah jarang digunakan masyarakat karena desain busana dianggap kuno. Hal ini yang menjadi tujuan penulis dalam pembuatan busana kreasi. Namun, karena busana yang digunakan Yun Shan pada *Battle Through the Heavens* belum memenuhi kriteria busana kreasi, maka penulis memodifikasi hanfu dan xiangyun menjadi busana kreasi dengan tampilan yang baru, namun tanpa menghilangkan ciri khas utamanya.

METODE

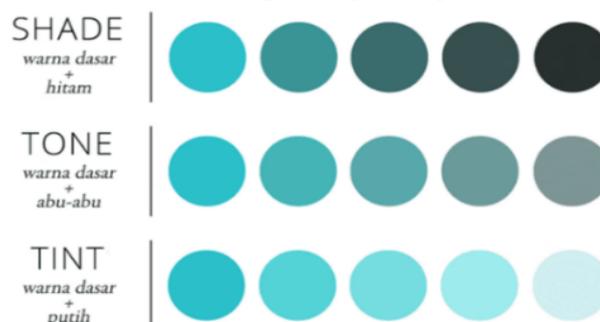
Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996), terdiri dari 5 tahap yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Penggunaan metode ADDIE dinilai lebih rasional dan sistematis karena dapat membantu mengevaluasi setiap tahapan yang dilakukan sehingga dapat meminimalisir kemungkinan terjadinya kesalahan. Pada tahap analysis, peneliti menganalisis sumber ide karakter Yun Shan, meliputi karakteristik, bentuk, warna, dan ornamen. Tahap kedua adalah design, peneliti mengumpulkan sumber ide, merancang, dan membuat moodboard untuk menjadi acuan dalam pembuatan busana kreasi yang bersumber dari hanfu dan xiangyun yang telah dianalisis. Tahap ketiga yaitu development, peneliti mengembangkan bentuk, warna, serta ornamen dari moodboard yang telah dibuat. Tahap keempat, implementation, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba dengan merealisasikan desain busana yang telah dibuat menjadi busana sesungguhnya. Tahap terakhir yaitu evaluation, peneliti melakukan evaluasi setelah semua tahapan selesai dilaksanakan untuk mengetahui jika produk yang dibuat sudah sesuai dengan sumber ide dan tujuan penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan tahapan-tahapan dari metode ADDIE untuk memperoleh data dari sumber ide. Berdasarkan pengaplikasian metode ADDIE, didapatkan hasil dan pembahasan sebagai berikut:

Analysis

Tahap pertama atau analysis merupakan tahap pengumpulan informasi. Pengumpulan informasi dan inspirasi ini didapatkan melalui pengamatan terhadap *Battle Through the Heavens*, khususnya pada tokoh Yun Shan untuk menjadi acuan dalam pembuatan busana kreasi meliputi bentuk, warna, dan juga ornamen. Yun Shan adalah mantan pemimpin sekte Yun Lan/Misty Cloud pada *Battle Through the Heavens*. Namanya berarti awan dan pegunungan. Model jubah yang digunakan Yun Shan merupakan bentuk hanfu siluet A berwarna putih keabuan dan biru kehijauan, dengan kerah berbentuk Y yang merupakan gaya khas hanfu yang tumpang tindih di bagian depan yang dekat dengan sisi kanan, kerah ini mencerminkan konsep tradisional bahwa sisi kanan memiliki prioritas. Adapun bentuk lengan lebar atau lengan lonceng dan didominasi pola ornamen xiangyun yang mencerminkan identitas Yun Shan pada bagian lengan dan bawah rok.



Gambar 4. Shade, Tone, dan Tint Warna yang Dihasilkan dari Karakter Yun Shan

Sumber: Canva

Warna merupakan gambaran luapan emosi seseorang yang erat kaitannya dengan suasana hati (Asmarita, 2023). Warna merupakan aura yang menjelaskan karakteristik suatu subjek ataupun objek. Dapat mewakili sifat, kepribadian, watak, kekuatan, kesukaan, dan lain sebagainya. Peneliti menggunakan skema warna monokromatik dengan warna biru kehijauan sesuai sumber Ide karakter Yun Shan (Wulandari, Listya, & Hadiprawiro, 2023), dimana skema warna ini hanya menggunakan satu warna atau dengan kata lainnya satu hue. Satu warna tadi kemudian di berikan atau dipengaruhi dengan shade, tone, dan tint.



Gambar 5. Yun Shan
Sumber: Pinterest

Hal yang dimodifikasi adalah penempatan warna gradasi menjadi warna biru pada bagian bawah dan abu-abu pada bagian atas (Tresnadi & Ratuannisa, 2023), Panjang outer menjadi lebih pendek, bentuk lengan lonceng menjadi tiga susun, penambahan lidah sabuk, penambahan selendang, pada bagian bawah rok ditambahkan kain tile, sementara xiangyun dikembangkan pada sabuk, lidah sabuk, lis outer, dan hiasan punggung.

Design

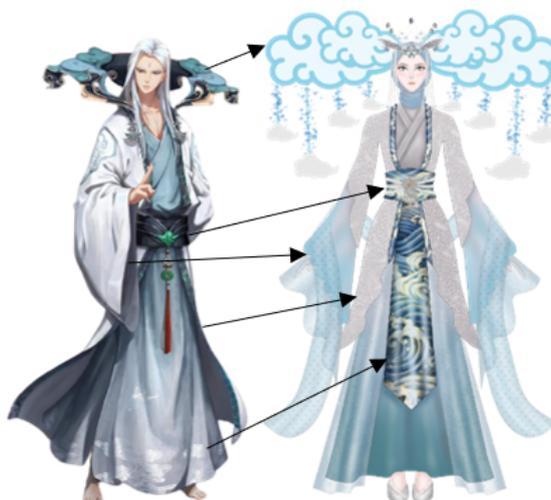
Desain busana adalah suatu karya cipta seseorang melalui penggambaran ide-ide (Jannata, Fadhilah, & Mukhirah, 2023), dengan penerapan unsur-unsur yang tepat sehingga tercipta suatu busana yang menarik hati orang lain. Tahap design bertujuan untuk merancang konsep dari pengumpulan Informasi yang telah dianalisis. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan berbagai sumber ide baik dari bentuk, warna, serta elemen-elemen busana yang akan dibuat menjadi moodboard sebagai acuan pembuatan busana kreasi. Moodboard merupakan suatu benda datar yang dapat dibentuk sesuai dengan keinginan dan terdapat berbagai jenis gambar yang bisa menjadi sumber ide dalam menciptakan desain busana (Putri & Katiah, 2023). Moodboard dibuat untuk menggambarkan keseluruhan rangkaian pemikiran ke dalam suatu busana kreasi. Adapun moodboard yang telah dibuat adalah sebagai berikut:



Gambar 6. Moodboard
Sumber: Dokumen pribadi

Development

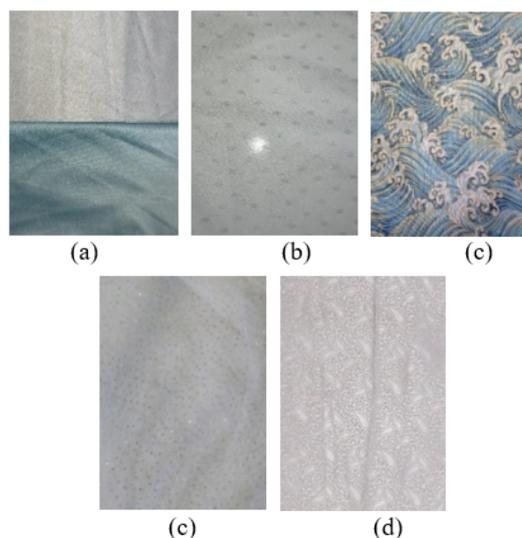
Pada tahap development, dilakukan penciptaan, perpaduan dan pengembangan dalam memvisualisasikan busana dari desain yang telah dibuat. Pada sumber Ide hanfu, dibuat lebih variatif dengan memodifikasi Panjang outer menjadi lebih pendek, bentuk lengan lonceng menjadi tiga susun, serta menambahkan tile pada bagian rok. Sementara pada bagian sabuk dikembangkan dengan menambahkan lidah sabuk, dan hiasan pada bagian Ikat pinggang. Lalu pada sumber Ide ornamen xiangyun dikembangkan pada bagian sabuk, lidah sabuk, lis outer, dan hiasan punggung dengan hiasan berupa tetes air sebagai pengembangan busana kreasi untuk menggambarkan tokoh yang dituju. Busana dilengkapi dengan aksesoris headpiece di bagian kepala. Warna yang dipilih oleh peneliti untuk busana kreasi ini yaitu menggunakan skema warna monokromatik biru kehijauan yang dipengaruhi oleh tints, tones, dan shades. Hal ini yang membuat warna busana menjadi lebih harmoni.



Gambar 7. Pengembangan Sumber Ide
Sumber: Dokumen pribadi

Implementation

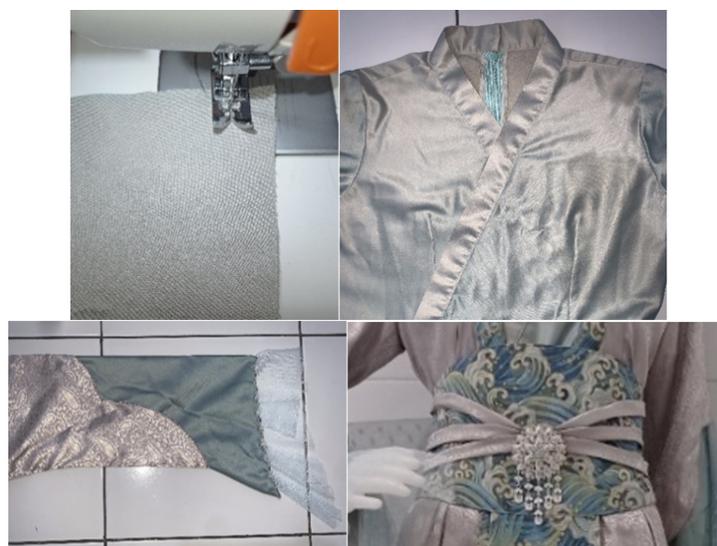
Tahap Implementation merupakan langkah selanjutnya dari tahap development. (Fitria & Muslimah, 2023) mengemukakan bahwa "implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan". Berdasarkan desain yang telah dibuat, kemudian di implementasikan menjadi busana yang sesungguhnya dengan sumber ide yang telah dirancang. Pada tahap ini mulai dilakukan proses penjahitan busana, dimana peneliti mulai menyiapkan bahan yang diperlukan. Peneliti menggunakan kain satin silk sutra gradasi, kain jacquard emboss, kain kanvas linen, kain tile dot, dan kain tile glitter



Gambar 8. Jenis-Jenis Kain yang Digunakan: (a) Kain Silk Sutra Gradasi, (b) Kain Tile Dot, (c) Kain Kanvas Linen Motif, (d) Kain Tile Glitter, (e) Kain Jacquard Emboss

Sumber: Dokumen Pribadi

Selanjutnya proses menjahit busana hingga membentuk model sesuai dengan desain. Busana menggunakan ukuran standar L (Large). Langkah pertama yaitu menjahit jubah dengan kerah berbentuk Y dan lengan lonceng bergelombang kecil yang diselesaikan dengan jahitan neci menggunakan kain Silk Sutra Gradasi dan dikreasikan dengan kain tile glitter pada bagian rok, Setelah itu membuat outer dengan kain Jacquard Emboss, pada bagian lengan dibentuk bergelombang besar dan diselesaikan dengan jahitan neci. Langkah selanjutnya membuat lidah sabuk menggunakan kain Kanvas Linen bermotif Xiangyun. Selanjutnya membuat tali yang membentuk tiga bagian menggunakan kain Jacquard Emboss. Adapun kain Tile Dot digunakan untuk membuat selendang.



Gambar 9. Proses dan Detail Busana

Sumber: Dokumen Pribadi

Hiasan punggung dikreasikan dengan menggunakan busa ati 2 mm untuk bentuk dasar dan 6 mm untuk outline yang diwarnai dengan cat akrilik biru dan dihias menggunakan dakron untuk menghidupkan bentuk tampilan awan. Sementara juintanya dibuat dengan kawat metalik, serta dihias dengan payet tetes air yang dililit menggunakan kawat. Selain itu, busana ini juga dilengkapi dengan aksesoris dan milineris seperti bros dan headpiece yang dibuat dengan menggunakan kawat, payet, rantai, serta mutiara. Adapun heels dengan model pump pantofel heels.



Gambar 10. Aksesoris (Bros dan Headpiece)
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 11. Pump Pantofel Heels
Sumber: Dokumen Pribadi

Evaluation

Evaluation menjadi tahap terakhir pada penelitian pengembangan model ADDIE. Tahap ini dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yaitu mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Menurut Dimiyati & Mudjiono (2006), evaluasi merupakan sebuah proses pemberian atau penentuan nilai kepada suatu objek berdasarkan kriteria tertentu. Berdasarkan proses yang telah dipaparkan di atas, terbentuklah satu set busana kreasi yang dimodifikasi dari karakter Yun Shan. Setelah busana selesai, tahap selanjutnya yaitu display busana pada dress foam atau model yang kemudian nantinya akan dilakukan evaluasi baik dari peneliti ataupun pendapat ahli mengenai kesesuaian busana tersebut terhadap tujuan dari penelitian maupun keserasian dari desain busananya.



Gambar 12. Hasil Produk Busana Kreasi
Sumber: Dokumen Pribadi

KESIMPULAN

Pembuatan produk busana kreasi dapat terinspirasi dari busana yang digunakan oleh suatu tokoh pada film fantasi. Film yang menjadi sumber ide peneliti merupakan donghua *Battle Through the Heavens* yang diadaptasi dari novel *Doupu Cangqiong* karya Tiancan Tudou. Tokoh Yun Shan merupakan tokoh protagonis yang berubah menjadi antagonis karena lebih memprioritaskan reputasi sekte Yun Lan.

Pembuatan busana kreasi terinspirasi dari *xiangyun* dan *hanfu* atau busana tradisional masyarakat Han Tiongkok yang digunakan oleh Yun Shan. Pembuatan busana kreasi menggunakan Metode ADDIE yang bertujuan untuk memodifikasi Hanfu menjadi busana kreasi yang lebih variatif. Metode ADDIE memiliki empat tahapan, yaitu: *analysis design, development, implementation, dan evaluation*.

Proses yang dilalui dari memodifikasi busana tradisional hanfu yaitu dari segi pemilihan warna yang tetap menggunakan warna dari busana tokoh Yun Shan, memodifikasi Panjang outer menjadi lebih pendek, bentuk busana bagian lengan menjadi tiga susun, pada bagian bawah rok ditambahkan kain tile, penambahan lidah sabuk, penambahan selendang, dan ornamen *xiangyun* dikembangkan pada sabuk, lidah sabuk, lis outer, dan hiasan punggung. Hasil yang diperoleh pada busana ini sudah cukup memenuhi kriteria busana kreasi tanpa menghilangkan ciri khas utamanya

REFERENSI

- Apriliyani, D., Ahsani, R. K., Aditya, D., & Ardiansyah, M. D. (2024). Analisis Wawasan Mahasiswa Terhadap Baju Adat Yang Ada Di Indonesia. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(1), 202–220.
- Asmarita, D. (2023). Menimbang Kecerdasan Emosional dalam Mengatasi Degradasi Moral. *Al-Hikmah: Jurnal Theosofi Dan Peradaban Islam*, 5(2).
- Fitria, R., & Muslimah, M. (2023). Kemampuan Kreatif Siswa Dalam Implementasi Teori Belajar Kognitivisme. *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(2), 1–14.
- Handayani, W., & Marlianti, M. (2024). PROSES KREATIF BERBASIS PROYEK DALAM UPAYA PENINGKATAN PEMAHAMAN MOTIF BATIK CIREBON PADA MATA KULIAH STUDIO IV PRODI TATA RIAS BUSANA ISBI BANDUNG. *Bookchapter ISBI Bandung*.
- Husnah, N., Dewi, R., & Fitriana, F. (2023). PENGARUH ASIMILASI BUDAYA TERHADAP

- PENGGUNAAN BUSANA PENGANTIN MELAYU DI KECAMATAN KARANG BARU ACEH TAMIANG. *Jurnal Busana & Budaya*, 3(1), 307–322.
- Imron, M. A. (2015). *Sejarah terlengkap Agama-agama di Dunia*. IRCiSoD.
- Jannata, N. F., Fadhilah, F., & Mukhirah, M. (2023). PENGEMBANGAN DESAIN BUSANA MODIFIKASI ADAT GAYO MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN MOODBOARD. *Jurnal Busana & Budaya*, 3(1), 296–306.
- Jatnika, A., & Oktriyadi, R. (2023). IBING TAYUB KHAS KASUMEDANGAN SEBAGAI INSPIRASI GARAP TARI RINGKANG MENAK. *Jurnal Seni Makalangan*, 9(2).
- Kusrianto, A. (2023). *Pesona Kebaya & Batik: Busana Nasional Wanita Indonesia nan Cantik & Anggun*. Penerbit Andi.
- Lenawati, M. (2021). Perancangan Busana Magnificent Of Modular Mode. *Style: Journal of Fashion Design*, 1(1), 52–64.
- Nurulita, H., & Widyasari, R. (2024). GEGER GANDRUNG BANYUWANGI PADA MASA ORDE BARU (PERSPEKTIF SEJARAH DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH DI SMA). *Jurnal Sangkala*, 3(1), 18–33.
- Parmono, K. (2013). Nilai kearifan lokal dalam batik tradisional Kawung. *Jurnal Filsafat*, 23(2), 134–146.
- Permana, R., & Suzan, N. (2023). “EVERYBODY CAN BE A HERO”: KAJIAN REPRESENTASI PAHLAWAN DALAM IKLAN TELEVISI M-150: “EVERYBODY CAN BE A HERO”: KAJIAN REPRESENTASI PAHLAWAN DALAM IKLAN TELEVISI M-150. *Jurnal Kajian Budaya Dan Humaniora*, 5(2), 138–161.
- Putri, A., & Katiah, K. (2023). KREASI BENTUK BUSANA MONSTER THE NIGHTBOOKS UNTUK KESEMPATAN KARNAVAL. *Style: Journal of Fashion Design*, 2(2), 24–36.
- Rajeg, K. D. P., Purwanto, H., & Tirtasari, C. P. (2022). Menggali Makna Ikonografis pada Arca Bersifat Tantris di Pura Kebo Edan, Kabupaten Gianyar, Bali. *AMERTA*, 40(2), 125–144.
- Sakinah, N. A., & Sakti, A. W. (2024). Adaptasi Naga Air Film Raya and The Last Dragon pada Busana Kreasi. *Journal on Education*, 6(2), 13662–13669.
- Septianingrum, A. (2017). *Sejarah Peradaban Dunia Kuno Empat Benua*. Anak Hebat Indonesia.
- Tresnadi, C., & Ratuannisa, T. (2023). Batik Digital dalam Inovasi Desain Animateutik (Animasi Batik Tulis) Bergaya Maduraan. *Dinamika Kerajinan Dan Batik: Majalah Ilmiah*, 40(1), 65–86.
- Wati, R., Wati, W., & Hanifa, S. D. (2023). Analisis Perbandingan Administrasi Publik Negara China dan Rusia. *PENTAHHELIX*, 1(1), 63–79.
- Wulandari, W., Listya, A., & Hadiprawiro, Y. (2023). Konsep dan Layout Buku Foto Lullaby Karya Abi Rafdi AUFAR. *Jurnal Desain*, 10(2), 385–399.