

INSPIRASI PERANG PADA KERAJAAN KUTAI KERTANEGARA DALAM PENCIPTAAN BUSANA PESTA

Aisyah Rachma Al Baja¹ dan Yulistiana²

Program Studi Sarjana Terapan Tata Busana, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

Email: aisyahrachma.21002@mhs.unesa.ac.id¹, yulistiana@unesa.ac.id²

Abstract

Kutai Kartanegara Kingdom is one of the ancient kingdoms located in Indonesia. Its strategic location made this Kingdom a cross trade at that time. The activity of the trade alliance by the VOC in the Kutai Kingdom area, caused a colossal war between the Kutai Kartanegara Kingdom and the VOC. The war that occurred in Kutai Kartanegara Kingdom became an inspiration in designing and making men's and women's party clothes. Using the main color of silver, this research displays the character and visual of war that is dashing, luxurious and elegant. This research uses the Double Diamond Design Process method which consists of four main stages, namely discover, define, develop and deliver. The discover stage looks for and determines the source of inspiration for war. The define stage poured it in the form of a moodboard. The develop stage is the process of designing a war party fashion design. And the last is the deliver stage, realizing and realizing the design design into an actual party outfit. The results showed that ati foam or eva foam can be a hardener material in realizing war visuals. The volume and shape are in accordance with the design and characteristics more so that it gives a dashing and brave impression in accordance with the theme of war. The details of the decoration on the clothes made with the mapping technique greatly affect the shape of the clothes, so that the resulting look shows a fit outfit in accordance with the details of the embedded beam lane.

Keywords: Party fashion, war, foam ati, kutai kartanegara kingdom

Abstrak

Kerajaan kutai kartanegara merupakan salah satu Kerajaan kuno yang terletak di Indonesia. Letaknya yang strategis menjadikan Kerajaan ini sebagai lintas perdagangan kala itu. Adanya aktivitas Kongsida dagang oleh VOC di wilayah Kerajaan Kutai, menyebabkan peperangan kolosal antar Kerajaan kutai Kartanegara dan VOC. Peperangan yang terjadi di Kerajaan Kutai Kartanegara tersebut menjadi suatu inspirasi dalam perancangan dan pembuatan busana pesta pria dan wanita. Menggunakan warna utama silver, penelitian ini menampilkan karakter dan visual perang yang gagah, mewah dan elegan. Penelitian ini menggunakan metode *Double Diamond Design Process* yang terdiri dari empat tahapan utama yaitu discover, define, develop dan deliver. Tahap discover mencari dan menentukan sumber inspirasi perang. Tahap *define* menuangkan dalam bentuk moodboard. Tahap develop proses perancangan desain busana pesta perang. Dan yang terakhir yaitu tahap deliver, merealisasikan dan mewujudkan rancangan desain menjadi busana pesta yang sesungguhnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa busa ati atau *eva foam* bisa menjadi bahan peneras dalam mewujudkan visual perang. Volume dan bentuknya yang sesuai dengan desain dan karakteristik lebih sehingga memberikan kesan yang gagah dan berani sesuai dengan tema perang. Detail hiasan pada busana yang dilakukan dengan teknik mapping sangat mempengaruhi bentuk busana, sehingga look yang dihasilkan menampilkan busana yang fit sesuai dengan detail alur temali lajur balok yang tersemat pada busana.

Kata Kunci: Busana pesta, perang, busa ati, kerajaan kutai kartanegara

PENDAHULUAN

Inspirasi atau biasa dikenal dengan sumber ide merupakan suatu aspek penting dalam dunia fashion design. Sumber ide adalah langkah awal dalam menciptakan suatu konsep yang diterapkan pada busana. Menurut (Wang, Ren, Ye, Pei & Ling) dalam (J & urip wahyuningsih, 2023) sumber ide merupakan kumpulan pikiran, mental dan suatu konsep yang identik dengan imajiner yang jauh dari realita. Sumber ide itu sendiri tidak memiliki batasan yang berarti bebas sesuai dengan keinginan, selera dan karakter dari seorang desainer. Sumber ide ditumpahkan pada proses perancangan yang meliputi moodboard dan desain,

sehingga adanya perancangan tersebut seorang desainer dapat menentukan rancangan mana yang akan diwujudkan. Sesuai dengan tahapannya, sumber ide dibuat dengan matang agar busana yang dihasilkan oleh desainer sempurna. Dapat diketahui banyak sumber ide yang menjadi inspirasi untuk mewujudkan suatu karya busana, salah satu contohnya ialah Perang dalam Kerajaan.

Di Indonesia terdapat Kerajaan Kuno yaitu Kerajaan Kutai Kartanegara. Terletak di Kalimantan Timur. Kerajaan Kutai Kartanegara berdiri sejak tahun 1300 Masehi. Letaknya geografis yang strategis membuat Kerajaan Kutai Karta Negara

menjadi jalur lalu lintas perdagangan Internasional kala itu (Oki, 2022). Sejak abad ke-17, akar penjajahan Barat sudah tercium sejak VOC datang untuk memperoleh keuntungan besar-besaran dalam aktivitas kongsi dagang (Wahyudi, 2019). Hingga terjadi suatu pemberotakan besar oleh kerajaan kutai kartanegara terhadap VOC yang disebabkan imperialisme, kolonialisme dan monopoli dagang. Pemberotakan tersebut menyebabkan peperangan kolosal antar kerajaan kutai kartanegara dan VOC (Wahyudi, 2019). Berdasarkan sepeinggal cerita sejarah peperangan kerajaan kutai kartanegara, dapat menjadi inspirasi oleh penulis dalam menciptakan busana pesta.

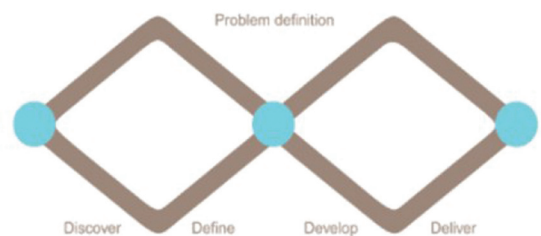
Busana pesta merupakan busana yang dirancang khusus untuk kesempatan pesta. Pada umumnya busana pesta berbeda dengan busana lainnya, proses pembuatannya membutuhkan keahlian, ketelitian dan daya fokus yang tinggi guna menciptakan busana yang memiliki kualitas tinggi dengan nilai estetika tersendiri (Subehni & Karmila, 2024). Identik dengan *fitbody*, busana pesta seringkali menggunakan pecah pola yang sesuai dengan badan client serta detail rumit guna meningkatkan karakter terhadap busana itu sendiri. Detail itu sendiri berupa *manipulating fabric* dan *finishing* hiasan pada busana pesta. Pada *manipulating fabricnya*, busana pesta bisa menggunakan *mapping*, *ruffle*, *founce* dan masih banyak lagi. Sedangkan untuk hiasan pada busana pesta biasa menambahkan detail payet guna meningkatkan estetika serta memiliki nilai jual yang tinggi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembuatan dan hasil jadi busana pesta yang terinspirasi dari perang dalam Kerajaan Kutai Kartanegara dengan menerapkan teknik *mapping* pada

aksen bahu dan pinggang, smock dan lajur balok. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dihasilkan karya busana yang tidak hanya estetis, tetapi juga busana yang memiliki karakter perang kerajaan kutai kartanegara yang terkandung dalam desain yang modern.

METODE

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *double diamond*. Metode *double diamond* merupakan metode yang dikembangkan oleh British Design Council pada tahun 2015 yang menggunakan pendekatan *design thinking* (Stevania Diwanti, 2023). *Double diamond* juga disebut sebagai kerangka kerja berlian yang dapat membantu perancangan user interface dan user experience dalam proses pengembangan produk guna membantu desainer maupun non-desainer. (Arifin & Sagirani, 2023). Penerapan metode *double diamond* bertujuan agar penulisan pada penelitian ini dapat bertahap dengan terstruktur. Adapun empat tahapannya yaitu *Discover* (Menemukan), *Define* (Menetapkan), *Develop* (Mengembangkan), dan *Deliver* (Menyampaikan).



Gambar 1 Metode Double Diamond Design

Sumber : (Ledbury, 2018) *Discover* (Stevania Diwanti, 2023)

Discover

Tahap pertama yaitu *discover*. Pada tahap ini perancangan sebuah desain dilakukan dengan proses mengumpulkan informasi terkini, pemilihan sumber ide yang tepat dan menentukan target pasar yang sesuai dengan rancangan desain menurut (Hariana, 2020) dalam (Nisak & Yulistiana, 2022). Pada tahap ini penulis mengumpulkan informasi dan eksplorasi ide sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Inspirasi “perang” dalam Kerajaan Kutai Kartanegara menjadi salah satu sumber ide utama yang telah digunakan oleh penulis.

Alasan pemilihan sumber ide perang oleh penulis sebab dalam perang menggambarkan suatu karakteristik yang kuat, berani, gagah dan megah. Selain itu beberapa dokumentasi perang pada kerajaan kutai kartanegara terdapat siluet dan bentuk yang tegas, sehingga hal tersebut menjadi sumber ide yang dipilih oleh penulis sebagai karya busana pesta.

Define

Tahap kedua yaitu *define*. *Define* merupakan tahap pengumpulan informasi dalam penentuan dan kesatuan sumber ide dari tahap *discover* (Walo, 2018). Pada tahap ini mengutamakan sumber ide yang telah dikumpulkan menjadi suatu rancangan desain *moodboard* dan *color pallete*. Setelah penulis menetapkan inspirasi perang pada Kerajaan Kutai Kartanegara sebagai karya busana pesta, maka tahap selanjutnya yaitu pembuatan *moodboard* dan *colorpallete* yang sesuai dengan inspirasi perang pada Kerajaan Kutai Kartanegara.



Gambar 2 *Moodboard*

Pembuatan *moodboard* merupakan proses pertama dari pengumpulan informasi sumber ide yang telah didapatkan. Pemilihan sumber inspirasi perang pada Kerajaan Kutai Kartanegara yakni pada aksesoris pinggang dan bahu yang memberikan karakteristik tegas. Bangunan, mahkota, serta logo bendera dari Kerajaan Kutai Kartanegara menjadi unsur utama yang dapat meningkatkan karakter perang dalam pengambilan inspirasi tersebut. Sebab, siluet dan bentuk geometris menjadi icon dalam perang pada kerajaan kutai karta negara. Selain itu hiasan yang digunakan pada busana pesta wanita dan pria yakni lajur balok temali yang berisi dengan berbagai macam payet serta hiasan tempelan yang memberikan sentuhan estetika.

Develop

Tahap ketiga yakni *develop*. *Develop* merupakan tahap pengembangan. Tahap *develop* merupakan suatu pengembangan dari tahap *define*, yang mana sumber ide yang dipilih akan dikembangkan, diuji, ditinjau kembali dan disempurnakan (Cisadewi & Yulistiana, 2020). Sumber inspirasi dan ide lainnya yang telah tertuang pada moodboard akan dituangkan dalam bentuk desain. Pembuatan desain busana wanita dan pria serta detail hiasan lajur

dari inspirasi perang pada kerajaan kutai kartanegara akan tertuang pada desain busana, sehingga hasil dari perwujudan busana diharapkan menjadi hasil karya yang maksimal.



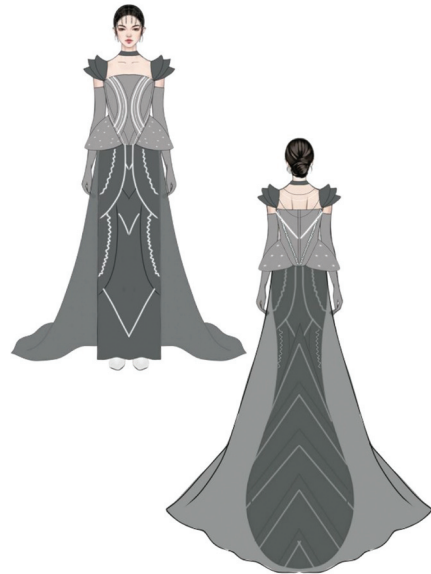
Gambar 3 Desain Busana Pesta Wanita

Pada empat desain diatas merupakan beberapa desain yang sudah dibuat oleh penulis. Desain yang telah dibuat menekankan unsur perang yang mana ditiap busananya menambahkan elemen geometri. Dengan adanya unsur geometri, penulis ingin merepresentasikan karakter yang tegas, kuat dan gagah dari sumber ide perang pada kerajaan kutai kartanegara. Adapun bentuk geometri itu sendiri yakni pada aksesoris hiasan lajur balok yang runcing, aksesoris bahu serta aksesoris pinggang. Dari ke-4 desain diatas desain yang terpilih yaitu pada desain keempat yang memiliki siluet I pada rok, aksesoris tegas pada pinggang dan bahu serta detail lajur temali balok yang meningkatkan garis tubuh yang manis.



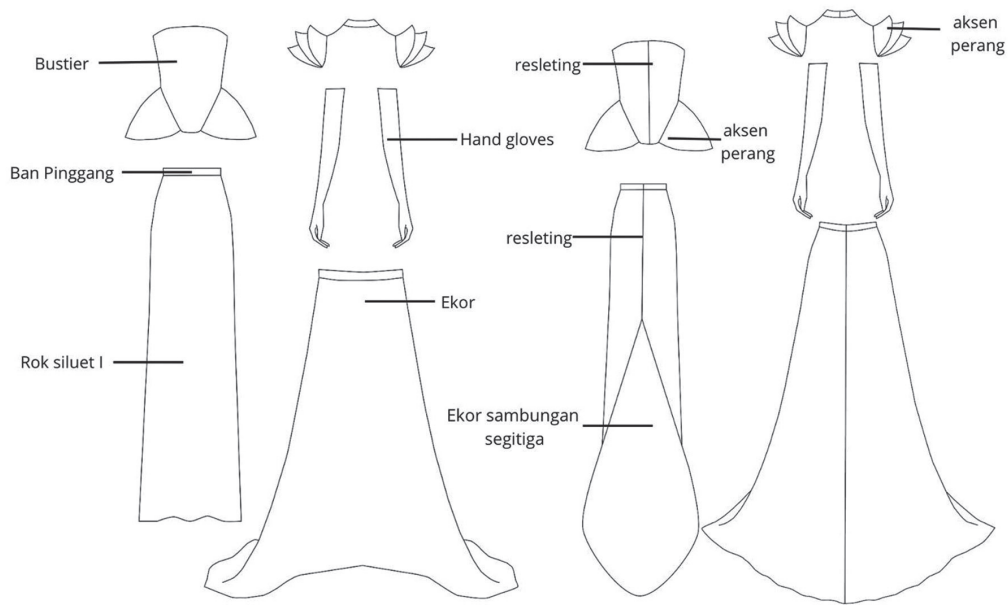
Gambar 4 Desain Busana Pria

Pada gambar 4 merupakan beberapa desain untuk setelan busana jas pria. Pada desain setelan pria yang sudah jadi, penulis hanya memberikan beberapa aksesoris hiasan lajur balok pada busananya. Untuk selanjutnya dilanjutkan dengan detail dan aksesoris yang terpilih agar hasilnya maksimal dan sesuai dengan inspirasi perang pada kerajaan kutai kartanegara. Dari ke-4 desain diatas, desain yang terpilih yakni desain ke-1 yang pada kerahnya menggunakan kerah rever, *overlap* pada *opening* depan dan detail lajur temali sebagai aksesoris busana yang meningkatkan nilai estetika.



Gambar 5 Desain Busana Wanita

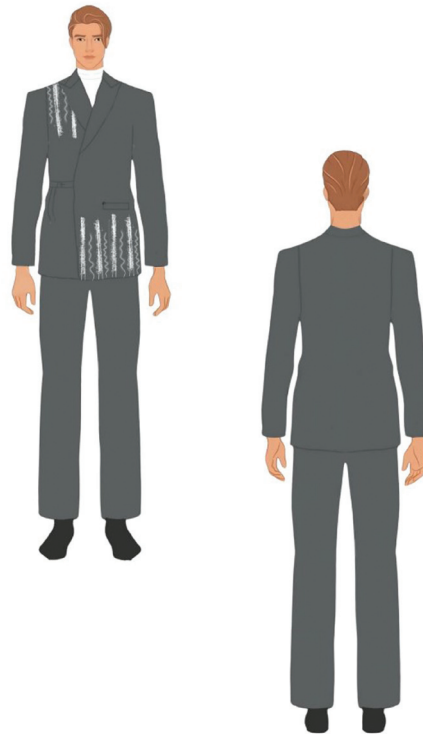
Pada gambar 5 dan 6 merupakan representasi desain dan *technical drawing* pada busana pesta Wanita dengan inspirasi perang dalam Kerajaan Kutai Kartanegara. Adanya desain busana Wanita dan *technical drawing* bertujuan untuk membantu pada proses perancangan, pengembangan dan produksi. Perancangan desain ini sangat penting sebagai tolak ukur pada proses desain



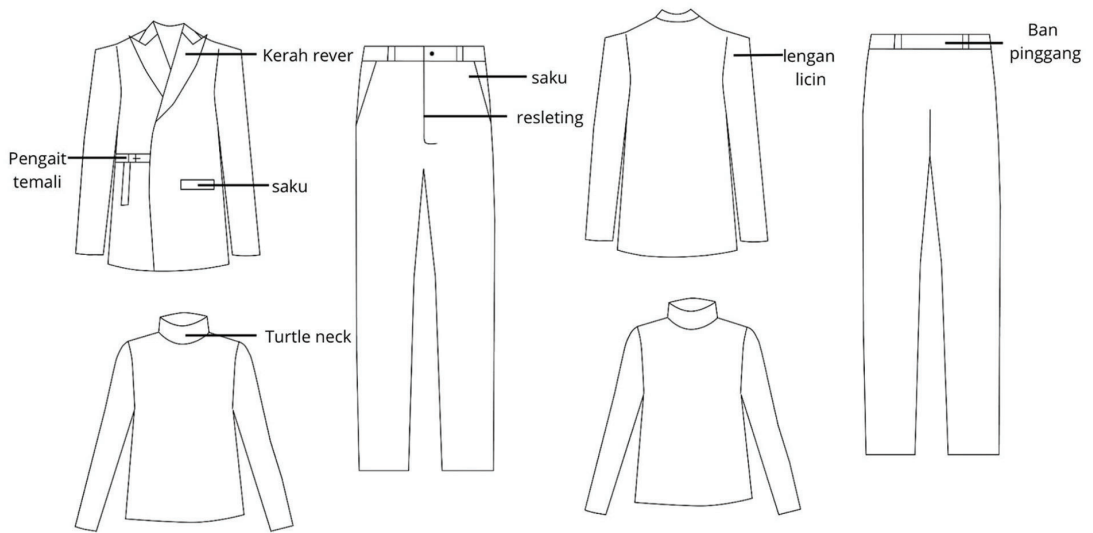
Gambar 6 Technical Drawing Busana Pesta Wanita

dan penciptaan. pada tahap ini dilakukan pengembangan dengan pemberian detail pada busana. Desain memiliki siluet I pada rok dengan akses ekor dibelakang, akses tegas pada pinggang dan bahu serta detail lajur temali balok yang meningkatkan garis tubuh yang manis.

Akses bahu dibuat lepas-pasang sedangkan untuk bagian pinggang dibuat menempel dengan bagian badan busana yang dilakukan menggunakan teknik tusuk sembunyi. Garis - garis yang terdapat pada desain merupakan lajur balok dan *smock* pada bagian rok.

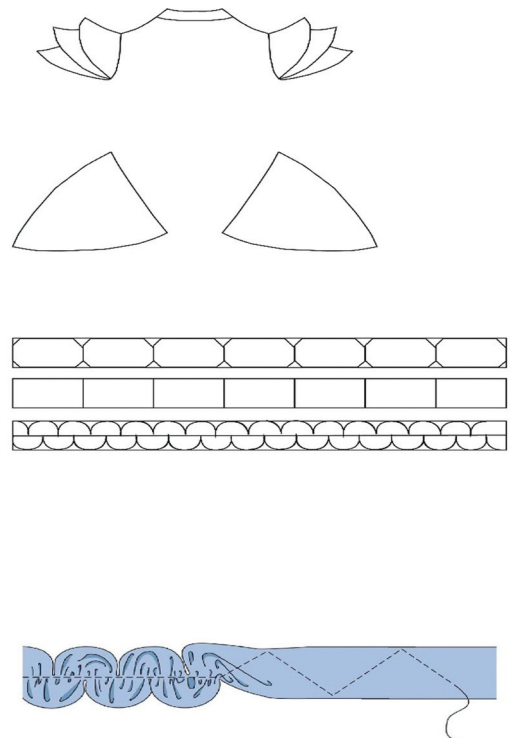


Gambar 7 Desain Busana Pria



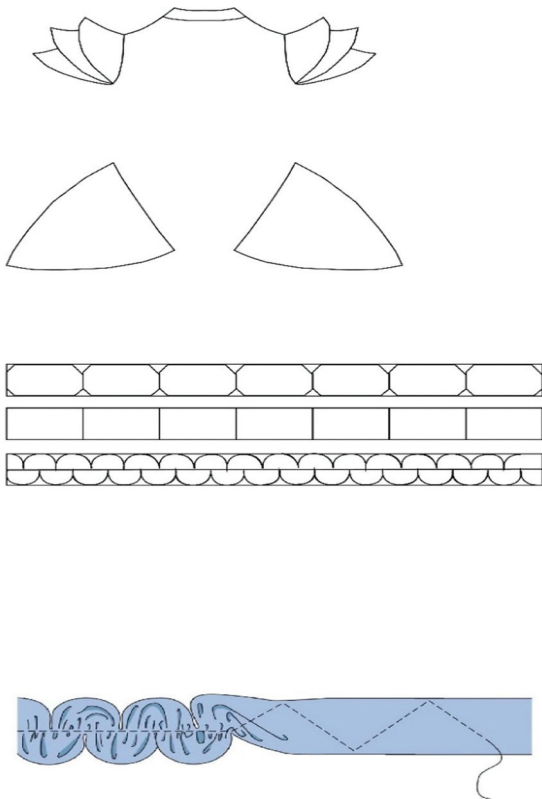
Gambar 8 Technical Drawing Busana Pesta Pria

Pada gambar 7 dan 8 merupakan representasi desain dan technical drawing pada busana pesta pria. Pada bagian depan busana pesta pria menggunakan *opening overlap* dengan aksesoris tali sebagai pengait yang menggunakan *buckle*. Terdapat hiasan pada bagian atas dan bawah yang dibuat asimetris. Terdapat detail *turtle neck* serta celana licin lurus dengan saku pada bagian sisi kanan dan kiri celana.



Gambar 9 Desain Lajur Temali Balok dan Smock

Pada gambar 9 merupakan rancangan desain detail dari lajur temali balok yang akan diterapkan pada busana pesta pria dan wanita. Lajur temali balok diambil dari unsur gambar pada tembok yang ada pada moodboard. Unsur gambar tersebut seperti garis lajur yang kotak - kotak sehingga penulis membuat lajur balok agar merepresentasikan unsur balok tersebut. Selain itu terdapat kombinasi dari *manipulating fabric* yang penulis ambil yaitu teknik *smock* segitiga pada lajur kain.



Gambar 10 Desain Akses Bahu dan Pinggang

Pada gambar 10 merupakan akses detail bahu dan pinggang yang akan diterapkan penulis pada busana pesta wanita. Akses bahu dan pinggang menggunakan bahan pengeras yaitu busa ati atau yang biasa diketahui dengan *eva foam*. Dengan menggunakan bahan tersebut, penulis dapat dengan mudah membentuk akses bahu dan pinggang yang tentunya diiringi dengan pola bentuk dan uji coba berkali kali. Tujuan adanya akses bahu dan pinggang yakni untuk meningkatkan karakter dari inspirasi perang dan memberikan nilai estetika yang dihasilkan jauh lebih menarik.

Deliver

Tahap terakhir dalam metode *double diamond* yaitu tahap *deliver*. Produk akhir dibuat dengan mempertimbangkan bahan pembuatan, kualitas pembuatan, proses waktu produksi, metode pembuatan produk, dan hasil jadi. Pada saat memproduksi produk akhir, wajib memperhatikan kualitas bahan dan kualitas teknik menjahit yang bertujuan untuk dapat meningkatkan kualitas produk akhir. Hasil jadi busana kemudian dievaluasi dengan teori prinsip desain (Indana Rufaydah & urip wahyuningsih, 2023)

Deliver adalah proses uji pembuatan produk atau eksperimen dalam pembuatan busana pesta. Uji pembuatan produk tersebut berupa pembuatan akses bahu dan pinggang, hiasan detail lajur balok, desain *two pieces*, rok pada busana tersebut dibuat siluet I dengan potongan ekor pada bagian belakang. Pada busana pria dibuat sesuai dengan inspirasi yang telah ditetapkan yaitu busana dengan detail lajur temali balok yang tegas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Proses Pembuatan Busana Pesta dengan Inspirasi Perang pada Kerajaan Kutai Kartanegara

Pembuatan busana pesta dilakukan melalui beberapa tahapan produksi yang sistematis, mulai dari pembuatan pola dasar hingga perakitan akhir serta penyempurnaan detail hiasan pada busana. Proses ini berorientasi pada implementasi desain terpilih yang dikembangkan berdasarkan karakteristik perang yang terinspirasi pada Kerajaan Kutai Kartanegara.

1. Membuat pola dasar dan pecah pola

Tahap awal dilakukan dengan menyusun pola dasar yang menyesuaikan dengan ukuran model, kemudian dilakukan pemecahan pola.



Gambar 11 Pecah Pola

2. Pemotongan bahan

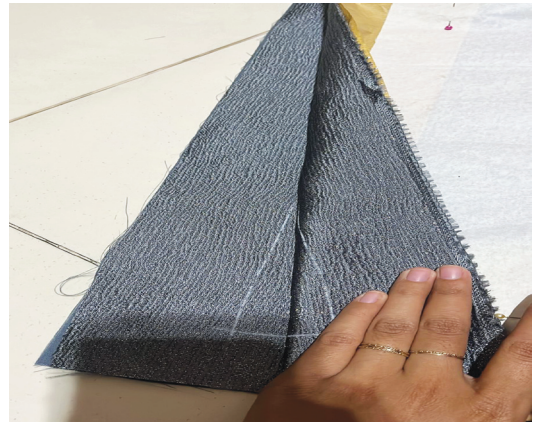
Bahan berupa kain dipotong berdasarkan pola menggunakan teknik presisi untuk menjaga kesesuaian bentuk ukuran model yang sebenarnya.



Gambar 12 Memotong Bahan

3. Penandaan pola

Melakukan penandaan pada bahan kain yang sudah terpotong guna memudahkan dalam menjahit serta hasil jadi busana yang sesuai dengan desain.



Gambar 13 Pemberian Tanda

4. Menjahit

Bagian-bagian busana dijahit secara berurutan sesuai tahapan konstruksi, dimulai dari lapisan dalam hingga terbentuknya struktur utama busana secara menyeluruh.



Gambar 14 Menjahit Busana

5. Menjahit aksan perang pada busana

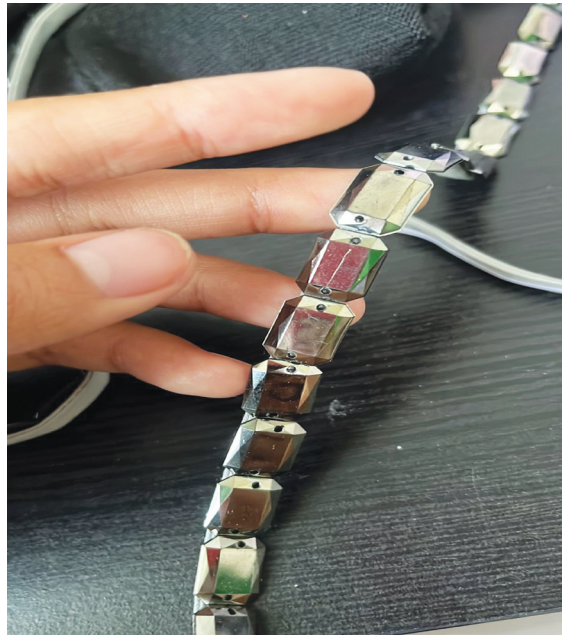
Menjahit aksan bahu dan pinggang menggunakan teknik tusuk sembunyi dengan tekun agar bentuk lebih bervolume sesuai dengan desain yang memiliki karakter perang.



Gambar 15 Menjahit Aksan Pinggang

6. Membuat detail lajur temali balok sebagai hiasan busana

Merangkai dan menjahit satu persatu lajur temali balok payet menggunakan tusuk jelujur atau *mapping* sebagai hiasan detail pada busana yang terinspirasi dari tembok pada Kerajaan kutai karta negara.



Gambar 16 Merangkai dan Menjelujur Lajur Balok

7. Menyematkan detail lajur temali balok pada busana

Detail lajur temali balok disematkan pada busana menggunakan tusuk sembunyi agar memiliki hasil *look* yang *clean*.



Gambar 17 Menyematkan Detail Lajur Temali Balok pada Busana Pesta Wanita

8. *Finishing*

Pemeriksaan ulang jahitan, detail busana, pembersihan benang sisa dan *steaming* busana



Gambar 19 *Finishing*



Gambar 18 Menyematkan Detail Lajur Temali Balok pada Busana Pesta Pria

9. Membuat aksesoris

Nuansa aristokratik diperjelas melalui penambahan aksesoris seperti *headpiece*, *hand gloves*, dan kalung yang menyempurnakan tampilan akhir busana.



Gambar 16 Membuat *Headpiece*

Hasil Jadi Inspirasi Perang Pada Kerajaan Kutai Kertanegara Dalam Penciptaan Busana Pesta

Hasil jadi inspirasi perang pada kerajaan kutai kertanegara dalam penciptaan busana pesta telah diwujudkan dalam bentuk satu rancangan busana pesta wanita dan busana pesta pria dengan akses perang, detail hiasan dan aksesoris pendukung. Karya hasil jadi dipresentasikan dalam acara *3rd Annual Fashion of Vocational Fashion Design UNESA 2025* yang mengusung tema besar "*Aristovance*". Busana yang ditampilkan yakni memberikan kesan keanggunan, keindahan, kelas, gagah, tegas dan kuat sesuai dengan konsep yang diangkat. Berikut adalah beberapa dokumentasi hasil jadi :



Gambar 20 Hasil Jadi Busana Pesta Pria dan Wanita



Gambar 21 Hasil Jadi Busana Pesta Wanita



Gambar 22 Hasil Jadi Busana Pesta Pria

PEMBAHASAN

Penerapan aksesoris “perang” pada bahu dan pinggang menggunakan busa ati atau *eva foam* terbukti bisa memberikan kesan tersendiri dan memberikan volume yang pas pada aksesoris bahu dan pinggang. Sehingga, hasil jadi busana pesta yang mengandung karakter dari inspirasi perang pada Kerajaan Kutai Kartanegara mampu memvisualisasikan hasil yang baik dan sempurna yang memiliki kesan tegas, berani, gagah, anggun, elegan dan cantik secara bersamaan.

Material yang dipilih secara tepat akan memberikan kontribusi signifikan terhadap struktur dan estetika busana secara keseluruhan. Kain *jacquard* lami dan glitter terbukti memberikan hasil tampilan busana

yang mencolok dan *eyecatching*, sebab kilau yang direpresentasikan memberikan kesan *glamor* pada busana pesta.

Penerapan metode *Double Diamond Design Process* memberikan suatu arah yang terstruktur dalam setiap tahapan perancangan. Sehingga tahap perancangan dapat dideskripsikan dengan jelas. Dari proses *discover* hingga *deliver*, setiap tahap saling terhubung dalam mengintegrasikan ide, membentuk konsep, dan merealisasikan busana yang mencerminkan nilai-nilai artistik serta simbolik dari sumber inspirasi.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, penerapan Inspirasi perang pada kerajaan kutai kartanegara dalam penciptaan busana pesta dapat memberikan signifikansi terhadap pendidikan dan industri desain busana, khususnya dalam pengembangan kreativitas berbaris sejarah dan budaya lokal. Dengan mengangkat sumber ide “perang” pada Kerajaan Kutai Kartanegara memicu peneliti untuk belajar dan mengolah karya kontemporer yang tetap relevan dengan tren mode saat ini. Hal itu juga memperkuat pemahaman akan pentingnya riset historis dalam proses perancangan busana. Selain itu, busana yang dihasilkan mengandung nilai estetika dan daya tarik tersendiri pada busana pesta. Penggunaan warna silver sebagai warna utama yang dipadukan dengan “aristokratik” menambah elemen kuat, mewah dan elegan pada busana. Penerapan busa ati atau *evafoam* memberikan volume dan karakteristik lebih sehingga memberikan kesan yang gagah dan berani sesuai dengan tema perang. Detail hiasan pada busana yang dilakukan dengan

teknik *mapping* sangat mempengaruhi bentuk busana, sehingga look yang dihasilkan menampilkan busana yang fit sesuai dengan detail alur temali lajur yang tersemat pada busana. Proses metode yang terstruktur dari mencari sumber inspirasi hingga hingga tahap akhir pembuatan busana terbukti menghasilkan desain yang sesuai dengan konsep yang diinginkan. Sehingga, Hasil penelitian ini telah berhasil diterapkan pada koleksi busana pesta yang menunjukkan keanggunan dan kemewahan yang konsisten dengan tema yang dipilih serta ditampilkan pada *3rd Annual Fashion of Vocational Fashion Design UNESA 2025* yang mengusung tema besar "*Aristovance*".

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar dalam menerapkan busa ati atau eva foam sebagai bahan peneras pada konsep sumber inspirasi perang. Sebab, busa mudah dibentuk dan tidak mudah rusak. Untuk hasil yang lebih maksimal bisa menambahkan tulang balen agar aksent perang pada busa ati dapat lebih kokoh dan tahan lama. Sehingga hasil busana pesta memiliki visual dan karakteristik perang secara sempurna dan bernilai estetika tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M., & Sagirani, T. (2023). Pendekatan Double Diamond Untuk Meningkatkan Ketertarikan Pengguna Pada Portal Akademik. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 10(2), 228–240.
- Cisadewi, L., & Yulistiana. (2020). Pengembangan Desain Busana Pesta Muslim Maskulin Dengan Inspirasi Pinecone. *Journal of Fashion and Textile Design Unesa*, 1, 28–36.
- Indana Rufaydah, & urip wahyuningsih. (2023). *Journal of Fashion & Textile Design Unesa. Fashion*, 1, 128–137.
- J, B. A., & urip wahyuningsih. (2023). *Journal of Fashion & Textile Design Unesa. Fashion*, 1, 128–137.
- Nisak, A., & Yulistiana, Y. (2022). Pengembangan Desain Busana Pengantin Dengan Tema “The Bentenan Is Asmaralaya Of Tondano.” *BAJU: Journal of Fashion & Textile Design Unesa*, 2(2), 69–77. <https://doi.org/10.26740/baju.v2n2.p69-77>
- Oki. (2022). *Seri Sejarah Peninggalan-Peninggalan Kerajaan Kutai*. Kyta.
- Stevania Diwanti, B. (2023). Penerapan Modifikasi Circular Flounce Pada Busana Pesta Dengan Inspirasi Bunga Calla Lily. *Journal of Fashion and Textile Design Unesa*, 4, 76–86. www.designcouncil.org.uk
- Subehni, D. Y., & Karmila, M. (2024). *Busana Pesta Malam Model Godet dengan Sumber Ide Legenda Siren Mermaid. IV*(1), 41–50.
- Wahyudi, D. (2019). Peristiwa Sultan Adji Muhammad Idris Menentang VOC (Kesultanan Kutai Kartanegara). *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. <http://scioteca.caf>.

com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttp://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Walo, M. F. (2018). Desain Bandar Udara Mozes Kilangin Dengan Transformasi Atomics Rumah Honai. *Repository Universitas Brawijaya*, 1–115. <http://arsitektur.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jma/article/view/669>

