

Visualisasi Kapal Naga Viking dan Simbol Vegvisir dalam Produk Busana Siap Pakai

Felicia Kolonica¹, Dewi Isma Aryani², Indra Janty Tan³

¹Program Diploma-III Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha, Bandung, Indonesia

Email: feliciakolonica@gmail.com¹

²Program Sarjana Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Maranatha, Bandung, Indonesia

Email: dewi.ia@art.maranatha.edu

³Program Diploma-III Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha, Bandung, Indonesia

Email: y_thie67@yahoo.com³

*Penulis Korespondensi: E-mail: dewi.ia@art.maranatha.edu

Abstrak: Viking adalah suku bangsa dari *Skandinavia* (Denmark, Norwegia, dan Swedia). Bangsa Viking biasa disebut Norseman atau Northman adalah bangsa yang terkenal suka bertarung, gemar menjarah, dan meneror kawasan dekat perairan di seluruh wilayah Eropa di akhir abad ke-8 Masehi. Bangsa Viking kerap menjelajah ke daerah lain menggunakan kapal panjang yang layar petaknya berwarna merah dan putih, serta memiliki ciri khas berupa lambang kepala naga di depan kapal. Lambang tersebut menggambarkan karakteristik Bangsa Viking yang tidak mengenal rasa takut, untuk menakuti roh jahat, monster laut, dan musuh. Inspirasi kapal Bangsa Viking tersebut menjadi inspirasi perancangan koleksi busana siap pakai ORTHRAI yang ditujukan bagi wanita dan pria. ORTHRAI didesain dengan siluet H serta penerapan teknik sablon dan *smocking* melalui motif kepala naga dan simbol *Vegvisir* milik Bangsa Viking. Tujuan dari perancangan ini untuk: 1) Menciptakan koleksi busana siap pakai yang terinspirasi dari kapal Viking, 2) Menerapkan teknik manipulasi material berupa sablon dan *smocking* dengan motif khas Viking. Metode penelitian menerapkan pembelajaran berbasis proyek berupa proyek nyata, mulai dari pencarian informasi dan integrasi data, eksplorasi material, evaluasi kelayakan, dan interpretasi desain hingga hasil akhir berupa koleksi busana untuk pria dan wanita.

Kata Kunci: Bangsa Viking; Detail; Kapal Panjang; Simbol; *Vegvisir*

Abstract: An ethnic group from Scandinavia (Denmark, Norway, and Sweden) was known as the Vikings. By the end of the eighth century AD, a nation known for fighting, pillaging, and frightening places near water existed throughout Europe: the Vikings, also known as Norseman or Northman. The Vikings frequently used long ships with red and white sails and a distinguishing dragon's head emblem on the front to explore new territory. Designed to frighten off adversaries, sea monsters, and evil spirits, this symbol represents the fearlessness of the Vikings. In order to create ORTHRAI's ready-to-wear collection for both men and women, the Viking ship served as inspiration. Utilizing a dragon head motif and the Viking *Vegvisir* emblem, ORTHRAI is made with a H silhouette utilizing screen printing and *smocking* techniques. The design aims to: 1) Produce a ready-to-wear fashion line inspired by Viking ships; and 2) Use material manipulation techniques, such as screen printing and *smocking*, to visualize parts of common Viking themes. The approach is known as Project-Based Learning and it involves learning through actual projects that begin with information search and data synthesis, material exploration, feasibility evaluation, and design interpretation and end with final outputs in the form of clothing collections for men and women.

Keywords: Details; Longships; Symbol; *Vegvisir*; Vikings

PENDAHULUAN

Bangsa Viking atau biasa disebut Norseman atau Northman adalah pejuang pelaut *Skandinavia* yang menyerbu dan menjajah wilayah Eropa dari abad ke-8 hingga ke-11 Masehi. Pengaruh Bangsa Viking sangat besar dan cukup mengganggu sehingga membawa pengaruh signifikan bagi sejarah Eropa. Dalam kondisi damai, orang-orang Viking

umumnya berprofesi sebagai petani, peternak, nelayan, pengrajin, dan bahkan melakukan hubungan dagang dengan bangsa-bangsa di luar *Skandinavia* [1]. Komoditas dagang utama yang kerap ditawarkan oleh Bangsa Viking [16] adalah batu ambar (*amber stone*), sejenis batu berwarna kekuningan yang berasal dari getah pohon kemudian membeku dan menjadi fosil [2]. Pada masa itu, batu

ambar banyak dicari karena bisa diolah menjadi perhiasan.

Bangsa Viking hidup dalam kelompok independen yang dipimpin oleh kepala suku (*chieftain*). Mereka juga mengenal sistem pengastanaan sosial yang secara umum terbagi ke dalam tiga kelas utama masyarakat: *Jarl* (golongan penguasa), *Karl* (golongan kelas bawah), dan *Thrall* (golongan budak) [3]. Selama periode penguasaan Viking, negara-negara *Skandinavia* memiliki sumber daya tenaga kerja yang tidak ada habisnya. Para pemimpin perkampungan tersebut memiliki kemampuan yang dapat mengorganisasikan kelompok-kelompok pejuang menjadi penakluk dan pasukan yang tidak terkalahkan. Kelompok-kelompok inilah yang menjadi penguasa di lautan dalam kapal-kapal panjang mereka dan melakukan serangan di kota-kota sepanjang pantai Eropa. Pembakaran, penjarahan, dan pembunuhan telah biasa mereka lakukan sehingga dijuluki *viking*, yang berarti bajak laut dalam bahasa *Skandinavia* awal [4].

Kapal Viking adalah jenis kekuatan angkatan laut di zaman mereka dan sangat berharga bagi Bangsa Viking. Temuan arkeologis menunjukkan bahwa kapal Viking sama sekali bukan jenis kapal standar karena terbuat atas material pilihan yang sebagian besar berasal dari hutan khususnya yaitu pinus dari Norwegia dan Swedia, serta kayu ek dari Denmark [5]. Salah satu kapal Viking yang terkenal adalah *Longships* yang sering digunakan oleh *Norse* dalam peperangan sebagai alat transportasi pasukan. *Longships* merupakan jenis kapal perang Viking khusus yang memiliki sejarah panjang di Skandinavia dari abad ke-4 SM. *Longships* awalnya diciptakan dan digunakan oleh Norsemen untuk perdagangan, eksplorasi, dan peperangan selama Zaman Viking [6]. Desain *Longships* berevolusi selama berabad-abad dan berlanjut hingga abad ke-6 dengan kapal-kapal seperti *Nydam* dan *Kvalsund* [7]. *Longships* muncul dengan bentuk utuh atau lengkap antara abad ke-9 dan ke-13 masehi. Karakter dan penampilan *Longships* telah tercermin dalam tradisi pembuatan kapal di *Skandinavia* hingga saat ini. Keterampilan dan metode khusus yang digunakan dalam membuat *Longships* masih digunakan hampir di seluruh dunia, sering kali dengan adaptasi *modern* dengan bahan terbuat dari kayu, layar kain (tenunan wol), dan memiliki banyak detail serta ukiran di bagian lambung kapal [5].

Pemaparan tentang sekilas sejarah dan keunikan dari kapal Viking di atas menjadi inspirasi utama perancangan busana siap pakai bagi wanita dan pria dengan *style* kekinian [11]. Penelitian sejenis yakni perancangan koleksi busana untuk pria dan Wanita sudah cukup banyak dilakukan, namun topik tentang budaya Bangsa Viking belum pernah ada sebelumnya. Dengan demikian hasil penelitian berupa perancangan koleksi busana berjudul ORTHRAI ini memiliki kebaruan karena merupakan

koleksi busana siap pakai untuk pria dan Wanita yang pertama kali dilakukan, sehingga diharapkan dapat menjadi inspirasi masyarakat urban di tanah air. Adapun masalah dan tujuan dilakukannya perancangan ini adalah:

1. Bagaimana mengadaptasi budaya Bangsa Viking, dalam hal ini visualisasi kapal naga dan simbol *Vegvisir*, ke dalam suatu karya berbentuk busana siap pakai untuk pria dan wanita?
2. Bagaimana merealisasikan desain busana siap pakai tersebut dengan *manipulating fabric* yang sesuai?

Dengan demikian, tujuan yang hendak dicapai berdasarkan permasalahan tersebut sebagai berikut:

1. Mengadaptasi dan memvisualisasikan budaya Bangsa Viking yakni kapal naga dan simbol *Vegvisir* ke dalam karya busana siap pakai yang berjudul ORTHRAI dengan menampilkan busana berkesan berani, etnik, didesain dengan siluet H (lurus dan terdiri atas minimal 2 potong busana), penerapan warna *earth tone* untuk menggambarkan ciri khas Bangsa Viking.
2. Koleksi busana ORTHRAI direalisasikan dengan menerapkan *manipulating fabric* yang dianggap mendekati serta sesuai dengan visualisasi yang diharapkan yakni sisik naga dan baju jaring-jaring logam pada baju perang Bangsa Viking melalui teknik *smocking* serta simbol *Vegvisir* melalui penerapan teknik sablon.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan koleksi busana siap pakai ORTHRAI merupakan hasil eksperimen kualitatif [12] dengan teknik *Project Based Learning* (PBL) sebagaimana penelitian sejenis [8] berdasarkan proyek dalam proses pembelajaran [11] [13]. PBL terdiri atas tiga prosedur yakni perencanaan (*planning*), implementasi (*creating*), dan pengolahan (*processing*) sebagai berikut: Pertama, studi literatur, tahap pencarian sumber informasi terkait tema yang diangkat yakni tentang sejarah dan budaya kapal Bangsa Viking disertai pengamatan beberapa referensi busana yang berkesan *artistic* berdasarkan tren mode dalam Indonesia *Trend Forecasting 2020/2021: Spirituality* [15] saat itu yang kental dengan tradisi, kultural, kebudayaan dan kebanggaan akan bangsa atau daerahnya yang diangkat ke dalam busana. Warna-warna yang diambil cenderung coklat dan gelap. Siluet yang ditonjolkan adalah siluet tegas, *oversized* dan cenderung tidak terlalu banyak corak pada pakaian. Koleksi busana siap pakai ORTHRAI mengadaptasi visualisasi lambang kepala naga dari bagian depan kapal Bangsa Viking yang dikombinasikan dengan perisai dan baju perang serta motif *Vegvisir* sebagai ciri khususnya. Siluet busana yang didesain menggunakan siluet H [14] disesuaikan dengan karakteristik *fearless, tradition*,

adventurous dalam tema *Spirituality* [15]. Kedua, tahap pradesain melalui *moodboard* untuk membantu tujuan dan panduan perancangan busana [11]. Ketiga, perancangan atau desain, diwujudkan dengan menerapkan dan berpegang pada tahapan untuk 5W (*What, Who, Where, When, dan Why*), dan keempat adalah realisasi produk.

Keempat tahapan tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan pendekatan 5W+1H: *What, Who, When, Where, Why, dan How* untuk dapat menghasilkan desain koleksi busana sesuai data yang diperoleh. *What*, berkaitan dengan keunikan kapal, perisai, dan baju perang Bangsa Viking yang divisualisasikan ke dalam koleksi busana ORTHRAI. *Who*, berkaitan dengan sasaran dari koleksi busana siap pakai ORTHRAI yakni wanita dan pria dengan gaya hidup dan domisili area urban [8]. *Where*, berkaitan dengan target *market* wanita dan pria yang berdomisili di area urban pada beberapa kota Indonesia [9]. *When*, berkaitan dengan waktu yang tepat untuk pemasaran produk yang dirancang yaitu untuk *Fall/Winter Session* atau sekitar periode bulan September hingga akhir Februari. *Why*, berkaitan dengan alasan mengapa produk ini perlu dirancang yakni mengenalkan keunikan peninggalan budaya kapal *Longships* Bangsa Viking dengan karakter kuat dan tegas melalui koleksi busana bergaya kekinian sehingga diharapkan mampu menjadi salah satu referensi busana pria dan wanita. Dan *How*, berkaitan dengan realisasi produk dan visualisasi [18] representasi lambang kepala naga, perisai dan baju perang, serta simbol *Vegvisir* Bangsa Viking ke dalam koleksi busana ORTHRAI meliputi pembuatan pola, pemotongan dan di jahit kain menjadi busana, penerapan *manipulation fabric* (sablon dan *smock*), serta *finishing* atau penyempurnaan koleksi busana. Adapun terkait realisasi desain koleksi busana ORTHRAI melalui teknik *manipulating fabric* yang diterapkan sebagai berikut:

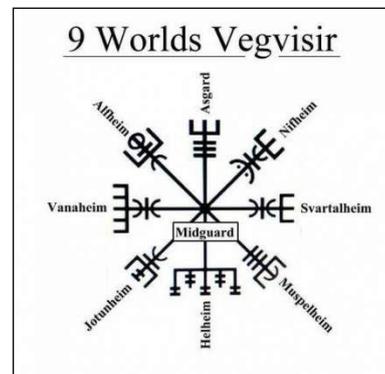
- 1) Mengadaptasi sisik naga dan baju jaring-jaring logam pada baju perang Bangsa Viking dengan menggunakan teknik *smock*.
- 2) Mengadaptasi simbol *Vegvisir* ke dalam koleksi busana menggunakan teknik sablon.

Adapun terkait realisasi 5W+1H di atas terkait waktu pemasaran yang tepat pada bulan September hingga Februari adalah karena mengikuti tren *fashion show* yang ada di luar negeri yakni bertepatan dengan datangnya musim gugur dan dingin yang dimulai sejak bulan September hingga Februari setiap tahunnya. Sebagian besar desain dan material busana yang digunakan oleh para perancang busana *Fall/Winter Session* berciri khas busana *layering* atau berlapis-lapis dan juga material yang cenderung tebal untuk memberikan rasa hangat saat dikenakan. Sedangkan target dari koleksi busana ORTHRAI ini diperuntukkan bagi pria dan wanita berusia 25-35 tahun dengan karakter yang cerdas, berani, senang berpetualang atau menyukai hal-hal

baru seperti *travelling*, dan pencinta alam, berjiwa bebas atau merdeka, independen, serta mudah bergaul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motif *Vegvisir* [17] Bangsa Viking menyerupai bentuk kompas, dengan delapan titik bermakna budaya dan spiritual. Sebagaimana kisah sejarah Bangsa Viking itu sendiri yang menggambarkan sebagai navigator [10] andal di lautan, mulanya Bangsa Viking menggunakan batu matahari yang terbuat dari kristal tunggal yakni *Iceland spar* (sejenis kalsit). Batu matahari memiliki sedikit kemiripan dengan *Vegvisir*, dan beberapa ahli percaya bahwa kompas Kristal tersebut menginspirasi bentuk simbol empat garis delapan titik. Kedelapan titik tersebut mirip dengan titik mata angin pada kompas.



Gambar 1. Simbol *Vegvisir*
(<https://avareurgente.com/id/simbol-vegvisir-makna-asal-usul-dan-sejarah>, 2023)

Adapun makna kedelapan titik *Vegvisir* [10] tersebut sebagai berikut:

- 1) *Algard: The Hero*, seorang pejuang yang dalam tahap pembenaran diri.
- 2) *Nifheim: The Shadow*, seorang pejuang yang sedang hilang arah dan menjadi versi yang salah dalam dirinya akan menjadi seorang petualang di dalam bayangan.
- 3) *Svartlheim: Acceptance*, seorang pejuang harus menerima dan memaafkan dirinya, serta siap menerima jalan pahit yang akan datang di depan.
- 4) *Muspelheim: Authenticity*, seorang pejuang harus mengesampingkan egonya dan mengenali segala keputusannya tanpa rasa takut.
- 5) *Helheim: Passion*, melancarkan perjalanan demi perjalanan.
- 6) *Jotunheim: Principles*, melihat prinsip-prinsip untuk lebih memahami kenyataan.
- 7) *Vanaheim: Practices*, tanpa aksi tidak akan ada gerakan. Tanpa gerakan, tidak akan ada perjalanan.
- 8) *Alfheim: Faith*, ujian terberat dalam perjalanan adalah iman. Pejuang harus menemukan keheningan untuk menumbuhkan kepercayaan

pada dirinya sendiri dan apa yang akan ditunjukkan oleh hasil perjalanannya tersebut.



Gambar 2. Aplikasi Simbol Vegvisir dengan Teknik Sablon (Kolonica, 2020)

Konsep penerapan simbol *Vegvisir*, kapal naga, baju dan perisai perang Bangsa Viking ditampilkan secara menyeluruh melalui *moodboard* [11] pada Gambar 3:



Gambar 3. *Moodboard* Koleksi ORTHRAI (Kolonica, 2020)

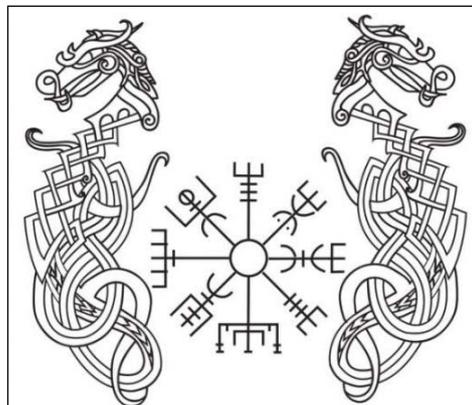
Elemen-elemen yang ditampilkan pada *moodboard* berisi palet warna keseluruhan koleksi busana di bagian kiri atas, referensi siluet busana, dan hal-hal yang menjadi inspirasi perancangan ORTHRAI disertai tampilan detail-detail yang akan diterapkan pada busana. Keseluruhan koleksi busana siap pakai ORTHRAI menampilkan desain dengan kesan *formal look* sebanyak empat desain. Pada setiap *look* terdapat *manipulating fabric* berupa sablon dan *smock*, terdiri atas tiga potongan pakaian yang longgar dan tidak membentuk siluet tubuh. Warna yang digunakan adalah warna identik dengan pakaian Bangsa Viking serta layar dari kapal yaitu cokelat, hitam, biru tua, putih, dan merah. Material yang digunakan didominasi oleh kain *toyobo*, *twist*, dan *drill* yang diberikan aplikasi motif *Vegvisir* pada setiap *outer* busananya.



Gambar 4. Eksperimen dan Aplikasi Teknik *Smock* pada Koleksi ORTHRAI (Kolonica, 2020)



Gambar 5. Koleksi ORTHRAI Tampak Depan (Atas) dan Belakang (Bawah) (Kolonica, 2020)



Gambar 6. Desain Motif *Stilasi* Lambang Kapal Naga dan *Vegvisir* pada Koleksi ORTHRAI (Kolonica, 2020)

Desain Look 1



Gambar 7. Desain Look 1 Koleksi ORTHRAI (Kolonica, 2020)

Pada Look 1 di Gambar 7, *outer* didesain siluet *crop top* bolero dengan *manipulating fabric smock* pada kain *toyobo* berwarna coklat tua untuk merepresentasikan penggambaran perisai besi yang kokoh. Pada bagian atasan *inner* menggunakan kain *toyobo* biru tua dan *twist* berwarna senada. Bagian bawahan berupa celana sepanjang betis menggunakan kain *drill* hitam berpadu coklat muda, serta aksesoris panjang seperti ekor (*penquin style*) berbahan *toyobo* merah dengan penerapan gambar naga yang disablon. Secara keseluruhan Look 1 ini untuk menggambarkan pakaian perang Bangsa Viking yang tegas, kuat, dan tidak mengenal adanya rasa takut.

Desain Look 2

Pada Look 2 pada Gambar 8, *outer* didesain dengan menggunakan kain *twist* coklat disertai aplikasi *smock* melalui teknik pecah pola dan penggabungan sablon bergambar naga dan juga simbol Vegvisir. Pada bagian atasan menggunakan kain *toyobo* biru tua, sedangkan bagian celana menggunakan kain *drill* hitam. Look 2 pada Gambar 8 merupakan penggabungan dua motif yang disablon yakni *Vegvisir* dan naga sebagai representasi Bangsa Viking tidak akan lepas dari *Vegvisir* ketika berperang dan saat melakukan penjelajahan lautan *Vegvisir* merupakan simbol seperti kompas yaitu untuk menentukan arah.



Gambar 8. Desain Look 2 Koleksi ORTHRAI (Kolonica, 2020)

Desain Look 3



Gambar 9. Desain Look 3 Koleksi ORTHRAI (Kolonica, 2020)

Pada Look 3 di Gambar 9, busana didesain *outer* penuh detail *smock* di bagian dada ke atas dengan bahan kain *twist* coklat, serta bagian *inner* terdapat siluet motif naga yang disablon. Kain *drill* hitam digunakan sebagai material utama bagian bawahan yakni rok terbuka (*slit*) bagian depan. Pada bagian *inner* rok, terdapat celana berbahan kain *toyobo* coklat tua, sehingga pada Look 3 ini mengesankan dua tampilan sekaligus yakni feminin

dan maskulin. Penerapan motif pada *Look 3* ini difokuskan pada simbol *Vegvisir* yang besar dan ditempatkan di bagian tengah belakang *outer*.

Desain *Look 4*



Gambar 10. Desain *Look 4* Koleksi ORTHRAI (Kolonica, 2020)

Pada *Look 4* di Gambar 10, *outer* bersiluet *crop top* bolero dibuat dengan bahan kain *twist* perpaduan coklat tua dan coklat muda. Aksesoris *smock* ditempatkan di bagian belakang *outer*. Sedangkan atasan *inner* menggunakan kain *toyobo* biru tua. Pada desain celana menggunakan kain *toyobo* coklat tua, aksesoris *list* merah, dan kain *drill* hitam yang diberikan aksesoris *smock* di bagian depan. Desain celana berlapis rok ini diterapkan sebagaimana busana adat bangsa *Skandinavia* saat ini, serta inspirasi dari Bangsa Viking yang mengenakan perlengkapan besi di bagian bawah sebagai bagian baju perang mereka.

KESIMPULAN

Koleksi busana siap pakai ORTHRAI yang terinspirasi dari Bangsa Viking (*kapal naga*, *baju dan perisai perang*, serta simbol *Vegvisir*) menerapkan dominasi warna-warna gelap. Koleksi ORTHRAI termasuk dalam kategori formal look dengan pendekatan gaya *sopan* (*modest wear*) yang tetap menarik dan *stylish*. Penempatan manipulasi fabric memiliki poin penting dalam perancangan koleksi ORTHRAI karena harus tetap memperhatikan fungsi utama dari perancangan pakaian itu sendiri yakni unsur kenyamanan dan kesempatan penggunaan busana (*occasion*) yang tepat. Inspirasi budaya dan pakaian perang Bangsa Viking yang disesuaikan ke dalam suatu koleksi busana siap pakai memiliki tantangan tersendiri

dalam merealisikannya karena keterbatasan jenis material yang ada.

SARAN

Penelitian ini merupakan implementasi ide atau topik yang berakar dari suatu tradisi atau budaya tertentu ke dalam desain busana. Penelitian dengan topik sejenis dapat dilakukan dan dikembangkan lebih baik lagi dengan adanya variasi dan data literatur yang mumpuni, mengingat tradisi maupun budaya Viking dan semacamnya cukup banyak ditemukan sebagai referensi utama penciptaan tokoh atau karakter film dewasa ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Salem Media, "Sejarah Viking: Tinjauan Budaya dan Sejarah", 23 Desember, 2023. [online]. Available: <https://www.historyonthenet.com/vikings-history-overview-culture-history-viking-age>. [Accessed: 24 Desember, 2023].
- [2] A. Windyandari & H. Hartono, "Aplikasi Alat Polishing Untuk Kelompok Pengrajin Batu Ambar Kecamatan Tembalang Kota Semarang Jawa Tengah", *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, Vol.2, No.3, pp.195-202, 2018.
- [3] A. M. Heen-Pettersen, "The Earliest Wave of Viking Activity? The Norwegian Evidence Revisited," *European Journal of Archaeology*, vol. 22, no. 4, pp. 523-541, 2019.
- [4] C. Etchingam, "Names for the Vikings in Irish Annals. In *Celtic-Norse Relationships in the Irish Sea in the Middle Ages 800-1200*", Brill, pp. 23-38, 2014.
- [5] N. Price, "Pirates of the North Sea? The Viking ship as political space. *Comparative Perspectives on Colonisation, Maritime Interaction and Cultural Integration*" United Kingdom: Equinox eBooks Publishing, pp. 149-176, 2016. Doi: 10.1558/equinox.27686.
- [6] M. Delvaux, "Patterns of Scandinavian bead use between the Iron Age and Viking Age, ca. 600-1000 ce", *Beads: Journal of the Society of Bead Researchers*, Vol. 29, No.1, pp. 3-30, 2017.
- [7] N. Price, "Ship-men and slaughter-wolves: pirate politics in the Viking Age. In *Persistent piracy: maritime violence and state-formation in global historical perspective*", London: Palgrave Macmillan UK, pp. 51-68, 2014.
- [8] J. Theodora & D. I. Aryani, "Pemaknaan tradisi Peh Cun di Indonesia: Visualisasi dalam koleksi Ready-to-Wear Deluxe bagi generasi muda dengan gaya hidup urban", *Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, Vol.6, No.2, pp.267-280, 2022.
- [9] F. Gunawan, D.I. Aryani, dan I.J. Tan, "Perancangan Busana Wanita Siap Pakai dengan Inspirasi Facial Mask Pada Opera

- Beijing”, *Visual Heritage* Vol. 4, No.2, pp. 148-162, 2022. DOI 10.30998/vh.v4i2.4884.
- [10] S. P. Ashby, “What really caused the Viking Age? The social content of raiding and exploration”, *Archaeological Dialogues*, Vol. 22, No.1, pp. 89-106, 2015.
- [11] L. A. Narwastu & A. D. Purnomo, "Padu Padan Wastra Indonesia pada Kreativitas Gen Z", *CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media*, Vol. 2, No. 1, pp.45-49, 2023.
- [12] L. J. Moleong, "*Metodologi Penelitian Kualitatif (36th ed.)*", Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- [13] D. Daryanto, "*Inovasi Pembelajaran Efektif*", Bandung: Yrma Widya, 2013.
- [14] G. Puspo, "*A-Z Istilah Fashion*", Jakarta: Gramedia, 2013.
- [15] Bekraf Indonesia, "*Indonesia Trend Forecasting Singularity 2019-2020*", Jakarta: BD+A Design, 2019.
- [16] O. Holm, "Trading in Viking-Period Scandinavia-A Business Only for a Few? The Jämtland Case", *Viking and Medieval Scandinavia*, Vol.11, pp.79-126, 2015.
- [17] S. Reese, "*Simbol Vegvisir - Makna, Asal-usul dan Sejarah*", 28 Maret, 2023. [online]. Available: <https://avareurgente.com/id/simbol-vegvisir-makna-asal-usul-dan-sejarah>. [Accessed: 24 Desember, 2023].
- [18] M. Febrianti & M. Buduroh. Visualisasi Penokohan Purasara Dalam Hikayat Purasara Sebagai Penanda Jejak Pertunjukan Wayang Kulit Pada Abad Ke-19. *Candrarupa* Vol.2 No.1, pp. 9-22, 2023. DOI : <https://doi.org/10.37802/candrarupa.v2i1.301>.