

INOVASI BUDAYA VISUAL INDONESIA BERIDENTITAS PADA ERA GLOBALISASI

Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia yang Beridentitas

Elvira Yesica G

Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang

elvira.yesica@student.umn.ac.id

Abstrak

Globalisasi yang secara deras hadir mempengaruhi beberapa aspek kebudayaan Indonesia salah satunya adalah budaya visual yang hingga kini belum memiliki asas yang proposional baik dalam desain modern Indonesia. Studi pustaka yang dilakukan dari buku, jurnal, ataupun referensi lain yang mendukung pengkajian, membuka wawasan baru dalam menangani hal tersebut. Inovasi kreatifitas dan desain untuk menjadikan budaya tradisi sebagai sumber inspirasi dan didukung dengan kesenian Indonesia yang memadai membuka kesempatan budaya visual Indonesia yang beridentitas mampu berkembang dan mendunia.

Kata kunci: globalisasi, seni, desain, inovas, identitas, budaya visual, Indonesia

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Mubah (2011) mengutip Scholte (2001) mengungkapkan bahwa globalisasi menjadi hal yang marak terdengar dan tidak dapat dipungkiri keberadaannya sejak awal abad 21. Seiring dengan bertambah pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, gerakan globalisasi semakin meluas ke seluruh sudut dunia. Penyebarannya berlangsung secara cepat dan tidak terbatas pada negara-negara maju, berkembang maupun miskin. Pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi yang didukung dengan arus deras globalisasi merupakan dua proses yang saling berkaitan dan mendukung. Tak ada globalisasi tanpa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Bila masyarakat tidak berpikir secara global, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga berjalan lambat. Maka dari itu, globalisasi menjadi sebuah fenomena yang tak terelakkan.

Dari fenomena tersebut, budaya visual (*visual culture*) juga memperlihatkan perkembangan yang semakin pesat dalam era globalisasi. Dunia yang memiliki ketergantungan terhadap kehidupan sosial, politik, kebudayaan, ekonomi, pendidikan, dan keberagaman teknologi seperti: televisi,

gadget, internet, media sosial, video dan sebagainya menjadi penyebab perkembangan budaya visual tersebut terjadi.

Budaya visual tidak dapat dilepaskan dari desain yang saling melengkapi satu sama lain. Namun, terdapat berbagai isu penting yang diangkat menjadi pokok kajian dan pemikiran dalam ilmu desain dan budaya visual antara lain pengembangan teori-teori desain, metodologi desain, ilmu dasar bidang desain, kajian lintas disiplin antara desain dengan bidang lainnya, kajian sejarah desain dan budaya visual pada umumnya, dampak sosial karya desain, strategi desain, Bahasa visual dengan berbagai aspeknya, desain dan pembangunan, pengembangan desain futuristik dan juga emotional design (*neuroscience design*). Kajian ilmu desain dan visual sebagai masih relatif baru berkembang, memungkinkan upaya pengkajian dan penjelasan dalam budaya kontemporer yang sedang berkembang kini serta mengkaji juga budaya visual Indonesia yang telah berkembang.

Kondisi tersebut digerakkan oleh perkembangan peradaban visual selama beberapa sepuluh tahun terakhir yang tidak lepas kebangkitannya oleh teknologi informatika dan komunikasi, sehingga penelusuran budaya visual tidak dapat lagi hanya dibatasi dari sesuatu yang tampak saja, namun mencakup nilai-nilai, ideologi, dan mentalitas para pelakunya (Sunarya, 2017).

1.2 Permasalahan

Latar belakang tersebut didasari pada era modern kini yang tak dipungkiri adanya arus globalisasi yang sangat cepat mempengaruhi beberapa aspek kebudayaan di Indonesia salah satunya adalah budaya visual. Sachari (2007) menjelaskan bahwa dalam konteks budaya visual, desain dapat dipahami sebagai suatu aktivitas dan karya budaya teraga dan memiliki makna demi peradaban masyarakat yang berkembang. Namun, banyak pemikir Indonesia berpendapat bahwa desain modern Indonesia belum memiliki landasan yang kuat di negeri sendiri, bahkan belum diposisikan secara proposional dalam kebudayaan Indonesia abad-20 secara historis sejak pemerintahan kolonial membangun artefak desain modern (hlm.4).

1.3 Tujuan Penelitian

Mengetahui esensi seni dalam kebudayaan Indonesia, dan desain sebagai hal yang berkaitan erat dengan inovasi mampu mempengaruhi identitas budaya visual agar, khususnya bangsa Indonesia mampu memosisikan diri pada era globalisasi sembari membangun daya saing budaya.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penyusunan makalah ini adalah metode studi kepustakaan yang dilakukan dari buku, jurnal, ataupun referensi lain yang mendukung penelitian.

3. Pembahasan

3.1 Globalisasi dan Kesenian Indonesia

Arus globalisasi memang sangat besar dampaknya terhadap seni dan budaya. Hubungan budaya yang terjadi melalui media massa dalam era globalisasi menyadarkan dan memberikan informasi akan keberadaan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal. Dengan demikian, mampu memberikan masukan bagi perubahan dan pengembangan nilai-nilai dan pandangan masyarakat yang terlibat dalam proses ini. Seni dan budaya bangsa Indonesia memiliki keterkaitan akan kekuatan etnis dari berbagai macam daerah juga tidak dapat lepas dari pengaruh kontak budaya dengan globalisasi. Sehingga diperlukan

pengembangan bersifat global, namun tetap mempertahankan identitas kekuatan lokal, etnis atau sesuai dengan kearifan lokal guna melakukan penyesuaian terhadap perubahan yang terjadi. Kesenian tradisional yang beragam merupakan aset kebudayaan nasional, butuh pengembangan yang mampu menyentuh hingga ke esensi kehidupan kesenian yang bersangkutan.

Pada keadaan yang sebenarnya, kesenian Indonesia memiliki kesempatan yang sangat cukup terbuka dalam mengadaptasi berbagai seni dari luar. Hal tersebut didukung oleh kekayaan seni yang dimiliki Indonesia sangat memadai untuk dikembangkan menjadi budaya visual Indonesia yang mendunia. Dengan demikian, upaya perbaikan menjadi tindakan yang perlu diperhatikan agar kesenian tradisional yang mampu berbuah menjadi budaya visual yang mendunia dapat terlaksana dengan tetap mengacu pada kekuatan nilai asli dan kearifan lokal (Surahman, 2013).

3.2 Budaya Visual

Menurut Sachari (2007) budaya visual merupakan salah satu wujud kebudayaan konsep yang memiliki nilai dan kebudayaan materi (benda) yang mampu ditangkap oleh indera mata (visual) untuk meningkatkan kualitas hidupnya serta dipahami sebagai tautan pikiran manusia.

Budaya visual meliputi sebuah hakikat dari struktur budaya pembentuknya, pilar-pilar tersebut berupa inovasi teknologi, ideologi komunikasi, politik kebudayaan, dinamika sosial, tuntutan ekonomi hingga segala sesuatu yang memiliki sifat mendasar akan pembangunan sebuah peradaban.

Berdasarkan hal tersebut, budaya visual melingkupi berbagai aspek yang berkaitan dengan wujud akhir sebuah gagasan manusia untuk 'mendunia, antara lain sebuah karya desain, karya seni rupa (dalam lingkupan arti yang luas), berbagai bentuk komunikasi visual, perumahan, media cetak, iklan, video klip, film, siaran televisi, mode pakaian hingga kebutuhan sehari-hari serta ke dalam bentuk yang lebih sederhana seperti kancing baju, kunci, dan sebagainya.

Sebuah kebudayaan dibentuk oleh proses transformasi yang panjang, dinamika yang terjadi membuat budaya visual kerap terbentuk dari adanya pergeseran nilai yang memiliki kecenderungan akan korelasi yang bertautan dengan berbagai wacana kebudayaan yang luas. Dengan demikian, hampir semua komponen yang melingkupi kebudayaan saling mempengaruhi serta memosisikan diri sepadan dengan berbagai wujud

'kekuatannya'. Bahkan tidak menutup kemungkinan bahwa satu kebudayaan dan sub-sub kebudayaannya mengalami penghancuran ataupun pelenyapan, sehingga hanya menyisakan 'jejak' historisnya saja. Kehidupan budaya visual yang dinamis tersebut, menjadikan dunia desain yang dapat dipahami sebagai salah satu aktivitas budaya yang mengandung nilai dan terpengaruh oleh kondisi social di zamannya.

Ungkapan budaya visual yang memiliki sifat paling fungsional serta termasuk menjadi bagian kehidupan sehari-hari masyarakat dapat dipandang sebagai desain. Dalam kehidupan masyarakat modern, desain merupakan 'operasi-operasi' kebudayaan yang mampu menyentuh sisi paling dalam mengenai arti pentingnya hidup mendunia. Desain menjadi wujud atas pencapaian kecerdasan manusia untuk menundukkan alam yang dapat segera diperhatikan oleh indera secara visual. Maka dari itu, desain merupakan wujud visual yang teraga (nyata, terlihat) dan bersifat urgen untuk dicermati.

3.3 Desain dan Pemahamannya

Menurut Sunarya (2017) desain dalam wujud karya tidak dapat semerta-merta disimak sebagai artefak, namun meliputi nilai-nilai budaya dan perubahan sosial ekonomi yang terdapat didalamnya seperti dalam industri kreatif. Desain bukan merupakan hasil yang mampu berdiri sendiri; tetapi sebagai tatanan peradaban yang hidup, sebagai 2 bentuk gabungan interaktif sinergis antara manusia, alam, dan lingkungan sosialnya dalam arti yang luas dan substantif.

Desain memiliki unsur kesejarahan beserta identitasnya diyakini memiliki makna tersendiri. Di negara-negara maju, desain telah dianggap sebagai sesuatu yang mewakili peradaban bangsa, lantas mengakomodasi perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan, seni, dan nilai nilai yang berlaku di masyarakat.

Sunarya (2017) mengutip Imam Santosa (2009 : 1 – 6), setiap benda –dalam hal ini objek desain / desain produk– selain berfungsi praktis berdasarkan manfaat langsung, juga mempunyai muatan muatan lain yaitu bersifat simbolis atau maknawi.

Meskipun begitu, pada hakikatnya setiap benda atau objek selalu mempunyai dua fungsi, yaitu : fungsi praktis dan fungsi estetik. Oleh karena itu, peran desain sebagai salah satu muara dari budaya dan seni, maka memiliki peran strategis yang sarat dengan aneka tata nilai dan ungkapan budaya, yang berfungsi sebagai media yang bertitik tolak pada totalitas hasrat dan keinginan manusia sebagai upaya guna mewujudkan wahana dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Karya dan kegiatan desain ditafsirkan sebagai satu atau sekelompok tanda bermakna budaya, sebagai kode dalam konteks kebudayaan. Pemahamannya dapat disimak dari muatan konotatif (karya fungsional) atau muatan denotatif (jejak peradaban). Dengan begitu, perkembangan desain dapat digali ke dalam :

1. Latar belakang dari perubahan masyarakat modern yang terjadi, khususnya dalam kaitan dengan nilai nilai masyarakatnya;
2. Meninjau aspek sosial, pola pikir, identitas, dan peristiwa penting yang berhubungan dalam penelusuran jejak sejarah desain.
3. Penelaahan kemajuan ide atau gagasan desain / inovasi dan teknologi beserta dampak sosialnya;
4. Pengertian akan perkembangan gagasan desain / inovasi serta pengaruhnya terhadap faham estetika, gaya hidup, dan dinamikanya (Sachari dan Sunarya, 1999 : 8).

Sunarya (2017) mengutip John A. Walker (1989) bahwa gaya dalam desain merupakan terjemahan dari 'style', yang berasal dari bahasa Latin 'stilus' dan memiliki arti 'a writing implement' atau 'penerapan (cara) menulis'. Dengan kata lain, cara seseorang menulis merupakan cerminan atau ekspresi karakter seseorang. Cara tersebut juga dimaksudkan kepada seseorang / desainer untuk menghasilkan karya desain produk industri kreatif yang mampu mengeluarkan karakter dari desainernya. Dengan demikian, dalam konteks ini, gaya bersifat publik, tidak individual. Seorang desainer produk industri kreatif dapat memilih gaya yang ada untuk dijadikan selaku media ekspresi karya karyanya, atau menggabungkan gaya desain yang ada ke dalam bentuk baru. Neo klasisme, Vistorian Gothic dan sebagainya adalah salah beberapa contoh gaya baru yang telah lahir pada masa peradabannya, termasuk bila desainer menggunakan pengaruh gaya desain seperti dari : Malaysia, Thailand, Cina, India, Jepang, bahkan Korea (hlm.153).

3.4 Inovasi

Inovasi dengan kreatifitas dapat dikatakan sebagai sebagai puncak desain dan secara substantiv tidak bisa dilepaskan dari dunia gagasan manusia, yaitu: unsur akal (rasio, logika, pikiran, ide) dan unsur rasa (kreatifitas, intuisi, ilham, selera, nilai nilai). Inovasi (kreatifitas) dan desain menjalin hubungan yang saling menguntungkan, yakni sebagai sistem karya budaya fisik yang lahir dari berbagai pertimbangan pikir, gagasan, rasa, dan jiwa perancangannya, serta tidak lepas dari faktor luar menyangkut penemuan di bidang IPTEK, lingkungan sosial, tatanilai, dan budaya, kaidah estetika, kondisi ekonomi dan politik, hingga gambaran terhadap perkembangan yang terjadi di masa depan.

Upaya dalam menerapkan pendekatan inovasi desain yang menghasilkan produk yang inovatif, inovasi desain dalam konteks kreatifitas adalah 'panasea' bagi jalan buntu kreatifitas, bahwa inovasi desain ini didasari atas kegiatan eksplorasi terhadap keunggulan dan keunikan material serta ide desain untuk dikembangkan menjadi produk yang memiliki orijinalitas dan nilai fungsi yang baru.

Di sisi lain, dunia kreatifitas mengisyaratkan adanya konsep yang memusat, terfokus dan praktek dari karya-karya desain yang kreatif, berasal dari bakat-bakat individu yang berkolaborasi dengan industri budaya dalam skala besar, melalui penggunaan media teknologi baru dalam era digital. Kemunculan dunia kreatifitas yang berwajah baru ini, akibat dari perubahan yang terjadi dalam bidang teknologi dan ekonomi global serta meluasnya penggunaan berbagai bentuk media interaktif (seperti komputer berkemampuan tinggi), serta eksploitasi komersial dari barang dan jasa berbasis HaKI.

Sehingga secara singkat, desain merupakan budaya benda modern, pada hakikatnya dibangun dengan melibatkan aspek imaji manusia dalam memandang dunia, penguasaan teknologi, pemahaman ilmu, dan nilai estetika. Berawal dari imaji kreatif manusia membangun dunianya kemudian atas dukungan ilmu pengetahuan, kemahiran teknologi serta nilai estetika teraga

menjadi produk yang bermanfaat secara fungsional, maupun bermakna dalam peradaban manusia (Sunarya.2017)

3.5 Identitas dan Kearifan lokal

Telah menjadi perbincangan yang luas bahwa kekayaan tradisional sebagai modal yang merupakan padanan yang seimbang untuk menghadapi tantangan inovasi desain kini. Zaman telah berubah, banyak nilai-nilai yang terkandung pada budaya tradisi tidak berlaku lagi, larangan yang terkandung dalam artefak tradisional sudah banyak yang hilang dan dilanggar, proses ini menjadi kewajaran dan selalu terjadi pada tiap tahapan sejarah. Namun, fondasi dalam pencarian nilai tambah yang khas akan Indonesia masih bertumpu pada kekayaan dan warisan sejarah. Disini, sudah selayaknya inovasi dengan kreatifitas dan semangat eksplorasi desain yang tinggi menjadikan budaya tradisi sebagai sumber inspirasi yang tak ada habis-habisnya (Sunarya.2017)

Sunarya(2017) mengutip Widagdo(1997) bahwa tradisi dan modernisasi selalu mengalami tarik-menarik. Sejarah telah menunjukkan hal tersebut. Butuh pemilihan strategi yang bijak dalam memilih dan memilih, apakah dengan spektrum yang luas dengan mencoba segala kemungkinan yang terbuka begitu saja atau memilih yang lebih sempit, yang memperhatikan kekuatan dan kelemahan sendiri. Kedua pilihan tersebut pasti terdapat kelebihan dan kekurangannya. Namun, satu hal yang perlu menjadi pertimbangan para desainer adalah apabila ingin mengembangkan pola, ragam artefak tradisional sebagai pokok rancangan, diperlukan pengetahuan yang cukup mengenai makna dan arti dalam ragam artefak tradisional tersebut. Dengan benar-benar memahami ragam hias, teknik, falsafah rancangan pada artefak tradisional yang kaya tersebut tidak menutup kemungkinan akan lahirnya inovasi yang khas Indonesia melalui kreatifitas yang berkembang (hlm.5-6).

Seluruh hasil budaya suatu (suku) bangsa adalah sosok dari jati diri pemiliknya. Namun, jati diri bangsa itu bukanlah sesuatu yang harus statis. Seperti yang diungkapkan oleh Rudito (2013) bahwa kebudayaan harus bersifat adaptif, cenderung berubah setiap saat, dan bersifat dinamik dalam menghadapi lingkungan manusia yang cenderung selalu berubah. Maka sifat kebudayaan akan bergantung pada lingkungannya dan pada kuatnya inti budaya yang ada (hlm.1).

Sunarya(2017) mengutip Sedyawati(2006) bahwa ungkapan-ungkapan budaya dan fungsi-fungsi dalam berbagai pranata dapat mengalami perubahan karena rangsangan atau tarikan dari gagasan-gagasan baru yang datang dari luar masyarakat yang bersangkutan. Pada suatu titik, rangsangan dari luar tersebut bisa memiliki potensi yang sangat besar tekanannya sehingga bukan hanya sekedar memperkaya, melainkan justru melepas akar budaya yang digantikan dengan isi budaya yang sama sekali baru dan tidak terkait dengan aspek tradisi manapun.

Bila hal itu terjadi, menandakan bahwa warisan budaya sudah tidak mempunyai kekuatan untuk membentuk jati diri bangsa. Situasi dapat terjadi lebih 'lunak', yakni jati diri budaya lama berubah oleh pengambil alihan unsur budaya lain lebih kurang secara besar-besaran atau dapat dikenal dengan 'akulturasi'. Hal tersebut pada kesempatannya mampu membentuk suatu sosok baru, namun masih membawa serta sebagian warisan budaya lama yang dapat berfungsi sebagai ciri identitas yang berlanjut (hlm. 382 – 383).

Sunarya (2017) mengutip Rohidi (2000) berpendapat bahwa berdasarkan paparan di atas, berkaitan dengan artefak sebagai persinggungan antarbudaya dalam ranah kesenian, maka kesenian dalam hal ini dipandang sebagai bagian yang menyatu secara fungsional dan kejiwaan dalam kebudayaan yang tidak terlepas oleh dukungan masyarakat tertentu, sehingga dapat dikatakan bahwa setiap masyarakat, secara sadar maupun tidak sadar, mengembangkan kesenian sebagai ungkapan dan pernyataan rasa estetik yang merangsangnya sejalan dengan pandangan, aspirasi, kebutuhan, dan gagasan-gagasan yang mendominasinya. Seperangkat nilai dan asas yang berlaku pada masyarakat berwenang untuk mengatur keberlangsungan proses pemuasan kebutuhan estetik tersebut. Oleh karena itu, proses tersebut mempunyai kecenderungan untuk direalisasikan dan diwariskan pada generasi selanjutnya (hlm. 2, 4 – 5).

Sunarya (2017) mengutip Sparke (2004) mengungkapkan pemahaman atas identitas disini, berkaitan tentang cara materi dirancang menjadi objek budaya, yang bisa

dimanipulasi dan digunakan oleh kelompok, lembaga, dan negara dalam membentuk identitas, lalu mengkomunikasikannya ke khalayak (hlm. 84 – 95). Menurut Sunarya (2017) mengutip Sadali (2000) menyatakan bahwa identitas adalah ciri khas dari kepribadian yang berkaitan erat dengan wujud sekumpulan kualitas yang memancar dari seseorang/sesuatu/wujud estetika/masyarakat. Sekumpulan kualitas yang memancar tersebut adalah eksistensi kepribadian atau identitas (hlm.13).

Identitas dirancang untuk mewakili (suku) bangsa, yang dirancang untuk dapat dimanipulasi dan digunakan oleh kelompok-kelompok, lembaga, dan masyarakat untuk membentuk identitas dan komunikasinya dalam sejumlah besar orang.

Dapat melalui upaya menggunakan rancangan artefak untuk dirancang dan citraan sebagai sarana mengekspresikan diri dan mencoba untuk meyakinkan orang lain tentang apa yang mereka yakini, atau inginkan, baik dalam bidang ekonomi, politik, teknologi atau budaya unggulan.

Menurut Sunarya (2017) mengutip Sparke (2004), strategi untuk menghubungkan budaya material dengan identitas masyarakat saat ini pada dasarnya bisa dilakukan, dengan melihat kembali ke tradisi atau sekaligus mengambil orientasi ke masa depan dan mengembangkan program 'seni menjadi industri' dengan bentuk-bentuk baru dan identitas modern yang selaras dengan kekinian (hlm. 95).

Sunarya (2017) mengutip Heskett (2012) menyatakan bahwa objek dan lingkungan dapat digunakan oleh manusia untuk membangun dan mengekspresikan identitas. Pembangunan identitas berjalan lebih jauh daripada ekspresi yang dilakukan oleh seseorang. Hal tersebut dapat menjadi usaha yang disengaja oleh individu, organisasi, bahkan bangsa, untuk membuat citra tertentu dan makna, bahkan keunggulan yang dinilai dan dipahami orang lain. Kini kebanyakan orang menjadikan identitas pribadi sebagai pilihan karena sebagai ekspresi dari sesuatu yang diwariskan atau sebagai cara pemeliharaan kualitas bahkan mentransformasi diri (hlm.125).

4. Kesimpulan

Seni dan budaya bangsa Indonesia memiliki keterkaitan akan kekuatan etnis yang tidak dapat lepas dari pengaruh kontak budaya dengan globalisasi. Sehingga diperlukan pengembangan bersifat global yang tetap mampu mempertahankan identitas kekuatan lokal, etnis

atau sesuai dengan kearifan lokal demi menciptakan budaya visual yang mampu bersaing.

Budaya visual melingkupi berbagai sudut pandang yang berkaitan dengan wujud akhir sebuah gagasan manusia untuk 'mendunia', antara lain sebuah karya desain, karya seni rupa (dalam lingkupan arti yang luas), dan sebagainya. Budaya visual yang memiliki sifat paling fungsional serta termasuk menjadi bagian kehidupan sehari-hari masyarakat dapat dipandang sebagai desain. Dalam kehidupan masyarakat modern, desain merupakan 'operasi-operasi' kebudayaan yang mampu menyentuh sisi paling dalam mengenai arti pentingnya hidup mendunia.

Inovasi dengan kreatifitas dan semangat eksplorasi desain yang tinggi menjadikan budaya tradisi sebagai sumber inspirasi yang tak ada habis-habisnya.

Dengan demikian, esensi seni dan desain sebagai hal yang berkaitan dengan inovasi yang mampu mempengaruhi identitas budaya visual Indonesia terlihat jelas memiliki peran masing-masing yang bersinergi dan saling melengkapi. Hal tersebut bertujuan agar bangsa Indonesia mampu memosisikan diri pada era globalisasi sembari membangun daya saing budaya.

4.1 Saran

Dari pembahasan yang telah disimpulkan, terdapat beberapa saran yang dapat diperhatikan, yaitu:

1. Desainer dan seniman Indonesia harus dapat memanfaatkan kemajuan dan hadirnya globalisasi secara benar.
2. Desainer Indonesia tetap memiliki semangat untuk eksplorasi terhadap keunggulan dan keunikan material serta ide desain untuk dikembangkan menjadi produk yang memiliki orijinalitas dan nilai fungsi yang baru, khususnya menjadikan budaya tradisi sebagai sumber inspirasi yang tak ada habis-habisnya.
3. Masyarakat perlu berperan aktif dalam pelestarian budaya daerah masing-masing dan budaya bangsa pada umumnya.

5. Pustaka

- Mubah, S. (2011). Strategi Meningkatkan Daya Tahan Budaya Lokal dalam Menghadapi. <http://journal.unair.ac.id>, 24. Retrieved September 28, 2018, from <http://journal.unair.ac.id/filerPDF/03%20Safri%20Strategi%20Meningkatkan%20Daya%20Tahan%20Budaya%20Lokal%20Safri%20mda.pdf>
- Rudito, B. (2013). *Bebetei Uma Kebangkitan Orang Mentawai: Sebuah Etnografi*. Yogyakarta: Gading dan Indonesian Center for Sustainable Development (ICSD).
- Sachari, D. A. (2007). *Budaya visual Indonesia: membaca makna perkembangan gaya visual karya desain*. (S. Lemeda Simarmata, Ed.) Jakarta: Erlangga. Retrieved September 27, 2018
- Sunarya, Y. Y. (2017, Maret 13). *Desain dalam Konstelasi Inovasi, Identitas, dan Industri Kreatif*. Retrieved from researchgate.net: https://www.researchgate.net/publication/314869232_Desain_dalam_Konstelasi_Inovasi_Identitas_dan_Industri_Kreatif
- Surahman, S. (2013, Januari - April). Dampak Globalisasi Media Terhadap Seni dan Budaya Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 2, 29 - 38.
- Surahman, S. (2013). Dampak Globalisasi Meida terhadap Seni dan Budaya Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, Jurnal Komunikasi.