

8

TANTANGAN DALAM PENCIPTAAN SENI RUPA TRADISI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

KARSAM

Received: 8 April 2019; Accepted: 12 Mei 2019; Published: 17 Mei 2019

Ed. 2019; 2 (2): 330 - 338

Abstract

The industrial revolution 4.0 was an era where all aspects were made, carried out, carried out with tools and facilities that were all modern including the creation of traditional art. The order of human behavior in work that cannot keep up with changes in the digital age will be marginalized. This condition can marginalize and even destroy the existence of traditional art. This research was carried out by using qualitative method in which data are obtained from observation, literature review and direct practice in the field, where the author is the actor of the creation of traditional art. The purpose of this study is to preserve and preserve the existence of traditional fine art on this earth, so the creators (Artists, Masters, Kriyawan, Craftsmen, etc.) must be able to use media, tools, materials, facilities that develop in this time. The author hopes that this research can benefit readers, researchers, reviewers and traditional art actors to continue working in this era of industrial revolution 4.0 without abandoning traditional artistic values.

Keywords: Penciptaan, Seni Rupa Tradisi, Revolusi Industri 4.0

PENDAHULUAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah bagaimana menyikapi atau menghadapi gejolak yang terjadi di era revolusi industri (RI) 4.0, dalam penciptaan seni rupa tradisi kepada para pelaku atau penciptanya agar terus tetap berkarya dan mampu berdaya saing. Hal ini dilatarbelangi oleh masa sekarang yang serba digital, berfikir digitalisasi, berkarya dengan smart, media sosial yang semakin bebas, penjualan yang serba on line, dan lain sebagainya. Masa ini yang disebut sebagai zaman now atau zaman revolusi industri (RI) 4.0.

RI adalah suatu perubahan yang bertumpu pada peristiwa, kejadian atau kondisi sebelumnya. RI, yaitu perubahan secara besar-besaran ke ekonomi industri dari kegiatan ekonomi agraris dengan menggunakan mesin untuk mengolah

bahan mentah menjadi bahan siap pakai. Jauh sebelum era RI 4.0, peristiwa demikian telah terjadi di era RI 2.0. Pada saat itu ekonomi global sedang berada di puncak perubahan yang sebanding dengan munculnya RI 2.0. Kurniawan (2018) sejarah RI dapat dikelompokkan menjadi, 4 (empat), hal ini juga dijelaskan oleh Kepala Kebijakan Teknologi dan Kemitraan WEF, Zvika Krieger yang menjabat sebagai perwakilan pertama Departemen Luar Negeri AS untuk Silicon Valley dari 2016 hingga 2017 menyatakan kepada CNBC International, Selasa (15/1/2019) ada tema umum pada masing-masing RI: penemuan teknologi spesifik yang mengubah masyarakat secara fundamental (<https://www.cnbcindonesia.com>), yaitu:

1. Penemuan mesin uap pertama sekitar tahun 1760 di Inggris oleh JAMES WATT (1736–1819), dikenal dengan era RI1.0. Dengan adanya mesin uap ini memungkinkan proses manufaktur baru, kearah penciptaan pabrik. Proses produksi dengan menggunakan air sebagai kekuatan utama dan kekuatan uap untuk mekanisasinya (KARSAM, 2011: 121).
2. Datang seabad kemudian, diperkirakan pada 1860/70 yang ditandai dengan produksi massal, dikenal dengan nama RI 2.0. Munculnya industri industri baru seperti listrik, baja, dan minyak. Selain itu era ini ditandai sejumlah penemuan penting seperti mesin pembakaran internal, telepon, dan bola lampu.
3. Dengan adanya penemuan komputer, semi konduktor, dan internet pada tahun 1960, dikenal dengan nama RI3.0. Era ini menggunakan elektronik dan teknologi informasi sebagai kekuatan untuk otomatisasi proses produksi. RI ke 3.0 ini juga disebut sebagai digital revolution.
4. Sedikit berbeda dari yang ketiga di atas RI4.0 muncul karena ada penyebab, yaitu: adanya kesenjangan antara penyusutan biologis dan dunia digital, fisik dan percepatan perubahan teknologi.

Pada era RI tahun 1870an, di bidang seni dan desain, terjadilah peristiwa yang disebut sebagai seni rupa murahan akibat dikerjakan oleh mesin, sehingga muncul gerakan yang disebut dengan gerakan art nouveau dan art and craft movement.

KARSAM (2011: 131) menjelaskan, RI1.0 merupakan titik awal yang penting. Pada saat itu terjadilah perombakan pola pikir masyarakat, terutama tentang keberadaan seni dan kerajinan. Kemungkinan menghasilkan barang-barang

“bercita rasa seni” yang diproduksi mesin dalam jumlah yang banyak. Hal ini menimbulkan perdebatan-perdebatan antara seni sebagai seni murni dan seni sebagai *handicraft*.

Pada saat RI1.0 melahirkan craft, ini merupakan satu hal baru. Sebelum RI 1.0 bisa dikatakan belum ada “ilmu” tentang desain. Setelah itu baru dimulai membuat benda-benda craft dengan sebutan desain. Seiring dengan itu muncul kata desainer sebagai seorang yang merancang desain. Ide desainer bisa datang dari seni era PraSejarah, Yunani ataupun Abad Pertengahan dengan gaya Rococo, Baroque, dan Renaissance bahkan campuran dari semuanya. Munculnya kembali nilai-nilai kehidupan peradaban klasik merupakan harapan dalam berkesenian juga kebebasan dalam berkarya (SOEKMONO, 1981: 111).

Dengan dukungan teknologi, kondisi ini dapat menimbulkan produk kerajinan menjadi banyak namun dengan kualitas yang kurang memadai, bahkan tidak berkualitas sama sekali. Peristiwa inilah yang melatarbelakangi munculnya gerakan yang menentang dalam bentuk Art and Craft Movement.

Terjadilah dua gerakan pada tahun 1851, yaitu satu penolakan dan satu mendukung. Penolakan timbul karena mesin dianggap menciptakan proses dehumanisasi. Bagi yang mendukung menganggap hadirnya mesin memudahkan pekerjaan manusia sebagai alat produksi. Reaksi penolakan dalam seni dan kriya muncul gerakan romantik/romantis. Romantisisme sangat menitikberatkan perasaan dan hak individu untuk mengungkapkan pemikiran. Hegel adalah filsuf romantis yang terkenal. Beliau berpendapat bahwa seni dapat menyembuhkan keresahan manusia akibat tekanan lingkungan atau alam. Art and Craft movement dan Art Nouveau merupakan gerakan romantis yang paling

menonjol dalam dunia seni dan kriya (ARIEF ADITYAWAN S., 1999: 11).

Impresionisme dan simbolisme merupakan satu diantara aliran seni rupa yang turut memperkaya gaya Art nouveau ini. Desain di Eropa ketika itu dapat melakukan perubahan dalam penciptaan gaya baru dengan menggabungkan tradisi lama yang sudah ada dengan budaya asing. Mereka mampu membawa warna dari kultur luar dunianya sebagai bagian unsur/ide penciptaannya yang digabung-kan dengan warna lokal kulturenya sendiri. Peristiwa ini menjadikan Art Nouveau sebagai seni komersil pertama yang secara konsisten menggunakan unsur keindahan untuk mempertinggi nilai-nilainya. Masa kini dunia memasuki era baru, yaitu: revolusi industri ke empat (RI 4.0), Era ini kekua-tannya bertumpu pada RI ketiga. RI 4.0 ini ditandai dengan bergabungnya beberapa teknologi. Tahap ini masyarakat untuk memperoleh internet dengan cara interkoneksi yang sangat cepat. RI4.0 akan mengakibatkan terjadinya pasar-pasar baru, akan terjadi kesenjangan pada masalah ketenagakerjaan. Mesin-mesin dalam bentuk robot mampu mengatasi pengurangan tenaga kerja manusia. Kondisi ini dapat menimbulkan kesenjangan sosial disektor perekonomian. Namun RI 4.0 ini dapat-memberikan kesejahteraan dan kenyamanan bagi para inovator dan tenaga penyedia pelayanan jasa, termasuk investor dan pemegang saham. Mereka dapat keuntungan royalti dari pembayaran lisensi atas penggunaan HKI. Dampaknya adalah terjadi perbedaan penghasilan antara pekerja dengan ketrampilan rendah dengan pekerja yang berkompentensi tinggi.

Belum diketahui secara pasti di masa depan peristiwa apa yang akan terjadi. Tetapi yang jelas, kondisi ini harus direspon secara komprehensif dan terintegrasi yang melibatkan seluruh pemangku kepentingan politik global.

Dari sektor publik dan swasta, sampai akademisi, dan tentunya masyarakat sipil yang di dalamnya adalah para pelaku seni. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah diskriptif kualitatif. Data diperoleh dengan pengamatan secara mendalam, kajian literatur dan praktik langsung di lapangan. Dimana penulis adalah pelaku penciptaan seni rupa tradisi. Laporan dipaparkan-dalam bentuk diskriptif kualitatif. Melalui laporan penelitian ini diharapkan kepada para pembaca, khususnya pencipta seni rupa tradisi, mampu terus berkarya dan berdaya saing global.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.Seni Rupa Tradisi

Seni adalah hasil imajinasi atau pengungkapan ekspresi manusia. Salah satu cabang seni adalah seni rupa, yaitu seni yang dapat dinikmati oleh mata dan dirasakan oleh rabaan. Sedangkan seni rupa tradisi adalah seni rupa yang proses penciptaan karyanya dilakukan secara turun temurun dari generasi kegenerasi berikutnya. Dalamweb [https://pasberita.com/ pengertian-seni-rupa/](https://pasberita.com/pengertian-seni-rupa/) dijelaskan bahwa kata tradisional berasal dari kata “tradisi” yang berarti kebiasaan suatu lembaga atau kelompok, artifak ataupun perilaku berdasarkan aturan atau norma tertentu. Aturan-aturan tersebut bisa tertulis maupun tidak tertulis yang secara turun temurun, diturunkan dari generasi kegenerasi berikutnya. Dalam web tersebut juga dijelaskan,bahwa seni rupa tradisional adalah hal-hal yang berhubungan dengan nilai-nilai filosofi dalam komunitas masyarakat tertentu masih dijaga keutuhan dan kemurniannya secara turun-temurun. Contohnya adalah patung suku Asmat, ukiran Toraja, batik tulis keraton dan lain-lain.Berikut ini adalah contoh-beberapa karya seni rupa tradisional:



Gambar 1. Ukirkayu
(Sumber: Koleksipribadi)



Gambar 2. Anyaman
(Sumber: Koleksipribadi)



Gambar 3. Senilukistradisi
(Sumber: google.com)



Gambar 4. Batik
(Sumber: Koleksipribadi)

Selanjutnya, dalam web [https://pasberita.com/pengertian-seni-rupa/dijelaskan Seni Rupa Tradisional memiliki ciri, sebagai berikut](https://pasberita.com/pengertian-seni-rupa/dijelaskan%20Seni%20Rupa%20Tradisional%20memiliki%20ciri,%20sebagai%20berikut):

- 1) Bersifat distinktif, antara kebudayaan satu dengan yang lain berbeda.
- 2) Bersifat impulsif, hanya spontanitas saja.
- 3) Mengutamakan kegunaan, lebih dari estetika.
- 4) Penciptaannya selalu berdasarkan pada filosofi sebuah aktivitas dalam suatu budaya, bisa berupa aktivitas religius maupun seremonial/ istanasentris.
- 5) Terikat dengan pakem-pakem tertentu.
- 6) Tidak terpengaruh aliran dalam akademisi dan ruang lingkup seni murni.

Di atas tela hdijelaskan bahwa seni rupa tradisi adalah seni rupa yang sudah turun temurun dari leluhurnya dan berkembang hingga saat ini. Pada era RI 2.0, KARSAM (2007) menjelaskan bahwa pada awalnya seni rupa dibagi menjadi dua, yaitu seni rupa murni (*fine art*) dan seni rupa terapan (*applied art*). Seni terapan ini yang kemudian berkembang dengan nama craft/handicraft, seni kriya, kraf tangan, dan seni kerajinan. Pada era tersebut tidak ada pengelompokan atau penyebutan seni rupa tradisi. Bahkan istilah desain baru muncul seiring dengan berkembangnya aliran-aliran dalam seni rupa.

Seni rupa murni adalah seni yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan batin senimannya. Tanpa mempertimbangkan fungsinya, namun jika hasilnya-dapat difungsikan itu bukan menjadi tujuan utama penciptaannya. Seni rupa murni memiliki nilai ekspresi dan artistik yang tinggi. Contohnya lukisan, dan patung.

Seni rupa terapan adalah seni yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, tetapi harus tetap memiliki nilai estetika. Pada seni rupa terapan fungsi karya (nilai guna, keamanan dan kenyamanan) menjadi perhatian utama dalam

penciptaannya, sehingga seniman kurang bebas dalam mengekspresikan dirinya.

Seiring dengan berkembangnya jaman
OSWALD KULPE dalam h
ttps://ilmuseni.com/dasar-seni/cabang-cabang-
seni membagi cabang seni, sebagai berikut:

a. Seni Audio (Auditory Art)

Seni audio merupakan seni yang dapat dinikmati melalui indera pendengaran, cabang ini meliputi:

- 1) Seni Musik, contoh: musik instrumental dari alat tunggal seperti piano.
- 2) Seni Sastra, contoh: pembacaan puisi
- 3) Seni Suara, contoh tembang.

b. Seni Visual (Visual Art)

Seni visual adalah seni yang dinikmati melalui indera penglihatan (mata). Seni visual dikelompokkan menjadi dua, yaitu seni 2D dan 3D dimensi.

- 1) Seni dua dimensi, contoh: lukisan, gambar
- 2) Seni tiga dimensi, patung.

c. Seni Audio Visual (Auditory Visual Art)

Seni audio visual adalah seni yang dapat dinikmati oleh indera pendengaran sekaligus indera penglihatan, meliputi:

- 1) Seni tari, seni yang menyajikan perpaduan antara nada dan gerak.
- 2) Seni drama, yaitu seni yang menyajikan perpaduan visual, gerak, dan kata.
- 3) Seni opera, yaitu seni yang menyajikan perpaduan visual, gerak, dan nada.

Berdasarkan cara menikmatinya, seni dibagi menjadi:

a. Seni Rupa

Seni rupa adalah seni yang dapat dinikmati dengan indera peraba dan indera penglihatan.

b. Seni Tari

Seni tari yang disajikan melalui gerak, selaras dengan irama, wirasa, wiraga. Dilakukan secara teratur menurut pola tertentu.

c. Seni Musik

Seni musik merupakan seni yang menggunakan media bunyi oleh senimannya sebagai sarana pengungkapan ekspresi. Dengan indera pendengaran (*audio*) untuk menikmati seni ini.

d. Seni Sastra

Seni sastra adalah seni yang diciptakan dalam bentuk tulisan contoh puisi.

e. Seni Teater atau Drama

Seni teater merupakan seni yang diciptakan dengan menggabungkan cabang seni lainnya yang terdiri dari unsur rupa, gerak dan suara/musik.

2. Seni Berwawasan Teknologi

Perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan, dan seni, dapat mengadopsi berbagai pengetahuan dan munculah pengetahuan baru. Terobosan baru di bidang pengetahuan yang berhubungan dengan seni adalah munculnya cabang seni baru yang berhubungan dengan pemanfaatan alat-alat canggih. Cabang pengetahuan seni yang berhubungan dengan pemanfaatan teknologi adalah munculnya cabang seni, seperti sinema (pendokumentasian), sinetron (seni peran), audio-visual (keproduseran) dan lain-lain.

Munculnya seni berlandaskan teknologi menjadi tanda bahwa pengembangan seni dan pengetahuan kesenian yang berkaitan dengan wawasan teknologi dapat menjadi sarana bagi para seniman menggunakan alat-alat canggih untuk digunakan sebagai sarana penciptaan seni.

3. Penciptaan Seni Rupa Tradisional, Masa Kini (Revolusi Industri 4.0)

Karya seni rupa tradisional diciptakan dan dibentuk kembali dengan mengikuti aturan yang ketat berdasarkan sistem yang sesuai dengan keyakinan tertentu yang berada di masyarakat (<https://pasberita.com/pengertian-seni-rupa/>). Pada umumnya karya senirupa dibuat dan ditemukan di daerah yang masih memegang erat adat istiadat atau norma yang diwariskan para leluhur. Contohnya adalah lukisan tradisional di Bali. Proses penciptaan lukisan tradisional di Bali baik objek maupun tekniknya dari zaman dahulu hingga kini masih tetap sama. Perkembangan senirupa di Eropa, istilah seni-rupa tradisional ini menjadi otoritas penguasa agama (gereja), raja dan para bangsawan. Peristiwa ini sangat kuat di era abad pertengahan. Atas aturan gereja maka timbul pemberontakan yang kemudian muncul gerakan Renaissance.

Berlangsung dalam rentang waktu yang panjang, para seniman tradisional menciptakan karya seni mengikuti aturan yang telah ditetapkan sesuai "selera" institusi-institusi.

Kemajuan teknologi, Perubahan sistem sosial dan budaya masyarakat berperan besar mempengaruhi perubahan fungsi benda-benda yang diciptakan oleh para seniman tradisional. SUPRIASWOTO (2018) menjelaskan di era global ini, kriya logam tetap hadir. Hasil ciptaan kriya logam yang baru semakin kompleks, memberi bukti nyata bahwa budaya Indonesia yang didukung keahlian seni kriya logam di nusantara, telah-memberi andil mewariskan keahlian itu secara turun-temurun. Generasi kegenerasi melakukan proses pengembangan, penerusan pengetahuan, teknologi, dan keahlian secara berkesinambungan.

PONIMIN (2018) menjelaskan perubahan hidup tradisional menuju gaya hidup yang lebih maju dan kompleks membutuhkan perubahan budaya pada struktur dan fungsi dari bentuk

masyarakatnya. Perubahan termasuk dalam mentransformasi budaya artifek masa lalu kedalam nilai teori, nilai-nilai sosial, nilai-nilai ekonomi dan nilai-nilai estetika. Perkembangan kehidupan manusia yang tak terlepas dari nilai lama berupa budaya lokal, di dalamnya termasuk artifak masa lalu. Apabila mereka mampu merubah perilaku dan piranti hidupnya dengan interaksi antara budaya lokal dengan global, untuk memecahkan kepentingan masa kini adalah guna memecahkan masalah-dalam kehidupan, tetapi tidak menceraubur dari akar budayanya. Proses perubahan dari wujud pengembangan hendaknya menunjukkan berbagai variasi antara lain: penemuan (*invention*) dan difusi (penyebaran).

Menempatkan budaya masa lalu untuk kepentingan budaya masa kini adalah dengan melakukan tindakan kreatif dengan menghidupkan kembali budaya lokal termasuk budaya artifak agar dapat berdampak kultural yang positif yang kongkrit dan kritis, serta menggelitik emosional estetika masyarakat masa kini melalui inovasi wujud, makna dan teknis. Sebagai contoh kegiatan dari pernyataan di atas, yaitu penulis sebagai anggota peneliti, yang diketuai oleh Dr. Bramantijo dari Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta (STKW) Surabaya melakukan penelitian dalam penciptaan seni batik tradisional di Tuban yang disebut batik gedhog. Batik tradisional ini awalnya menggunakan duri tumbuhan dan jarum sebagai alat untuk cocohan. Cocohan merupakan teknik membuat Gedhog Tuban yang sudah berlangsung secara turun temurun. Untuk mengikuti perkembangan ini, maka kami berupaya menciptakan alat baru sebagai sarana cocohan. Alat ini pada saat ini dalam proses pengurusan hak cipta (BRAMANTIJO, 2017-2018).

Penggunaan kemasan dalam berkarya seni juga dianggap penting. Dalam hal ini penulis juga mengembangkan kemasan batik Gedhog Tuban dari bahan alam asli dari Tuban, yaitu dari daun

lontar (BRAMANTIJO, 2017). Selain dari alat dan kemasan, penulis juga memandang perlu adanya pengembangan bahan yang digunakan dengan tetap memperhatikan nilai-nilai tradisi. Penggunaan pewarna batik dari bahan kimia sudah berkembang keseluruh dunia. Kini masyarakat dunia lebih menyukai produk batik dengan menggunakan pewarna alam. Oleh karena itu penulis juga mengembangkan pewarnaan alam sebagai warna batik (BRAMANTIJO, 2017). Penggunaan warna alam ini sangat didukung oleh keberadaan negara Indonesia yang kaya akan tumbuhan. Banyak tumbuhan yang bisa digunakan sebagai bahan pewarna batik, seperti, daun tom, mengkudu, mahoni dan masih banyak lagi (ALAMSYAH, 2018). Setelah pengembangan alat, bahan, dan kemasan, makahal penting yang harus dilakukan dalam penciptaan atau pengembangan seni rupa tradisi adalah memanfaatkan internet. Penggunaan internet ini secara khusus dapat digunakan dalam jual beli karya.

Pada masa kini yang dikenal dengan era revolusi industri 4.0 para pelaku pasar, pengusaha, dan pencipta seni dalam berkarya seni haruslah *Smart products* (Produk pintar) & *Services and Smart factory* (layanan dan pabrik pintar), meliputi:

- Inovasiproduk
- Proses inovasi
- Agen otonom
- Jaringan digital

Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Pembelajaran (2018), bahwa sebagian besar perusahaan menggunakan teknologi untuk menjual produk mereka secara on line. Indonesia perlu meningkatkan kualitas ketrampilan tenaga kerja dengan teknologi digital.

Merujuk dari pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa untuk menghadapi masa sekarang

ini dalam usaha penciptaan karya seni rupa tradisi, para seniman (kriyawan, pengrajin, dan lain-lain) harus meningkatkan kualitas ketrampilan/skillnya dalam penggunaan teknologi. Hal ini berlaku juga kepada pembuat alat dan bahan harus mampu memanfaatkan teknologi. Sementara para penyebarannya termasuk di dalamnya adalah jual beli harus bisa memanfaatkan internet, sebagai penjualan secara online.

KESIMPULAN

Revolusi industri 4.0 adalah sebuah masa dimana manusia berfikir secara digitalisasi. Semua tatanan kehidupan bermasyarakat bisa dilakukan secara cepat. salah satu contoh adalah jual beli online, ojek online atau grab.

Dengan adanya jual beli online, dengan mudah para seniman untuk mendapatkan alat dan bahan untuk penciptaan seni. Bahkan dengan mudah seniman bisa jualan secara online hasil karyanya. Penciptaan karya seni rupa tradisi untuk memecahkan kepentingan masa kini adalah dengan memanfaatkan teknologi dan menggabungkannya dengan nilai-nilai tradisi tanpa mencerabut dari akar budayanya. Proses perubahan dari penciptaan atau pengembangan hendaknya menunjukkan penemuan dan difusi. Pencipta karya seni di era RI 4.0 ini haruslah *Smart products* (Produk pintar) & *Services and Smart factory* (layanan dan pabrik pintar).

Pengembangan atau penyebaran karya seni rupa tradisi termasuk di dalamnya adalah jual beli harus bisa memanfaatkan internet, sebagai penjualan secara online.

SARAN

Seberapa besarnya pengaruh teknologi dalam penciptaan karya seni, nilai-nilai dahulu yang masih kental dengan adat istiadat yang merupakan nilai-nilai luhur bangsa, jangan sampai ditinggalkan dalam penciptaan karya seni rupa tradisi.

Perkembangan kehidupan manusia yang tak terlepas dari nilai lama berupa budaya lokal, di dalamnya termasuk artifak masa lalu dapat dikembangkan menjadi budaya baru dengan interaksi dengan global, tetapi tidak menceraub dari akar budayanya. Proses perubahan dari wujud pengembangan hendaknya menunjukkan berbagai variasi antara lain: penemuan dan difusi.

DAFTAR PUSTAKA

ALAMSYAH.

2017. *Kerajinan Batik dan Pewarnaan Alami 136 Kerajinan Batik dan Pewarnaan Alami*. Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi E-ISSN: 2599-1078. Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang – Indonesia. Url:<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/endogami/article/.../13410>.

ARIEF ADITYAWAN S.

1999. *Tinjauan Desain: Dari Revolusi Industri Hingga Postmodern*. Jakarta: UPT Penerbitan Universitas Tarumanegara.

BRAMANTIJO, KARSAM, TOTOK P.

2017. Laporan Ibm Dana Ristekdikti. Ibm Perajin TenunGedhog di Kabupaten Tuban.

BRAMANTIJO, M JUNAIDI HIDAYAT.

KARSAM dan MAHJUDIN.

- 2017-2018. Laporan Penelitian Strategi Nasional Institusi (Dana Ristekdikti). *“Pengembangan Desain Motif Cocohan dan Desain Kemasan Pada Batik Gedhog Tuban Sebagai Upaya Revitalisasi dan Meningkatkan Daya Saing Produk Ukm”*

BRAMANTIJO, M JUNAIDI HIDAYAT.

KARSAM dan MAHJUDIN.

2017. *The Image Product Of The Locality And Product Branding Towards Tuban Gedhog Handmade Batik Through Packaging*. *Proceeding, 6th International Seminar On Nusantara Heritage*. Tahun: 2017. Issn: 978-602-9164-17-6. Bali: Institut Seni Indonesia, Denpasar.

KARSAM.

2007. *Tinjauan Desain Dari Zaman Prasejarah Hingga Postmodern*. Surabaya: Stikom Surabaya.

KARSAM.

2011. *Buku Tinjauan Desain I*. Surabaya: Stikom Surabaya.

KRIEGER, ZVIKA.

2018. (<https://www.cnbcindonesia.com>). Diakses tanggal 10 Oktober 2018.

KURNIAWAN, ILMANZA RESTUADI.

2018. *Tantangan Pendidik Dalam Mempersiapkan Hard & Soft Skills Alumni Di Era Industry 4.0*. Materi Pertemuan DosenS tikom Surabaya, 31 Agustus 2018.

PONIMIN, DR. M.HUM.

2018. *Kontribusi Artefak Budaya Masa Lalu Dalam Proses Kreasi Artistik Kriya Keramik Masa Kini: (Berkreasi Kriya Era Global dengan Spirit Budaya Lokal)*. Makalah yang Disampaikan dalam Rangka Festival Tantular 18 September 2018 Di Museum Mpu Tantular Sidoarjo.

SUKMONO, R., DRS.

1981. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia*. Ed. Ke-3. Jakarta: Yayasan Kanisius.

SUPRIASWOTO, DR.

2018. *Kriya Logam Yang Hidup Dan menghidupi*. Makalah yang Disampaikan dalam Rangka Festival Tantular 18 September 2018 di Museum Mpu Tantular Sidoarjo.

Internet:

Pengertian Seni Rupa Tradisional, Modern dan Kontemporer, Lengkap Beserta Contohnya!.2018. <https://pasberita.com/pengertian-seni-rupa/>. Diakses tanggal 10 Oktober 2018.

Cabang Cabang Seni dan Contohnya. 2018. [https://ilmuseni.com/dasar-seni/cabang-cabang seni](https://ilmuseni.com/dasar-seni/cabang-cabang-seni). Diakses tanggal 2 April 2019.