

**KOLABORASI KREATIF DENGAN PRINSIP BERBAGI MANFAAT
SECARA ETIS MELALUI DESAIN**
Studi Kasus Program Inovatif dan Kreatif Melalui Kolaborasi Nusantara
(IKKON) – Badan Ekonomi Kreatif

Hastjarjo Boedi Wibowo

*School of Design, Universitas Bina Nusantara
hastjarjobw@yahoo.com*

ABSTRACT

Inovatif dan Kreatif melalui Kolaborasi Nusantara (IKKON) is a program that places a person or a group of creative collaborators in a region in Indonesia that aims to encourage and assist the development of local creative economic potential. Ethical Benefit Sharing is the essence of IKKON in collaboration. Direct observation and joining the IKKON team at the assignment site is conducted by the author in order to provide an elaboration of how the IKKON program is implemented and what impact it will have on the parties involved. Any enjoyable events or not that experienced by the team in the collaborative process can be a valuable learning obstacles in cultural differences sometimes become convenience. Ensuring mutual understanding is the power to collaborate in creating the great creation inspired by local culture and heritage. IKKON's works can be a reflection of the ability of Indonesian youth to create quality products and have a good value. IKKON can be a medium to open a broad insights of how to understand each other and work together for Indonesia

Keywords: design, creative, innovative, collaborative, culture, heritage, ethical

ABSTRAK

Inovatif dan Kreatif melalui Kolaborasi Nusantara (IKKON) adalah program yang menempatkan seseorang atau sekelompok pelaku kreatif pada suatu wilayah di Indonesia yang bertujuan untuk mendorong dan membantu pengembangan potensi ekonomi kreatif lokal. Kolaborasi yang saling memperoleh manfaat secara etis (Ethical Benefit Sharing) merupakan esensi dari IKKON. Memberikan gambaran bagaimana program IKKON ini dilaksanakan dan apa dampaknya bagi para pihak yang terlibat dengan melakukan pengamatan langsung dan bergabung dengan tim IKKON bekerja dilakukan oleh penulis. Berbagai kejadian dalam proses kolaborasi baik menyenangkan maupun tidak menjadi bagian dari pembelajaran. Perbedaan budaya terkadang menjadi hambatan ada kalanya juga memudahkan. Berusaha saling memahami merupakan kekuatan untuk berkolaborasi dalam menciptakan karya-karya terbaik yang diinspirasi budaya dan warisan budaya lokal. Karya-karya IKKON dapat menjadi cerminan atas kemampuan anak bangsa Indonesia dalam menciptakan produk berkualitas dan bernilai kebaikan. IKKON dapat menjadi wahana untuk membuka wawasan untuk saling memahami dan berkarya bersama untuk Indonesia

Kata Kunci: desain, kreatif, inovatif, kolaborasi, budaya, warisan budaya, lokal, etis

PENDAHULUAN

Inovatif dan Kreatif melalui Kolaborasi Nusantara (IKKON) merupakan program yang digagas dan dilaksanakan oleh Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf). IKKON adalah program yang menempatkan seseorang atau sekelompok pelaku kreatif pada suatu wilayah di Indonesia yang bertujuan untuk mendorong dan membantu pengembangan potensi ekonomi kreatif lokal. Dalam pelaksanaannya diharapkan para peserta program IKKON dan masyarakat lokal dapat saling belajar, berbagi, berinteraksi, bereksplorasi, dan berkolaborasi sehingga masing-masing pihak yang terlibat dapat saling memperoleh manfaat secara etis (*Ethical Benefit Sharing*) berkelanjutan.

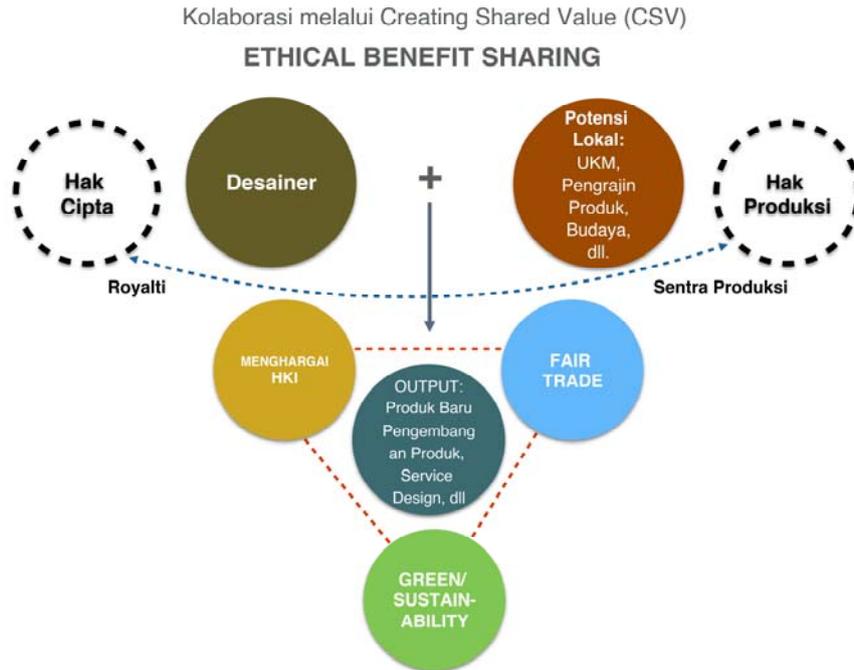


Gambar 1. Skema IKKON
Sumber: Bekraf, 2016

IKKON memberikan ruang bagi para desainer untuk berkarya dengan memanfaatkan sumber daya lokal yang hasilnya berdampak sosial sekaligus ekonomi. Hal merupakan kecenderungan dari bidang desain yang harus responsif terhadap masalah-masalah sosial dan ekologi. Victor Papanek mengatakan bahwa desain jika menjadi lebih bertanggungjawab secara ekologi dan responsif terhadap sosial harus menjadi revolusioner dan radikal (kembali ke akarnya) dalam akal sehat (Papanek, 1985). Desainer harus mau bekerja jauh dari kenyamanan kota untuk menjemput inspirasi dan menjadi produktif di pelosok Indonesia sebagai kontribusi untuk bangsa.

Adapun tujuan dari IKKON sebagai berikut.

- Meningkatkan kapasitas SDM setempat, kualitas dan daya saing produk lokal serta menciptakan ekosistem ekonomi kreatif yang kondusif, yang pada akhirnya menciptakan kesempatan kerja dan kesejahteraan masyarakat.
- Menjadi wadah bagi para peserta pelaku ekonomi kreatif untuk lebih memahami potensi lokal sebagai sumber inspirasi dalam berkarya serta menciptakan kolaborasi dalam berkarya yang saling membawa manfaat bagi kedua belah pihak.
- Membangun jejaring industri kreatif seperti kemitraan, *information sharing* dan *knowledge/skill exchange* antara pelaku kreatif lokal, *stakeholders* dan para peserta program IKKON.



Gambar 2. Skema Kolaborasi IKKON berbasis *Creating Shared Value (CSV)*
 Sumber: Bekraf, 2017

IKKON bukanlah program hibah desain atau desain *probono* yang diberikan kepada para pelaku ekonomi kreatif di daerah namun menggunakan konsep *Creating Shared Value (CSV)* yaitu menciptakan manfaat bersama. Istilah ini diadopsi dari istilah strategi bisnis yaitu sebuah konsep yang menekankan pentingnya memasukkan masalah dan kebutuhan sosial dalam perancangan strategi perusahaan. CSV merupakan pengembangan dari konsep tanggung jawab sosial perusahaan (Porter & Kramer, 2006: 78-92). Sebagai program kegiatan ekonomi kreatif tentunya harus berujung pada peningkatan ekonomi yang membawa dampak secara sosial pada masyarakat. Peserta IKKON yang terdiri dari para profesional secara sadar terlibat sebagai bentuk dari tanggung jawab sosial profesi. Tanggung jawab sosial ini tidak serta merta dengan melakukan kerja *probono* namun melalui bentuk kolaborasi yang menciptakan manfaat bersama. Jadi di sini terjadi pemberdayaan dalam dua sisi baik dari peserta IKKON maupun para mitra lokalnya.

Ada tiga nilai utama yang ditekankan pada program IKKON yaitu:

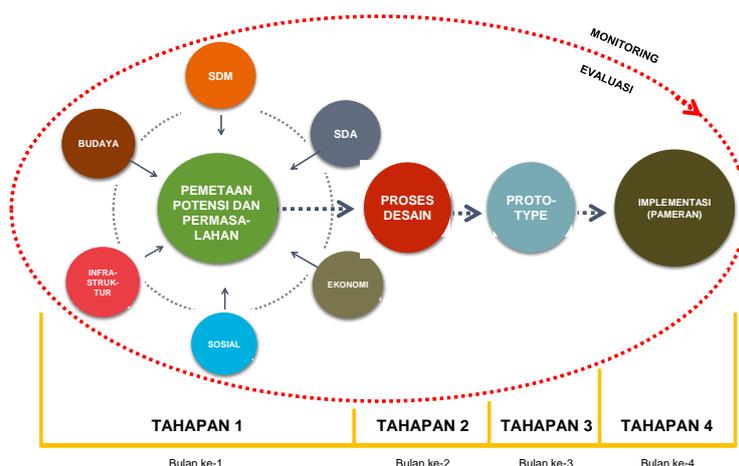
- Menghormati hak kekayaan intelektual;
 Hak kekayaan intelektual adalah hak yang timbul dari kemampuan berpikir atau olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia (Sari & Simanunsong, 2007: 112). Dalam program IKKON terjadi penciptaan karya kreatif yang oleh para desainer yang kemudian diwujudkan oleh para mitra lokalnya. Untuk itu perlu disepakati bagian mana yang menjadi hak desainer dan pada bagian yang mana menjadi hak para mitra lokal. Pada skema di atas terlihat bahwa desainer sebagai pencipta mendapatkan royalti atas ciptaannya dan mitra lokal mendapatkan hak eksklusif sebagai sentra produksi.
- *Fair Trade*
 Menurut Pekerti dalam situsnya <http://pekerti.com/id/fair-trade-2/apa-itu-fair-trade/> menyatakan bahwa *fair trade* adalah sistem perdagangan berkelanjutan yang berusaha untuk membantu produsen (perajin, petani, nelayan, dsb) yang

terpinggirkan melalui sistem pembayaran yang adil, kondisi tempat kerja yang layak, bantuan teknis (seperti desain, pembukuan), program sosial, kesetaraan, transparansi, saling mempercayai, dan menjaga lingkungan. Hal ini sebagai salah satu upaya untuk menciptakan ekonomi yang berkelanjutan dan pasar baru di antara negara-negara berkembang, sementara di sisi yang lain menjaga nilai-nilai dan tradisi lokal. Prinsip ini penting dikembangkan oleh IKKON agar semua pihak yang terlibat dalam rantai produksi dapat sejahtera.

- **Keberlanjutan**
 Pengertian berkelanjutan di sini mencakup pemakaian material secara bijak tidak merusak lingkungan dengan memperhatikan daya dukung alam. Produk yang dibuat dalam program IKKON umumnya tidak diproduksi secara massal dan lebih menekankan pada kualitas. Karena produk dalam jumlah terbatas nilainya menjadi tinggi dan ketersediaan bahan baku lokal menjadi terjamin dan terjaga. Selain itu produk IKKON juga saat ini meminimalkan penggunaan bahan-bahan kimia yang merusak alam, diharapkan pada suatu saat akan dapat menggunakan 100% material ramah lingkungan. Keberlanjutan juga menyangkut terbangunnya ekosistem ekonomi kreatif yang produktif. Hal ini akan menjamin keberlanjutan ekonomi masyarakat lokal.

PELAKSANAAN IKKON

Dalam pelaksanaannya IKKON memiliki beberapa tahapan yang secara garis besar sebagai berikut:



Gambar 3. Tahapan Pelaksanaan IKKON
 Sumber: Bekraf, 2017

Kegiatan yang paling awal sebelum IKKON dimulai yaitu sosialisasi, panggilan terbuka kepada para calon peserta, seleksi tim IKKON, dan pembekalan. Sosialisasi untuk menjaring calon peserta dilakukan di beberapa kota besar di Indonesia. Lingkup profesi yang dilibatkan meliputi arsitek, desainer produk, desainer komunikasi visual, desainer interior, desainer *fashion*, desainer tekstil, videographer, fotografer, antropolog, penasihat bisnis, manajer lapangan, spesialis media, dan didampingi seorang mentor. Komposisi ini dapat berubah dalam tiap tahun penyelenggaraan dengan melihat dinamika yang terjadi. Seleksi meliputi tiga tahap yaitu administrasi, wawancara, dan asesmen. Tiap penyelenggaraan IKKON, seleksi diikuti oleh hampir 500 calon peserta yang dinyatakan lolos sebagai peserta sebanyak 60 orang.

Memasuki pelaksanaan IKKON akan ada beberapa tahapan sebagai berikut:

- Tahapan ke-1 Pemetaan Potensi dan Permasalahan
Pada tahap ini tim IKKON melakukan pemetaan potensi dan permasalahan di daerah di mana ditempatkan. Pemetaan potensi meliputi potensi ekonomi, sosial, budaya, SDM, SDA, Infrastruktur, di samping itu juga memetakan permasalahan yang ada. Menjadi tugas para desainer untuk memberikan solusi atas permasalahan yang ada melalui pendekatan desain.
- Tahapan ke-2 Proses Desain
Pada tahap ini memasuki proses desain di mana para desainer membuat konsep desain dan mengembangkannya. Para desainer dibantu anggota tim lainnya mengeksplorasi konten dan sumber daya lokal menjadi ide-ide yang diwujudkan menjadi desain final.
- Tahapan ke-3 *Prototype*
Tahap ini merupakan tahap pembuatan purwarupa (*prototype*) di mana para desainer bekerja sama secara intensif dengan para mitra lokalnya. Kemampuan teknis mitra lokal ini akan sangat menentukan kualitas dari purwarupa yang dihasilkan. Purwarupa pertama ini akan dievaluasi dan diperbaiki sampai tahap layak untuk dikomersialisasikan.
- Tahapan ke-4 Pameran
Pameran lokal merupakan bentuk laporan kemajuan IKKON dan sebagai wahana untuk menginspirasi khalayak bagaimana sumber-sumber lokal dapat dielaborasi menjadi produk berkualitas dan bernilai ekonomi.

Sejak program IKKON digulirkan telah menjangkau 10 kota/kabupaten pada tahun 2016 di Sawahlunto – Sumatera Barat, Pesawaran – Lampung, Brebes – Jawa Tengah, Rembang – Jawa Tengah, dan Ngada – NTT. Pada tahun 2017 dilaksanakan di Bojonegoro – Jawa Timur, Banyuwangi – Jawa Timur, Banjarmasin – Kalimantan Selatan, Belu – NTT, dan Toraja Utara – Sulawesi Selatan. Pada tahun 2018 IKKON akan dilaksanakan di Siak – Riau, Belitung – Bangka Belitung, Singkawang – Kalimantan Barat, Dompu – NTB, dan Wakatobi – Sulawesi Tenggara.

HASIL - HASIL IKKON

Secara umum hasil-hasil IKKON dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- Produk berupa barang
Berupa pengembangan produk yang sudah ada maupun produk baru yang diinspirasi budaya, material, dan keahlian lokal. Pendekatan IKKON dalam pengembangan dan penciptaan produk lebih ke arah inovasi. Jadi produk dihasilkan dengan prinsip *local value, contemporary spirit* yaitu produk yang diinspirasi oleh nilai lokal dan dijiwai semangat kekinian yang universal.
- Produk berupa layanan
Berupa desain layanan (*service design*) untuk membantu pengembangan destinasi pariwisata berbasis masyarakat. Desain layanan adalah kegiatan perencanaan dan pengorganisasian orang, infrastruktur, komunikasi, dan komponen material layanan agar meningkatkan kualitas dan interaksi antar penyedia layanan dan pelanggan (Dervojoeda, 2014: 3).
- Kolektif *brand*
Brand lokal yang dirancang dan dikembangkan untuk kepentingan bersama antara masyarakat lokal dengan tim IKKON. Penciptaan kolektif *brand* ini menjadi jembatan untuk keberlanjutan.

Berikut ini sebagian contoh hasil dari program IKKON:



Gambar 4. Tenun Berotan
Sumber: Tim IKKON Sawahlunto, 2016

Tenun berotan merupakan salah satu bentuk inovasi tim IKKON Sawahlunto yang dilakukan di sentra tenun Silungkang. Kombinasi antara benang dan rotan yang ditenun menghasilkan bentuk unik yang dapat diterapkan sebagai elemen produk interior dan kegunaan lainnya.



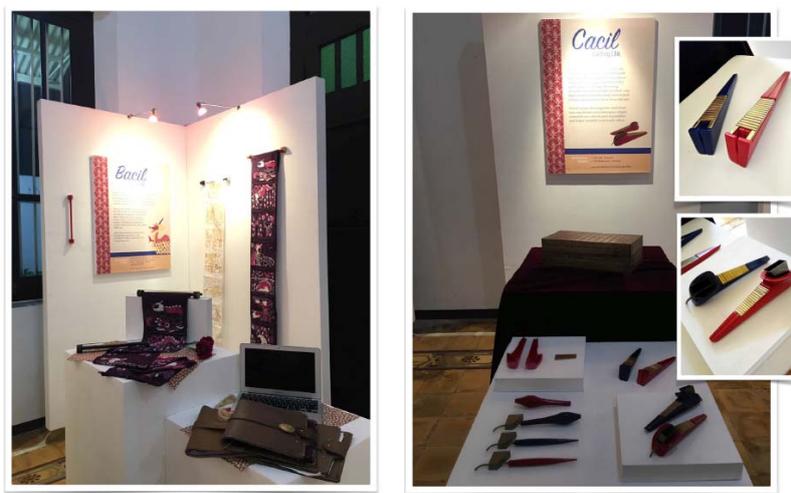
Gambar 5. Baju Remaja Tapis
Sumber: Tim IKKON Pesawaran, 2016

Menapis tanpa menggunakan benang emas ternyata menghasilkan produk *fashion* yang lebih segar dan muda. Terjadi perluasan pasar ketika tapis menjadi trendi di mana anak-anak muda tidak lagi enggan menggunakan pakaian bertapis yang biasanya hanya digunakan untuk upacara adat atau hiasan dinding. Terobosan ini merupakan jawaban atas sulitnya mendapatkan benang emas bagi para perajin tapis yang sangat tergantung kepada para pengepul. Tim IKKON Pesawaran memberikan solusi atas permasalahan benang emas tanpa mengganggu pihak-pihak yang sudah lebih dahulu eksis dalam bisnis tapis dengan benang emas di Pesawaran.



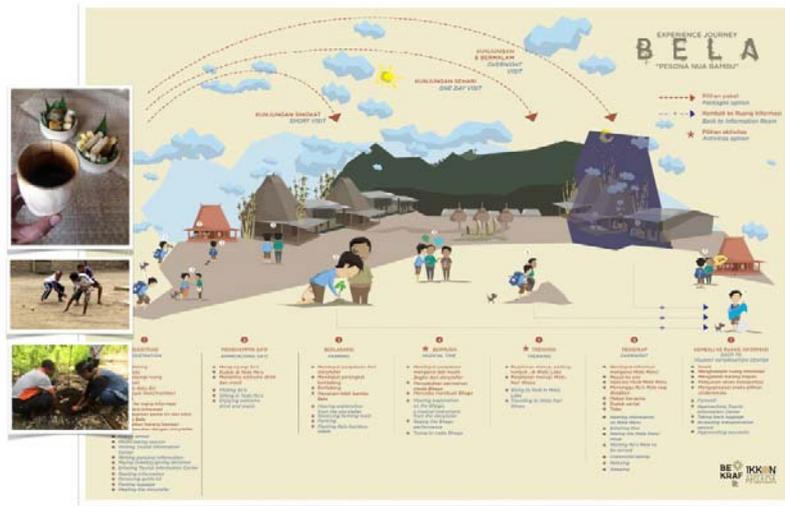
Gambar 6. Standing Lamp Terinspirasi Telur Asin dan Bakul
 Sumber: Tim IKKON Brebes, 2016

Tim IKKON Brebes menggabungkan dua keahlian lokal perajin anyaman bambu dan perajin keramik berkolaborasi membuat lampu duduk yang diinspirasi telur asin produk khas Brebes. Hal yang tidak terpikirkan sebelumnya oleh para perajin lokal. Kehadiran tim IKKON mampu mendorong para perajin lokal untuk berani berinovasi dan berkolaborasi.



Gambar 7. Batik Cilik dan Canting Cilik
 Sumber: Tim IKKON Rembang, 2016

Tim IKKON Rembang menemukan masalah regenerasi pembatik di Lasem, di mana anak-anak tidak lagi ingin membatik. Sebagai solusi untuk menjawab permasalahan tersebut tim IKKON Rembang membuat modul Batik Cilik (Bacil) yaitu medium untuk belajar membatik secara praktis. Tim ini juga membuat Canting Cilik (Cacil) yaitu canting listrik yang memudahkan untuk anak-anak praktek membatik tanpa menggunakan kompor.



Gambar 8. *Experience Journey* Kampung Adat Bela - Ngada
 Sumber: Tim IKKON Ngada, 2016

Tim IKKON Ngada membuat desain layanan (*service design*) untuk tiga kampung adat yaitu Bela, Bena, dan Tololela. Desain layanan ini untuk membantu masyarakat adat mengelola kampung wisata dan menciptakan daya tarik agar wisatawan datang. Selain itu juga membuat berbagai alat bantu untuk mendukung pengalaman berwisata di kampung adat, seperti peralatan minum kopi, *tableware*, material promosi, dan sebagainya.



Gambar 9. Desain *Fashion* dan Motif Batik Bojonegoro
 Sumber: Tim IKKON Bojonegoro, 2017

Tim IKKON Bojonegoro membuat berbagai produk dari berbagai keahlian lokal seperti batik, tembikar, kerajinan *onyx*, tenun, dan sebagainya. Juga membuat maskot Bojonegoro yaitu macan malo bernama si Gogor. Tim ini membuat banyak produk terkait *fashion* dan berbagai jenis kerajinan.



Gambar 10. Kanggi Suvenir Khas Banyuwangi
Sumber: Tim IKKON Banyuwangi, 2017

Konsep *Banyuwangi in Your Hand* diusung oleh tim IKKON Banyuwangi yang salah satunya dengan membuat paket souvenir dalam satu kemasan. Kanggi merupakan nama yang diberikan untuk paket souvenir tersebut dan juga sebagai kolektif *brand*. Di samping itu tim IKKON Banyuwangi juga membuat berbagai produk fashion, batik, kerajinan bambu.



Gambar 11. Halo Masin Produk IKKON Banjarmasin
Sumber: Tim IKKON Banjarmasin, 2017

Tim IKKON Banjarmasin menciptakan *brand* destinasi sekaligus kolektif *brand* Halo Masin. Tim ini mengolah kain sasirangan dengan pewarna alam, membuat produk *fashion* berbasis kain sasirangan, membuat desain layanan untuk wisata susur sungai, dan produk pendukungnya.



Gambar 12. Lelog Produk IKKON Belu
Sumber: Tim IKKON Belu, 2017

Tim IKKON Belu membuat kolektif *brand* Lelog yang diaktualkan menjadi produk *fashion* dari tenunan, produk anyaman, alat makan dari bambu, dan produk lainnya.



Gambar 13. *Homestay* Toraja Utara
Sumber: Tim IKKON Toraja Utara, 2017

Tim IKKON Toraja Utara membuat apa yang disebut *Coffee Experience* yang terfokus pada komunitas Balandong di desa Buntulobo, kecamatan Sesean, kabupaten Toraja Utara. Tema kopi sangat relevan karena Toraja merupakan salah satu sentra penghasil kopi terbaik di dunia. Tim IKKON Toraja membuat desain layanan dan semua produk pendukungnya termasuk mendesain *homestay* yang memanfaatkan lumbung-lumbung yang tidak digunakan di kompleks tongkongan (rumah adat Toraja).

MANFAAT DAN DAMPAK

Manfaat IKKON

Manfaat IKKON bagi pihak-pihak yang terlibat dapat dipilah sebagai berikut:

Manfaat program IKKON untuk peserta:

- Meningkatkan rasa cinta tanah air, bangsa, dan negara dengan berpartisipasi langsung pada pembangunan daerah melalui profesinya.
- Membuka wawasan para pelaku kreatif Indonesia atas kekayaan inspirasi dalam berkarya yang bersumber pada potensi lokal: SDM, SDA, budaya dan warisan budaya lokal.
- Semakin diapresiasi profesinya yang terlibat dalam program IKKON.
- Kesempatan berkolaborasi untuk mendapatkan manfaat sosial dan manfaat ekonomi berlandaskan *ethical benefit sharing* yang berkelanjutan.

Manfaat Program IKKON untuk potensi lokal:

- Mengembangkan wawasan melalui saling tukar pengetahuan dan keahlian dengan para peserta program IKKON.
- Membangun jejaring untuk pengembangan dan inovasi produk lokal, penciptaan produk baru, dan pemasaran.
- Kesempatan berkolaborasi untuk mendapatkan manfaat sosial dan manfaat ekonomi berlandaskan *ethical benefit sharing* yang berkelanjutan.
- Membangun kebanggaan terhadap produk, kekayaan SDM, SDA, budaya, dan warisan budaya lokal yang dimiliki.

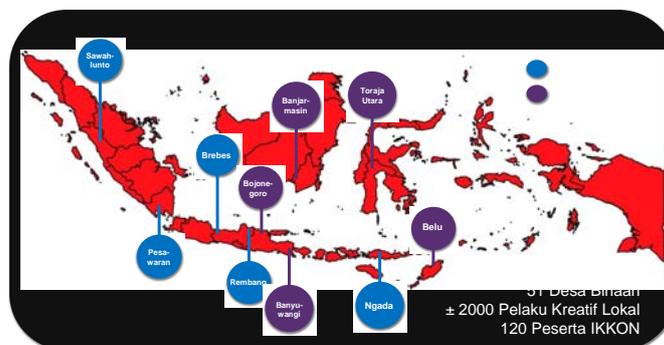
Manfaat Program IKKON untuk Pemerintah Daerah:

- Kolaborasi yang terjadi diharapkan dapat meningkatkan PAD melalui peningkatan kualitas produk lokal dan perluasan pasar.
- Peningkatan kualitas dan perluasan pasar produk-produk lokal diharapkan dapat meningkatkan penyerapan tenaga kerja lokal sehingga mengurangi migrasi penduduk lokal sebagai TKI ke negara lain.
- Dikemudian hari diharapkan dapat meningkatkan ekspor produk lokal.
- Terbangunnya daya tarik daerah karena kreativitas sehingga menarik minat wisatawan untuk berkunjung.

Manfaat Program IKKON untuk Pemerintah Pusat:

- Kolaborasi yang terjadi diharapkan dapat meningkatkan PDB melalui peningkatan kualitas produk lokal dan perluasan pasar.
- Peningkatan kualitas dan perluasan pasar produk-produk lokal diharapkan dapat meningkatkan penyerapan tenaga kerja.
- Dikemudian hari diharapkan dapat meningkatkan ekspor produk lokal.
- Terwujudnya Wawasan Nusantara dalam lingkup Negara Kesatuan Republik Indonesia yang adil makmur dan sejahtera.

Dampak IKKON

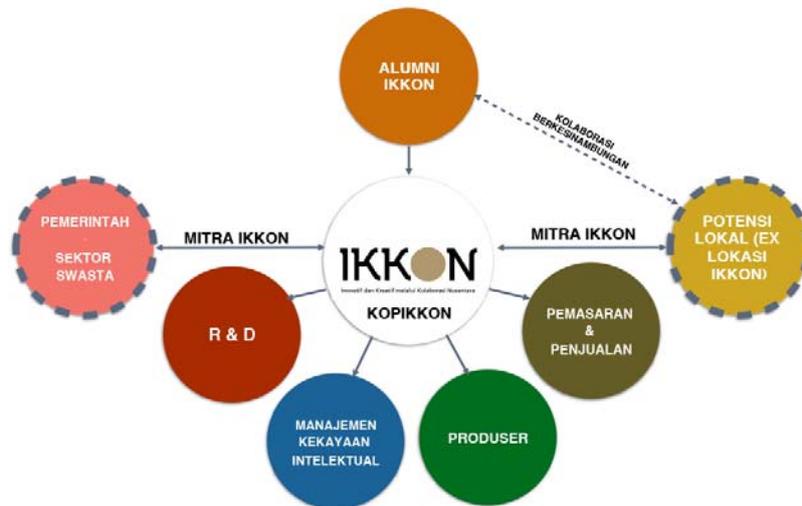


Gambar 14. Jangkauan IKKON
Sumber: Bekraf, 2017

Dampak IKKON sebagai program percontohan secara kuantitatif memang masih dalam proses pengukuran, namun secara kualitatif telah membangun semangat kreativitas baik untuk para peserta dan para mitra kerjanya di daerah. Membangun ekosistem kreatif kolaboratif yang merata di seluruh tanah air merupakan tujuan besar dari IKKON. Program ini merupakan investasi dalam pengembangan diri para pelaku kreatif Indonesia yang hasilnya baru dapat dinikmati di masa depan. Meskipun demikian program IKKON dalam dua tahun terakhir telah menjangkau 10 kabupaten/kota, 51 desa binaan, lebih kurang 2000 pelaku kreatif lokal, dan 120 orang peserta IKKON.

KEBERLANJUTAN

Keberlanjutan merupakan ukuran bagi keberhasilan program IKKON. Bekraf telah memikirkan agar pasca IKKON setiap pihak yang terlibat tetap terkoneksi dan berkolaborasi dalam memonetasi hasil-hasil yang telah dicapai sehingga dapat memberikan manfaat ekonomi dan manfaat sosial secara berkelanjutan.



Gambar 15. Skema Keberlanjutan IKKON melalui KOPIKKON
Sumber: Bekraf, 2017

Bekraf telah memfasilitasi pembentukan Koperasi IKKON (KOPIKKON) sebagai wadah bagi para alumni program IKKON untuk berkolaborasi dan mengelola hasil-hasil IKKON. Koperasi ini juga menjadi jembatan untuk tetap terkoneksi dengan sumber-sumber kreativitas lokal di daerah. Kemitraan tersebut akan membawa kesejahteraan bersama. KOPIKKON inilah yang akan melanjutkan program IKKON di lokasi-lokasi eks IKKON. KOPIKKON mempunyai tugas sebagai lembaga riset dan pengembangan, manajemen kekayaan intelektual, produser, pemasaran dan penjualan produk yang dihasilkan oleh IKKON dan mitra kerjanya. Saat ini KOPIKKON telah bekerja menjalankan tugasnya untuk menjaga keberlanjutan ekonomi kreatif yang diamankan.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan

- Kekayaan SDM, SDA, budaya, dan warisan budaya Indonesia merupakan sumber inspirasi yang tidak ada habisnya untuk pengembangan ekonomi kreatif.
- Kolaborasi merupakan kekuatan untuk menciptakan produk dengan *local value*, *contemporary spirit* yang bernilai ekonomi dan sosial.

- *Ethical Benefit Sharing* (berbagi manfaat secara etis) merupakan bentuk pemberdayaan dua sisi, di mana antara desainer dengan mitranya sama-sama mendapatkan manfaat yang berkeadilan.
- IKKON merupakan salah satu peran Bekraf dalam membangun ekosistem ekonomi kreatif secara berkelanjutan.

Rekomendasi

- Konsep IKKON harus terus dikembangkan untuk penyempurnaan program.
- Diperlukan kegiatan-kegiatan pendukung seperti bimbingan teknis untuk para mitra IKKON di daerah untuk meningkatkan keahliannya.
- Diperlukan dukungan infrastruktur produksi di daerah mitra IKKON untuk meningkatkan kapasitas produksi.
- Memperluas kemitraan dengan sektor swasta melalui program tanggung jawab sosial perusahaan dan filantropi agar IKKON dapat diperbanyak untuk menjangkau luasnya wilayah Indonesia.

REFERENSI

- Derjoveda, Kristina, et.al., (2014), *Design for Innovation - Service design as a means to advance business models*, European Union: European Commission
- Pekerti, ____, *Apa itu Fair Trade?*, (online), <http://pekerti.com/id/fair-trade-2/apa-itu-fair-trade/> (diakses tanggal 12 Februari 2018)
- Porter, Michael E. & Kramer, Mark R. (2007). *Harvard Business Review*, vol. 84, No. 12, pp. 78–92
- Sari, Elsi K., & Simanunsong, Advendi.,2007, *Hukum dalam Ekonomi*, Jakarta: Grassindo