

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan dilengkapi dengan kemampuan cipta, rasa, dan karsa, dibekali pancaindera dan akal budi untuk menikmati, meresapi, merenungi, dan memaknai secara bebas fenomena-fenomena yang terjadi di sekitarnya. Fenomena yang saat ini ada di kehidupan manusia adalah adanya kehadiran teknologi. Saat ini, kita dapat melihat dengan jelas bagaimana manusia menggunakan teknologi secara berlebihan sehingga menjadikan manusia ketergantungan terhadap teknologi. Manusia membutuhkan teknologi untuk membantu kehidupan sehari-hari, misalnya dimulai dari bangun tidur, beraktivitas dan tidur kembali, ketika mandi seseorang membutuhkan pompa air, ketika masak seseorang membutuhkan *rice cooker*, ketika bepergian seseorang membutuhkan kendaraan bermotor.

Gawai merupakan hasil teknologi yang mampu memunculkan banyak aplikasi, dia dapat mempermudah atau mempercepat suatu pekerjaan. Teknologi bagi masyarakat memunculkan banyak dampak, baik positif maupun negatif. Salah satu contohnya dalam lingkungan masyarakat, contoh dampak positif misalnya membantu memperbaiki ekonomi (termasuk ekonomi global saat ini) misalnya seorang pekerja *online* yang menggunakan fasilitas aplikasi dari sebuah *smartphone* untuk membantu pekerjaannya. Selain itu juga teknologi gawai bisa memberi efek positif dan negatif, baik bagi manusia maupun lingkungan sosial. Seperti kehidupan saya sewaktu kecil di era tahun 1990-an yang kehidupannya

tanpa gawai saya bermain dengan teman–teman dan merasakan kedekatan emosional yang tinggi, saya mampu berkomunikasi, bercanda, bahkan membuat mereka menangis dengan tingkah laku kekanak–kanakan saya. Sungguh berbeda dengan anak kecil waktu sekarang yang sudah mengenal gawai. Menurut Putri (2017) dalam jurnal *Obsesi*, anak yang sudah mengenal gawai kurang memiliki rasa sosial terhadap lingkungan sekitarnya, mereka bermain bersama tetapi tidak merasakan kebersamaan karena sibuk dengan gawainya. Kemajuan teknologi pada dasarnya banyak mengubah pola tingkah laku manusia dan menjadikan ketergantungan. Akan tetapi, selain memberikan dampak negatif teknologi juga memberikan dampak positif. Saya merasakan dengan adanya teknologi memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan, dengan teknologi pompa air mandi tidak perlu susah menimba air, dengan teknologi kendaraan bermotor sangat membantu dalam berpergian, dengan adanya teknologi *chatting* juga sangat membantu dalam komunikasi.

Perkembangan teknologi selalu menjanjikan kemudahan, efisiensi, serta peningkatan produktivitas. Teknologi menjanjikan perubahan, setiap penemuan baru akan melahirkan berbagai perubahan dalam masyarakat. Teknologi pasti akan mengubah pola aktivitas keseharian individu. Menurut Nanang, (2016;224) Teknologi menjanjikan ketepatan, kecepatan, perubahan, kemajuan, kemudahan, dan produktivitas. Janji teknologi bagi manusia memang telah nyata adanya. Seluruh umat manusia memang harus berterima kasih kepada teknologi. Manusia mampu menguasai alam dengan teknologi. Akan tetapi, teknologi tidak selamanya mampu memenuhi janjinya, kadang teknologi justru membawa sebuah ancaman bagi umat manusia. Teknologi bisa memberikan ancaman ketidaknyamanan,

ketegangan, dan konflik bagi manusia. Teknologi juga bisa menguasai manusia dan bisa juga membelenggu manusia. Kehadiran teknologi akan mengancam manusia, teknologi mampu membuat manusia bisa kehilangan pekerjaan. Banyak perusahaan yang memecat karyawannya karena tenaga kerja manusia sudah digantikan dengan mesin yang mampu menggantikan pekerjaan manusia, sehingga banyak karyawan yang tidak memiliki pekerjaan, karena perusahaan lebih memilih memanfaatkan teknologi daripada membayar upah tenaga manusia yang mahal. Hal tersebut menyebabkan kemiskinan dan ketimpangan sosial.

Teknologi juga mampu mengancam terjadinya pemanasan global yang sekarang menjadi bahan perbincangan di seluruh dunia. Adapun teknologi yang mampu menyebabkan terjadinya pemanasan global adalah penggunaan peralatan canggih yang berlebihan seperti AC, lemari es, kendaraan bermotor, dan mobil. Peralatan ini mampu mengakibatkan hal yang berbahaya bagi lingkungan jika penggunaannya berlebihan.

Teknologi juga mengakibatkan kecanduan pada manusia. Teknologi *game* yang digemari oleh anak-anak dan orang dewasa ini mengakibatkan banyak masalah sosial. kecanduan pada game mampu membuat anak terisolasi dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Teknologi juga mampu mengancam kematian secara massal. contoh yang dapat kita lihat secara nyata adalah dampak kebocoran pembangkit nuklir di Jepang dan beberapa negara lainnya. Radiasi nuklir dapat mengakibatkan kematian, kecacatan, kemandulan, kelainan genetik serta mutasi genetik, dan kerusakan lingkungan. seluruh umat manusia di bumi dapat dimusnahkan dalam hitungan detik dengan menggunakan radiasi nuklir ini.

Adapun tema atau konsep yang saya pilih yaitu Pengaruh Teknologi terhadap perilaku-Ku memiliki kaitan yang erat dengan kehidupan saya sendiri, saya sebagai seniman merasakan dampak teknologi yang begitu besar dalam kehidupan saya. Saya yang selalu senang menghabiskan waktu untuk bermain game online pada *smartphone*, hingga terkadang lupa waktu dan mengabaikan hal-hal yang penting lainnya dalam kehidupan saya. Maka dari itu berdasarkan isu-isu di atas, saya mempunyai tujuan pembuatan karya dengan menciptakan karya kriya kulit melalui ide dan gagasan yang baru dengan mengangkat tema “Pengaruh teknologi terhadap perilaku-ku” sebagai konsep.

Manfaat pembuatan karya ini di samping memberikan semangat berkeaktivitas juga dapat mengekspresikan rasa yang menggebu terhadap ide kreatif. Saya berusaha memperkaya imajinasi dan teknik dalam pembuatan karya seni kriya kulit yang inovatif. Tentu hal ini menambah pengalaman diri sendiri sebagai penambahan pengetahuan tentang bagaimana mensinkronkan konsep dan perwujudannya dalam materi kulit. Karya seni kriya kulit sendiri dapat berperan sebagai media komunikasi, media berpikir kreatif dan media pengembangan bakat bagi seniman itu sendiri. Keberadaan sebuah karya dapat memberikan referensi baru sebagai ciptaan bentuk seni kriya dengan ide baru.

Penulis terinspirasi untuk mengemukakan ide dan konsep yang diwujudkan ke dalam karya kriya kulit. “Pengaruh teknologi terhadap perilaku-ku” sebagai konsepnya dan menjadi tema karya kriya kulit karena mempunyai pengaruh sosial bagi manusia seperti yang terjadi di zaman sekarang.

B. Rumusan Masalah

Proses berkesenian adalah sesuatu hal yang dilakukan oleh banyak orang dan karya seni lahir dalam diri pribadi untuk senantiasa mengekspresikan sebuah ide serta gagasan seorang seniman. Gagasan itu mendapat pengaruhnya dari luar berdasarkan pengalaman yang dibentuk oleh pikiran serta diaplikasikan menjadi sebuah karya seni.

Teknologi secara tidak langsung sudah memberikan dampak dalam kehidupan manusia, dilihat dari segi positif maupun negatifnya dampak itu sangat terlihat di Era sekarang, dengan adanya isu ini saya sangat tertarik untuk mengangkatnya menjadi sebuah karya. Metafora dari dampak positif dan negatif ini yang nantinya akan diwujudkan dalam sebuah karya dengan mengkaitkan antara teknologi dengan kehidupan di era sekarang sehingga dapat terwujud menjadi sebuah karya yang mempunyai makna. Dalam hal ini dibutuhkan eksplorasi secara langsung agar dapat mengungkapkan isu tersebut bisa dijadikan metafora sehingga menjadi karya yang inovatif., maka secara singkat dan jelas dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana menerapkan konsep karya seni kriya kulit dari tema pengaruh teknologi terhadap perilaku-ku?
- 2) Bagaimana proses penciptaan karya seni kriya kulit dengan tema pengaruh teknologi terhadap perilaku-ku?

C. Originalitas

Pencipta seni memiliki inspirasi dalam menuangkan dan mewujudkan ide penciptaan. Keterkaitan antara ide penciptaan karya (konsep) dan penggunaan

material tidak dapat dipisahkan, serta sikap dan capaian estetika tidak bisa terlepas begitu saja karena keinginan seorang seniman dalam mencapai kepuasan. Namun perlu didasarkan pada pola pikir untuk melihat beberapa aspek dalam lingkungan sosial.

Seniman dan karya seni mengangkat nilai sosial dengan mengangkat konsep gawai kemungkinan kesamaan terdapat pada material dan bentuk akan tetapi berbeda dalam hal mewujudkan konsep penciptaan yang baru. Dengan demikian karya ini memiliki originalitas yang belum pernah dikerjakan oleh seniman sebelumnya.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1) Tujuan

Tujuan pembuatan karya seni kriya kulit adalah menciptakan karya kriya kulit dengan ide dan gagasan baru. Ide ini dipakai sebagai gagasan menuju sebuah karya yang mengekspresikan tentang dampak perubahan dari sisi manusia dengan adanya teknologi gawai. Saya berusaha memperkaya imajinasi dan teknik dalam pembuatan karya seni kriya kulit yang inovatif.

2) Manfaat

a) Bagi Lembaga

- (1) Memberikan transfer ilmu kepada masyarakat sehubungan dengan adanya dampak positif dan negatif dengan adanya teknologi melalui karya kriya kulit

- (2) Memberikan kontribusi bagi berkembangnya ilmu pengetahuan dan penciptaan dalam bidang seni kriya kulit
 - (3) Memicu kreativitas gagasan dan kualitas serta menjadi referensi bagi penciptaan karya seni kriya kulit selanjutnya
- b) Bagi Penikmat karya/masyarakat
- (1) Meningkatkan apresiasi terhadap dunia seni khususnya dibidang karya seni kriya kulit
 - (2) Dapat berperan sebagai media komunikasi untuk menjelaskan adanya dampak positif dan negatif teknologi dalam sosial manusia.

