

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perubahan sosial yang ditimbulkan oleh teknologi menjadikan saya tertarik untuk menjadikan sebuah karya dengan mengekspresikan ide ke dalam wujud karya agar bisa menjadi sebuah komunikasi tentang pesan yang dapat tersampaikan kepada penikmat seni. Kemudian pesan yang terdapat dalam sebuah karya dijadikan metafora dari sebuah isu yang diangkat dan dijadikan sebuah konsep.

Gawai adalah teknologi yang lekat dengan kehidupan masyarakat modern. Gawai menjadi sangat digandrungi karena banyak memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia untuk mengakses berbagai kebutuhan, baik kebutuhan fisik maupun non-fisik. Kemampuan gawai mampu melipat jarak dan waktu, menjadikan banyak hal bukan saja menjadi lebih luas, tapi sekaligus juga lebih dekat bila dibandingkan dengan masa-masa sebelumnya. Tentu perbedaan atau perbandingan kedua masa yang disebutkan tadi, dapat dinyatakan dengan mudah dan berdasarkan pada pengalaman yang dialami oleh generasi yang tumbuh pada masa dulu sebelum ada benda yang bernama Gawai hingga sekarang, saat gawai sudah menjadi teman paling dekat. Generasi saat ini mampu membeberkan sederet perbedaan yang panjang tentang bagaimana benda ini merubah banyak sekali hal pada cara kita menyelenggarakan kehidupan. Akan tetapi selayaknya teknologi ciptaan lainnya, gawai mempunyai dua dampak praktis yaitu dampak positif dan dampak negatif.

Jika kita lihat betapa besar perubahan yang ditimbulkan oleh teknologi, dari perubahan-perubahan tersebut saya mengangkatnya menjadi karya dengan tema tentang teknologi yang merubah perilaku seseorang, karya tersebut berbentuk metafora yang dapat berkomunikasi untuk merefleksikan isu-isu tentang dampak yang diakibatkan oleh teknologi tersebut. Ide yang saya wujudkan dalam sebuah karya ini bukan semata-mata hanya memikirkan bentuknya saja, akan tetapi nilai-nilai filosofi dalam sebuah karya juga saya wujudkan.

Proses penciptaan dimulai dari pembuatan sketsa, kemudian pemilihan bahan baku dan bahan pendukung. Karya yang saya ciptakan semuanya menggunakan bahan baku kulit sapi dengan samak nabati. Saya menggunakan kulit sapi samak nabati karena ketebalan dan kekuatan ketika ditatah berbeda dengan artikel samak yang lainnya seperti samak *chrom*, samak *suede*, dan samak *fullup*. Perbedaan kulit sapi samak nabati dengan samak yang lainnya, kalau samak nabati ketika ditatah memberikan hasil timbul yang maksimal, sedangkan samak yang lainnya ketika ditatah tidak bisa memberikan hasil yang bagus dan jika dipaksakan untuk ditatah hasilnya bisa tembus dan berlubang. Kulit sapi samak nabati selain mudah ditatah juga memberikan kemudahan untuk pewarnaan karena bahan penyamaknya masih menggunakan bahan-bahan alam. Pewarnaan yang saya pakai untuk karya tatah timbul menggunakan warna merah B dan untuk lukisan saya menggunakan cat lukis Galeria. Setelah bahan baku dan bahan pendukung tersedia proses selanjutnya yaitu pemotongan kulit sesuai ukuran karya, setelah dipotong kemudian kulit diproses menggunakan teknik tatah timbul dan lukis sesuai sketsa, setelah proses tatah timbul dan

pewarnaan selesai karya kemudian dirakit sesuai bentuk dalam sketsa dan terakhir karya *difinishing*.

B. SARAN

Pada kesempatan ini masih banyak yang belum terungkap perubahan apa saja yang diakibatkan oleh teknologi baik dampak positifnya maupun negatifnya, untuk itu masih diperlukan lagi pengkajian menyangkut analisa data, bentuk-bentuk karya, filosofi karya berkaitan tentang dampak yang diakibatkan oleh teknologi. Pemahaman yang lebih tentang dampak perubahan yang diakibatkan oleh teknologi dapat dijadikan sebagai sumber ide penciptaan yang baru dengan mengangkat tema yang sama akan tetapi dengan karya yang beda, karena setiap orang mempunyai kreativitas yang berbeda dalam mengekspresikan idenya.

Penciptaan seni kriya dengan bahan baku kulit masih bisa dieksplorasi lagi sesuai dengan bentuk, fungsi dan estetikanya, misalnya kulit kambing dengan samak suede bisa digunakan untuk *fashion*, samak boks bisa digunakan menjadi produk tas, dompet, sepatu, dan samak nabati yang mudah untuk ditatah. Bahan pewarnaan untuk karya yang menggunakan bahan kulit sapi samak nabati sebaiknya menggunakan jenis bahan pewarna merah B atau hitam B dikarenakan ketika *difinishing* akan memberikan warna *vintage* yang bagus dan gradasi warna yang maksimal, berbeda dengan bahan warna pigmen ketika *difinishing* hasilnya tidak akan berubah dan menghilangkan kesan kulitnya karena menutup pori-pori kulit.

Daftar Pustaka

- Brouwer, Maw, (1988), *Alam Manusia dalam Fenomenologi*, PT Gramedia Jakarta
- Budiman, Kris, (2005), *Ikonsitas : Semiotika Sastra dan Seni Visual*. Buku Baik. Yogyakarta
- Danesi, Marcel, (2004), *Pesan, Tanda, dan Makna*, Jalasutra, Yogyakarta
- Dharsono Sony Kartika, (2004), Nanang Ganda Pratiwi, *Pengantar Estetika*, Rekayasa Sains, Bandung.
- Fieldman, Edmund Burke, (1967), *Arts As Image and Idea*, The University Of Georgia, New Jersey
- Gustami SP, (2004), *Proses Penciptaan Seni Kriya*, Program Penciptaan Seni Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Gustami SP, (2009), *Lanskap Tradisi, Praksis Kriya, dan Desain*, BP Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta
- Hana, Putri P, (2017), *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Obsesi Prodi Volume 01 nomer 02, PGSD FIK UPTT, Riau
- Hartanto, Budi, (2013), *Dunia Pasca Manusia Menjelajah Tema – tema Kontemporer Filsafat Teknologi*, Penerbit Kepik, Jawa Barat
- Martono, Nanang, (2016), *Sosiologi Perubahan Sosial*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta
- Mariato, M. Dwi, (2002), *Seni Kritik Seni*, Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta
- Soedarso SP, (2000), *Katalogus Pameran Kriya Seni 2000*, Galeri Nasional Indonesia, Jakarta
- Sumardjo, Jacob, (2000), *Filsafat seni*, ITB Bandung, Bandung.
- Raharjo, Timbul, (2001), *Teko dalam Perspektif Seni Keramik*, Tonil Press, Yogyakarta
- Ritzer, George, (2012), *Teori Sosiologi dari Sosiologi Klasik sampai Perkembangan Terakhir Postmodern edisi Bahasa Indonesia*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

Winarno, Surakhmad, (1978), *Dasar dan Teknik Research*, Penerbit
Transito, Bandung

<https://technokids2016.wordpress.com>

<http://keepo.me.com>

