

# Seni dan Kerajinan: Keberlanjutan Keterampilan dalam Digitalisasi

Christy Cayadi

Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
ccayadi01@student.ciputra.ac.id

## ABSTRAK

Seni adalah salah satu hal yang sangat melekat dalam diri bangsa Indonesia. Dari kecil, baik di rumah maupun di sekolah dan hingga dewasa. Tanpa disadari, manusia dikelilingi oleh situasi yang membuat kita harus beradaptasi untuk melakukan sesuatu. Hal yang paling kita sadari adalah dengan adanya teknologi digital yang semakin lama semakin maju dan berdampak pada kehidupan. Pada saat ini, manusia dimudahkan oleh teknologi canggih sehingga sudah mulai melupakan bagaimana dahulu cara manusia berjuang untuk mencari atau menghasilkan sesuatu. Hal ini juga sangat berpengaruh pada banyaknya pengrajin seni yang mulai merambah ke dunia digital, dan juga masih ada yang tetap mempertahankan cara kerja tradisional mereka. Dengan kenyamanan digital ini banyak orang yang tidak tahu bagaimana proses panjang yang harus dijalani oleh seorang pekerja seni untuk membuat suatu karya. Dengan segala kemudahan teknologi digital dan program yang telah tersedia sekarang, banyak masyarakat awam yang menyepelekan dan kurang mengapresiasi karya seni, baik manual atau digital. Hal ini mengakibatkan kurangnya *respect* masyarakat terhadap karya seni. Dengan melihat kembali bagaimana nilai seni dan kerajinan tangan yang berubah seiring berjalannya waktu, penelitian ini ingin menunjukkan pentingnya seni dan kerajinan tangan yang dibuat secara tradisional terhadap kemajuan kerajinan digital karena tetap membutuhkan *skill* dan keterampilan dengan metode pengerjaan yang berbeda.

Kata Kunci: Seni, Keterampilan, Kerajinan tangan, Digitalisasi

## PENDAHULUAN

Seni dan kerajinan tangan adalah hal yang sangat berharga, dimana tidak semua orang bisa membuatnya. Keterampilan seseorang dalam menciptakan suatu karya harus diapresiasi karena tidak semua orang bisa membuat suatu kerajinan tangan. Semua proses dalam berpikir dan merancang suatu karya merupakan cerminan diri penciptanya. Namun seiring berjalannya waktu, eksistensi dari kerajinan tangan mulai pudar. Semua orang sudah terbiasa dengan teknologi yang canggih sehingga esensi dari kerajinan tangan mulai pudar, terutama bagi generasi muda yang dari lahir sudah mendapatkan semua fasilitas digitalisasi.

Digitalisasi tidak dapat dihindari karena memberikan peran yang besar dalam kehidupan. Dengan demikian, keberlanjutan seni kerajinan tangan patut dipertanyakan eksistensinya. Studi literature ini ditulis dengan tujuan membangun kembali semangat generasi muda yang aktif dan inovatif, untuk menciptakan pengrajin yang

terampil dan mampu berjalan bersama dan berkembang dalam digitalisasi.

## **KAJIAN TEORI**

### **Seni**

Seni tercipta secara alami dan semuanya berasal dari keindahan alam, yang adalah *basic of art*. Manusia memiliki kecenderungan untuk memenuhi kepuasan batinnya yang memicu proses terbentuknya seni. Seperti di saat manusia merasa kelelahan atau bosan, maka manusia akan cenderung mengolah seni. Di saat sibuk pun manusia akan mengusahakan seni untuk memuaskan batinnya, karena ternyata seni merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia, baik visual ataupun aural. Seni timbul dengan sendirinya, tanpa manusia menyadarinya, namun perkembangan dan perwujudan seni itu sendiri timbul karena pengaruh lingkungan dan budaya. Oleh sebab itu wujud dari seni itu sendiri unik, eksotik dan eksklusif, karena seni merupakan dorongan jiwa yang mengalir dalam suatu karya seni (Aesijah, 2000).

### **Keterampilan**

Keterampilan merupakan pengetahuan seseorang mengenai metode, proses, prosedur dan Teknik dalam kegiatan khusus dan kemampuan menggunakan alat-alat yang relevan bagi kegiatan tersebut (Adrianto, 2011). Kemampuan dalam melakukan sesuatu di luar batasan orang pada umumnya dan juga memiliki waktu jam terbang yang tinggi adalah keterampilan. Setiap individu memiliki batas kapasitas dalam melakukan sesuatu, dan keterampilan setiap individu diperlukan untuk mengkoordinasikan setiap tugas maupun peralatan yang digunakannya sesuai dengan apa yang dibutuhkannya, guna menyelesaikan masalah.

### **Kerajinan Tangan**

Kerajinan tangan adalah suatu karya yang berdasar pada produksi manual atau dibuat oleh tangan yang dihasilkan oleh pencipta seni atau seniman. Kerajinan tangan sangatlah berlawanan dengan industri pabrik dalam memproduksi barang dagangan. Kerajinan tangan memiliki kecenderungan nilai yang tinggi karena proses pembuatan dan nilai estetika, serta keunikan yang diciptakan oleh seniman. Kerajinan tangan erat hubungannya dengan keterampilan seseorang, sehingga nilainya berbeda dengan produk industri pabrik, karena pembuat kerajinan tangan cenderung memiliki komunitas, praktik kerja manual dan memiliki eksklusifitas dalam setiap hasilnya yang merupakan cerminan dari kehidupan pribadi seniman (Villarroya, 2013).

### **Digitalisasi**

Digitalisasi merupakan pengaplikasian teknologi terhadap suatu metode tradisional, guna mengefisienkan proses pengerjaan dan menjaga eksistensi suatu bidang di era modern. Digitalisasi bisa berarti perubahan metode pengoperasian dari manual ke digital, namun juga bisa berarti merupakan pengembangan metode yang menggabungkan tenaga manusia dengan teknologi. Digitalisasi bisa mempengaruhi beberapa sektor budaya, komunikasi dan penyebaran informasi. Sehingga bisa mengacu pada dua hal, yaitu gaya hidup manusia yang berbasis pada teknologi digital, atau mendigitalisasikan unsur – unsur budaya yang sudah ada (Sitokdana & Tanaamah, 2016).

## METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam studi literatur ini adalah Kajian Pustaka. Dengan mengkaji teori dan konsep berdasarkan sumber yang terdaftar dan memiliki DOI. Studi literatur yang dikaji memiliki rentang waktu penerbitan sampai 20 tahun terakhir. Bertujuan menemukan teori dan konsep yang mendukung dan berkaitan dengan tujuan pembahasan studi literatur yang dikaji, yaitu : (1) Bagaimana kerajinan tangan saat ini? (2) Apa yang dilakukan pengrajin demi keberlangsungan kerajinan tangan? (3) Bagaimana bentuk adaptasi dari kerajinan tangan di era digitalisasi?

## PEMBAHASAN

### Seni keterampilan dan kerajinan tangan

Kerajinan tangan merupakan suatu karya yang dibuat dengan tangan oleh para pengrajin. Dalam pembuatan karya seni dengan teknik tradisional tidaklah mudah, dan dibutuhkan keterampilan khusus. Nilai estetika kerajinan tangan (kriya) juga sangat menentukan tingkat kualitas seninya (Harmaen, 2016). Peran dari pengrajin sangatlah besar terhadap pewarisan budaya kerajinan tangan tradisional di era digital ini. Karena seni kerajinan tangan (kriya) tidak hanya tentang fungsi, tetapi tentang bagaimana suatu karya bisa menyentuh audiensnya. Seperti lukisan, penting bahwa bagaimana isi dan makna lukisan masuk ke dalam manusia sebagai pengalaman visual (Routledge, 2005). Hal ini membuktikan bahwa seorang pengrajin seni selalu menghadapi situasi yang kompleks. Seni dan kerajinan tidak hanya dapat kita nikmati keindahannya saja, tetapi juga turut berdampak terhadap perilaku manusia. Seni dan Kerajinan mengajarkan anak-anak dalam, dimana tidak hanya membuat atau menciptakan hasil kerajinan tangan yang bagus, tetapi memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat melatih emosi sosialnya, termasuk sikap atau perilaku anak dalam bekerjasama. (Azhima & Jakarta, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa secara tidak sadar seni dan kerajinan tangan memiliki peran yang besar terhadap kehidupan manusia. Untuk tetap menjaga keberlangsungan seni dan kerajinan tangan, harus ada pengrajin yang mewariskan seni keterampilannya sebagai bentuk penyaluran budaya. *Soft Skill* adalah keterampilan dalam berinteraksi dengan orang lain, maupun kemampuan mengidentifikasi keterampilan-keterampilan diri sendiri (Ibrahim et al., 2017). *Soft skill* adalah keterampilan manusia untuk memainkan perannya dengan baik, sehingga apabila seorang *soft skill* memiliki kemampuan maka itu akan menjadi keahlian yang nyata. Sedikitnya orang yang memiliki keterampilan di bidang kerajinan tangan tradisional membuat kita harus melakukan sesuatu untuk tetap kelestarian dan keaslian dari karya seni tradisional ini. Salah satunya yaitu dengan membangun suatu komunitas dimana *soft skill* bisa bekerja dengan baik di bidangnya. Karena nilai dari suatu seni dan kebudayaan tidak hanya berupa estetika, tetapi proses pembuatan dan hubungan yang baik dalam gotong royong dan saling menjaga nilai dalam kesenianlah yang akan menjaga eksistensi dari pengrajin dan hasil karyanya.

### **Dampak digital terhadap pengrajin dan kerajinan tangan**

Berkembangnya kecanggihan teknologi digital tentu saja membawa pengaruh terhadap keberadaan pengrajin dan kerajinan tangan. Melestarikan dan memajukan tradisi budaya dan seni, seperti berbagai teknik dan keterampilan kerajinan tradisional diturunkan dari generasi ke generasi. Bagi banyak negara, warisan budaya unik yang signifikan dipertahankan dalam kerajinan tangan mereka (Kergel, 2021). Semua orang memiliki pandangan dan juga keputusan tersendiri yang mereka tentukan, baik konsumen maupun pengrajin tradisional cepat atau lambat akan menemukan target mereka masing – masing. Dengan konsumen produk kerajinan semakin berkurang seiring dengan semakin canggihnya produk industri. (Yang & Shafi, 2018), yang memaksa para pengrajin untuk mulai beralih di bisnis digital. Peralihan ini belum tentu yang diinginkan oleh pengrajin, namun karena konsumen saat ini bersifat menuntut, mereka tidak lagi seperti dulu yang cenderung hanya menerima semua perlakuan penjual (Herdiana, 2018). Kemudahan digital yang semakin lama semakin berkembang dan menarik lebih banyak lagi orang terjun ke dunia digital karena memang haruslah diakui bahwa waktu pengerjaan secara digital lebih efektif dan memiliki bentuk yang konsisten. Era digitalisasi adalah budaya massa dan budaya kualitas, yang merupakan tantangan bagi warisan budaya dan masyarakat (Herdiana, 2018). Sangat disayangkan karena banyak pengrajin yang terjun ke dunia digital hanya karena melihat banyaknya konsumen kerajinan digital, dengan alasan ekonomi mereka meninggalkan keterampilan tangannya. Hal ini membuat masyarakat kurang bisa melihat *value* dari kerajinan tangan.

### **Kerajinan tangan menghadapi digitalisasi**

Kerajinan tangan memiliki identitas dan tradisi budaya yang kuat, sehingga tidak semua Teknik bisa ditiru oleh desain digital (Li et al., 2019). Kerajinan tangan dan kerajinan digital seringkali di bandingkan dan dipertanyakan, apakah kerajinan digital juga merupakan karya seni? Kerajinan tangan tentu memiliki perbedaan yang sangat besar dengan kerajinan digital dalam proses pembuatannya, hal itu menyebabkan opini masyarakat menganggap kerajinan tangan memiliki harga yang lebih tinggi dari pada kerajinan digital. Hal itu tidaklah benar, kerajinan digital juga mengandung nilai seni. Ketika seorang pelukis menggambar di kertas, *illustrator* melukis menggunakan tablet. Kedua hal ini adalah hal yang sama, namun berbeda metode pengaplikasiannya. Walaupun tidak semua proses digital dan kerajinan tangan tradisional dapat disamakan dan dibandingkan, namun keduanya memiliki nilai seni (*Skills, Training and Knowledge Transfer: Traditional and Emerging Heritage Professions*, 2017). Warisan budaya yang diwujudkan dalam kerajinan adalah aset budaya, dimana produksi kerajinan merupakan bagian yang sangat vital dari perekonomian di beberapa negara berkembang (Yang & Shafi, 2018). Eksistensi budaya lokal juga akan tetap bisa dipertahankan karena didalamnya terdapat nilai religius, toleransi, gotong royong dan tanggungjawab satu sama lain (Rika & Kholidah, 2019). Nilai-nilai keaslian budaya dapat dipertahankan meskipun pola industri dilakukan dengan cara moderen. Banyaknya ragam selera dan keperluan konsumen, maka setiap produsen akan tetap mendapatkan konsumen yang sesuai dengan target marketnya masing - masing, sehingga tidak perlu khawatir mengenai

competitor (Amrizal, Ahmad Akmal, Sumadi, 2020). Dalam era digitalisasi ini, seni dan kerajinan tangan tidak hanya perlu untuk menjaga eksistensi tetapi juga perlu untuk berkembang dan berinovasi. Dari faktor bahan baku produk, penambahan tenaga kerja, ataupun inovasi desain dan pemasaran bisa dilakukan oleh pengrajin untuk tetap bisa bersaing di pasar kerajinan digital (Sudana<sup>2</sup> & Mohamad<sup>3</sup>, 2013). Kerajinan tangan akan selalu tetap ada sebagai faktor pendukung perdagangan berdasarkan produksi manual, terjadi dalam produksi industri dan dengan pembentukan bidang khusus dan unggul penciptaan artistik (Villarroya, 2013). Namun Dalam dunia kerajinan tangan ataupun digital, masing – masing memiliki peran yang penting dan tidak bisa digantikan satu sama lain di dunia industri kreatif. Setiap proses pembuatan kerajinan digital, selalu akan membutuhkan seorang ahli yang terampil atau pengrajin dalam perancangannya. Seorang pengrajin menciptakan sesuatu, lalu melalui proses agar bisa dibuat secara digital dengan teknologi mesin. Begitupun sebaliknya, seorang pengrajin bisa menciptakan sesuatu, tetapi teknologi yang memproduksinya. Kerajinan akan mendapatkan keseimbangan untuk memahami dunia, dan peran seseorang di dalamnya (Kreatif & Kerajinan, 2018). Bisa dikatakan bahwa seorang pengrajin menciptakan karya, teknologi memproduksi karya. Kompleksnya permasalahan produk digital atau buatan tangan merupakan tantangan bagi pengrajin harus berpikir lebih mendalam tentang masa depan dan peran apa yang bisa diambil sesuai kemampuan dan kapasitas masing - masing. Mereka membutuhkan sistem peringatan dini untuk mengingatkan mereka terhadap tren sosial yang mungkin berpengaruh pada apa yang mereka desain, dan mereka membutuhkan alat intelektual untuk merefleksikan makna tren ini dan implikasi etisnya (Margolin, 2007). Agar tidak berhenti dan tenggelam dalam permasalahan yang ada sekarang, tetapi memiliki pemikiran yang terbuka mengenai masa depan. Dalam era digitalisasi ini, teknologi komputer telah berkembang pesat dan mampu melahirkan seni realisme tingkat tinggi. Walaupun dalam perjalanannya di dunia pendidikan masih lambat pada pelajaran seni, karena banyak dipergunakan secara ekstensif pada pelajaran teknik dan bisnis. Seni sangat memerlukan dukungan teknologi. Namun Seni juga harus memenuhi kaidah keuntungan Bisnis. Dalam pendapatnya, teknologi hanya alat mati yang akan hidup dengan kreatifitas, namun seni juga tidak bisa berdaya tanpa ada nilai jual pada hasil akhirnya. Relasi antara seni – bisnis – teknologi menyerupai analogi tiga orang manusia yang saling mencekik leher satu sama lain. Ketiga manusia tersebut saling membutuhkan, namun juga saling menekan di luar dirinya (Abdullah, 2019). Seni memiliki kedudukan utama dalam relasi seni – bisnis – teknologi. karena nilai visual dan estetika tetaplah menjadi tontonan utama, bisnis dan teknologi adalah pendukungnya. Seperti halnya dalam pembuatan film yang menggunakan efek visual yang menggambarkan di tempat kejadian nyata sehingga sangat realistis namun juga estetis. Tidak hanya itu, efek visual juga dapat menunjang pertunjukan – pertunjukan seni musik, iklan komersil, dan juga *event – event*.

Dalam dunia smartphone pun perkembangan digital seni sangatlah digemari, seperti game ataupun filter di sosial media yang bisa menggabungkan antara foto dan video di dunia nyata dengan proyeksi 3 Dimensi suatu objek yang realistis. Efek

visual ini bukanlah menggantikan kenyataan, namun melengkapi kenyataan. Sama halnya dengan teknologi, seni, dan keterampilan. Teknologi tidak menggantikan seni dan keterampilan Tetapi melengkapinya.

### **SIMPULAN & REKOMENDASI**

Pada saat ini inovasi penggabungan kerajinan tangan tradisional dan kerajinan digital yang dikemas dalam dunia industri kreatif merupakan langkah untuk mencapai perkembangan yang lebih jauh lagi. Penciptaan karya seni atau produk baik secara digital ataupun manual, tetaplah memacu inovasi dan kekreatifitasan yang dibuat dengan tujuan yang sama. Mempersiapkan masa sekarang untuk menuju ke pasar yang lebih besar. Berada di dunia industri kreatif mengharuskan kita untuk terus mengeksplorasi diri dan menyalurkan ide kreativitas terhadap karya. Dengan menghilangkan persepsi persaingan, industri kreatif menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu.(Kergel, 2021). Digitalisasi yang juga membawa manfaat terhadap dunia pendidikan, yaitu dengan adanya pendidikan teknologi dapat membantu siswa atau anak muda dalam memenuhi kebutuhan sekolahnya dan mencari sumber inspirasi, serta mengasah keterampilan berdasarkan sumber yang di dapat dari media digital(Koskinen et al., 2012). Manfaat lainnya adalah di bidang ekonomi dan pariwisata, dimana keunggulan suatu daerah yang paling diketahui adalah dalam sektor pariwisata dan rekreasi. Warisan budaya adalah salah satu penyumbang kontribusi dalam menjaga stabilisasi perekonomian (*Skills, Training and Knowledge Transfer: Traditional and Emerging Heritage Professions*, 2017). Ketika berwisata, objek kerajinan tangan merupakan identitas dari suatu daerah yang memiliki cerita dibalik kita mengunjungi tempat tersebut. Hal ini tidak akan pernah bisa digantikan oleh teknologi apa pun. Pada akhirnya baik eksistensi dari pengrajin tradisional maupun digital, keduanya tidak akan padam. Ketika melakukan inovasi dan berkontribusi dalam perancangan karya, baik pengrajin digital ataupun digital akan menemukan peran mereka masing – masing tanpa harus saling membandingkan, tetapi saling berdampingan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdullah, F. (2019). Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 4(1), 47. <https://doi.org/10.25105/jdd.v4i1.4560>
- Adrianto, S. (2011). Pengaruh Keterampilan Teknis, Keterampilan Sosial, Keterampilan Konseptual, Dan Keterampilan Manajerial Terhadap Kinerja Kepala Sekolah Dasar Negeri Di Wilayah Jakarta Pusat. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(1), 88. <https://doi.org/10.21009/jmp.02109>
- Aesijah, S. (2000). LATAR BELAKANG PENCIPTAAN SENI (Background of Creative Art). *Harmonia - Journal of Arts Research and Education*, 1(2), 62–74. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v1i2.845>
- Amrizal, Ahmad Akmal, Sumadi, P. P. (2020). *Metode Pengembangan Desain Produk Kriya Berbasis Budaya Lokal Desain Kriya*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=rUgQEAAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

Azhima, I., & Jakarta, U. N. (2019). *Arts and Crafts : Fun Activities to Train Early Childhood Cooperation*. 02(2), 64–68. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v2i2.7463>

Harmaen, D. (2016). The Growth of Indonesian Aesthetic Value of Kriya (Handicrafts) in the 21st Century. *Journal of Social Science Studies*, 3(2), 62. <https://doi.org/10.5296/jsss.v3i2.8586>

Herdiana, W. (2018). Media Promosi Produk Kreatif Dengan Media Digital. *Seminar Nasional Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 570–574. <http://repository.ubaya.ac.id/32598/>

Ibrahim, R., Boerhannoeddin, A., & Bakare, K. K. (2017). The effect of soft skills and training methodology on employee performance. *European Journal of Training and Development*, 41(4), 388–406. <https://doi.org/10.1108/EJTD-08-2016-0066>

Kergel, D. (2021). *Digital Learning in Motion: From Book Culture to the Digital Age* (illustrate). Routledge. <https://books.google.co.id/books?id=ng0HEAAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

Koskinen, A., Seitamaa-hakkarainen, P., & Hakkarainen, K. (2012). *Interaction and Embodiment in Craft Teaching*. 22(1978), 59–72.

Kreatif, S., & Kerajinan, U. (2018). *Prosiding 4th Seminar Nasional dan Call for Papers*. 8–28.

Li, W., Ho, M., & Yang, C. (2019). *A Design Thinking-Based Study of the Prospect of the Sustainable Development of Traditional Handicrafts*. <https://doi.org/10.3390/su11184823>

Margolin, V. (2007). Design, the Future and the Human Spirit. *Design Issues*, 23(3), 4–15. <https://doi.org/10.1162/desi.2007.23.3.4>

Rika, N., & Kholidah, J. (2019). *EKSISTENSI BUDAYA LOKAL SEBAGAI PENGUAT NASIONALISME The Existence Of A Local Culture As Strengtheners Nationalism*. 168–174.

Routledge. (2005). *THE ROUTLEDGE COMPANION TO AESTHETICS* (B. Gaut & D. McIver Lopes (eds.); ISBN 0-415). taylor & francis e-library. [https://monoskop.org/images/0/03/Lopes\\_Dominic\\_Gaut\\_Berys\\_The\\_RoutledgeCompaniom\\_2001.pdf](https://monoskop.org/images/0/03/Lopes_Dominic_Gaut_Berys_The_RoutledgeCompaniom_2001.pdf)

Sitokdana, M. N. N., & Tanaamah, A. R. (2016). Strategi Pembangunan e-Culture di Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 2(2). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v2i2.439>

Sudana<sup>2</sup>, K. K. I. W., & Mohamad<sup>3</sup>, I. (2013). No. *Faktor-faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Eksistensi Dan Perkembangan Kerajinan Rotan Pada Industri Kerajinan Aneka Rotan*, 3–15.

*Skills, Training and Knowledge Transfer: Traditional and emerging Heritage Professions*, (2017) (testimony of J A van Lakerveld, P Vroonhof, S Broek, F D Stoutjesdijk, & S B van Loo). [https://ockham-ips.nl/Portals/57/OpenContentFiles/4902/Emerging\\_Heritage\\_Professions\\_2017\\_B084.pdf](https://ockham-ips.nl/Portals/57/OpenContentFiles/4902/Emerging_Heritage_Professions_2017_B084.pdf)

Villarroya, A. A. (2013). *The crafts , between heritigisation and digitalization* (Vol. 2013). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/harmonia.v1i2.845>

Yang, Y., & Shafi, M. (2018). *Preservation of Cultural Heritage Embodied in Traditional Crafts in the Developing Countries . A Case Study of Pakistani Handicraft Industry*. <https://doi.org/10.3390/su10051336>