

ADAPTASI KRIYA TEKSTIL MENGHADAPI DISRUPSI DIGITAL

Lusiana Limono

Studio KAIT

lusianalimono@gmail.com

Abstrak

Kriya merupakan praktik kreatif yang sarat dengan pekerjaan manual dan keterampilan tangan. Sedangkan digital merupakan teknologi yang cenderung mengeliminasi pekerjaan fisik. Kedua terma yang terasa berlawanan tersebut bertemu pada saat pandemi. Masyarakat urban mencari cara mempertemukan kebutuhan psikis dan fisik dalam kondisi yang tak menentu. Insan-insan kreatif beradaptasi dan menemukan cara untuk mempertemukan dua hal yang berlawanan untuk saling melengkapi. Metode kualitatif digunakan dalam penelitian. Penelitian seni berbasis praktik terlibat memberikan ruang untuk berjarak sekaligus berada dalam proses penelitian. Hasil penelusuran menunjukkan bahwa disrupsi digital bermanfaat untuk eksistensi, penyebaran informasi dan memperluas jangkauan, namun belum mampu untuk pendalaman pengetahuan dan proses penubuhan yang membutuhkan proses panjang dan interaksi fisik.

Kata kunci: Adaptasi, Digital, Eksistensi, Kriya tekstil, Urban

Pendahuluan

Kriya merupakan pekerjaan yang sarat dengan keterampilan tangan, sehingga membutuhkan proses dan waktu yang tidak singkat. Proses produksi kriya membutuhkan alat bantu yang berkaitan dengan teknologi sesuai masanya. Orang membutuhkan pena berupa canting untuk menorehkan lilin panas ke atas kain. Canting merupakan kemajuan teknologi rintang warna untuk membuat ragam hias batik tulis. Dengan pengertian tersebut, maka kriya berkaitan dengan perkembangan teknologi.

Tidak dapat dipungkiri bahwa pandangan umum mengenai kriya selalu terkait dengan tradisi, sederhana, manual, dan masa lalu. Hal ini dihadapkan dengan teknologi digital di masa kini yang serba otomatis, mesin, instan. Tulisan ini menelusuri adaptasi kriya tekstil menghadapi disrupsi digital pada masyarakat urban.

Pandemi merupakan pengalaman global yang saat ini masih dialami bersama. Krisis iklim merupakan tantangan yang dihadapi bersama. Pandemi dan krisis iklim adalah dua hal besar yang saling terkait dan memengaruhi gaya hidup masyarakat urban. Penelitian ini berfokus pada praktik kriya tekstil yang dilakukan oleh masyarakat urban terkait dengan pandemi dan disrupsi digital. Penelitian dilakukan dalam upaya mencari titik temu antara praktik kriya dan disrupsi digital yang seolah bertentangan.

Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dengan melakukan studi kasus terhadap praktik lokakarya kriya tekstil yang dilakukan selama pandemi. Menggunakan metode penelitian seni berbasis praktik terlibat dengan melakukan wawancara informal selama lokakarya. Lokakarya melibatkan narasumber peserta lokakarya tatap muka dan lokakarya virtual.

Lokakarya tatap muka dilakukan di Kota Malang dengan melibatkan remaja usia 12-25 tahun selama liburan sekolah. Lokakarya virtual melibatkan peserta dari berbagai kota dengan rentang usia 12-65 tahun. Materi lokakarya disesuaikan dengan durasi lokakarya yang relatif singkat, yaitu 2-3 jam. Hal ini dilakukan berkaitan dengan keterbatasan waktu, ketahanan kerja dan koneksi internet. Proyek yang dikerjakan merupakan proyek yang bisa diselesaikan dalam kurun waktu tersebut, sehingga proyek yang dikerjakan merupakan proyek yang kecil, mudah, dan cepat selesai.

Pembahasan

Pandemi membuat kita terkurung di rumah, aktivitas sosial dibatasi. Interaksi antar manusia menjadi tergantung pada gawai pintar dan koneksi internet. Secara otomatis, kehidupan manusia urban tergantung pada perangkat digital. Kondisi fisik tersebut memengaruhi kebutuhan psikis terkait relasi sosial, aktualisasi diri, dan rekreasi.

Terkurung, sepi, dan ketergantungan terhadap gawai menimbulkan kejenuhan dan kerinduan terhadap aktivitas motorik yang menggerakkan anggota tubuh dan sensori. Penutupan batas negara menutup pula jalur distribusi kebutuhan pokok terkait sandang dan pangan. Kesadaran tentang pola hidup sehat dan kemandirian dan keberlanjutan lingkungan memicu maraknya perkebunan urban (*urban farming*), *permaculture*, hingga kriya, termasuk kriya tekstil. Aktivitas domestik menjadi fenomena yang kembali digemari.

Perhatian terhadap aktivitas domestik menjadi fenomena terkait pembatasan aktivitas sosial selama pandemi. Fenomena ini menjadi salah satu pemicu digemarinya kembali aktivitas kriya tekstil yang identik dengan hobi nenek-nenek di masa lalu. Aktivitas kriya tekstil memberikan kesibukan yang produktif, repetitif, non-eksploitatif dan rekreatif. Berkaitan dengan sifat-sifat tersebut, aktivitas kriya tekstil dalam proses kreatifnya memberi peluang untuk aktualisasi diri dan menawarkan kualitas terapi mental karena membutuhkan fokus dan kesadaran (*focus and mindfulness*) (Kenning, 2015a; Maidment et al., 2015; Martin, 2020; Pollanen & Voutilainen, 2017)

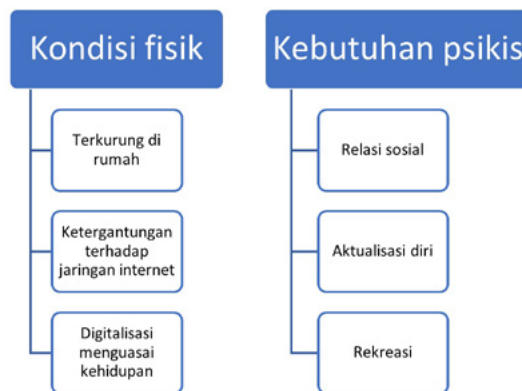


Diagram 1. Analisa kebutuhan fisik dan psikis selama pandemi

Sumber: penulis, 2022

Kegiatan merajut, menjahit perca, menyulam merupakan beberapa aktivitas kriya tekstil yang digemari kembali. Kita dapat menyaksikan kecenderungan ini pada momen Olimpiade Tokyo 2021 lalu. Tom Haley, penyelam Inggris peraih medali emas menjadi viral dengan aksinya merajut di podium Olimpiade Tokyo 2021. (Goldberg, 2021)

Aktivitas kriya tekstil dan berita viral di media digital lainnya adalah unggahan seorang *youtuber* asal Cina bernama Li Zi Qi. Konten yang diunggah seputar aktivitas domestik menjadikannya peraih *World Guinness Record* sebagai *youtuber* yang memperoleh 3 juta

subscriber per tahun (Pramesti, 2021). Demikian pula dengan Jonah Larson, seorang anak lelaki dari Wisconsin, Amerika Serikat yang merajut kait untuk aksi-aksi kemanusiaan menjadikannya selebriti kriya.

Viralnya aktivitas kriya ini terkait erat dengan disrupsi digital. Masyarakat urban memperoleh informasi dengan cepat hanya dengan menggerakkan jari pada gawai pintar. Bertolak dari sini, maka asumsi tentang kriya dan digital yang berlawanan bisa dipatahkan. Jangkauan luas media digital mempercepat penyebaran informasi tak terbatas ruang dan waktu, mudah dan murah. Dengan demikian, media digital menawarkan ruang sosial baru melalui pertemuan virtual. Namun akses digital membutuhkan perangkat khusus seperti komputer dan gawai pintar lainnya.

Pertemuan yang Saling Melengkapi

Kriya mempunyai kualitas yang tak dapat ditemui dalam teknologi digital. Sebaliknya Teknologi digital mempunyai kualitas yang bisa diimplementasikan pada kriya. Maka pertemuan keduanya merupakan pertemuan yang bisa saling melengkapi terkait dengan kebutuhan masyarakat urban.

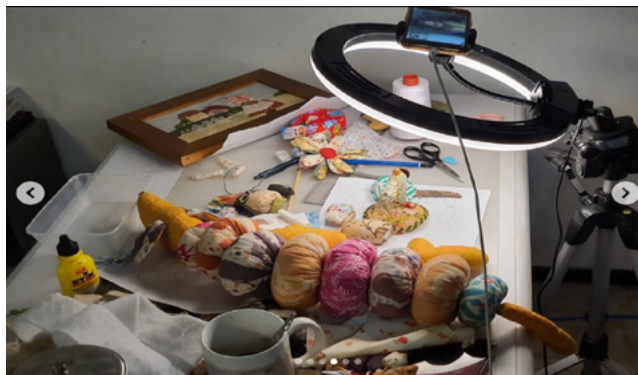
Teknologi digital mampu meretas jarak dan waktu, menawarkan ruang sosial baru ketika fisik terkurung di rumah, serta memberikan keleluasaan dalam mobilitas virtual dalam mengakses berita dan mengunggah informasi. Di sisi lain, kriya menawarkan proses kerja kreatif yang melatih fokus dan kesadaran, kanal aktualisasi diri dan kualitas hidup yang lebih baik sebagai aktivitas yang menenangkan dan menyenangkan. ("Beyond Useful & Beautiful: Rethinking Domestic Craft.," 2012; Kenning, 2015b; Pollanen & Voutilainen, 2017)



Diagram 2. Kualitas positif teknologi digital dan kriya

Sumber: penulis, 2022

Studi kasus dilakukan dengan mengadakan lokakarya daring di bulan Juli 2020. kegiatan dikelola oleh INI IKJ (IKatan Alumni IKJ) sebagai aksi sosial untuk penggalangan dana bagi seniman terdampak pandemic. Kelas diikuti oleh peserta dengan beragam gender, usia, latar belakang pendidikan dan wilayah tinggal. Lokakarya berlangsung selama 90 menit. Mengingat keterbatasan waktu, keterampilan dan interaksi personal, maka proyek yang dibuat adalah rpyek yang sederhana, mudah, dan cepat selesai. Tujuannya adalah sebagai pemantik kepada audiens untuk lebih mengenal karya tekstil. Material yang digunakan adalah limba perca rumah tangga yang mudah ditemukan untuk didaur naik (*upcycle*) menjadi gantungan kunci, bros, dan pengikat rambut.

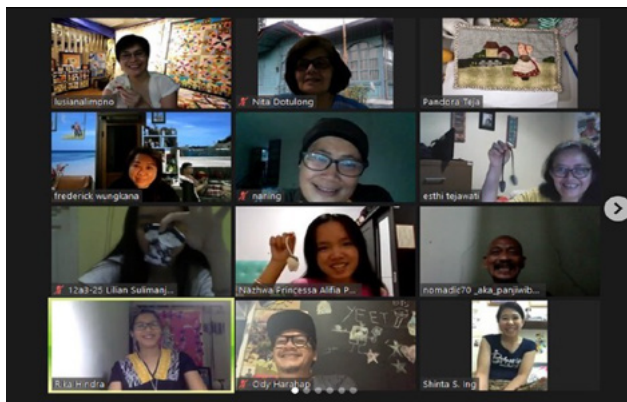


Gambar 1. Persiapan kelas

Sumber: penulis, 2020

Lokakarya daring membutuhkan beberapa instrumen yang memudahkan peserta untuk melihat dengan jelas tutorial dan interaksi layaknya tatap muka. Perangkat keras yang dibutuhkan antara lain: kamera, lampu lingkaran (*ring light*), komputer, gawai pintar. Perangkat lunak yang diperlukan di antaranya: aplikasi konferensi, video. Selain itu dibutuhkan kuota dan jaringan internet yang stabil selama lokakarya berlangsung.

Berbeda dengan pertemuan tatap muka, beberapa kendala yang dihadapi selama lokakarya daring berupa interaksi fisik berkaitan dengan kerja tangan yang terbatas layar, pengamatan hasil kerja sulit dilakukan, tutorial yang tidak bisa dilakukan secara langsung. Oleh karenanya perlu dilakukan persiapan dengan membuat video tutorial yang memudahkan dan bisa diputar ulang.



Gambar 2. Sesi foto kelas

Sumber: penulis

Sambil menunggu peserta mengerjakan proyek, wawancara dilakukan dengan cara diskusi informal. Hal ini dilakukan untuk memecah lkesepian dan keseriusan di ruang virtual. Hasil wawancara menuntun pada temuan terkait aktivitas kriya tekstil dan disrupsi digital. Hasil studi literatur dan studi kasus menunjukkan beberapa temuan yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Temuan Positif	Temuan Negatif
Media digital memudahkan penyebaran informasi tentang kriya: teknik, cara, ragam, pasar.	Keterbatasan pertemuan virtual belum mampu mengakomodir penguasaan teknik dan pengetahuan mendalam, untuk kepakaran yang membutuhkan interaksi fisik dan proses yang panjang.
Memperpendek jalur distribusi, ekonomis (e-commerce terkait glocal, toko virtual).	Penguasaan dan pemahaman sebatas permukaan saja untuk kebutuhan eksistensi
Keragaman kanal menambah ruang sosial, digital showroom.	Kualitas kriya cenderung menurun dan sederhana (terkait nilai ekonomi dan selera pasar).
Memberikan peluang untuk eksistensi, aktualisasi.	Beban ganda kriyawan untuk menguasai pasar.
Menciptakan kesadaran akan kualitas hidup.	Kriya sebagai identitas budaya semakin memudar (penjiplakan motif), nilai memudar.
Bagi UMKM: biaya pemasaran lebih hemat, rantai pasokan dan jalur distribusi lebih singkat.	

Tabel 1. Hasil temuan terkait kriya tekstil dan disrupsi digital

Sumber: penulis

Dari pengalaman tersebut, maka dengan perubahan zaman kriya yang sarat kerja tangan dan manual mampu beradaptasi melintas waktu dan media. Kriya mempunyai kemampuan adaptasi mengatasi keterbatasan dan kemudahan akibat disrupsi digital. Masyarakat urban menemukan cara untuk berstrategi mengatasi tekanan dan membangun relasi antar sesama melalui praktik kriya tekstil. (Hackney, 2006, 2013)

Simpulan

Masyarakat urban mampu memanfaatkan disrupsi digital dan menggunakan aktivitas kriya tekstil untuk beradaptasi terhadap kondisi yang dihadapi terkait pandemi. Pemanfaatan perangkat lunak (*software*) hingga beberapa aplikasi desain dan konferensi dimanfaatkan untuk membangun relasi dan ruang sosial.

Kamera dari gawai pintar digunakan untuk dokumentasi. Koneksi internet dengan akses yang mudah menjadi kebutuhan mutlak masyarakat urban yang tak bisa dipungkiri lagi. Media sosial digunakan untuk berinteraksi secara global hingga promosi melintas ruang dan waktu. Bagi UMKM, kriyawan pengusaha, beragam aplikasi pengiriman, manajemen produksi dan pasokan meningkatkan efektivitas kerja. Relasi produsen dan konsumen menjadi lebih erat dan terpantau melalui fitur-fitur dalam media sosial.

Namun di sisi lain, disrupsi digital menjadi salah satu faktor yang mengakibatkan semakin berkurangnya kepakaran seseorang terkait keterampilan tangan yang menjadi jiwa kriya. Selain itu juga menjadi salah satu penunjang hilangnya suatu keahlian spesifik yang dikaitkan oleh kecenderungan gaya hidup instan.

Sumber Referensi

- Beyond Useful & Beautiful: Rethinking Domestic Craft. (2012). In *Houston Center for Contemporary Craft*. . Houston Center for Contemporary Craft. .
- Goldberg, M. (2021, August 3). *Tom Daley Delights Fans by Knitting in the Stands at the Tokyo Olympics*. <https://www. Oprahdaily.Com/Entertainment/A37199234/Tom-Daley-Olympics-Knitting/>.
- Hackney, F. (2006). Use Your Hands for Happiness: Home Craft and Make-do-and-Mend in British Women's Magazines in the 1920s and 1930s. *Journal of Design History*, 19(1), 23–38.
- Hackney, F. (2013). Quiet Activism and the New Amateur The Power of Home and Hobby Crafts. *Design and Culture*, 5(2), 169–193. <https://doi.org/https://doi.org/10.2752/175470813X13638640370733>
- Kenning, G. (2015a). Fiddling with treads: Craft-based textile activities and positive well-being. *Textile The Journal of Cloth and Culture*, 13(1), 50–65.
- Kenning, G. (2015b). Creative Craft- Based Textile Activity in the Age of Digital Systems and Practices. *Leonardo*, 48(5), 450–456.
- Maidment, J., Tudor, R., Campbell, A., & Whittaker, K. (2015). Use of domestic craft for meaning-making post-disaster. *Kōtuitui: New Zealand Journal of Social Sciences Online*, 10(2), 144–152.
- Martin, J. (2020). Keep crafting and carry on: Nostalgia and domestic cultures in the crisis. *European Journal of Cultural Studies*. University of Leeds, UK.
- Pollanen, S., & Voutilainen, L. (2017). Crafting Well-being: Meanings and Intentions of Stay-at home Mothers' Craft-based Leisure Activity. *Leisure Science*, 40(6), 617–633.
- Pramessti, F. A. (2021, September 27). *3 Fakta Hilangnya Li Ziqi, YouTuber Berpenghasilan Rp 78 Miliar yang Pecahkan Rekor Dunia*. Suara.Com.

Referensi Laman

<https://jonahhands.com>

<https://www.youtube.com/c/cnliziqi>