

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Sejarah kegiatan *bushcraft* yang sudah ada sejak 1800-an sejalan dengan perkembangan seni kriya sedikit banyak mempunyai kesamaan dengan mengedepankan aspek fungsional benda-benda yang dihasilkan menjadi penunjang kebutuhan fisik.

Menggunakan teori estetika untuk memuaskan hasrat keindahan yang tetap mempertimbangkan nilai fungsionalnya, budaya *bushcraft* dapat terepresentasikan dalam wujud karya kriya kayu. Budaya *bushcraft* mengutamakan nilai fungsional pada benda-benda yang dihasilkan untuk keberlangsungan hidup sehari-hari, terutama saat sedang berada dalam kegiatan alam bebas. Dengan tetap mengutamakan nilai fungsional ditambah dengan beberapa aspek yang mampu menambah nilai keindahan seperti pemberian warna dan ornamen maka budaya *bushcraft* mampu terepresentasikan dengan baik dalam karya kriya kayu.

Pada proses perwujudan karya kriya kayu yang merepresentasikan budaya *bushcraft* menggunakan metode *practice based research* atau yang berarti penelitian berbasis praktik. Dalam metode ini penulis melakukan beberapa langkah kerja yaitu : *Literatur Research* (penelitian dari data tertulis), *Visual Research* (pengamatan bentuk visual), dan *Practice* (perwujudan).

Dari proses perwujudan karya kriya kayu yang merepresentasikan budaya *bushcraft*, penulis menghasilkan lima bentuk karya yang berbeda diantaranya Gergaji, Cangkir, Mangkuk, Sendok, dan Dingklik (bangku pendek). Penulis membuat dua buah gergaji, tiga buah cangkir, tiga buah mangkuk, empat buah sendok, dan satu buah dingklik (bangku pendek). Bahan yang digunakan adalah kayu nangka, kayu jambu, kayu akasia, kayu kantil, dan tali serat nanas. Selain itu ditambahkan pula ornamen garis-garis, titik, motif silang, motif 'V', motif segitiga, dan gambar arah panah. Juga ditambahkan warna yang berasal dari alam untuk menambahkan aksan primitif dan nilai estetika pada karya.

Dari penelitian data yang diperoleh dari berbagai sumber dan proses perwujudan yang dilakukan dengan berdasar data acuan yang telah terkumpul maka penulis mampu merepresentasikan budaya *bushcraft* dalam karya kriya kayu dengan mempertimbangkan nilai fungsional dan estetikanya.

## **B. Saran**

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini penulis melakukan berbagai proses untuk mewujudkan karya yang sesuai dengan keinginan dan ide kreatif yang dimiliki. Pada proses yang cukup panjang penulis mampu menghasilkan lima jenis karya. Dengan terciptanya karya tersebut penulis dapat menyimpulkan beberapa kendala yang terjadi dalam proses dan diharapkan dapat menjadi pertimbangan dan saran untuk penciptaan selanjutnya atau sebagai referensi dan sumber bacaan bagi kriyawan atau pembaca yang akan menciptakan karya seni rupa.

Pada pembuatan karya kriya kayu yang merepresentasikan budaya *bushcraft* penulis menggunakan teknik manual sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama. Dengan waktu yang lama tentu saja akan menjadikan pengolahan manajemen waktu menjadi kurang teratur. Selain pada manajemen waktu, pencarian data sumber tertulis buku-buku referensi tentang budaya *bushcraft* juga menjadi kesulitan tersendiri. Hal ini disebabkan oleh masih terbatasnya buku-buku tentang budaya *bushcraft* dalam terjemahan bahasa Indonesia.

Pada proses penyelesaian yang dilakukan penulis dalam perwujudan karya ini adalah proses pewarnaan. Dalam proses pewarnaan ini penulis memilih menggunakan pewarna alam. Masih terbatasnya pengetahuan dan pengalaman menjadikan proses pewarnaan ini menjadi salah satu kesulitan. Dalam proses pewarnaan menggunakan pewarna alam, penulis mengalami kegagalan sehingga harus melakukan pengulangan pewarnaan.

Setiap kesulitan yang dialami dalam proses akan membawa pengetahuan baru, sehingga penulis mampu menemukan solusi dan berhasil menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan sesuai dan tepat waktu.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, R. 2010. *Practice Based Art and Design, Why Not?.* Dalam Jurnal Perintis Pendidikan Fakultas Seni Halus dan Seni Reka: UITM.

Djelantik, A.A.M. 2014. *Estetika sebuah pengantar.* Yogyakarta: Media Abadi.

Graves, Richard. 1984. *Australian bushcraft : a serious guide to survival and camping.* Australia: Dymocks.

Gustami, S.P. 1992. *Filosofi Seni Kriya Tradisional Indonesia.* Yogyakarta: Jurnal Seni, II (1) 71-81.

Malin, J, Ure J. and Gray C. 1996. *The Gap: Addressing Practice Based Research training Requirements for Designers,* The Robert Gordon University, Aberdeen, United Kingdom.

Marizar, S. Edy. 2005. *Designing Furniture.* Yogyakarta: Media Pressindo.

Soedarso Sp. 1987. *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni.* Saku Dayar Sana. Yogyakarta.

## DAFTAR LAMAN

*Wood Carving in Bariloche*, <https://bushcraftusa.com>, 27 Maret 2011.  
Diakses pada 1 Mei 2022.  
<https://bushcraftusa.com/forum/threads/wood-carving-in-bariloche.32890>

*Ukiran Geometris Tertua Dunia*, <https://dw.com>, 12 Mei 2014.  
Diakses pada 1 Mei 2022,  
<https://www.dw.com/id/ukiran-geometris-tertua-ditemukan-dari-indonesia/a-18112047>

*Natural Dyes – Our Approach*, <https://maiwahandsprints.blogspot.com>,  
7 Januari 2013. Diakses pada 1 Mei 2022.  
<https://maiwahandprints.blogspot.com/2013/01/natural-dyes-our-approach.html>

*Blandongkayu\_studio*.  
Diakses pada 1 Mei 2022. <https://www.instagram.com/p/CF6-EzdgjZy/>

