

**REPRESENTASI BUDAYA MATERIAL**  
***BUSHCRAFT* DALAM KARYA KRIYA KAYU**



**PENCIPTAAN**

**Aly Akbar Abdullah**

**NIM 1511902022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA**  
**JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

**REPRESENTASI BUDAYA MATERIAL**  
***BUSHCRAFT* DALAM KARYA KRIYA KAYU**



**PENCIPTAAN**

Oleh :

**Aly Akbar Abdullah**

**NIM 1511902022**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Kriya  
2022

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul :


**REPRESENTASI BUDAYA MATERIAL *BUSHCRAFT* DALAM KARYA KRIYA KAYU** diajukan oleh **Aly Akbar Abdullah**, NIM 1511902022, Program Studi S-1 Kriya , Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang



Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum..  
NIP 19620729 199002 1001/NIDN\_0029076211

Pembimbing II/Penguji



Joko Subiharto, S.E., M.Sc.  
NIP 19750314 199903 1\_002/NIDN 0014037505

Cognate/Penguji Ahli



Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.  
NIP 19621231 198911 1 001/NIDN 0031126253

Ketua Jurusan/Program Studi  
S-1 Kriya



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.  
NIP 19740430 199802 2 001/NIDN 0030047406

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

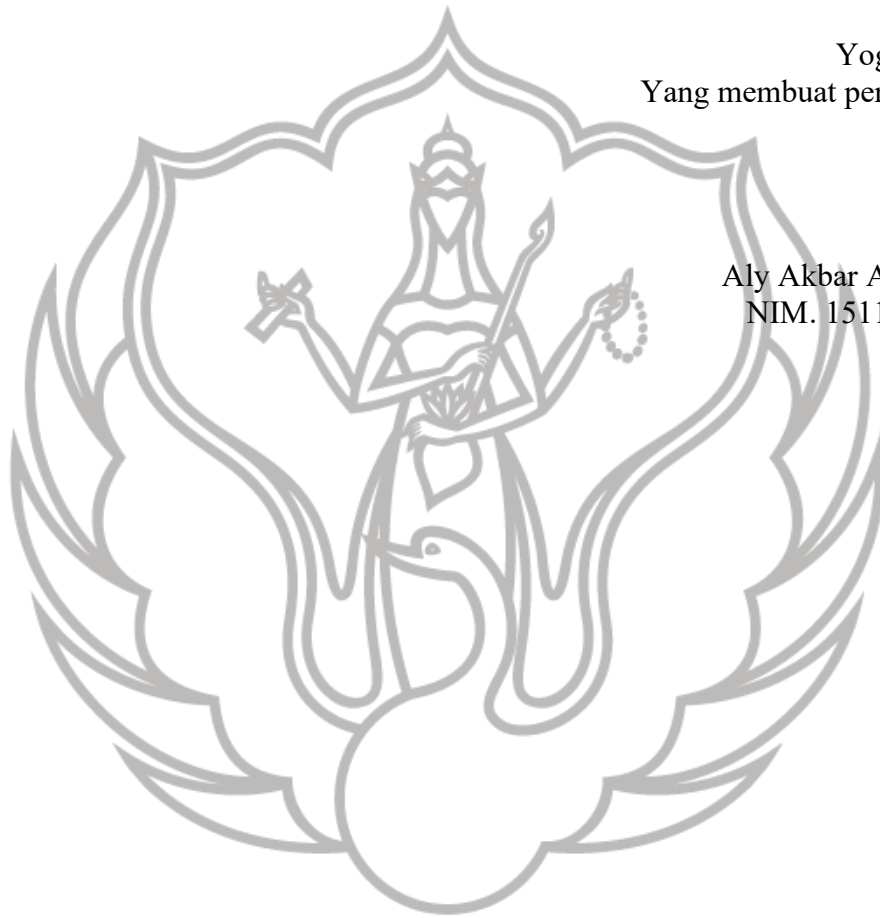
NIP 1969108 199303 1 001/ NIDN 0008119606

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta  
Yang membuat pernyataan

Aly Akbar Abdullah  
NIM. 1511902022



MOTTO

*“ The man, who goes afoot, prepared to camp anywhere and in any weather, is the most independent fellow on earth.”*

– Horace Kephart, 1904



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Dengan ini penulis mempersembahkan karya ini untuk kedua orang tua. Terimakasih atas dilahirkan dan dibesarkannya saya dengan segala kasih sayang dan selalu memberi nasehat yang terbaik. Karya ini juga penulis persembahkan dan bentuk terimakasih kepada diri sendiri karna telah sampai pada titik ini dan masih terus berjuang.



## KATA PENGANTAR

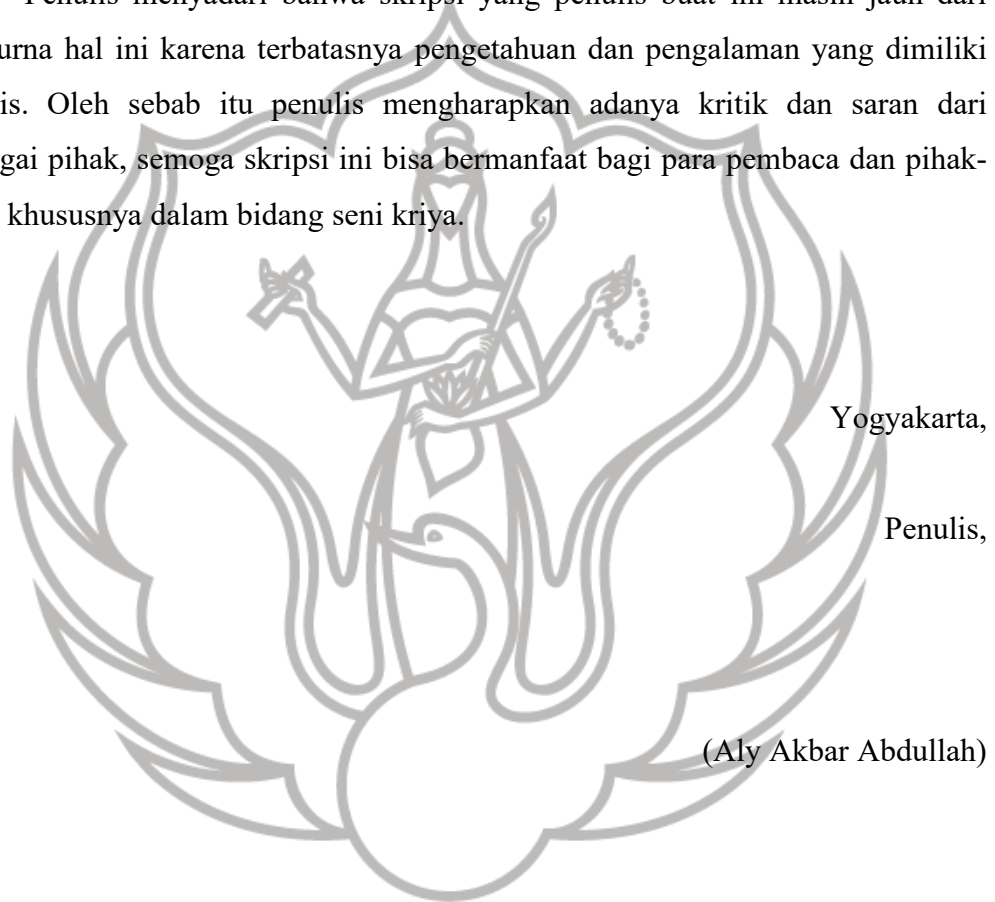
Segala puji dan syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat, karunia, hidayah dan kasih-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**REPRESENTASI BUDAYA MATERIAL *BUSHCRAFT* DALAM KARYA KRIYA KAYU**”.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak, baik melalui tindakan maupun doa yang tidak pernah putus mereka panjatkan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn. M.F.A., Selaku Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum. Selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktu, memberikan arahan dan bimbingannya, serta saran dan kritik selama proses penyelesaian skripsi.
5. Joko Subiharto, S.E., M.Sc. Selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktu, memberikan arahan dan bimbingannya, serta saran dan kritik selama proses penyelesaian skripsi.
6. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum. Selaku Cognate yang telah menguji, memberikan arahan dan bimbingannya, serta saran dan kritik selama proses penyelesaian skripsi.
7. Rispul, S.Sn.,M.Sn. selaku Dosen Wali yang senantiasa selalu sabar dan memberikan dukungan kepada saya dalam menyelesaikan perkuliahan, dan sampai pada penyelesaian skripsi.
8. Segenap Dosen dan Karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

9. UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menyediakan buku-buku referensi dalam berkarya.
10. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa, mendukung dan membantu.
- 11.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang penulis buat ini masih jauh dari sempurna hal ini karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Oleh sebab itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari berbagai pihak, semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak khususnya dalam bidang seni kriya.





## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
INTISARI .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	3
C. Tujuan Dan Manfaat .....	4
D. Metode Pendekatan Dan Metode Penciptaan .....	4
BAB II .....	8
KONSEP PENCIPTAAN .....	8
A. Sumber Penciptaan .....	8
B. Landasan Teori .....	12
BAB III .....	14
PROSES PENCIPTAAN .....	14
A. Data Acuan .....	14

.....	15
B. Analisis Data Acuan.....	17
C. Sketsa Karya.....	18
D. Desain Karya.....	25
A. Proses Perwujudan.....	37
1. Alat Dan Bahan.....	37
2. Teknik Perwujudan.....	43
B. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	49
BAB IV.....	50
TINJAUAN KARYA.....	50
A. Tinjauan Umum.....	50
B. Tinjauan Khusus.....	51
BAB V.....	64
PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
DAFTAR LAMAN.....	66
LAMPIRAN.....	68

## **DAFTAR GAMBAR**

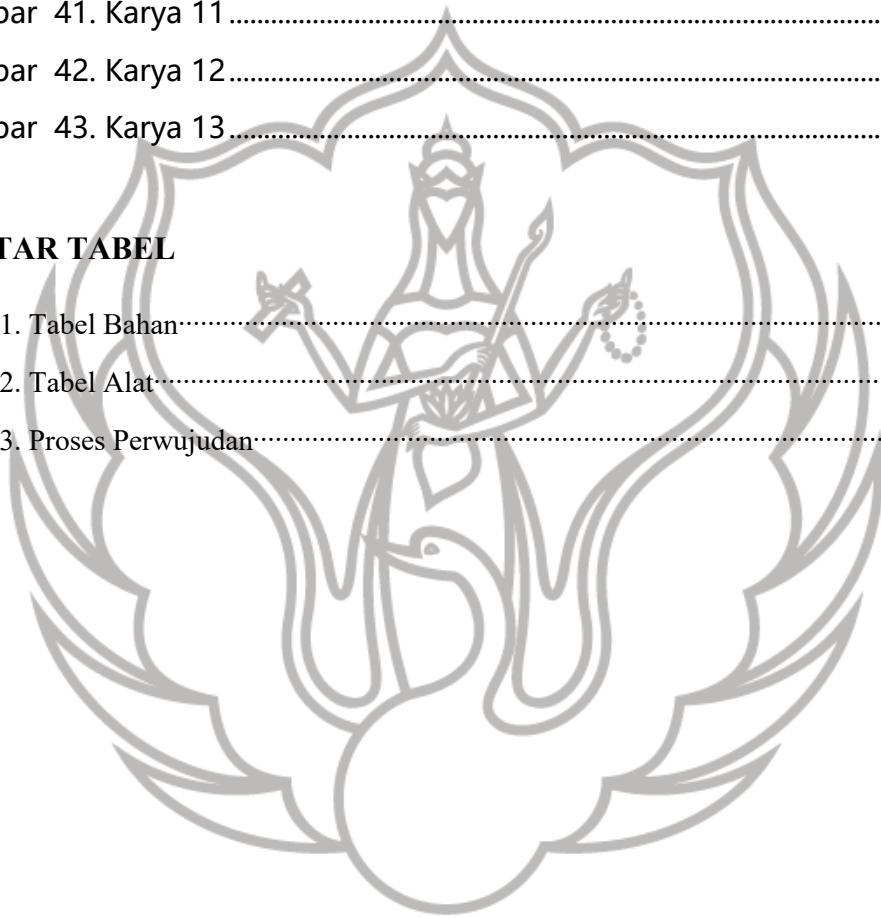
Gambar 1. Contoh wood carving bushcraft.....	9
Gambar 2. Ornamen kuno.....	10

Gambar 3. Pewarna alami.....	11
Gambar 4. Kegiatan Bushcraft.....	14
Gambar 5. Benda-benda Bushcraft.....	15
Gambar 6. Tekstur kayu dan pewarna alam.....	16
Gambar 7. Sketsa Karya 1.....	18
Gambar 8. Sketsa Karya 2.....	19
Gambar 9. Sketsa Karya 3.....	19
Gambar 10. Sketsa Karya 4.....	20
Gambar 11. Sketsa Karya 5.....	20
Gambar 12. Sketsa Karya 6.....	21
Gambar 13. Sketsa Karya 7.....	21
Gambar 14. Sketsa Karya 8.....	22
Gambar 15. Sketsa Karya 9.....	22
Gambar 16. Sketsa Karya 10.....	23
Gambar 17. Sketsa Karya 11.....	23
Gambar 18. Sketsa Karya 12.....	24
Gambar 19. Desain Karya 1.....	25
Gambar 20. Desain Karya 2.....	26
Gambar 21. Desain Karya 3.....	27
Gambar 22. Desain Karya 4.....	28
Gambar 23. Desain Karya 5.....	29
Gambar 24. Desain Karya 6.....	30
Gambar 25. Desain Karya 7.....	31
Gambar 26. Desain Karya 8.....	32
Gambar 27. Desain Karya 9.....	33
Gambar 28. Desain Karya 10.....	34
Gambar 29. Desain Karya 11.....	35
Gambar 30. Desain Karya 12.....	36
Gambar 31. Karya 1.....	51
Gambar 32. Karya 2.....	52
Gambar 33. Karya 3.....	53

Gambar 34. Karya 4.....	54
Gambar 35. Karya 5.....	55
Gambar 36. Karya 6.....	56
Gambar 37. Karya 7.....	57
Gambar 38. Karya 8.....	58
Gambar 39. Karya 9.....	59
Gambar 40. Karya 10.....	60
Gambar 41. Karya 11.....	61
Gambar 42. Karya 12.....	62
Gambar 43. Karya 13.....	63

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Tabel Bahan.....	37
Tabel 2. Tabel Alat.....	40
Tabel 3. Proses Perwujudan.....	45



## INTISARI

Seni kriya adalah karya seni yang unik dan punya karakteristik di dalamnya terkandung muatan-muatan nilai estetik, simbolik, filosofis dan sekaligus fungsional. Dari sejarah dan pengertiannya seni kriya sejalan dengan *Bushcraft*, istilah yang digunakan di Australia dan Afrika Selatan sejak tahun 1800-an. *Bushcraft* merupakan survival dengan memanfaatkan sumber daya alam yang ada, dengan kemampuan dan keahlian khusus. Karya Tugas Akhir ini akan mengangkat tema budaya material *bushcraft* menjadi sebuah karya kriya kayu.

Pendekatan yang dilakukan terhadap objek penciptaan menggunakan pendekatan ergonomi dan pendekatan estetika yang meliputi ; *unity, harmony, balance* dan *contrast*. Pada proses penciptaan karya, metode penciptaan yang digunakan yaitu metode Practice Based Research. Bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya ini yaitu kayu jambu, kayu kantil dan kayu akasia. Karya seni ini memaksimalkan penggunaan teknik manual dalam perkayuan yaitu teknik ukir , teknik raut dengan finishing menggunakan teknik pewarnaan dari bahan alami. Dengan memaksimalkan semua tahap dari perancangan hingga finishing, karya ini mampu diselesaikan dengan tepat waktu sesuai dengan konsep yang sudah dirancang sebelumnya.

Karya yang dihasilkan merupakan karya seni fungsional sebanyak 13 karya. Terbagi dalam beberapa bentuk yaitu sendok, cangkir, mangkuk, bangku, dan gergaji. Bentuk-bentuk yang dihasilkan tersebut sebagai wujud representasi budaya material *bushcraft*.

**Kata Kunci :** *Bushcraft*, Kriya Kayu, Survival, Ukir Kayu

## ABSTRACT

Craft art is a unique work of art and has characteristics in which it contains aesthetic, symbolic, philosophical and functional values. From its history and meaning, craft art is in line with Bushcraft, a term used in Australia and South Africa since the 1800s. Bushcraft is survival by utilizing existing natural resources with special abilities and skills. This final project will raise the theme of bushcraft material culture into a wooden craft.

The approach taken to the object of creation uses an ergonomic approach and an aesthetic approach which includes; unity, harmony, balance and contrast. In the process of creating works, the method of creation used is the Practice Based Research method. The materials used in the process of making this work are guava wood, kantil wood and acacia wood. This work of art maximizes the use of manual techniques in woodworking, namely carving techniques, sharpening techniques with finishing using coloring techniques from natural materials. By maximizing all stages from design to finishing, this work was able to be completed on time according to the previously designed concept.

The resulting works are 13 works of functional art. Divided into several forms, namely spoons, cups, bowls, stools, and saws. The resulting forms are a form of representation of bushcraft material culture.

**Keywords:** Bushcraft, Wood Craft, Survival, Wood Carving

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Seni kriya merupakan sebuah seni yang dihasilkan melalui keahlian manusia dalam mengolah bahan mentah menjadi produk dan ruang. Cakupannya dapat dilihat melalui material yang dipergunakan diantaranya kayu, tanah liat, logam, kulit, benang dan lain sebagainya. Bahan-bahan tersebut diolah sedemikian rupa menjadi barang yang memiliki nilai fungsi, guna membantu manusia dalam pekerjaan sehari-hari. Seni kriya adalah karya seni yang unik dan punya karakteristik di dalamnya terkandung muatan-muatan nilai estetik, simbolik, filosofis dan sekaligus fungsional oleh karena itu dalam perwujudannya didukung *craftmanship* yang tinggi, akibatnya kehadiran seni kriya termasuk dalam kelompok seni-seni adiluhung (Gustami, 1992:71).

Pada masa lalu seni kriya dibuat dengan cara yang sederhana yang lebih mengedepankan aspek fungsional atau untuk menunjang berbagai kebutuhan fisik. Insting bertahan hidup membuat manusia untuk mengubah bahan-bahan yang ditemui di alam menjadi benda-benda fungsional. Namun, manusia prasejarah sudah mulai mengerti mengenai seni, hal ini terlihat dari penemuan peninggalannya yang disertai ragam hias simbol-simbol kehidupan spiritual yang dipercaya.

Dari sejarah dan pengertiannya seni kriya sejalan dengan *Bushcraft*, istilah yang digunakan di Australia dan Afrika Selatan sejak tahun 1800-an. Kata *Bushcraft* berarti kerajinan semak (*bush* : semak dan *craft* : kerajinan). Menurut kamus *Oxford English Dictionary*, *bushcraft* didefinisikan sebagai keterampilan dalam hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan di semak-semak. Praktek kerajinan semak menunjukkan banyak hasil yang tidak terduga. Kemampuan individu untuk beradaptasi dan berimprovisasi dikembangkan ke tingkat yang luar biasa (Richard Graves, 1984:7). Dalam beberapa literasi lainnya merupakan adopsi langsung dari kata '*bosch*' dalam bahasa Belanda yang merujuk pada hutan dan atau negara koloni Belanda yang ditutupi dengan kayu alami (hutan belantara)

Dalam ranah penjelajahan alam bebas di Indonesia, istilah *bushcraft* masih tergolong baru walaupun sudah diaplikasikan sejak jaman primitif. Istilah yang lebih dulu dan familiar digunakan adalah *survival* atau bertahan hidup. Ilmu *survival* yang dimaksudkan merupakan kemampuan yang wajib dimiliki oleh orang yang melakukan kegiatan di alam bebas. Ketika terjadi sesuatu di luar dari apa yang sudah direncanakan dalam penjelajahan alam bebas di situlah ilmu *survival* digunakan. Prinsip-prinsip *survival* ini juga diterapkan pada *bushcraft*. Sederhananya *bushcraft* merupakan *survival* dengan memanfaatkan sumber daya alam yang ada dengan kemampuan dan keahlian khusus. Pengaplikasian *bushcraft* sebenarnya sudah sering digunakan oleh masyarakat Indonesia contohnya seperti pembuatan panah atau jebakan untuk memburu, membuat tempat berlindung dari pohon, dan membuat peralatan sederhana untuk memasak.

Ilmu *bushcraft* sendiri dahulunya membatasi teknik hanya menggunakan alat-alat dan teknik tradisional primitif untuk bertahan hidup di alam liar. *Bushcraft* banyak sekali, mengambil dan mengadopsi ilmu, pengetahuan, dan ketrampilan dari etnik budaya dari berbagai negara. Di era teknologi yang berkembang saat ini alat-alat pertahanan hidup di alam bebas juga semakin beragam dengan bahan yang semakin beragam pula, akan tetapi tidak sedikit yang masih tertarik akan pengolahan bahan-bahan alam yang difungsikan untuk pertahanan hidup di alam bebas.

Sangat disayangkan literasi yang menjelaskan secara spesifik tentang *bushcraft* sangat sedikit ditemui di Indonesia, tak jarang ditemui literasi mengenai *bushcraft* masih berbahasa Inggris dan belum banyak versi terjemahan dalam bahasa Indonesia, sedangkan penggiat-penggiat *bushcraft* sudah banyak bermunculan, dapat dilihat dari beberapa *channel* dalam youtube yang membuat konten yang berisikan kegiatan *bushcraft* itu sendiri. Juga munculnya forum *Bushcraft* Indonesia pada awal tahun 2014-an.

Dengan munculnya para penggiat *bushcraft*, fungsi dan bentuk *bushcraft* menjadi banyak ragam, bukan hanya dapat dibuat dan digunakan di alam bebas tetapi dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. *Bushcraft* saat ini bukan hanya mengedepankan fungsi tetapi juga nilai estetika yang menjadi lebih



menarik tanpa menghilangkan esensi pengalaman para penggiat *bushcraft*. Aktivitas *bushcraft* yang berkembang menjadi beberapa kebutuhan, diantaranya *bushcraft* sebagai kebutuhan penjelajahan, kemanusiaan, dan gaya hidup.

Dengan pilihan bahan baku untuk aktivitas *bushcraft*, penggiat *bushcrafter* dapat mengeksplor bahan-bahan yang ada salah satunya kayu. Pemanfaatan kayu pada pembuatan alat untuk menunjang kebutuhan kegiatan di alam menjadi salah satu pilihan yang sering digunakan. Indonesia termasuk dalam deretan negara penghasil kayu terbesar di dunia yang sebagian besar diperoleh dari hutan tropis. Kayu menjadi salah satu bahan *bushcraft* yang sangat sering digunakan, banyak yang dapat dimanfaatkan dari kayu untuk keperluan *bushcraft* seperti pembuatan api dengan teknik *bow and drill* dari kayu, pembuatan *shelter* sementara/bivak, jerat atau tombak sebagai alat berburu, dan sebagai wadah makan atau minum.

Inovasi-inovasi *bushcraft* dengan bahan baku kayu menjadi sangat menarik untuk diangkat menjadi sebuah karya seni, dengan menggunakan keahlian dan kemampuan seorang *bushcrafter*. Nilai-nilai estetik yang menjadi dominan menjadi pembeda antara *bushcraft* sebagai suatu bentuk seni, dan *bushcraft* yang mengedepankan fungsi, dengan kata lain budaya *bushcraft* yang menjadi inspirasi pembuatan karya seni kriya kayu. Dengan menggunakan beragam teknik yang diambil dalam pembuatan *bushcraft* menjadi daya tarik tersendiri untuk disajikan sebagai sebuah karya seni kriya kayu. Karya yang dihadirkan akan beragam seperti kuksa, mangkuk, dan gergaji besi.

## **B. Rumusan Penciptaan**

1. Bagaimana cara merepresentasikan budaya material *bushcraft* pada karya kriya kayu ?
2. Bagaimana proses perwujudan karya kriya kayu yang merepresentasikan budaya material *bushcraft* ?
3. Bagaimana hasil karya kriya kayu yang merepresentasikan budaya material *bushcraft* ?

## C. Tujuan Dan Manfaat

### 1. Tujuan :

- a. Menciptakan karya kriya kayu yang merepresentasikan budaya material *bushcraft*.
- b. Mengetahui proses perwujudan karya kriya kayu yang merepresentasikan budaya material *bushcraft*.
- c. Mengetahui hasil karya kriya kayu yang merepresentasikan budaya material *bushcraft*.

### 2. Manfaat :

- a. Memberi inspirasi bagi pegiat alam bebas dan masyarakat pada umumnya tentang budaya material *bushcraft*.
- b. Menambah sudut pandang baru tentang budaya material *bushcraft* dalam seni kriya.

## D. Metode Pendekatan Dan Metode Penciptaan

### 1. Metode Pendekatan

#### a. Estetika

Pendekatan estetika yakni metode yang mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa, seperti garis, warna, tekstur, irama, ritme, dan bentuk sebagai pendukung dalam pembuatan karya. Pendekatan estetika bertujuan agar karya yang akan dibuat memperoleh keindahan dan memiliki satu ciri khas. Teori estetika yang dikemukakan oleh Djelantik akan diterapkan dalam karya kriya kayu yang akan dibuat. Proses pembuatan karya terdapat tiga unsur estetis yang mendasar, yaitu keutuhan atau kebersatuan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*), dan keseimbangan (*balance*) yang dikemukakan oleh A.A.M Djelantik (2004 : 37).

Kebersatuan atau keutuhan karya akan dipertimbangkan menggunakan teori estetika Djelantik. Pembuatan karya akan memperhitungkan kebersatuan bentuk dan warna. Keseimbangan

adalah salah satu hal penting yang harus dipertimbangkan dalam pembuatan karya mulai dari keseimbangan garis, bentuk, dan warna maka dari itu teori estetika Djelantik akan sangat membantu dalam hal pembuatan rancangan hingga pewujudan karya. Teori estetika Djelantik juga akan digunakan dalam memperhitungkan penekanan pada karya dan *center of interest* guna visual karya agar terlihat menarik. Estetika sangat berguna dalam pembuatan karya kriya kayu ini, karena penulis membuat karya fungsional namun dengan perpaduan estetika akan menghasilkan karya yang indah dan mampu dinikmati oleh berbagai kalangan.

### **b. Ergonomi**

Produk *bushcraft* sebagai benda fungsional harus mengedepankan sisi kenyamanan dan keamanan untuk dipakai. Prinsip tersebut berkaitan dengan fungsi karya yang dibuat berupa sendok, cangkir, mangkuk, gergaji dan lain sebagainya, yaitu untuk digunakan. Berasal dari bahasa latin, istilah ergonomi yaitu *Ergon* (kerja) dan *Nomos* (hukum alam). Dengan ini, maksud dari ergonomi merupakan studi tentang sistem kerja manusia yang berkaitan dengan lingkungan dan fasilitasnya yang saling berinteraksi satu sama lain. Tujuannya adalah menciptakan kenyamanan pada sebuah sarana (Eddy S. Marizar 2005: 106). Dengan kata lain ergonomi adalah ilmu yang mempelajari manusia dalam hubungannya dengan pekerjaan.

Teori pendekatan ergonomi ini merupakan komponen yang penting dan perlu diperhatikan terutama pada proses penciptaan karya tugas akhir penulis, bentuk-bentuk yang dipilih dalam proses penciptaan ini memerlukan teori ergonomi untuk dapat mewujudkan kenyamanan dan keamanan saat digunakan.

## **2. Metode Penciptaan**

### **a. *Practice based research***

Metode penciptaan diperlukan dalam melaksanakan proses perwujudan suatu karya. Untuk menciptakan karya seni yang bernilai

estetis dan memiliki makna sebagai pengalaman seni bagi penikmatnya. Pada proses perwujudan karya seni “Representasi Budaya Material ‘*Bushcraft*’ Dalam Karya Kriya Kayu” , metode penciptaan yang digunakan yaitu metode *Practice Based Research*. Malins, Ure, dan Gray (1996:1) berpendapat sebagai berikut : Penelitian berbasis praktek merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan yang telah dimiliki pada subjek kajian tersebut.

Abdullah (2010 vol 18.1:44) menjelaskan *Practice Based Research* (Penelitian Berbasis Praktik) mencakup tiga elemen penelitian penting yang dikategorikan kedalam segitiga yaitu, pertanyaan penelitian (*Research Question*), metode penelitian (*Research Methods*), dan konteks penelitian (*Research Context*). Ketiga elemen ini yang kemudian akan menjadi poin-poin yang harus dijabarkan dalam praktik penelitian itu sendiri (meski tidak dibatasi secara khusus). Ketiga poin tersebut kemudian dijabarkan dengan pemetaan pemikiran dari Metode Penciptaan *Practice Based Research*.

Dapat diuraikan langkah kerja dari metode *Practice Based Research* sebagai berikut:

- 1) *Literatur Research* (Penelitian dari data tertulis) atau studi pustaka yang diakses melalui Buku, Jurnal Penelitian, Majalah, Surat Kabar, artikel, foto, gambar, maupun internet. Data yang dicatat merupakan data yang berkaitan dengan sumber ide yaitu karya kriya kayu khususnya elemen dekorasi dan objek penciptaannya. Data- data ini kemudian dianalisis sehingga dapat dijadikan sebagai acuan perwujudan karya.
- 2) *Visual Research* (Pengamatan bentuk visual) pada proses ini data yang didapat merupakan hasil dari pengamatan visual pada objek penciptaan maupun analisa pada karya-karya sebelumnya yang

dilakukan dengan observasi. Pada tahapan ini observasi dilakukan dengan melihat dan mengamati dari berbagai media bagaimana bentuk dan tekstur produk-produk *bushcraft*, yang akan disesuaikan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai komposisi, bentuk dan ukuran karya yang akan dibuat.

3) *Practice* (Perwujudan), setelah keseluruhan data tertulis maupun visual di peroleh maka dapat dilanjutkan pada proses perwujudan yang meliputi:

a) Pembuatan sketsa (*drawing*) dilakukan guna mendapatkan suatu karya yang sesuai dengan ide kreatif yang akan diwujudkan. Pada proses ini ide yang dituangkan akan diolah dan terus menerus mengalami pengembangan hingga mendapatkan desain terbaik.

b) Desain menggunakan aplikasi komputer (*digital manipulation*), beberapa desain terbaik yang telah dipilih selanjutnya diproses kedalam aplikasi komputer untuk mempertegas bentuk, merancang ukuran dan pengaplikasian finishing warna yang akan di terapkan.

c) Perwujudan, proses perwujudan pada karya ini menggunakan beberapa teknik seperti tatah ukir, raut dan finishing dengan bahan pewarna alam . Hasil dari proses perwujudan ini merupakan output dari ketiga poin yang meliputi *practice based research*.