

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



JURNAL

Oleh:

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**



JURNAL

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 Karya 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



Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum..
NIP 19620729 199002 1001/NIDN_0029076211

Pembimbing II


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

Mengetahui,

Ketua Jurusan S-1 Kriya


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

REPRESENTASI BUDAYA MATERIAL BUSHCRAFT DALAM KARYA KRIYA KAYU

Oleh : Aly Akbar Abdullah

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

A. Pendahuluan

1. 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 estetika, 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.

2. Rumusan Dan Tujuan Penciptaan

a. 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* ?

b. Tujuan Penciptaan

1. Menciptakan karya kriya kayu yang merepresentasikan budaya material *bushcraft*.
2. Mengetahui proses perwujudan karya kriya kayu yang merepresentasikan budaya material *bushcraft*.
3. Mengetahui hasil karya kriya kayu yang merepresentasikan budaya material *bushcraft*.

3. Teori Dan Metode Penciptaan

a. Teori Penciptaan

1. Estetika

Ilmu estetika adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan dan mempelajari semua aspek dari apa yang disebut keindahan. Menurut A.M. Djelantik (2004 : 37) unsur-unsur dari estetika ada tiga yaitu :

- a. Keutuhan atau kebersatuan (*unity*), yaitu keseluruhan karya seni merupakan kesatuan yang utuh. Terdapat hubungan yang bermakna antar bagian, tidak satu bagianpun yang tidak berguna.
- b. Penonjolan atau penekanan (*dominance*), yaitu sesuatu yang menjadi pusat perhatian dalam karya seni. Penonjolan ini berlaku untuk semua unsur seni yang diikutkan pada karya tersebut, sehingga dapat berupa karakter atau gaya seniman dalam mengekspresikan diri, atau unsur-unsur bentuk yang dianggap sebagai sebuah simbol yang memiliki makna tertentu.
- c. Keseimbangan (*balance*), merujuk pada pengorganisasian elemen seni yang terdapat di dalam karya. Dengan keseimbangan tersebut karya yang diciptakan akan semakin kuat dan memberikan kenyamanan kepada penikmat, sehingga setiap ruang pandang pengamat dapat terpuaskan dengan baik.

Menurut Djelantik (2004: 15), semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek dasar yakni, wujud atau rupa (*appearance*), bobot atau isi dan penampilan (*content, substance*), penyajian (*presentation*). Sebuah wujud terwujud dari bentuk (*form*)

atau unsur yang mendasar, selain itu wujud juga terdiri dari susunan atau struktur.

Unsur estetika menjadi sangat penting dalam karya penciptaan ini guna dapat menjadi suatu pembeda antara karya seni dengan benda hasil *bushcraft* dengan mengedepankan nilai fungsional. Terdapat beberapa bahan pendukung guna menambah nilai estetika, penulis mengeksplorasi beberapa teknik guna menambah estetika karya seni yang akan disajikan.

2. Ergonomi

Teori ergonomi adalah unsur manusia dalam perancangan objek, prosedur kerja dan lingkungan kerja. Untuk dapat menerapkan ergonomi secara benar dan tepat, maka kita harus mempelajari dan memahami ergonomi secara detail. Dalam penerapan ergonomi diperlukan suatu seni, agar apa yang akan diterapkan dapat diterima oleh pemakainya dan memberikan manfaat yang besar kepadanya. Adapun teori ergonomi yang diperlukan dalam penerapan penciptaan karya tugas akhir ini ialah:

- a. Ergonomi diperlukan untuk evaluasi produk: keselamatan, kesehatan, keamanan dan kenyamanan bagi manusia pada saat memakai dan mengoperasikan produk
- b. Ergonomi merupakan salah satu dari persyaratan untuk mencapai desain yang *qualified*, *certified*, dan *customer need*.

Menurut Manuaba, ergonomi adalah ilmu atau pendekatan multi dan *interdisciplinary* untuk menserasikan alat, cara dan lingkungan kerja terhadap kemampuan, kebolehan dan keterbatasan demi tercapainya kesehatan, keselamatan, kenyamanan dan efisiensi yang setinggi-tingginya, melalui pemanfaatan fungsional tubuh manusia secara optimal dan maksimal (Manuaba 2006).

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.

b. Metode Penciptaan

1. *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 Resaerch* (Penelitian Berbasis Praktik) mencakup tiga elemen penelitian penting yang dikategorikan kedalam segitiga yaitu, pertanyaan penelitian (*Reaserch 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*.

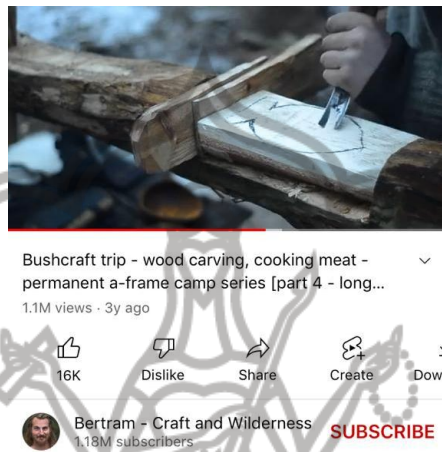
Dapat diuraikan langkah kerja dari metode Practice Based Research sebagai berikut:

- 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*.

B. Hasil Dan Pembahasan

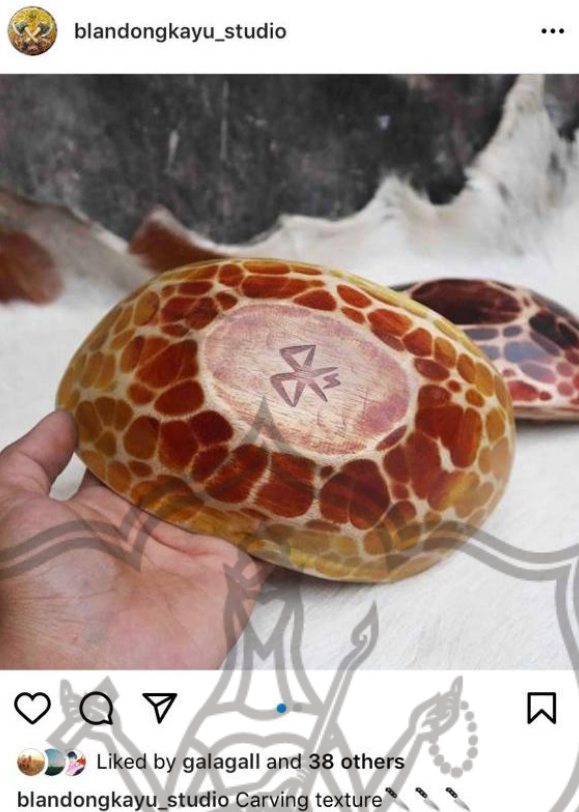
1. Data Acuan



Gambar 1. Data Acuan 1 Chanel Youtube Kegiatan Bushcraft
(sumber : <https://youtu.be/dV-37mymYBM> diakses 1 mei 2022)



Gambar 2. Data Acuan 2 Benda-benda Bushcraft
(sumber : [instagram/wedickoutside](https://www.instagram.com/wedickoutside) diakses 1 mei 2022)



Gambar 3. Data Acuan 3 Tekstur kayu dan pewarna alam
(sumber : *instagram/blandongkayu_studio* diakses 1 mei 2022)

2. Analisis Data

Analisis data pada penciptaan ini diperlukan guna memudahkan penulis dalam tahap awal perancangan karya. Data acuan yang digunakan penulis berupa dokumentasi kegiatan *bushcraft*, benda hasil *bushcraft* pewarna alam dengan karya yang sudah ada. Setelah data acuan dikumpulkan, penulis melakukan analisis terhadap data acuan dengan menggunakan pendekatan estetika, pendekatan ergonomi.

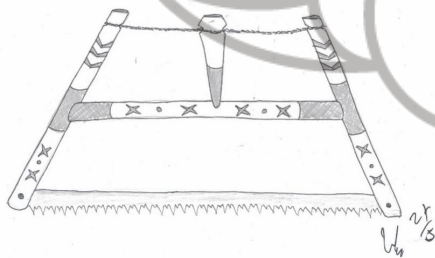
Data acuan gambar 4 kegiatan *bushcraft*, pada data acuan tersebut penulis memperoleh data dalam bentuk video dokumentasi. Dalam video dokumentasi tersebut penulis dapat melihat dan menganalisis ragam kegiatan *bushcraft* dari pembuatan alat-alat *survival*, alat masak, tempat berlindung (bivak), serta berbagai macam benda-benda *bushcraft* hingga berbagai tahapan yang perlu dilakukan dalam prpses pembuatan benda *bushcraft*. Pada sumber video

dokumentasi kegiatan *bushcraft* tersebut menjelaskan dan memperlihatkan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembuatan benda-benda *bushcraft* yang diawali dengan mencari bahan dasar dari alam sekitar, proses pembuatan benda-benda *bushcraft* hingga penyelesaian benda tersebut dapat digunakan sesuai fungsi yang diinginkan.

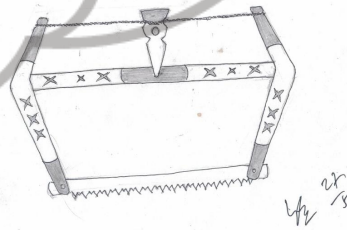
Data acuan gambar 5 benda *bushcraft*, pada data acuan tersebut penulis memperoleh data dalam bentuk gambar hasil benda *bushcraft*. Dari gambar-gambar tersebut penulis menganalisis berbagai bentuk dan bagian-bagian yang ada pada benda-benda *bushcraft* tersebut, seperti gergaji, cangkir, dan sendok. Dalam sumber acuan ini terdapat gambar-gambar hingga beberapa detail bentuk benda *bushcraft* yang menjadi referensi penulis dalam mewujudkan karya yang diangkat dalam kegiatan *bushcraft*.

Data acuan gambar 6 tekstur kayu dan pewarna alam, pada data acuan tersebut penulis memperoleh data dalam bentuk gambar tekstur dan pewarnaan alam pada kayu. Dalam sumber acuan tersebut penulis menganalisis tekstur kayu dan pewarnaan alam pada kayu, dalam sumber acuan terlihat menggunakan teknik raut sehingga menghasilkan bentuk permukaan kayu yang tidak rata dengan bentuk bulat-bulat tidak beraturan, dan juga terdapat warna merah yang dihasilkan dari bahan pewarna alam. Dengan data tersebut penulis dapat mengaplikasikannya pada karya Tugas Akhir ini.

3. Sketsa Karya



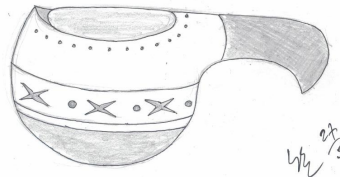
Gambar 4. Sketsa Karya 1



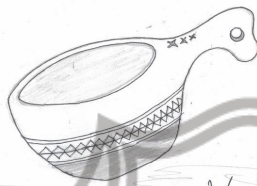
Gambar 5. Sketsa Karya 2



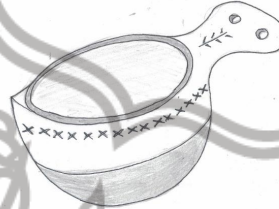
Gambar 6. Sketsa Karya 3



Gambar 7. Sketsa Karya 4



Gambar 8. Sketsa Karya 5



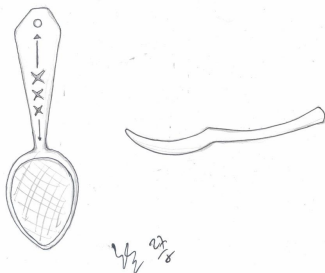
Gambar 9. Sketsa Karya 6



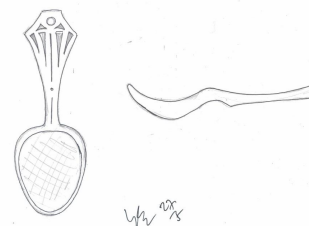
Gambar 10. Sketsa Karya 7



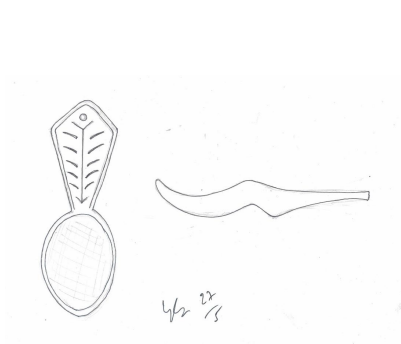
Gambar 11. Sketsa Karya 8



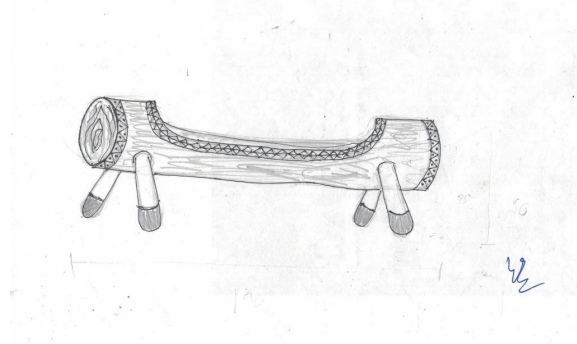
Gambar 12. Sketsa Karya 9



Gambar 13. Sketsa Karya 10



Gambar 14. Sketsa Karya 11



Gambar 15. Sketsa Karya 12

4. Proses Perwujudan

a. Bahan Dan Alat

Dalam proses perwujudan karya, penulis menggunakan bahan berupa kayu nangka, kantil, akasia dan jambu. Bahan-bahan pendukung lainnya yaitu tali serat nanas, pewarna alam (gambir, batu kapur, arangkayu) dan *finishing natural oil*. Alat yang digunakan dalam proses perwujudan merupakan alat-alat manual berupa kapak, gergaji, bor tangan, tатаh ukir, pisau raut, palu kayu/*ganden*, amplas dan alat pendukung lainnya.

b. Teknik Perwujudan

Teknik yang digunakan dalam proses perwujudan, penulis menggunakan beberapa teknik dalam pekerjaan kayu untuk mencapai bentuk-bentuk yang diinginkan berupa teknik ukir, teknik raut dan teknik *finishing natural*.

c. Proses Perwujudan

Proses perwujudan meliputi pemotongan kayu menggunakan kapak dan gergaji, pembentukan pola kasar karya yang akan dibuat, kemudian merapikan bentuk menggunakan pisau raut, dilanjutkan menambahkan motif ukiran menggunakan tатаh ukir, setelah itu pengamplasan dari amplas kasar hingga amplas halus, langkah terakhir yaitu pewarnaan menggunakan bahan alami serta *finishing* menggunakan *natural oil*.

5. Tinjauan Karya

Dalam Tinjauan Karya penulis akan menguraikan karya-karya yang dibuat berdasarkan ide dan konsep yang sudah diuraikan. Dengan maksud gagasan dapat tersampaikan kepada *audience* melalui konsep yang disajikan oleh penulis

serta penempatan karya yang menarik guna menambah nilai estetika didalam ruang pameran.



Gambar 16. Karya 1



Gambar 17. Karya 2

Judul : Graji 1, Gergaji 2

Ukuran : *Variable Dimention*

Media : Kayu Jambu, Bilah Gergaji, Tali Serat Nanas

Teknik : Ukir, Raut, Finishing Natural

Tahun : 2022

Deskripsi : Gergaji merupakan alat yang berfungsi untuk memotong kayu yang panjang menjadi potongan yang lebih kecil. Gergaji yang dapat dibongkar pasang akan memudahkan dalam *packing* ketika perjalanan. Menggunakan kayu jambu sebagai kontruksi utamanya dengan bentuk sedikit melengkung pada sisi kanan dan kiri. Pada bagian atas terdapat tali serat nanas yang dililit dengan kayu ditengahnya berfungsi sebagai pengunci pada gergaji. Bilah gergaji menggunakan besi plat tipis yang bergerigi tajam. Untuk menambahkan nilai estetis pada karya, diaplikasikan juga warna merah dan motif garis silang.



Gambar 18. Karya 3



Gambar 19. Karya 4



Gambar 20. Karya 5

Judul : Cangkir 1, Cangkir 2, Cangkir 3

Perupa : Aly Akbar Abdullah

Ukuran : *Variable Dimention*

Media : Kayu Jambu

Teknik : Ukir, Raut, Finishing Natural

Tahun : 2022

Deskripsi : Cangkir berbahan kayu jambu berbentuk setengah bulat dengan cekungan pada bagian depan serta memiliki pegangan pada bagian belakang. Cangkir berfungsi untuk minum dan dapat digunakan sebagai wadah air. Pada bagian belakang pegangannya terdapat lubang yang digunakan untuk menaruh tali atau pengait ketika digantungkan. Dibagian bawah cekungan dan ujung pegangan terdapat pola pahatan sehingga bagian tersebut memiliki tekstur berbeda yang tidak beraturan. Penggunaan motif silang dan titik serta penambahan warna menambah unsur estetis pada karya.



Gambar 21. Karya 6



Gambar 22. Karya 7



Gambar 23. Karya 8

Judul : Mangkuk 1, Mangkuk 2, Mangkuk 3

Ukuran : *Variable Dimention*

Media : Kayu Akasia

Teknik : Ukir, Raut, Finishing Natural

Tahun : 2022

Deskripsi : Mangkuk berbahan kayu dan ranting akasia. Wadah berbentuk setengah bulat dengan cekungan di tengahnya yang terbuat dari batang kayu dan memiliki gagang kecil pada salah satu sisinya berfungsi sebagai pegangan yang terbuat dari ranting kayu. Mangkuk berfungsi sebagai wadah makanan terutama untuk makanan yang berkuah. Dibagian ujung pegangan terdapat motif garis-garis, silang, dan titik yang diukir, memiliki fungsi agar tiak licin ketika dipegang. Terdapat penambahan warna merah, hitam, dan putih memberi unsur primitif dan estetis pada karya.



Gambar 24. Karya 9



Gambar 25. Karya 10



Gambar 26. Karya 11



Gambar 27. Karya 12

Judul : Sendok 1, Sendok 2, Sendok 3, Sendok 4

Ukuran : *Variable Dimention*

Media : Kayu Jambu

Teknik : Ukir, Raut, Finishing Natural

Tahun : 2022

Deskripsi : Sendok berbahan kayu jambu. Merupakan gagang cukup panjang dengan salah satu ujung gagangnya memiliki cekungan yang tidak terlalu dalam (hampir rata) berbentuk oval atau lingkaran yang tidak terlalu dalam. Sendok berfungsi sebagai alat untuk mengambil makanan, pada bagian cekung sebagai wadah dan gagang berbentuk balok sebagai pengangan yang cenderung memiliki ukuran lebih panjang. Penambahan warna merah, putih dan hitam pada bagian sendok menambah unsur estetika pada karya.



Gambar 28. Karya 13

Judul : Dingklik

Ukuran : *Variable Dimention*

Media : Kayu Nangka dan Kayu Jambu

Teknik : Ukir, Raut, Finishing Natural

Tahun : 2022

Deskripsi : Dingklik berbahan kayu nangka dan kayu jambu. Dingklik adalah bangku pendek yang tidak terlalu tinggi, tingginya antara 10-15 cm sesuai kebutuhan. Dalam karya ini dingklik dibuat memanjang sehingga bisa untuk duduk dua orang. Memiliki 4 kaki untuk tumpuan dan badan utamanya dari kayu glondongan utuh yang dibuat cekungan. Permukaan pada cekungan dipahat menggunakan pahat kol untuk mendapatkan tekstur kayu yang tidak beraturan. pada sekeliling batang kayu ditambahkan ukiran motif-motif garis berbentuk segitiga yang berjajar. Ditambahkan juga warna putih pada motif dan warna merah pada badan kayu serta warna hitam pada ujung badan kayu.

C. 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. 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 aksent 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.

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.