

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Produk kebudayaan pertanian masyarakat minangkabau merupakan satu bentuk wadah interaksi sosial yang memuat nilai kebersamaan, sinergi, dan interaksi yang mendorong pertumbuhan nilai nilai yang berlangsung di tengah masyarakat, *kincia* minangkabau dapat di lihat sebagai satu produk kebudaya yang memiliki satu landasan holistik yang saling terkait antara komponen masyarakat minangkabau, *kincia* secara praktik memang sudah di gantikan oleh mesin yang lebih praktis namun nilai dan struktur *kincia* tentu masih akan relevan sebagai konstruksi berfikir bukan hanya sebagai gambaran kebudayaan maupun peristiwa masa lampau, nilai dan struktur *kincia* dapat menawarkan diskursus wacana seni yang berbasis kebudayaan lokal

Karya ini adalah media untuk mengekspresikan ide, gagasan dan kreatifitas diri. Penciptaan sebuah karya seni bukan sekedar untuk mengungkapkan pengalaman-pengalaman indah sebagai wujud kepuasan diri sendiri, melainkan juga sebagai upaya dalam memaknai kembali dan menentukan sudut pandang yang tepat dalam melihat berbagai fenomena hari ini

Rangkaian proses penciptaan karya seni instalasi ini di lakukan dengan mempertimbangkan kondisi sosial hari ini dimana perkembangan zaman berjalan sangat cepat dimana banyak nilai nilai kebudayaan yang mulai di tinggalkan begitusaja. hal tersebut menginspirasi penulis untuk menjadikannya

konsep dasar penciptaan karya Tugas Akhir yang diterjemahkan ke dalam karya instalasi kinetik dengan media kayu, besi, akrilik dan lainnya. Bentuk *kincia* yang memiliki karakter tegas dan tegap distilasi menjadi bentuk yang dinamis. Keindahan visual nya dituangkan pada media kayu yang menggabungkan beberapa teknik dengan prinsip *tensegrity* yakni penggunaan elemen-elemen untuk menciptakan struktur yang kokoh dan stabil.

Proses penciptaan karya Tugas Akhir ini dimulai dari tahapan eksplorasi, yakni mengumpulkan data melalui observasi melalui buku dan internet yang berkaitan dengan motif sumber penciptaan yakni *kincia*. Data acuan tersebut kemudian diolah dan dianalisa menggunakan pendekatan estetika dan semiotika sehingga menjadi sebuah rancangan karya. Teknik yang digunakan adalah teknik konstruksi, las, *scroll* dan lainnya. Metode penciptaan yang digunakan adalah *practice based research* sebagai pedoman perwujudan karya dan metode pendekatan estetika dan semiotika sebagai acuan dalam penelitian.

Penciptaan karya Tugas Akhir yang mengacu pada bentuk *kincia* ini menghasilkan empat karya. Karya pertama yang diberi judul “Interaksi” yang merupakan representasi dari falsafah hidup Minangkabau yakni “*Dima Bumi Dipijak, Disinan Langik dijunjuang*”. Karya kedua berjudul “Persepsi” yang menjadi representasi pepatah “*Alam Takambang Jadikan Guru*”. Karya ketiga berjudul “Kontribusi” yang merupakan penjabaran pepatah “*Lamak Dek Awak, Katuju Dek Urang*”. Karya keempat yang berjudul “Sinergi” yang mengadopsi pepatah Minangkabau “*Kato Nan Ampek*”. Pemilihan tema ini

juga diharapkan dapat menambah inspirasi bagi pelaku seni dan memberikan gagasan baru bagi seniman batik di Indonesia,

B. Saran

Proses pembuatan karya Tugas Akhir ini memberikan banyak pengalaman berkarya kepada penulis. Kegagalan proses yang terjadi menjadi pelajaran agar proses berkarya selanjutnya menjadi lebih baik. Pembuatan karya instalasi kinetik membutuhkan perencanaan yang matang. Perancangan karya dan gambar kerja yang detail sangat mendukung proses sehingga dapat meminimalisir persoalan yang terjadi. Penulis berpendapat karya seni juga dapat di jadikan media untuk memicu pembicaraan ataupun perhatian terhadap nilai nilai tradisi yang masih bisa di pertahankan dalam bentuk konsep dan wacana dalam diskursus senirupa hari ini termasuk juga sebagai pemicu dan alat untuk upaya konserfasi nilai yang mungkin mulai di tinggalkan,

DAFTAR PUSTAKA

- Archer, J. E., Thomas, H., & Turley, R. M. (2017). *The Millers' Tales: Sustainability, The Arts and The Watermill*. Literature and Sustainability: Exploratory Essays. muse.jhu.edu/book/64060
- Budiman, K. (2011), *Semiotika Visual Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Choilis. (2015). Penciptaan Karya Seni Instalasi Berbasis Eksperimen Kreatif Dengan Medium Gembreg. *Jurnal Penelitian Seni Budaya*.
- Dafri. (2015) *Jurnal Perintis Pendidikan Fakultas Seni Lukis & Seni Reka, UiTM*, Vol. 18:41
- Djelantik, A.A.M. (1999), *Estetika Sebuah Pengantar, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia*, Bandung.
- Featherstone, M. (1993). *Counsumer Culture and Postmodernism* (SAGE Publi).
- Kadirkaikobad, N, Alam Bhuiyan, M.Z, Parveen, S, Anwar, S. . (2016). The Traditional And Cultural Practice Of Installation Art: A Contextual Study. *IOSR Journal Of Humanities And Social Science*.
- Kuntowijoyo. (2006). *Budaya dan Masyarakat*. Tiara Wacana.
- Malins, J.Ure J. And Gray C. 1996. *The Robert University The Gap: Adressing Practice Based Research Training Requirements For Designer*. United Kingdom: Aberdeen.
- Mariato. (2019). *Seni dan Daya Hidup dalam Perspektif Quantum* (1st ed.). Scruitto Books dan BP ISI Yogyakarta.
- Muzakki, A. (2007), *Kontribusi Semiotika dalam Memahami Bahasa Agama*, Malang: UIN Malang Press.
- Motro. (2006). *Tensegrity: Structural Systems for the Future* (1st ed., p. 280 pages). Butterworth-Heinemann.
- Navis A.A. (1984). *Alam Berkembang Jadi Guru Adat dan Kebudayaan Minangkabau* (p. 298).
- Peirce, C. S. (1893), *The Essential Peirce (Selected Philosophical Writing)* (2nd ed), Indiana University Press.

Peursen. (1988). *Strategi Kebudayaan* (1st ed.).

Sutrisno. (2005). *Teori-Teori Kebudayaan* (5th ed.).

WEBTOGRAFI

https://www.britishcouncil.id/sites/default/files/styles/bc-landscape-00x450/public/heridono_fermentation_of_nose.jpg?itok=rwdpajiS
(diakses pada: 07 Januari 2024)

https://www.archdaily.com/167928/theo-jansen-exhibition-the-beach-animal-that-eats-wind-theo-jansen-with-earthscape/13_090 (diakses pada: 07 Januari 2024)

<http://4.bp.blogspot.com/T3oCZQ1qwk/TqeIuz0rvvI/AAAAAAAAA A/ RQztQ raDlG/s1600/jens-j-meyer-kubus.jpg> (diakses pada: 07 Januari 2024)

