

## **BAB V**

### **Kesimpulan dan Saran**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah menyelesaikan rangkaian tahapan penelitian, penulis menemukan bahwa pendekatan desain spekulatif dapat diterapkan melalui metode practice-led research (PLR) untuk mengembangkan skenario masa depan yang berangkat dari isu krisis regenerasi petani. Proses diawali dengan pengumpulan data melalui studi literatur, observasi lapangan, dan wawancara dengan kelompok generasi muda, yang kemudian diterjemahkan dalam skenario spekulatif mengenai masa depan pertanian ketika regenerasi mengalami kegagalan. Skenario selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya atau artefak diskursif yang berfungsi sebagai medium untuk mengeksplorasi konsekuensi sosial, ekologis, dan teknologi yang mungkin muncul di masa depan.

Skenario dan wujud artefak Phytolink berhasil menjadi representasi respon utopis mandiri sekelompok masyarakat dari kondisi distopia masa depan pertanian. Artefak ini lahir dari asumsi bahwa selain berkurangnya tenaga kerja pertanian, krisis regenerasi juga berdampak nyata pada hilangnya pengetahuan ekologis yang selama ini diwariskan melalui praktik bertani. Dalam skenario yang dibangun, kekosongan pengetahuan tersebut mendorong munculnya teknologi pengindraan eksternal yang memungkinkan manusia memahami kebutuhan tanaman melalui mediasi teknologi yang dikembangkan secara mandiri. Phytolink dalam hal ini merepresentasikan kemungkinan masa depan ketika relasi manusia dengan tanaman tidak lagi dibangun melalui pengalaman agraris, melainkan melalui sistem teknologi yang semakin dominan.

Dalam diskusi kelompok (FGD), terlihat bahwa audiens memberikan respons dan interpretasi yang beragam terhadap artefak Phytolink. Selain memaknai artefak sebagai teknologi komunikasi antara manusia dan tanaman, audiens juga mengaitkannya dengan isu hilangnya pengetahuan agraris, ketergantungan teknologi, perubahan hubungan manusia dengan alam, serta masa depan sistem pangan. Temuan ini menunjukkan bahwa artefak spekulatif mampu berfungsi sebagai medium diskursif yang memicu refleksi, diskusi, dan pembentukan makna secara kritis mengenai konsekuensi krisis regenerasi petani di masa depan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil rangkaian proses desain spekulatif yang diakhiri dengan diskusi kelompok mengenai isu krisis regenerasi petani di Indonesia, terdapat beberapa keterbatasan sekaligus peluang yang dapat menjadi dasar pengembangan penelitian maupun praktik desain di masa mendatang. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan beberapa saran sebagai berikut.

### **1. Bagi Penelitian Selanjutnya**

- a) Merancang jadwal penelitian yang memberikan waktu lebih panjang pada tahap evaluasi artefak sehingga interaksi dan perkembangan wacana di masyarakat dapat diamati secara lebih mendalam.
- b) Menyelesaikan proses penciptaan artefak pada tahap awal penelitian agar tersedia waktu yang cukup untuk mengamati respons audiens secara pasif maupun aktif.

- c) Melibatkan partisipan yang lebih beragam, seperti petani aktif, petani muda, penyuluh pertanian, pelaku industri pertanian, dan pembuat kebijakan, sehingga diperoleh perspektif yang lebih komprehensif.
- d) Melakukan studi komparatif antara desain spekulatif dengan pendekatan lain, seperti desain partisipatif (*participatory design*) atau *design thinking*, untuk melihat perbedaan kontribusi masing-masing metode terhadap proses perancangan dan refleksi sosial.
- e) Mengembangkan skenario masa depan dengan pendekatan selain transhumanisme, seperti agroekologi, pertanian regeneratif, bioteknologi, kedaulatan pangan, atau skenario *post-growth*, sehingga menghasilkan eksplorasi masa depan yang lebih beragam.

## 2. **Bagi Institusi Pendidikan Tinggi**

- a) Mengembangkan desain spekulatif sebagai salah satu pendekatan dalam penelitian berbasis praktik (*Practice-Led Research*), khususnya pada bidang desain dan seni.
- b) Mendorong kolaborasi lintas disiplin antara bidang desain, pertanian, teknologi, dan ilmu sosial dalam mengeksplorasi berbagai isu masa depan.
- c) Memfasilitasi pameran atau forum diskusi yang memanfaatkan artefak spekulatif sebagai media pembelajaran dan refleksi kritis.

## 3. **Bagi Desainer dan Seniman**

- a) Memanfaatkan desain spekulatif sebagai medium untuk membangun dialog publik mengenai isu-isu sosial, lingkungan, dan teknologi.

- b) Mengembangkan praktik desain yang mampu mengkritisi dan mengeksplorasi kemungkinan masa depan, bukan hanya mengedepankan fungsional, estetika, dan komersial semata.
- c) Memperkuat penggunaan artefak sebagai media komunikasi yang dapat memancing diskusi dan refleksi masyarakat terhadap persoalan publik.

#### 4. **Bagi Masyarakat dan Pemangku Kepentingan Sektor Pertanian**

- a) Meningkatkan perhatian terhadap krisis regenerasi petani sebagai persoalan yang juga berdampak pada hilangnya pengetahuan ekologis lokal.
- b) Mendorong dokumentasi, pelestarian, dan pewarisan pengetahuan agraris kepada generasi muda sebagai bagian dari upaya menjaga keberlanjutan pertanian.
- c) Memanfaatkan perkembangan teknologi pertanian sebagai pelengkap pengetahuan petani, bukan sebagai pengganti sepenuhnya terhadap pengalaman dan kearifan lokal yang telah berkembang dalam praktik pertanian.

