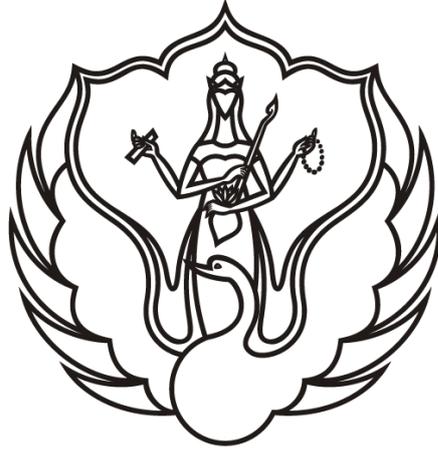


**PENERAPAN PAMOR TIBAN DALAM PISAU BELATI**



**PENCIPTAAN**

**BAYU AJI SAPUTRO**

**NIM 1310025422**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA**

**JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2020**

# **PENERAPAN PAMOR TIBAN DALAM PISAU BELATI**



## **PENCIPTAAN**

Oleh:

**BAYU AJI SAPUTRO**

**NIM 1310025422**

**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**

**2020**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

**PENERAPAN PAMOR TIBAN DALAM PISAU BELATI** diajukan oleh Bayu Aji Saputro, NIM. 1310025422, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 juli 2020.

Pembimbing I/Anggota

Dr. Supriaswoto, M.Hum

NIP. 19570404 18601 1 001/

NIDN 0004045704

Pembimbing II/Anggota

Drs. Rispul, M.Sn.

NIP. 19631104 199303 1 001/

NIDN 0004116307

Cognate/Anggota

Dr. Alfi Lutfiani, S.Sn. MFA

NIP. 19740430 199802 2 001/

NIDN 00030047406

Ketua Jurusan Kriya/Ketua Program

Studi S-1 Kriya Seni/Anggota

Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.

NIP. 19620729 199002 1 001/

NIDN 0029076211

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Baharjo, M.Hum

NIP. 196911081993031001/NIDN 0008116906

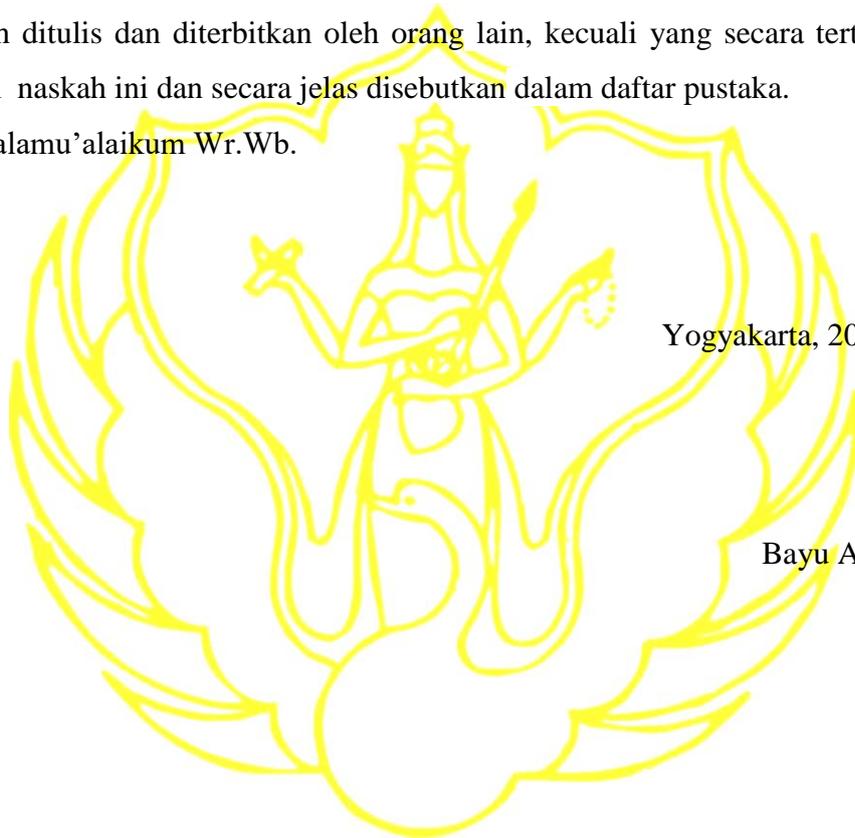


## PERNYATAAN KEASLIAN

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya menyatakan dengan ini bahwa laporan Tugas Akhir dengan judul: "Penerapan Pamor Tiban dalam Pisau Belati" berisi karya yang belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi manapun dan sepanjang pengetahuan saya belum pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan secara jelas disebutkan dalam daftar pustaka.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Yogyakarta, 20 Juli 2020

Bayu Aji Saputro

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

**Kupersembahkan dengan segala cinta dan kerendahan hati  
dihadapan Gusti Allah karya tugas akhir ini untuk semua  
keluargaku, dan semua mahluk yang turut menyumbangkan  
energinya dalam bentuk kebaikan.**

## MOTTO

*Jadilah manfaat tanpa ingin disebut bermanfaat,  
Bercahayalah tanpa harus di nyalakan,  
Jadilah cantik tanpa mencantikan diri.*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Alhamdulillah, Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT atas berkah, rahmat, serta hidayah-Nya, dan tak lupa shalawat serta salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW atas syafaatnya, Syaikh Abdul Qodir Al Jailaniy atas karomahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Rasa hormat dan segala kerendahan hati, penulisan ini tidak terlepas dari keterlibatan beberapa pihak yang telah memberikan bimbingan, dorongan, dan bantuan maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

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. Ir. Yulriawan, M.Hum, selaku Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Supriaswoto. M.Hum, selaku Dosen Pembimbing I atas kebaikan, bimbingan, arahan, serta ide-idenya selama masa perkuliahan sampai pembuatan Tugas Akhir ini berlangsung.
5. Drs. Rispul, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, atas kebaikan, kesabaran dan ketulusannya membimbing, mengarahkan dan memberikan pencerahan dari awal hingga akhir masa perkuliahan ini.
6. Dr. Alfi Lutfiani, S.Sn. MFA selaku cognate.

7. Sumino, S.Sn, M.A. selaku Dosen Wali yang selalu membantu dan membimbing selama masa perkuliahan ini.
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan Fakultas Seni Rupa serta staf perpustakaan kampus ISI Yogyakarta.
9. Ayah dan Ibu, terimakasih atas kasih sayang, kebaikan, kepercayaan, semangat, dorongan dan bimbingan, baik moral, material maupun spiritual.
10. Siti Fausiah Romadhonah, terimakasih untuk dorongan semangat dan cintanya.
11. Mas Punto Wicaksono yang telah banyak membantu, memotivasi, serta memfasilitasi tempat dan semua peralatan.
12. Keluarga Pak Ucik, Mbak Tika, Icon, Ara, yang dengan sepenuh hati membantu, meluangkan waktu dan berbagi cerita.
13. Arok, Terry, Rafip, Kang Aziz, Trevi, Saiful, teman-teman semua yang telah membantu dan menemani dengan sepenuh hati, *Maturnuwun*.
14. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, semoga amal kebajikannya senantiasa mendapat rahmat dan berkah dari Allah SWT.

Akhirnya, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Kriya Seni dan umumnya bagi pembaca serta pecinta seni. Aamiin.

*Wassalamu 'alaikum wr. wb.*

Yogyakarta, 20 Juli 2020

Penulis

Bayu Aji Saputro

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL DALAM</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB. I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	2
C. Tujuan dan Manfaat .....	2
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	3
1. Metode Pendekatan .....	3
2. Metode Penciptaan .....	4
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN</b> .....	<b>8</b>
A. Sumber Penciptaan.....	8
B. Landasan Teori.....	10
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN</b> .....	<b>12</b>
A. Data Acuan.....	12
B. Analisis Data Acuan.....	14
C. Rancangan Karya .....	15
D. Proses Perwujudan.....	19
1. Alat dan Bahan.....	19
2. Teknik Pengerjaan.....	24
3. Tahap Perwujudan.....	25
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya .....	31

1. Kalkulasi Biaya Karya .....	31
2. Rekapitulasi Biaya Keseluruhan .....	33
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA</b> .....	34
A. Tinjauan Umum .....	34
B. Tinjauan Khusus .....	35
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	39
A. Kesimpulan .....	39
B. Saran.....	40
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	41
<b>DAFTAR LAMAN</b> .....	42
<b>LAMPIRAN</b> .....	43

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Bahan Bilah.....	19
Tabel 2.	Bahan Gagang .....	20
Tabel 3.	Alat dan Bahan Pendukung.....	21
Tabel 4.	Kalkulasi Biaya Karya I.....	31
Tabel 5.	Kalkulasi Biaya Karya II.....	31
Tabel 6.	Kalkulasi Biaya Karya III .....	32
Tabel 7.	Kalkulasi Biaya Karya IV.....	32
Tabel 8.	Kalkulasi Biaya Lain-Lain .....	32
Tabel 9.	Rekapitulasi Biaya Karya.....	33

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	<i>Practice-Led Research: Sebuah Kerangka Praktik</i> .....	6
Gambar 2.	Pisau belati jenis <i>bowie</i> .....	12
Gambar 3.	Pisau belati jenis <i>skinner</i> .....	12
Gambar 4.	Pisau belati jenis <i>dagger</i> .....	13
Gambar 5.	Pamor tiban pada bilah keris karya Empu Sungkowo harumbrodjo .....	13
Gambar 6.	Pamor <i>wos wutah</i> pada bilah keris.....	13
Gambar 7.	Rancangan Karya Belati I, 2020. ....	15
Gambar 8.	Rancangan Karya Belati II, 2020.....	16
Gambar 9.	Rancangan Karya Belati III, 2020.....	16
Gambar 10.	Rancangan Karya Belati IV, 2020 .....	16
Gambar 11.	Rancangan Karya Belati V, 2020.....	17
Gambar 12.	Rancangan Karya Belati VI, 2020 .....	17
Gambar 13.	Rancangan Karya Belati VII, 2020 .....	17
Gambar 14.	Gambar Kerja Rancangan Karya Belati I, 2020.....	18
Gambar 15.	Gambar Kerja Rancangan Karya II, 2020.....	18
Gambar 16.	Gambar Kerja Rancangan Karya Belati III, 2020.....	18
Gambar 17.	Gambar Kerja Rancangan Karya Belati IV, 2020.....	19
Gambar 18.	Proses Menempa Besi .....	26
Gambar 19.	Susunan Antara Besi, Nikel, dan Baja Untuk Proses Penempaan Selanjutnya.....	27
Gambar 20.	Kodokan atau Calon Bilah Belati di mal .....	27
Gambar 21.	Membentuk Calon Bilah Belati.....	28
Gambar 22.	Proses Pembuatan Detail dengan Gergaji Manual .....	28

Gambar 23.	Bilah Direndam Cairan Bubuk Belerang .....	29
Gambar 24.	Bilah yang Telah Direndam 1 Hari .....	29
Gambar 25.	Bahan Kayu Dipotong Sesuai Ukuran Gagang.....	30
Gambar 26.	Proses Pembentukan Gagang Belati Menggunakan Kikir .....	30
Gambar 27.	Proses Menghaluskan Gagang Belati.....	31
Gambar 28.	Karya Belati I.....	35
Gambar 29.	Karya Belati II.....	36
Gambar 30.	Karya Belati III .....	37
Gambar 31.	Karya Belati IV .....	38

## INTISARI

Penciptaan karya seni logam berjudul “Penerapan Pamor Tiban dalam Pisau Belati” adalah sebuah gagasan yang bertujuan untuk menjaga tradisi seni tempa Tosan Aji. Dalam penciptaan karya penerapan pamor tiban dalam pisau belati diwujudkan dengan kreatifitas penulis sehingga tercipta sebuah karya seni pisau belati bermotif pamor yang cantik.

Metode pendekatan pada penciptaan karya ini menggunakan metode pendekatan estetis dan pendekatan ergonomi. Sedangkan metode penciptaan dalam karya ini menggunakan metode S.P.Gustami dan sebagai pendukungnya digunakan juga metode *Practice-Led Research* yaitu berupa pendekatan berbasis pada sebuah penelitian yang diperoleh dari sebuah praktik. Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah teknik tempa lipat logam.

Karya yang diciptakan berupa pisau belati berjumlah 4 buah dengan bentuk pisau berbeda-beda serta masing-masing bilahnya memiliki motif Pamor. Jenis Pamor yang diterapkan dalam karya ini adalah Pamor Tiban, diantaranya adalah Pamor *Wos Wutah* dan Pamor *Ngulit Semangka*. Pamor jenis ini adalah Pamor yang pola gambarannya tidak direncanakan lebih dahulu, atau hanya dikerjakan dengan teknik dasar pembuatan Pamor tanpa merekayasa bentuk Pamor yang sedang dibuat. Bagaimanapun bentuk gambaran Pamor yang akan dihasilkan kemudian dianggap sebagai anugerah Tuhan.

**Kata Kunci:** Belati, Tosan Aji, Pamor.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Pisau merupakan alat yang berfungsi untuk menusuk, memotong, membedah, senjata untuk berburu, dan bahkan berperang. Manusia pada zaman dahulu menggunakan belahan batu atau tulang untuk fungsi-fungsi tersebut. Seiring berjalannya waktu manusia berkreasi menyempurnakan alat tersebut hingga terciptalah berbagai macam jenis pisau mulai dari batu, bambu, hingga logam. Pisau dengan material logam sampai saat ini dinilai paling bertahan hingga banyak mengalami perkembangan. Pisau belati memiliki beragam peran dalam kehidupan manusia zaman sekarang. Dari mulai keperluan kecil seperti memasak di dapur, hingga membantu manusia bertahan hidup di alam bebas saat dalam keadaan terdesak.

Ketertarikan pada pisau belati semakin besar semenjak penulis mulai menekuni kegiatan-kegiatan lapangan/*outdoor*. Saat berada di alam bebas seperti hutan dan pegunungan diharuskan mampu untuk bertahan dalam situasi dan kondisi yang tak pernah terduga sebelumnya. Pada saat itu fungsi sebuah pisau belati yang awalnya sederhana bisa menjadi barang yang sangat penting dan bermanfaat untuk bertahan hidup.

Seorang yang berkecimpung dalam dunia kesenian khususnya seni kriya logam, yang selalu mencari ide atau gagasan berdasarsan pengamatan dan observasi, penulis melihat bahwa pandai besi atau pekerja tempa seiring berjalannya waktu jumlahnya semakin berkurang seperti halnya petani yang dianggap pekerjaannya kurang menjanjikan. Padahal jika ditelusuri lagi lebih mendalam, seni tempa pisau atau senjata-senjata lainnya adalah hasil dari karya seni budaya yang tinggi dimana sekarang ini dikenal dengan nama “tosan aji”.

Tosan aji merupakan hasil budaya yang merupakan senjata tradisional berpamor yang terbuat dari beberapa campuran unsur logam. Di tengah perkembangan zaman dan teknologi seperti saat ini sangat rentan suatu tradisi jika tidak dijaga dan dilestarikan. Hal tersebut merupakan tanggung jawab masyarakat, budayawan, dan seniman masa kini. Untuk itu sebagai wujud ikut

serta menjaga tradisi, maka penulis mengangkat tema pamor yang dipadukan dengan benda fungsional yang dipakai sehari-hari (pisau belati) menjadi inspirasi penulis menciptakan karya logam.

Melalui proses imajinasi serta analisis penulis menentukan ide awal dari bentuk dan fungsi pisau belati dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu dikembangkan sedemikian rupa melalui tahapan-tahapan dalam pembuatan tosan aji atau seni tempa pamor. Penambahan nilai-nilai estetis pamor selain berguna dalam menunjang kebutuhan sehari-hari juga menarik dalam hal bentuk, karya tersebut juga mampu menyampaikan pesan pada si pemakai maupun penikmat seni sesuai dengan harapan penulis. Penulis merasa tergugah untuk menciptakan karya logam tiga dimensi berupa pisau belati yang memiliki pamor, penulis ingin mengangkat nilai-nilai kearifan lokal pamor yang dikemas secara kreatif dengan tujuan menambah nilai benda tersebut.

## **B. Rumusan Penciptaan**

1. Bagaimana konsep penciptaan pisau belati berpamor?
2. Bagaimana proses perwujudan pisau belati berpamor
3. Bagaimana hasil visualisasi pisau belati berpamor?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan Penciptaan**

- a. Untuk mengetahui bagaimana konsep penciptaan pisau belati berpamor.
- b. Untuk mengetahui bagaimana proses perwujudan pisau belati berpamor.
- c. Untuk mengetahui bagaimana hasil visualisasi pisau belati berpamor.

### **2. Manfaat Penciptaan**

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang karya seni logam khususnya bagi penulis dan masyarakat pada umumnya.
- b. Sebagai bahan acuan maupun sebagai sumber inspirasi dalam perkembangan seni kriya logam di Indonesia.

- c. Sebagai bahan tambahan dalam perkembangan dan inovasi tentang seni kriya logam.

## **D. Metode Pendekatan dan Penciptaan**

### **1. Metode Pendekatan**

#### **Pendekatan Estetika**

Pendekatan estetis dibutuhkan dalam penciptaan karya seni pisau belati untuk menentukan komposisi bentuk, warna, tekstur, dan bahan agar menghasilkan rancangan karya yang memancarkan keindahan (estetika) dari karya pisau belati. Dengan demikian, diharapkan dapat menggugah minat masyarakat dalam menikmati keindahan karya tersebut

Metode yang digunakan mengacu pada nilai-nilai estetis yang terdapat pada unsur-unsur keindahan dalam setiap rancangan karya seni yang dikreasikan dalam beberapa teknik. Perancangan sebuah karya seni mengutamakan keindahan sangat penting, terutama dalam menciptakan karya baru yang lebih inovatif.

Pengamatan tentang sebuah objek yang menghadirkan perasaan indah dan menyenangkan, dengan mengacu pada unsur-unsur seni rupa yang terdapat di dalamnya berupa garis, bentuk, bidang, warna, tekstur serta prinsip keseimbangan, kesatuan, dan juga komposisi yang perlu ditekankan.

#### **Pendekatan Ergonomi**

Pendekatan ergonomi merupakan salah satu paradigma yang biasa digunakan dalam membuat benda fungsional. Untuk itu, dalam penciptaan karya pisau belati ini, ergonomis masih menjadi patokan tersendiri supaya bentuk pisau belati yang diciptakan masih relevan dengan fungsinya.

Secara istilahnya, ergonomis dalam bahasa Indonesia merupakan terjemahan dari istilah *ergonomics* (Inggris). Istilah *ergonomics* diyakini berasal dari bahasa Yunani kata *ergon* yang artinya bekerja. Akan tetapi peran ergonomi dalam penciptaan karya ini menentukan dan memutuskan beberapa tinggi derajat kesesuaian dan kenyamanan yang berkaitan dengan

hubungan antara benda dengan manusia sebagai penggunaanya (Palgunadi, 2008:73-75).

Dalam pembuatan karya pisau belati berpamor pendekatan ergonomi merupakan faktor penting. Hal ini karena pisau belati merupakan benda fungsional yang memerlukan kenyamanan dalam penggunaannya, sehingga tidak hanya menjadi sebuah karya yang estetis.

## **2. Metode Penciptaan**

Dalam pembuatan karya seni kriya, metode penciptaan merupakan salah satu cara sistematis sebagai metode pengumpulan data untuk memperoleh objek acuan penciptaan dan menuangkan ide ke dalam karya seni, antara lain:

### **Metode Penciptaan Karya**

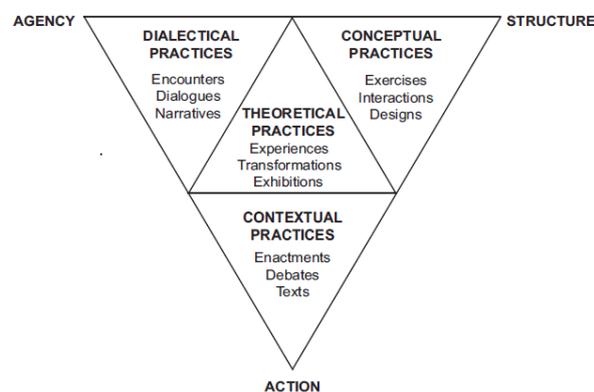
Penulis menggunakan metode penciptaan S.P. Gustami sebagai acuan dalam penciptaan karya seni. Menurut S.P. Gustami (2007: 329), penciptaan karya seni secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu:

- 1) Tahap Eksplorasi, yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisis data menggunakan pendekatan estetis. Hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain.
- 2) Tahap Perancangan, yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisis data ke dalam berbagai sketsa rancangan (desain). Kumpulan rancangan (desain) tersebut kemudian diseleksi dan disempurnakan hingga menjadi rancangan final dan dibuatkan gambar kerjanya. Gambar kerja ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) nantinya menjadi acuan dalam proses perwujudan karya. Dalam tahap ini digunakan pendekatan estetik dan pendekatan ergonomik untuk menghasilkan rancangan yang menarik sekaligus praktis dalam pemakaiannya.
- 3) Tahap Perwujudan, yaitu mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain atau ide. Model ini dapat dibuat dalam bentuk miniatur atau

sesuai dengan karya yang sebenarnya. Jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka dapat dilanjutkan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi). Proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional.

Selain metode penciptaan oleh S.P. Gustami, digunakan juga pendekatan *Practice-Led Research*. Pendekatan *Practice-Led Research* adalah pendekatan yang berbasis pada sebuah penelitian yang diperoleh dari sebuah praktik. Praktik yang dimaksud dalam hal ini adalah praktik membuat karya seni.

Karya kreatif dalam lingkungan universitas saat ini sering disebut *practice-led research* dan afiliasinya (*Practice-Based Research, Creative Research atau Practice As Research*). Istilah tersebut bermaksud untuk menggambarkan sebuah praktik yang dapat menghasilkan wawasan penelitian, seperti yang muncul dari karya kreatif atau pada dokumentasi dan teorisasi karya tersebut. Istilah *Practice-Led Research* dan afiliasinya digunakan untuk membuat dua pendapat tentang praktik yang biasanya tumpang tindih dan saling terkait: pertama, bahwa karya kreatif adalah bentuk dari penelitian dan menghasilkan sebuah penelitian yang jelas; kedua, untuk menyarankan bahwa praktik kreatif-pengetahuan yang dilatih milik praktisi kreatif dan proses yang dijalani pada saat mereka membuat karya-dapat menghasilkan wawasan penelitian khusus yang kemudian dapat digeneralisasi dan ditulis sebagai penelitian. (Smith dan T. Dean 2009 : 2-7).



**Gb.1. Practice-Led Research: Sebuah Kerangka Praktik.**

(sumber: *Practice-Led Research, Research-Led Practice in the Creative Arts*, hal 49).

Gambar kerangka praktik di atas mendeskripsikan cakupan praktik penelitian yang dilakukan oleh seniman. Gambar tersebut menjelaskan berbagai cakupan wilayah penyelidikan yang terbuka untuk penelitian artistik yang dilakukan di studio sesuai aturan universitas. Bagian pusat yang mengikat empat jenis wilayah penelitian yaitu *Theoretical Practices* yang merupakan tempat dimana masalah penelitian dan isu ditemukan dan diselesaikan (Sullivan dalam Smith dan T. Dean 2009: 49). Para peneliti berbasis praktik kemudian bergerak keluar batasan luas imajinasi dan intelektual. Jika dilihat dari hubungan dengan sekitarnya, cara pandang dan praktik yang berbeda muncul sebagai permintaan dan berbalik arah pada berbagai sumber dalam *eksplorasi agency, structure, dan action*. Dengan demikian, wilayah yang lebih luas dinamakan *conceptual, dialectical, dan contextual practices* yang mencakup kegiatan pada aktivitas penelitian.

*Conceptual Practices* adalah bagian terpenting untuk berpikir dan membuat tradisi dimanapun seniman merumuskan bentuk hingga konsep pada pembuatan karya yang menjadi bagian dari proses penelitian. Di sinilah seniman terlibat dalam praktik yang menggunakan kapasitas 'berpikir setengah matang' memanfaatkan persebaran pengandaian kognitif dengan pengetahuan visual. *Dialectical Practices* adalah bentuk penyelidikan seniman untuk mengeksplorasi keunikan proses, memaknai sebuah pengalaman yang dirasakan, dihidupi, disusun ulang, dan diartikan kembali. Hal ini mungkin personal atau umum dan mungkin merupakan hasil dari berhadapan dengan karya seni. Oleh karena itu, sebuah makna karya seni telah 'dibuat' dari transaksi dan narasi yang menyatu dan memiliki kekuatan dan agen untuk membawa perubahan pada tingkat individu atau bahkan masyarakat. Seniman di sini menggunakan kapasitas kognitif dari sebuah seni sebagai proses sosial yang dimediasi dan proses dari 'berpikir dengan bahasa' dimana gambar dan objek adalah sebuah tulisan berbentuk kode yang membutuhkan analisis dan dialog untuk menciptakan dan mengkomunikasikan makna. *Contextual Practices*, mencerminkan tradisi lama suatu seni sebagai kritikan dari bentuk penyelidikan yang bertujuan untuk membawa perubahan sosial. Praktisi seni kontekstual memanfaatkan

proses kognitif dengan penjelasan terbaik sebagai ‘berpikir pada aturan’ hal itu merupakan situasional dan memanfaatkan teks visual, isu, debat, dan hasrat yang fokus pada bagian kecil, tetapi cakupannya luas.

Hubungan dari metode penciptaan dan *Practice-Led Research* tersebut dapat dilihat dari proses atau praktik adalah suatu komponen penting dalam pembuatan karya seni. Proses penciptaan dijelaskan dalam metode penciptaan, kemudian metode tersebut menghasilkan penelitian bagi para senimannya.