

**VERTICAL GARDEN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
AKSESORIS DEKORATIF**



PENCIPTAAN

**Orga Nata Cahyany
2012235022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**VERTICAL GARDEN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
AKSESORIS DEKORATIF**



oleh:
Orga Nata Cahyany
2012235022

**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
2025**

Tugas Akhir berjudul:

Vertical Garden Sebagai Ide Penciptaan Aksesoris Dekoratif diajukan oleh Orga Nata Cahyany, NIM 2012235022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I



Dr. Suryo Tri Widodo, S. Sn., M.Hum

NIP. 197304221999031005/NIDN. 0022047304

Pembimbing II/Penguji II



Dr. Yulriawan Dafri, M. Hum.

NIP. 196207291990021001 /NIDN. 0029076211

Cognate/Penguji Ahli



Dra. Titiana Irawani, M. Sn..

NIP. 197510192002121003 /NIDN. 0019107504

Koordinator Prodi S-1 Kriya



Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720828 200003 1 006/NIDN. 0028087208

Ketua Jurusan Kriya



Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19751019 200212 1 003/NIDN. 0019107504

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001 /NIDN. 0019107005

MOTTO

Jangan nunggu *Mood*

Jangan nunggu sempurna

Terbiasalah membuat karya yang jelek

Karena karya yang jelek bisa diperbaiki sampai jadi sempurna

-Raditya Dika-



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 Juni 2025



Orga Nata Cahyany

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “*Vertical Garden* Sebagai Ide Penciptaan Aksesori Dekoratif”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 pada Program Studi Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak, tugas akhir ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum., dosen pembimbing I, atas segala kemudahan yang diberikan serta arahan, masukan, dan dukungan selama proses penciptaan karya hingga penyusunan laporan ini.
2. Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum., dosen pembimbing II, atas bimbingan yang sangat membantu dalam mempertajam pemahaman penulis terhadap konsep dan metode penciptaan, serta mempermudah proses bimbingan.
3. Gandar Setiawan, M.Sn. dosen wali yang senantiasa memberi semangat dan arahan selama perkuliahan ini.
4. Dra. Titiana Irawani, M. Sn. Dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran, dan nasehat kepada penulis.
5. Seluruh dosen dan staf pengajar di Program Studi Kriya yang telah memberikan ilmu, inspirasi, dan motivasi selama masa perkuliahan.
6. Keluarga tercinta Ayah, Ibu, Kakak dan keponakan yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan moral maupun material selama proses studi hingga penyusunan tugas akhir ini.

7. Keluarga kedua diperantauan ini Rosita, Riris, Berliana, Rini, Zuqni, Alya, Isdiwanta dan Titik yang bersedia menjadi tempat berkeluh kesah, bercanda tawa riang gembira.
8. Teman-teman dari Jurusan Kriya Angkatan 2020

Masih banyak kekurangan dalam laporan ini, oleh karena itu penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi bagi pihak yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 20 Juni 2025



Orga Nata Cahyany

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN JUDUL DALAM.....	
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
MOTTO	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
INTISARI.....	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan.....	4
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	10
A. Sumber Penciptaan.....	10
B. Landasan Teori.....	11
BAB III PROSES PENCIPTAAN	14
A. Data Acuan Penciptaan	14
B. Analisis Data Acuan	15
C. Rancangan Karya.....	17
D. Proses Pewujudan.....	21
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	35
BAB IV TINJAUAN KARYA	39
A. Tinjauan Umum.....	39
B. Tinjauan Khusus.....	40
BAB V PENUTUP.....	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	55

DAFTAR LAMAN	56
LAMPIRAN	57
A. Foto Poster Pameran	57
B. Foto Situasi Pameran	58
C. Katalog	58
D. Biodata (CV)	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan teori <i>Craft Thinking</i> Richard Sennett	4
Gambar 1. 2 Bagan metode <i>penciptaan practice based research</i>	9
Gambar 2. 1 <i>Vertical Garden</i> karya Patrick Blanc	10
Gambar 3. 1 <i>Vertical garden</i> Oasis Aboukir	14
Gambar 3. 2 Detail <i>vertical garden</i>	14
Gambar 3. 3 Karya seni serat tekstil “RAJA”	14
Gambar 3. 4 Karya rajut " <i>Coral Island</i> "	14
Gambar 3. 5 <i>Moss Wall</i>	15
Gambar 3. 6 Karya seni serat tekstil	15
Gambar 3. 7 Sketsa 1	17
Gambar 3. 8 Sketsa 2	17
Gambar 3. 9 Sketsa 3	18
Gambar 3. 10 Sketsa 4	18
Gambar 3. 11 Sketsa 5	18
Gambar 3. 12 Sketsa 6	18
Gambar 3. 13 Sketsa 7	18
Gambar 3. 14 Sketsa 8	19
Gambar 3. 15 Sketsa 9	19
Gambar 3. 16 Desain karya 1	19
Gambar 3. 17 Desain karya 3	19
Gambar 3. 18 Desain karya 2	20
Gambar 3. 19 Desain karya 4	20
Gambar 3. 20 Desain karya 5	20
Gambar 3. 21 Alat Karya Rajut <i>Vertical Garden</i>	22
Gambar 3. 22 Bahan Untuk Karya Rajut <i>Vertical Garden</i>	24
Gambar 3. 23 Kaktus.....	26
Gambar 3. 24 Hasil Rajutan	26
Gambar 3. 25 Rumput Augustine	26
Gambar 3. 26 Augustine rajut	26
Gambar 3. 27 Janda Bolong	27
Gambar 3. 28 Rajutan Janda bolong	27
Gambar 3. 29 Jamur	28
Gambar 3. 30 Rajutan Jamur.....	28
Gambar 3. 31 Daun Gamal.....	28
Gambar 3. 32 Rajutan Daun Gamal	28
Gambar 3. 33 <i>Milium Effusum Aureum</i>	29
Gambar 3. 34 Hasil rajutan	29
Gambar 3. 35 Celosia.....	29
Gambar 3. 36 Rajutan Celosia	29
Gambar 3. 37 <i>String of pearls</i>	30
Gambar 3. 38 Hasil rajutan	30
Gambar 3. 39 <i>Black Mondo Grass</i>	30
Gambar 3. 40 Hasil rajutan	30
Gambar 3. 41 Daun Puring.....	31

Gambar 3. 42 Rajutan Daun Puring	31
Gambar 3. 43 <i>Bowles Golden Grass</i>	31
Gambar 3. 44 Hasil Rajutan	31
Gambar 3. 45 Batang Pohon Pinus	32
Gambar 3. 46 Pola Kulit kayu.....	32
Gambar 3. 47 Penyulaman Kulit kayu	32
Gambar 3. 48 <i>Moss</i>	32
Gambar 3. 49 Pola.....	32
Gambar 3. 50 Hasil	32
Gambar 3. 51 <i>Mossball</i>	33
Gambar 3. 52 Penggulungan	33
Gambar 3. 53 Pemotongan.....	33
Gambar 3. 54 <i>Finishing</i>	33
Gambar 3. 55 Penempelan Kulit kayu	33
Gambar 3.56 Pemasangan <i>Moss Ball</i>	33
Gambar 3. 57 Pemasangan volume lumut.....	34
Gambar 3. 58 Pemasangan Lumut	34
Gambar 3. 59 Pemasangan Rumput.....	34
Gambar 3. 60 Pemasangan daun	34
Gambar 4. 1 Karya 1	40
Gambar 4. 2 Karya 2	42
Gambar 4. 3 Karya 3	45
Gambar 4. 4 Karya 4	47
Gambar 4. 5 Karya 5	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Alat Untuk Proses Perwujudan	21
Tabel 3. 2 Bahan Untuk Proses Pembuatan	22
Tabel 3. 3 Istilah rajut	25
Tabel 3. 4 Kalkulasi Biaya Karya 1	35
Tabel 3. 5 Kalkulasi Biaya Karya 2	36
Tabel 3. 6 Kalkulasi Biaya Karya 3	36
Tabel 3. 7 Kalkulasi Biaya Karya 4	37
Tabel 3. 8 Kalkulasi biaya karya 5	38
Tabel 3. 9 Biaya Keseluruhan	38

INTISARI

Vertical garden merupakan konsep yang dikembangkan oleh Patrick Blanc dan menjadi inspirasi dalam penciptaan aksesoris dekoratif interior berbasis kriya tekstil. Melalui teknik rajut dan sulam, karya-karya ini merepresentasikan elemen alam seperti daun, lumut, rumput, dan bunga yang disusun dalam bentuk panel dekoratif. Tujuan dari penciptaan ini adalah untuk menghadirkan nuansa alami ke dalam ruang tertutup tanpa memerlukan perawatan intensif seperti tanaman hidup.

Metode pendekatan yang digunakan mengacu pada teori *craft thinking* Richard Sennett yang menekankan bahwa proses penciptaan karya lebih penting dari pada hasil akhir. Kemudian teori estetika Monroe Beardsley, yang menyatakan bahwa karya seni memiliki nilai estetika apabila mampu menimbulkan pengalaman estetis yang kuat. Proses penciptaan mengikuti pendekatan *Practice-Based Research* yang menempatkan praktik kreatif sebagai inti dari proses pencarian pengetahuan. Di mana penciptaan karya seni bukan hanya sebagai produk akhir, tetapi juga sebagai proses eksploratif untuk menjawab pertanyaan riset melalui tindakan berkarya, refleksi, dan dokumentasi. Hasil karya tidak hanya memiliki fungsi visual, tetapi juga menyampaikan makna keterhubungan manusia dengan alam.

Hasil karya aksesoris dekoratif berjumlah lima panel yang diciptakan dengan kombinasi teknik rajut dan sulam menggunakan berbagai jenis benang rajut untuk menciptakan tekstur yang beragam. Karya-karya ini diharapkan dapat menjadi alternatif dekorasi interior yang ramah ruang serta menjadi inspirasi bagi pengembangan kriya tekstil yang aplikatif dan bermakna dalam konteks kehidupan modern.

Kata Kunci: *Vertical garden*, kerajinan tekstil, aksesoris dekoratif, rajut, *Practice-Based Research*, estetika, desain interior

ABSTRACT

Vertical garden is a concept developed by Patrick Blanc and has inspired the creation of decorative interior accessories based on textile crafts. Through the techniques of crochet and embroidery, these works represent natural elements such as leaves, moss, grass, and flowers, composed into decorative panels. The goal of this creation is to bring a natural atmosphere into enclosed spaces without requiring intensive care like living plants.

The approach method used refers to Richard Sennett's craft thinking theory which emphasizes that the process of creating a work is more important than the end result. Then Monroe Beardsley's aesthetic theory, which states that a work of art has aesthetic value if it is able to create a strong aesthetic experience. The creation process follows the Practice-Based Research approach which places creative practice at the core of the knowledge-seeking process, where the creation of a work of art is not only the final product, but also an exploratory process to answer research questions through the act of creating, reflecting, and documenting. The results of the work not only have a visual function, but also convey the meaning of human connectedness with nature.

Five decorative panel works were created using a combination of crochet and embroidery techniques, utilizing various types of yarn to produce diverse textures. These works are expected to serve as space-conscious interior decoration alternatives and to inspire the development of applicable and meaningful textile crafts in the context of modern life

Keywords: Vertical garden, textile craft, decorative accessories, crochet, Practice-Based Research, aesthetics, interior design

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia secara naluriah memiliki kebutuhan untuk terhubung dengan alam. Bisa kita bayangkan saat mengerjakan sesuatu selama berjam-jam didalam ruang tertutup, tanpa adanya akses terhadap udara segar atau cahaya matahari, hanya disinari lampu buatan sepanjang hari. Kondisi seperti ini secara perlahan memicu rasa jenuh dan stress. Secara tidak sadar, akan muncul rasa ingin keluar dari kondisi itu. Tindakan paling sederhana adalah keluar ruangan untuk merasakan sentuhan alam dan menghirup udara segar, melihat langit dan hijaunya tanaman. Namun ketika akses keluar tidak memungkinkan, kita akan membawa unsur alam ke dalam ruangan, sekecil apapun bentuknya. Misalnya, meletakkan satu vas tanaman disudut meja, menggantung tanaman hias di dekat jendela, atau memasang *vertical garden*. Upaya-upaya kecil ini bukan hanya memperindah ruangan, melainkan juga memenuhi kebutuhan kita akan keterhubungan dengan alam..

Begitu banyak artikel dan studi yang menunjukkan bahwa kehadiran tanaman dalam ruangan dapat mengurangi stress. Salah satunya adalah studi yang dilakukan oleh Lee et al (2015) yang membandingkan efek aktivitas menanam tanaman dalam ruangan dengan aktivitas menggunakan komputer terhadap stres pada orang dewasa muda. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa berinteraksi langsung dengan tanaman dapat menurunkan tekanan darah diastolik serta menekan aktivitas sistem saraf simpatik yang berkaitan dengan stres. Secara psikologis, subjek merasa lebih nyaman, rileks, dan alami setelah melakukan kegiatan dengan tanaman dibandingkan saat mengerjakan tugas komputer. Selain itu, aktivitas ini juga mampu mengurangi *technostress*, yaitu stres akibat paparan teknologi dalam jangka panjang. Dengan demikian, menghadirkan unsur alam melalui tanaman tidak hanya memperindah ruang,

tetapi juga memberi kontribusi positif bagi kesehatan mental dan fisik manusia modern yang sebagian besar waktunya dihabiskan di dalam ruangan.

Memutuskan untuk meletakkan tanaman ke dalam ruangan berarti harus merawatnya dengan baik agar tumbuhan dapat tumbuh sehat dan subur. Kita perlu memastikan tumbuhan ini mendapatkan air dan cahaya matahari. Namun tidak semua ruangan memiliki akses pencahayaan yang baik, salah satu contohnya adalah kamar tidur penulis. Dari pengalaman penulis saat mendekorasi ruangan yang melibatkan tanaman, tanaman tidak pernah bertahan lama. Akibatnya keinginan untuk memiliki tumbuhan yang subur sulit dicapai. Selain kondisi ruangan yang minim cahaya, kemampuan merawat tanamannya juga buruk. Sehingga, tumbuhan tidak dapat berkembang dengan baik dan benar. Sebagai seorang yang gemar mendekorasi ruangan hal ini menghambat penulis untuk mencapai konsep interior yang diinginkan.

Selain itu, penulis juga memiliki ketertarikan terhadap konsep *vertical garden* yang mana berawal dari masa sekolah menengah kejuruan ketika sekolah mengikuti lomba Adiwiyata. Beberapa upaya dilakukan oleh pihak sekolah untuk menciptakan lingkungan yang peduli dan berbudaya lingkungan hidup, salah satunya adalah memanfaatkan botol bekas. Botol-botol tersebut dipotong untuk dijadikan pot, lalu botol tersebut disusun secara vertikal di dinding. Seiring waktu, tanaman tumbuh dan menampilkan keindahan visual yang memikat. Saat itu penulis mulai menyadari keindahan dan keunikan instalasi botol ini.

Dari pengalaman ini, penulis mulai berpikir, bagaimana jika keindahan tanaman bisa dihadirkan dalam bentuk yang tidak memerlukan perawatan?. Dalam hal ini, penulis ingin menghadirkan alternatif karya yang tetap mengandung nilai visual dan emosional dari *vertical garden*, namun diwujudkan dalam bentuk yang lebih fleksibel dan minim perawatan. Selain itu karya rajut berkonsep *vertical garden* belum penulis temukan dimuka bumi ini. Disini penulis mencoba mengeksekusi konsep tersebut kedalam karya rajut yang akan diwujudkan karya seni aksesoris dekoratif berbasis tekstil. Teknik rajut dan

sulam ini dipilih karena kemampuannya dalam membentuk tekstur, warna, dan pola yang menyerupai elemen alami seperti daun, bunga, dan lumut. Selain memiliki nilai estetis sebagai karya kriya seni, teknik rajut juga memungkinkan penciptaan bentuk organik yang fleksibel dan ekspresif, sekaligus efisien dalam penggunaan ruang.

B. Rumusan Penciptaan

Rumusan penciptaan yang dapat disimpulkan dalam rencana penciptaan kali ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep *vertical garden* ke dalam bentuk karya seni tekstil dengan teknik rajut sebagai elemen aksesoris dekoratif interior ruangan?
2. Bagaimana proses menciptakan karya aksesoris dekoratif *vertical garden* dalam karya seni tekstil?
3. Bagaimana hasil karya aksesoris dekoratif dengan ide penciptaan *vertical garden*?

C. Tujuan dan Manfaat

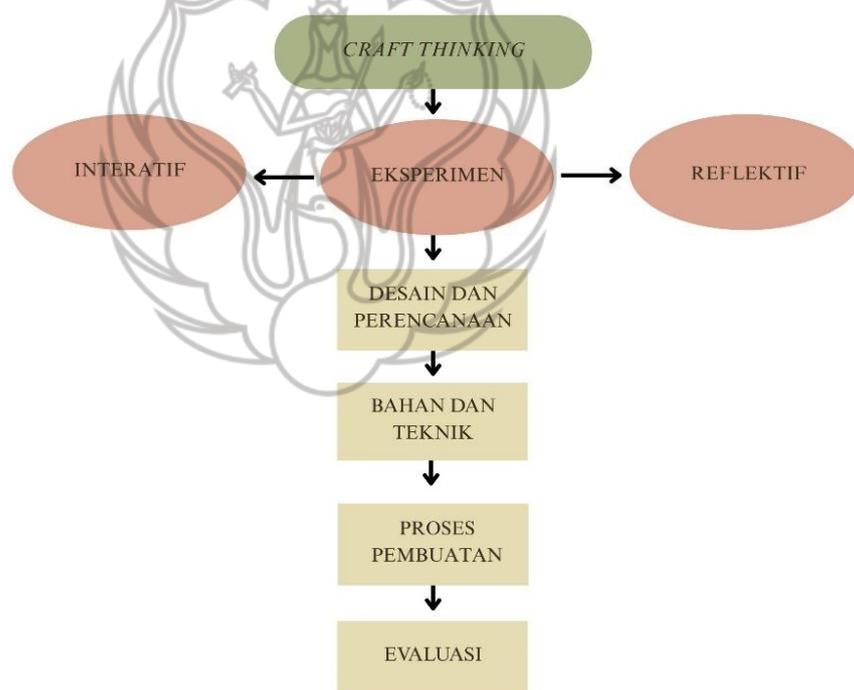
1. Tujuan dari penciptaan ini adalah sebagai berikut :
 - a. Mendeskripsikan konsep karya seni aksesoris dekoratif dengan teknik rajut yang mengadaptasi konsep *vertical garden*.
 - b. Menjelaskan proses penciptaan karya aksesoris dekoratif dengan ide penciptaan *vertical garden*.
 - c. Menghasilkan karya aksesoris dekoratif dengan ide penciptaan *vertical garden*.
2. Manfaat dari penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:
 - a. Menambah wawasan dan referensi dalam pengembangan karya kriya tekstil yang mengangkat konsep *vertical garden*.
 - b. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu kriya seni, khususnya dalam pemanfaatan teknik rajut sebagai media ekspresi dekoratif yang aplikatif.
 - c. Menjadi inspirasi bagi seniman dan desainer dalam menciptakan karya berbasis alam yang fungsional sekaligus estetis.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. *Craft Thinking*

Terkait dengan bidang kriya maka pendekatan yang akan penulis pakai adalah *craft thinking*. *Craft thinking* adalah sebuah pendekatan kreatif yang lebih menekankan pada proses pembuatan karya secara eksperimen, reflektif dan interatif dalam *craft thinking* proses penciptaan lebih penting dari pada hasil akhir (Richard. 2008). Jadi, pendekatan ini memungkinkan pencipta lebih bebas dalam bereksperimen dan memperbaiki karya yang kurang maksimal sehingga pendekatan ini sangat tepat untuk proses pembuatan karya kriya adapun cara berfikir *creativ thinking* dapat dilihat pada bagan berikut :



Gambar 1. 1 Bagan teori *Craft Thinking* Richard Sennett

b. Metode Estetika

Nilai estetis menurut Monroe Beardsley “X has aesthetic value” means “X has the capacity to produce an aesthetic experience of a fairly great magnitude (such an experience having value).” (Lippman & Beardsley, 1959). Sebuah karya seni memiliki nilai estetika jika karya itu

bisa menimbulkan pengalaman estetis yang kuat dan bermakna bagi orang yang mengalaminya. Jadi, nilai estetika itu bukan karena karya itu mahal, terkenal, atau dibuat oleh seniman hebat, tapi karena karya tersebut mampu memberi pengalaman indah, menggugah, atau bermakna saat dilihat, dibaca, didengar, atau dirasakan.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan dalam tugas akhir ini menggunakan pendekatan *Practice-Based Research*. Pendekatan ini menempatkan praktik kreatif sebagai inti dari proses pencarian pengetahuan, di mana penciptaan karya seni bukan hanya sebagai produk akhir, tetapi juga sebagai proses eksploratif untuk menjawab pertanyaan riset melalui tindakan berkarya, refleksi, dan dokumentasi. (Skains, 2018)

Penciptaan karya dilakukan dalam domain (bidang praktik kreatif) kriya tekstil dekoratif, yaitu ranah penciptaan berbasis teknik kriya, seperti rajut dan sulam, yang difokuskan untuk menciptakan karya seni tekstil fungsional dan estetis sebagai elemen interior. Karya yang dihasilkan terinspirasi dari konsep *vertical garden* sebagai upaya menghadirkan suasana alami di ruang tertutup, dengan tetap mempertimbangkan aspek teknis, visual, dan psikologis. Langkah-langkah dalam metode *Practice-Based Research* yang digunakan sebagaimana dijelaskan oleh R. Lyle Skains meliputi:

a. Perumusan Masalah (*Establish The Research Problem*)

Langkah pertama dalam *Practice-Based Research* adalah menetapkan masalah penelitian yaitu pertanyaan atau dorongan utama yang memicu proyek kreatif. Proses ini melibatkan perencanaan, mulai dari menemukan ide hingga menentukan tujuan. tahap ini bisa bersifat samar atau belum jelas, terutama jika peneliti mengeksplorasi bidang baru yang belum dikuasainya. Dalam *Practice-Based Research*, pemahaman seringkali datang dari penemuan tak terduga, bukan dari desain eksperimen yang ketat.

Oleh karena itu, pertanyaan riset awal biasanya dibuat terbuka dan fleksibel, agar bisa menyesuaikan dengan arah proses penciptaan.

Dalam proses penciptaan karya aksesoris dekoratif ini, pertanyaan utama yang mendorong penciptaan adalah: Bagaimana representasi elemen *vertical garden* dapat diwujudkan melalui medium kriya tekstil menggunakan teknik rajut dan sulam, sehingga mampu menghadirkan nuansa alami di ruang interior tanpa membutuhkan perawatan layaknya tanaman hidup.

b. Melakukan Penelitian dan Studi Literatur (*Conduct Background Research*)

Tahap ini dimaksudkan untuk menguatkan pemahaman peneliti terhadap domain (bidang praktik kreatif) yang relevan. Baik dalam hal teori kritis maupun karya-karya kontekstual. Hal ini memungkinkan peneliti berbasis praktik untuk mengetahui apa yang tidak diketahuinya, sehingga dapat merumuskan ide dengan lebih jelas dan menetapkan tujuan berkarya.

Disini penulis melakukan studi terhadap berbagai sumber yang berkaitan dengan *vertical garden* (khususnya gagasan dari Patrick Blanc), prinsip estetika alami, teori pengalaman estetis Monroe Beardsley, serta praktik kriya tekstil dalam seni dan desain interior. Untuk karya kontekstual penulis merujuk pada karya seni serat tekstil milik seniman Vanessa Barago yang berjudul “RAJA”, karya seni rajut berjudul “*Coral Island*” milik seniman Mulyana, Karya instalasi dinding hijau dari Perusahaan *Greenwallsescape*. Serta karya serat tekstil yang lain. Literatur ini menjadi fondasi dalam membangun pendekatan visual dan teknik

c. Penelitian Kontekstual dan Empiris (*Conduct Empirical Research/Continue Contextual Research*)

Tahap utama dari *Practice-Based Research* dipimpin oleh proses berkarya secara kreatif. Peneliti merancang proyek penciptaan berdasarkan domain (bidang praktik kreatif) dengan

tujuan menemukan pemahaman baru tentang proses penciptaan itu sendiri. Dalam tahap ini, proses bisa berubah arah secara tak terduga karena berbagai faktor seperti keterbatasan alat, waktu, inspirasi, atau sifat material. Penelitian teoritis dan kontekstual juga bisa terus berlangsung selama praktik berlangsung, dan hal ini akan memengaruhi proses kreatif.

Selama proses perwujudan karya tekstil berkonsep *vertical garden* terjadi perubahan wujud karya. Wujud awal karya ini adalah partisi ruangan dengan tapetris sebagai teknik utamanya dan teknik rajut sebagai tambahan. Namun, setelah membuat beberapa sampel, teknik tersebut dinilai kurang mampu merepresentasikan wujud *vertical garden* secara maksimal. Hal ini membuat penulis mengeksplorasi alternatif teknik dan media sampai menemukan wujud yang sesuai yaitu aksesoris dekoratif. Selain itu terdapat pengembangan wujud desain dan penambahan elemen tumbuhan karena penulis menemukan pemahaman baru mengenai penyusunan komposisi, tekstur, teknik rajut dan sulam. Sehingga komposisi karya mulai bergeser dan berubah menjadi lebih baik.

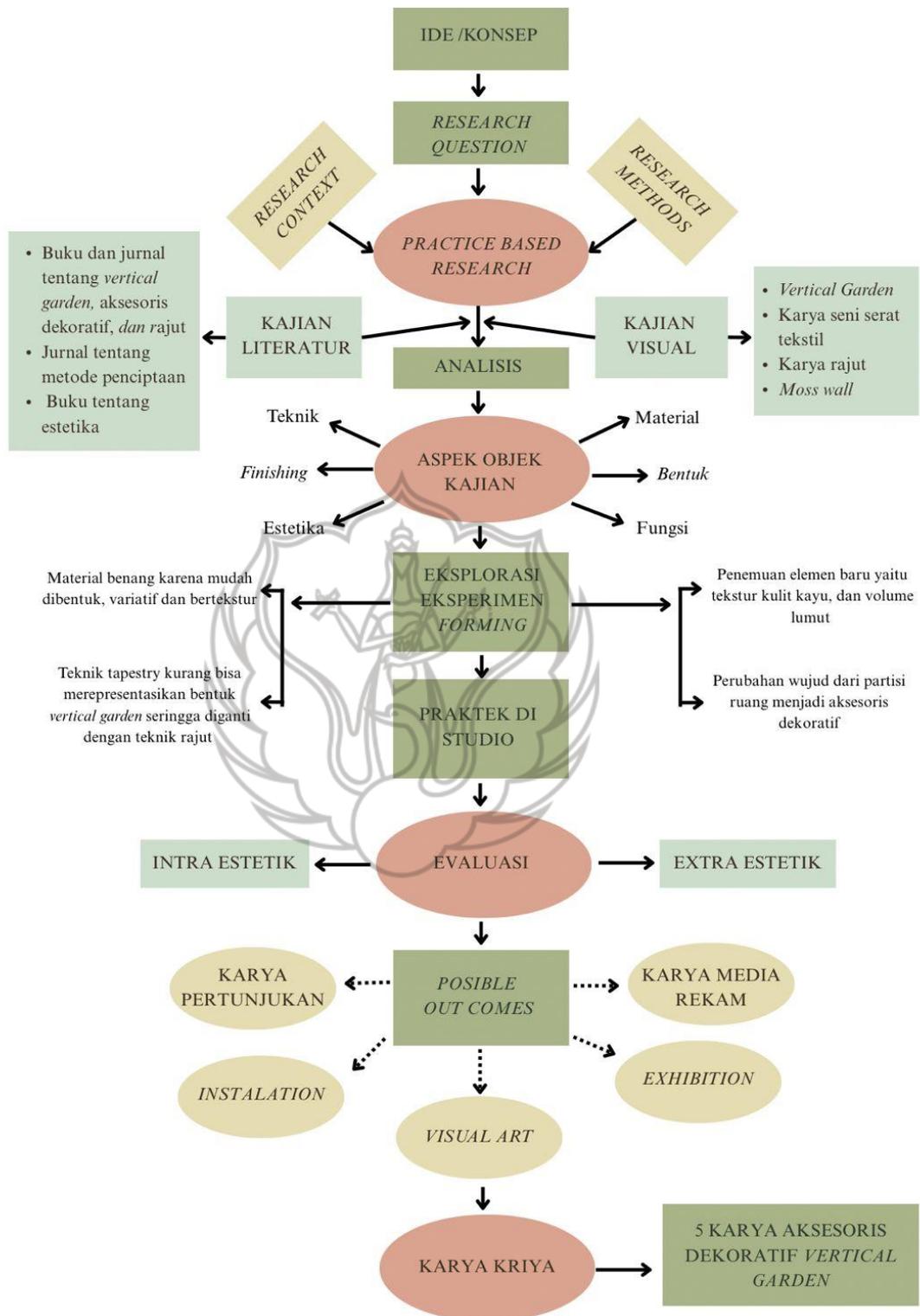
d. Menyusun Argumen dan diskusi (*Form Argument Leading To Exegesis*)

Pertanyaan penelitian dalam metode *Practice-Based Research* bisa ditinjau ulang dan disesuaikan kapan saja seiring berkembangnya proses kreatif. Hal ini penting karena sering terjadi penemuan tak terduga yang dapat mengubah cara pandang terhadap masalah dan tujuan awal. Penemuan tersebut bisa mengungkap sudut pandang baru yang sebelumnya tidak terpikirkan.

Selama proses penciptaan karya aksesoris dekoratif berkonsep *vertical garden*. Elemen lumut hanya disulam di atas kawat ram sehingga hasilnya datar. Penulis tidak sengaja mencoba memasukan gumpalan dakron disela-sela sulaman. Hasilnya penulis mendapati efek tiga dimensi. Tekstur yang awalnya datar kini

menjadi bervolume membentuk tekstur seperti batu yang dilapisi lumut. Dari proses ini penulis juga mendapatkan elemen baru. Elemen ini berbentuk menyerupai gelombang kulit kayu yang akan dibuat dari tali katun dan disulam menggunakan benang bulky. Pada proses penyusunan warna, penulis berencana menggunakan gradasi warna hijau untuk menciptakan harmoni antar tanaman. Namun saat mencoba mengkombinasikan warna kuning kehijauan dan biru kehijauan secara spontan, ternyata kombinasi tersebut justru memberikan kesan lebih hidup dan segar.





Gambar 1. 2 Bagan metode penciptaan *practice based research* yang dimodifikasi dan dikembangkan oleh Orga Nata Cahyany