

**EKSPLORASI BENTUK DAUN *MONSTERA*  
*DELICIOSA* PADA MEBEL SET TERAS RUMAH**



**NIM 2212345022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GASAL/GENAP 2026**

**EKSPLORASI BENTUK DAUN *MONSTERA*  
*DELICIOSA* PADA MEBEL SET TERAS RUMAH**




Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya  
2026


Tugas Akhir berjudul:

**EKSPLORASI BENTUK DAUN *MONSTERA DELICIOSA* PADA MEBEL SET TERAS RUMAH** diajukan oleh Suttan Agung, NIM 2212345022, Program Studi S-1 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 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Ketua

  
Dr. Yulriawan, M.Hum.  
NUPTK 6061740641130043

Pembimbing II/Anggota

  
Aruman, S.Sn., M.A.  
NUPTK 5350755656131093


Cognate/Anggota


  
Sumino, S.Sn., M.A.  
NUPTK 2947745646130152

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Koordinator Program Studi S-1 Kriya

  
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NUPTK 1251748649130073

  
Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK 4160750651130153

**PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan Karya Tugas Akhir ini untuk Kedua Orang tuaku, dan Almarhumah ibu yang tercinta.

**MOTTO**

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah :286)



## 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 2026



Suttan Agung



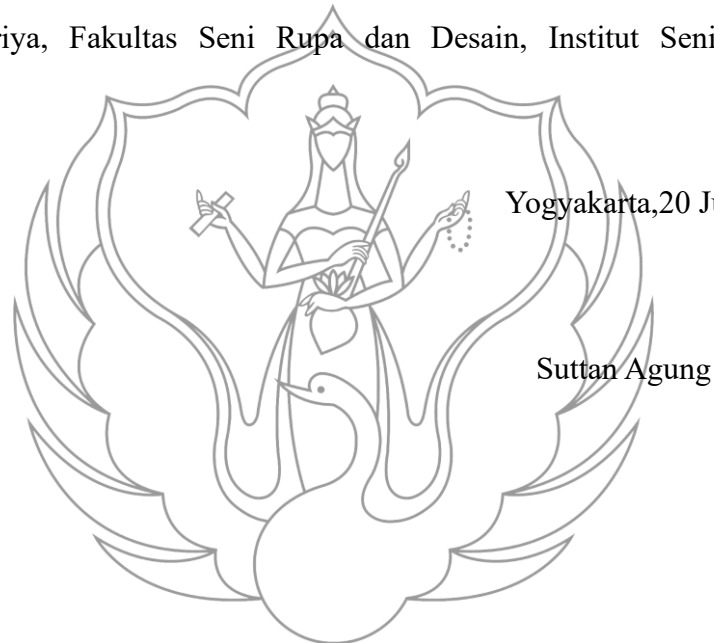
## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai dokumentasi proses penciptaan karya mebel set teras rumah dengan bentuk daun *monstera deliciosa*, yang merupakan bagian dari pemenuhan persyaratan akademik. Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa proses penciptaan karya ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Allah SWT
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A. Dosen Wali Yang Telah Mengarahkan Selama Masa Perkuliahan Di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum., Dosen Pembimbing I Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberi arahan dalam proses penciptaan Tugas Akhir ini.
7. Aruman. S.Sn., M.A. Dosen Pembimbing II Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberi arahan dalam proses penciptaan Tugas Akhir ini.
8. Cognate tugas akhir yg telah memberikan saran dan masukan pada tulisan dan karya.
9. Bapak atau ibu dosen khususnya Jurusan Kriya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
10. Seluruh staf karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

11. Seluruh staf karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membantu memberikan informasi.
12. Bapak, ibu, kakak, adik dan keluarga besar tersayang yang telah memberikan doa dan dukungan.
13. Kakak saya Rizky Aqlani, Yaqut arrumi, Syifa Nikmatus Sania yang telah membantu dalam proses pembuatan karya.

Semoga bantuan yang diberikan, baik berupa bimbingan, saran, dan sebagainya semoga mendapat balasan dari Allah SWT. Akhir kata, penulis ucapkan semoga tulisan ini bermanfaat bagi perkembangan wawasan, ilmu pengetahuan, khususnya di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



## DAFTAR ISI

|                                   |      |
|-----------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL DALAM .....         | i    |
| HALAMAN PENGESAHAN.....           | ii   |
| PERSEMBAHAN .....                 | iii  |
| MOTTO .....                       | iii  |
| PERNYATAAN KEASLIAN.....          | iv   |
| KATA PENGANTAR .....              | v    |
| DAFTAR ISI.....                   | vii  |
| DAFTAR TABEL.....                 | ix   |
| DAFTAR GAMBAR .....               | x    |
| DAFTAR LAMPIRAN.....              | xii  |
| INTISARI.....                     | xiii |
| <i>ABSTRACT</i> .....             | xiv  |
| BAB I PENDAHULUAN.....            | 1    |
| A. Latar Belakang Penciptaan..... | 1    |
| B. Rumusan Penciptaan .....       | 3    |
| C. Tujuan dan Manfaat.....        | 3    |
| D. Metode Pendekatan .....        | 4    |
| E. Metode Penciptaan.....         | 5    |
| BAB II KONSEP PENCIPTAAN .....    | 8    |
| A. Sumber Penciptaan.....         | 8    |
| B. Landasan Teori .....           | 12   |
| BAB III PROSES PENCIPTAAN .....   | 18   |
| A. Data Acuan .....               | 18   |
| B. Analisis Data Acuan .....      | 20   |

|  |    |
|--|----|
| C. Rancangan Karya.....                  | 22 |
| 1. Sketsa Alternatif.....                | 22 |
| 2. Sketsa Terpilih.....                  | 23 |
| 3. Desain Karya.....                     | 24 |
| D. Proses Perwujudan .....               | 25 |
| 1. Bagan Proses Perwujudan .....         | 25 |
| 2. Alat dan Bahan.....                   | 26 |
| 3. Tahap dan Teknik Pengerjaan .....     | 35 |
| E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya ..... | 47 |
| <b>BAB IV TINJAUAN KARYA</b> .....       | 49 |
| A. Tinjauan Umum.....                    | 49 |
| B. Tinjauan Khusus .....                 | 50 |
| <b>BAB V PENUTUP</b> .....               | 52 |
| A. Kesimpulan .....                      | 52 |
| B. Saran.....                            | 53 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....              | 55 |
| <b>DAFTAR LAMAN</b> .....                | 57 |
| <b>LAMPIRAN</b> .....                    | 58 |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Bagan 1. 1. Proses penciptaan Practice Based Research disederhanakan by Suttan (2026)..... | 7  |
| Bagan 3. 1. Bagan Perwujudan .....   | 25 |
| Tabel 3. 1 Bahan Proses Perwujudan .....   | 26 |
| Tabel 3. 2 Alat Perwujudan karya .....   | 29 |
| Tabel 3. 3 Kalkulasi biaya karya kursi .....   | 47 |
| Tabel 3. 4. Kalkulasi biaya karya meja .....   | 48 |
| Tabel 3. 5. Total seluruh biaya .....  | 48 |



## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2. 1. Daun <i>monstera deliciosa</i> .....                 | 8  |
| Gambar 2. 2. Kursi kontemporer .....                              | 9  |
| Gambar 2. 3 Teras rumah .....                                     | 10 |
| gambar 3. 1. Daun <i>monstera deliciosa</i> .....                 | 18 |
| gambar 3. 2. Daun <i>monstera deliciosa</i> .....                 | 18 |
| gambar 3. 3.Kursi kontemporer .....                               | 18 |
| gambar 3. 4. Kursi kontemporer .....                              | 19 |
| gambar 3. 5. Teras Rumah.....                                     | 19 |
| gambar 3. 6. Teras Rumah.....                                     | 19 |
| gambar 3. 7. Sketsa 1 .....                                       | 22 |
| gambar 3. 8. Sketsa 2 .....                                       | 22 |
| gambar 3. 9. Sketsa 3 .....                                       | 23 |
| gambar 3. 10. Sketsa terpilih.....                                | 23 |
| gambar 3. 11. Gambar kerja.....                                   | 24 |
| gambar 3. 12. Proses pengukuran .....                             | 36 |
| gambar 3. 13. Proses pemotongan.....                              | 36 |
| gambar 3. 14. Proses membelah kayu.....                           | 37 |
| gambar 3. 15. Proses jointer.....                                 | 37 |
| gambar 3. 16. Proses planer .....                                 | 38 |
| gambar 3. 17. Proses penyambungan kayu .....                      | 38 |
| gambar 3. 18. Proses pembuatan pola.....                          | 39 |
| gambar 3. 19. Pola sandaran kursi .....                           | 39 |
| gambar 3. 20. Proses mal .....                                    | 40 |
| gambar 3. 21. Proses scroll .....                                 | 41 |
| gambar 3. 22. Proses perakitan .....                              | 42 |
| gambar 3. 23. Proses mengukir .....                               | 43 |
| gambar 3. 24. Proses pengamplasan .....                           | 44 |
| gambar 3. 25. Proses pengamplasan pada bagian lubang-lubang ..... | 44 |
| gambar 3. 26. Proses <i>finishing</i> .....                       | 45 |
| gambar 3. 27. Proses <i>finishing</i> .....                       | 45 |

Gambar 4. 1 Hasil karya mebel set teras rumah..... 50



## DAFTAR LAMPIRAN

|  |    |
|--|----|
| Gambar 1. Poster karya tugas akhir ..... | 58 |
| Gambar 2. Katalog karya .....            | 60 |
| Gambar 3. Suasana pameran .....          | 61 |
| Gambar 4. Profil pribadi .....           | 62 |



## INTISARI

Laporan Tugas Akhir Penciptaan karya seni ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses transformasi bentuk morfologi daun *Monstera deliciosa* ke dalam perancangan produk mebel set teras rumah yang inovatif, sekaligus menerapkan prinsip ergonomi dan antropometri guna menjamin fungsionalitas serta kenyamanan fisik bagi penghuni ruang transisi hunian modern.

Metode penciptaan karya ini dilakukan melalui tiga tahapan sistematis, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahap eksplorasi berfokus pada pengumpulan referensi visual tanaman dan analisis struktur biomimikri daun, khususnya pola belahan dan lubang (*fenestrasi*). Tahap perancangan merealisasikan ide ke dalam bentuk sketsa alternatif, gambar kerja aktual, hingga purwarupa. Tahap perwujudan merupakan proses realisasi naskah desain menjadi produk fisik dengan mengombinasikan permesinan perkayuan mekanis dan keterampilan tangan, menggunakan material utama kayu jati solid serta teknik penyelesaian *finishing natural*.

Simpulan dari penciptaan ini menghasilkan satu set mebel teras rumah yang terdiri atas dua buah kursi dan satu buah meja yang berhasil mengadaptasi karakter visual organik daun *Monstera deliciosa* ke dalam estetika kontemporer yang modern dan dinamis. Karya mebel ini tidak hanya unggul secara visual, tetapi juga berhasil memenuhi standar kekuatan struktur konstruksi, serta mencapai efektivitas fungsi dan kenyamanan ergonomis yang selaras dengan dimensi tubuh manusia serta adaptif terhadap perkembangan tren desain ruang transisi hunian saat ini.

**Kata Kunci:** Eksplorasi Bentuk, *Monstera deliciosa*, Mebel Teras, Biomimikri, Ergonomi

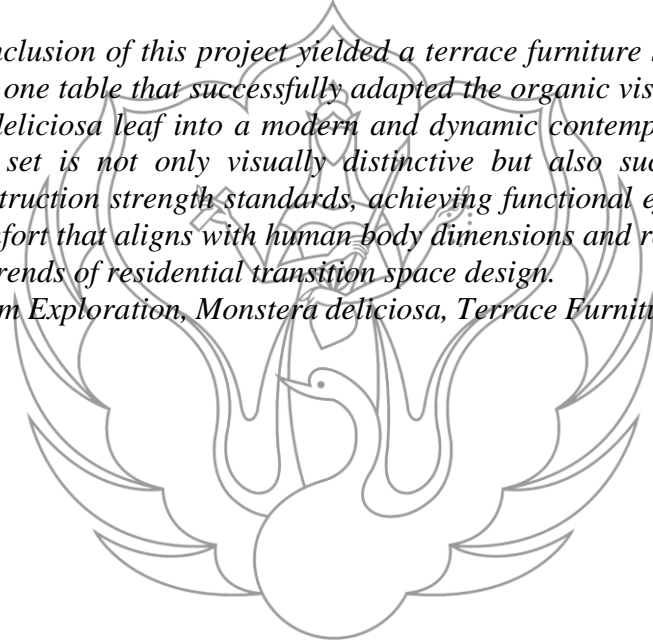
## **ABSTRACT**

*This Final Project report aims to describe the transformation process of *Monstera deliciosa* leaf morphological forms into the design of an innovative terrace furniture set, while implementing ergonomic and anthropometric principles to ensure functionality and physical comfort for the inhabitants of modern residential transition spaces.*

*The creation method of this artwork was conducted through three systematic stages: exploration, design, and embodiment. The exploration phase focused on gathering visual plant references and analyzing the leaf's biomimicry structure, particularly its fenestration patterns. The design phase realized ideas into alternative sketches, actual working drawings, and prototypes. The embodiment phase involved the process of realizing the design into physical products by combining mechanical woodworking machinery and handcrafting skills, utilizing solid teak wood as the primary material and natural finishing techniques.*

*The conclusion of this project yielded a terrace furniture set consisting of two chairs and one table that successfully adapted the organic visual character of the *Monstera deliciosa* leaf into a modern and dynamic contemporary aesthetic. This furniture set is not only visually distinctive but also successfully meets structural construction strength standards, achieving functional effectiveness and ergonomic comfort that aligns with human-body dimensions and remains adaptive to the current trends of residential transition space design.*

**Keywords:** *Form Exploration, *Monstera deliciosa*, Terrace Furniture, Biomimicry, Ergonomics.*



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan desain mebel pada era kontemporer menunjukkan kecenderungan yang semakin inovatif, baik dari segi bentuk, fungsi, maupun pendekatan estetika. Mebel tidak lagi dipandang hanya sebagai elemen fungsional dalam ruang, tetapi juga sebagai bagian penting yang mampu membentuk karakter visual dan identitas suatu hunian. Dalam konteks desain modern, proses perancangan mebel sering kali melibatkan eksplorasi berbagai sumber inspirasi untuk menghasilkan bentuk yang unik, estetik, sekaligus tetap mempertimbangkan aspek fungsi dan kenyamanan pengguna. Menurut pemikiran desain yang dikemukakan oleh Vietor Papanek, desain seharusnya tidak hanya memecahkan persoalan fungsi, tetapi juga mampu merespons kebutuhan manusia secara lebih luas, termasuk aspek estetika, lingkungan, dan budaya.

Salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam pengembangan desain produk adalah eksplorasi bentuk yang terinspirasi dari alam. Alam menyediakan beragam bentuk, pola, dan struktur yang memiliki nilai estetis sekaligus efisiensi struktural. Pendekatan ini sering dikenal sebagai biomimikri, yaitu upaya mengadaptasi prinsip atau bentuk yang terdapat di alam ke dalam desain buatan manusia. Melalui pendekatan tersebut, desainer dapat mengembangkan bentuk baru yang tetap memiliki keterkaitan dengan karakter organik alam, namun diolah melalui proses kreatif sehingga menghasilkan produk yang inovatif dan memiliki identitas visual yang kuat.

Salah satu objek alam yang memiliki potensi visual menarik untuk dijadikan sumber inspirasi desain adalah tanaman *Monstera deliciosa*. Tanaman tropis ini dikenal melalui bentuk daunnya yang lebar dengan pola lubang alami atau *fenestration* yang khas. Struktur daun tersebut menciptakan komposisi garis dan bidang yang dinamis serta memberikan kesan dekoratif yang kuat. Karakter visual ini menjadikan daun *Monstera deliciosa* sering dimanfaatkan dalam berbagai bidang desain, seperti desain interior, grafis, maupun produk dekoratif. Keunikan morfologi daun tersebut memberikan peluang bagi desainer untuk

melakukan eksplorasi bentuk melalui proses stilisasi dan transformasi sehingga dapat diterapkan ke dalam desain produk fungsional, termasuk mebel.

Dalam konteks hunian modern, ruang teras memiliki fungsi penting sebagai ruang transisi antara area luar dan dalam rumah. Teras sering dimanfaatkan sebagai tempat bersantai, menerima tamu, maupun melakukan aktivitas rekreatif ringan. Oleh karena itu, keberadaan mebel teras yang nyaman dan estetis menjadi elemen penting dalam mendukung kualitas ruang tersebut. Desain mebel set teras umumnya terdiri dari kursi dan meja yang dirancang untuk memberikan kenyamanan sekaligus memperkuat karakter visual hunian. Selain mempertimbangkan aspek estetika, desain mebel teras juga perlu memperhatikan faktor ergonomi, pemilihan material, serta kesesuaian bentuk dengan fungsi penggunaan. Berdasarkan uraian tersebut, eksplorasi bentuk daun *Monstera deliciosa* dalam desain mebel set teras rumah menjadi sebuah peluang kreatif untuk menghasilkan karya yang inovatif. Bentuk organik dari daun tersebut dapat diolah melalui proses eksplorasi desain sehingga menghasilkan bentuk mebel yang unik, dinamis, dan memiliki nilai estetika yang kuat. Proses eksplorasi ini tidak hanya berfokus pada aspek visual, tetapi juga mempertimbangkan fungsi, kenyamanan, serta kesesuaian bentuk dengan struktur mebel yang dirancang.

Melalui proses penciptaan ini diharapkan dapat dihasilkan sebuah karya mebel set teras rumah yang mengadaptasi karakter bentuk daun *Monstera deliciosa* sebagai sumber inspirasi utama dalam desain. Selain menghasilkan karya fungsional, penciptaan ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan eksplorasi bentuk alam dalam desain mebel kontemporer.

## B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep eksplorasi bentuk daun *Monstera deliciosa* dalam perancangan mebel set teras rumah?
2. Bagaimana proses pengembangan desain mebel set teras rumah yang terinspirasi dari bentuk daun *Monstera deliciosa* dengan mempertimbangkan aspek estetika dan ergonomi?
3. Bagaimana hasil perwujudan karya mebel set teras rumah yang mengadaptasi bentuk daun *Monstera deliciosa* sebagai sumber inspirasi desain?

## C. Tujuan dan Manfaat

### 1. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya ini adalah :

- a. Merumuskan konsep eksplorasi bentuk daun *monstera deliciosa* dalam desain mebel set teras rumah.
- b. Mendeskripsikan proses perancangan dan pengembangan desain mebel set teras rumah yang terinspirasi dari bentuk daun *monstera celiciosa*.
- c. Menghasilkan karya mebel set teras rumah yang memiliki nilai estetika, fungsi, dan inovasi desain.

### 2. Manfaat

- a. Manfaat bagi mahasiswa :
  1. Menjadi sarana pengembangan kreativitas dalam menciptakan karya desain mebel.
  2. Menambah pengalaman dalam proses perancangan dan perwujudan karya berbasis eksplorasi bentuk alam.
- b. Manfaat bagi institusi:
  1. Menambah referensi akademik dalam bidang desain mebel teras rumah.
  2. Menjadi bahan kajian dalam pengembangan eksplorasi desain berbasis inspirasi alam.

- c. Manfaat bagi Masyarakat:
  1. Memberikan alternatif desain mebel teras rumah yang inovatif dan estetis.
  2. Meningkatkan apresiasi Masyarakat terhadap pengembangan desain mebel berbasis eksplorasi bentuk alam.
  3. Menjadi media ekspresi yang dapat dinikmati Masyarakat umum.

#### D. Metode Pendekatan

##### 1. Metode Pendekatan

###### a. Estetika Kontemporer

Penciptaan set mebel teras ini menggunakan Pendekatan Estetika Kontemporer sebagai landasan teoretis untuk membedah hubungan antara bentuk alam, teknologi, dan kebutuhan psikologis pengguna. Estetika kontemporer dipilih karena sifatnya yang inklusif dan cair, memungkinkan penggabungan antara narasi organik daun *Monstera deliciosa* dengan bahasa desain masa depan yang minimalis. Dalam perspektif Jim Supangkat, estetika kontemporer dipahami sebagai bentuk kemajemukan (pluralism) yang mendobrak batasan kaku antara seni murni, kriya, dan desain industri. Melalui paradigma ini, penulis memiliki kebebasan kreatif untuk mengeksplorasi morfologi daun tidak hanya sebagai hiasan, tetapi sebagai struktur utama yang bermakna. Supangkat menegaskan bahwa Estetika kontemporer melepaskan diri dari batasan modernisme yang kaku, memberikan ruang bagi desainer untuk mencampuradukkan elemen masa lalu, alam, dan teknologi dalam satu kesatuan ekspresi yang multidimensional" (Supangkat, 2018: 56). Dalam konteks kontemporer, karya tidak lagi terikat pada satu pakem sejarah tunggal, melainkan merupakan dialog terbuka antara seniman dengan realitas sosial di sekitarnya.

Relevansi estetika kontemporer dalam karya ini diperkuat oleh pemikiran Agus Sachari mengenai pergeseran nilai desain di Indonesia. Menurut Sachari Desain kontemporer di Indonesia mencerminkan pergeseran nilai estetis yang lebih personal dan kontekstual, di mana

produk kriya menjadi jembatan antara nilai fungsional dengan keinginan simbolik masyarakat modern (Sachari, 2021: 104).

b. Ergonomi

Ergonomi digunakan untuk memastikan bahwa transformasi bentuk daun *Monstera* tetap mengedepankan kenyamanan, keamanan, dan efisiensi saat digunakan oleh manusia. Pendekatan ini merujuk pada prinsip antropometri, yaitu penyesuaian dimensi mebel (tinggi dudukan, kemiringan sandaran, dan luas permukaan meja) dengan ukuran rata-rata tubuh manusia Indonesia. Sebagaimana ditegaskan oleh Panero dan Zelnik.

Hubungan antara tubuh manusia dan objek fisik harus didasarkan pada standar antropometrik untuk mencegah kelelahan fisik dan memastikan efektivitas fungsi sebuah produk furnitur" (Panero & Zelnik, 2019: 82).

**E. Metode Penciptaan**

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini merujuk pada konsep *Practice-Based Research* sebagaimana dikemukakan oleh Candy dan Edmonds (dalam Centaury Harjani, 2019: C2-6; Candy & Edmonds, 2018). Pendekatan ini didefinisikan sebagai sebuah metode ilmiah yang berorientasi pada pemerolehan pengetahuan dan pemahaman baru, di mana proses penciptaan melalui praktik langsung serta hasil produk yang ditimbulkannya memegang peranan yang setara. Dalam kerangka metodologis ini, kegiatan penelitian dan implementasi praktik tidak berdiri sendiri, melainkan saling memiliki ketergantungan yang kuat serta saling melengkapi satu sama lain. Lebih lanjut, Candy (2006) dalam pengantar publikasinya yang berjudul *Practice Based Research: A Guide*, merumuskan empat elemen kunci yang menjadi struktur utama dalam operasionalisasi penelitian berbasis praktik ini.

Elemen pertama adalah Permasalahan (*The Problem*), yang diejawantahkan sebagai sebuah pernyataan ringkas mengenai pertanyaan penelitian atau problematika nyata yang diangkat dalam skripsi ini. Dalam konteks ini, penulis mengeksplorasi bentuk daun *Monstera Deliciosa* dalam pembuatan mebel teras rumah tinggal. Pengambilan ide dari daun jenis ini sangat

jarang ditampilkan. Sebagaimana diketahui bahwa bentuk daun ini sangat unik dan dipandang cocok bila diwujudkan dalam bentuk kursi teras. Oleh karena itu isu tentang tanaman ini juga menjadi bagian yang perlu disampaikan untuk diketahui publik.

Selanjutnya, elemen kedua adalah Konteks (*The Context*) yang menjabarkan latar belakang dari karya-karya yang telah dilakukan sebelumnya, yang kemudian memicu lahirnya pertanyaan penelitian beserta maknanya. Sebagai bentuk respons konkret terhadap permasalahan ekologis tersebut, penulis merumuskan sebuah gagasan solutif yang bertujuan untuk mengenalkan keberadaan tumbuhan tersebut dan memanfaatkan bentuk, sifat dan karakter daun tersebut sebagai sumber ide dalam pembuatan kursi teras rumah tinggal.

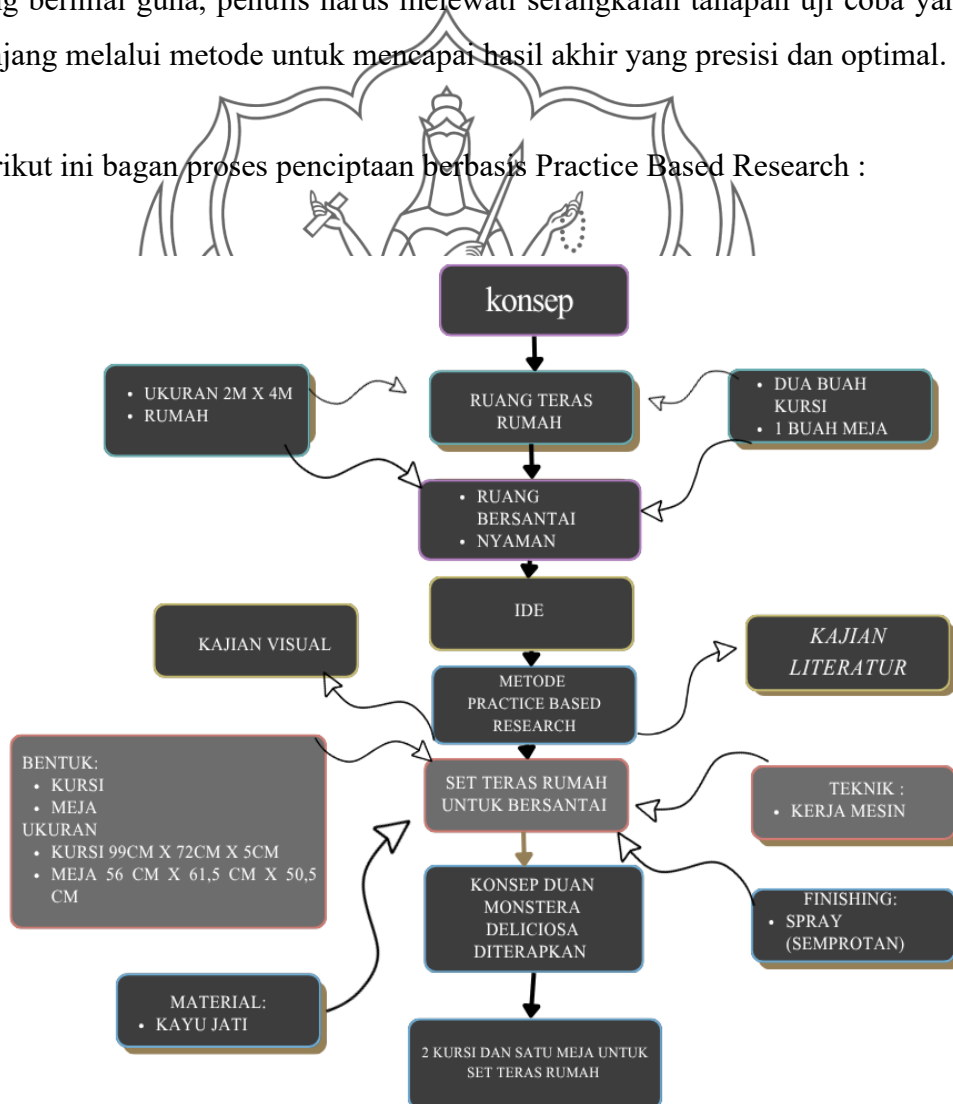
Elemen ketiga dalam struktur ini adalah Metode (*The Method*), yang menguraikan secara komprehensif mengenai pendekatan taktis yang dipilih untuk memecahkan masalah penelitian, baik yang bersifat eksperimental, berbasis praktik, maupun analitik. Pada perancangan karya ini, penulis menerapkan pendekatan berbasis praktik yang berfokus pada penguasaan teknik kerja mesin dan teknik ukir material kayu. Teknik ini diaplikasikan untuk pembahanan, perakitan, dan membentuk kayu sesuai dengan ukuran dan bentuk yang ingin dibuat.

Terakhir, elemen keempat adalah Hasil (*The Outcomes*), yang menjadi ruang bagi penulis untuk merangkum kontribusi kunci bagi pengembangan khazanah pengetahuan secara ringkas. Kontribusi baru ini lahir dari produk fisik yang diciptakan, yang secara empiris terbukti mampu memajukan serta memperluas pemahaman bagi ranah praktik di tingkat internasional. Nilai kemanfaatan dari luaran (*outcome*) ini menjadi poin krusial bagi ekosistem komunitas terkait, termasuk ilmuwan komputer, seniman, maupun ahli teori guna memberikan kejelasan terhadap arah dan tujuan riset mereka. Secara spesifik, luaran nyata yang berhasil direalisasikan oleh penulis dalam penciptaan tugas akhir ini adalah satu set kursi teras rumah tinggal dengan konsepnya adalah daun *Monstera Deliciosa* sebagai sumber ide penciptaan.

Secara menyeluruh, implementasi *Practice-Based Research* yang digagas oleh Candy dan Edmonds ini menegaskan bahwa esensi dari penelitian

berbasis praktik adalah kemampuannya dalam mentransformasikan pengetahuan baru, baik yang diperoleh selama proses pengerjaan (praktik) maupun yang melekat pada produk akhir. Dalam proses penciptaan berbasis praktik yang melibatkan aspek kreativitas tinggi ini, fokus kajian tidak hanya disempitkan pada keberhasilan menciptakan sebuah objek fisik semata. Lebih dari itu, perhatian utama riset justru diarahkan pada bagaimana jalannya proses pembuatan tersebut mampu memicu transformasi ide-ide inovatif serta memberikan pengaruh signifikan terhadap lansekap bidang kerja yang baru. Fenomena teoretis ini selaras dengan pengalaman empiris yang dilalui penulis selama menyelesaikan tugas akhir ini; demi melahirkan sebuah karya inovatif yang bernilai guna, penulis harus melewati serangkaian tahapan uji coba yang panjang melalui metode untuk mencapai hasil akhir yang presisi dan optimal.

Berikut ini bagan proses penciptaan berbasis Practice Based Research :



Bagan 1. 1. Proses penciptaan Practice Based Research disederhanakan by Suttan (2026)