

**AKTIVITAS *TRAVELING* SEBAGAI SUMBER IDE
PEMBUATAN KERAMIK**



PENCIPTAAN

Muhammad Irwan Setiawan

1111601022

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

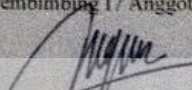
**AKTIVITAS *TRAVELING* SEBAGAI SUMBER IDE
PEMBUATAN KERAMIK**



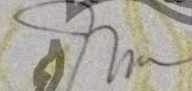
**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni
2018**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:
AKTIVITAS *TRAVELING* SEBAGAI SUMBER IDE PEMBUATAN KERAMIK
diajukan oleh Muhammad Irwan Setiawan, Nim 1111601022, Fakultas Seni Rupa,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir
pada tanggal 9 Juli 2018

Pembimbing I / Anggota


Dr. Timbul Kaharjo, M.Hum
NIP. 19691108 199303 1 001

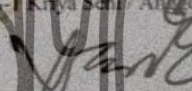
Pembimbing II / Anggota


Dr. Neor Sudiwati, M.Sn
NIP. 19621114 199102 2 001

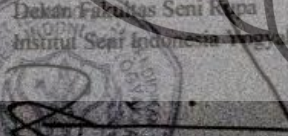
Co-guide / Anggota

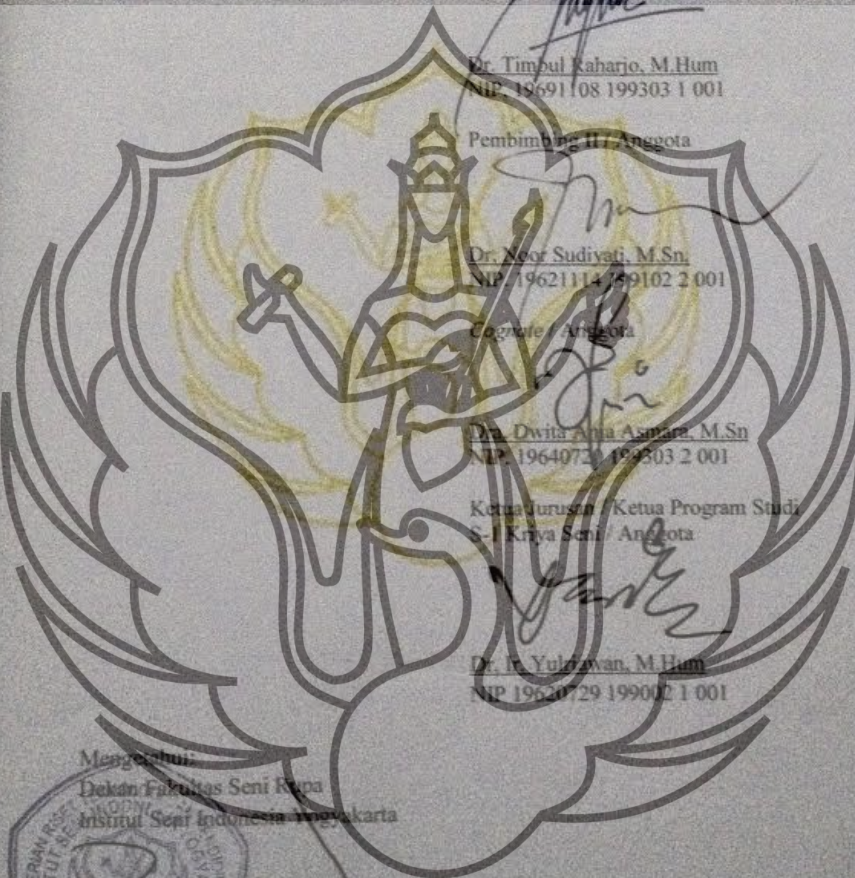

Dra. Dwita Aha Asmara, M.Sn
NIP. 19640720 198503 2 001

Ketua Jurusan / Ketua Program Studi
5-1 Kriya Seni / Anggota


Dr. Ir. Yulizawan, M.Hum
NIP. 19620729 199002 1 001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Sunstiw, M.Des
NIP. 19590802 198803 2 002



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk kedua Orangtua yang selalu mendukung serta Nasihatnya yang menjadi jembatan perjalanan hidupku.



MOTTO

**Pertemanan Merupakan Hal
Berharga Yang Dapat Menolong Kita
Saat Jauh Dari Rumah**



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 di tulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 9 Juli 2018

Muhammad Irwan Setiawan

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga proses Tugas Akhir ini dapat selesai dengan sesuai waktu yang diinginkan.

Pelaksanaan Tugas Akhir ini tidak dapat terlepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan oleh dari berbagai pihak, baik material maupun spiritual. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Selanjutnya dengan rasa hormat dan rendah hati penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Kriya dan Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus sebagai Dosen pembimbing.
4. Febrian Wisnu Adi, S.Sn., MA., selaku Sekretaris Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I atas semua pengarahan, saran dan kritiknya.
6. Dr. Noor Sudiyati, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, atas semua arahnya.

7. Seluruh staf pengajar dan karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas semua ilmu bermanfaat yang di sampaikan.
8. Kepada kedua orang tua
9. Seluruh teman-teman Jurusan Seni Kriya angkatan 2011, terimakasih atas setiap pengalaman berharga yang kalian berikan selama ini.
10. Serta semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis semoga mendapat imbalan dari Allah SWT. Akhir kata, penulis berharap karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat, terutama di lingkungan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 9 Juli 2018

Muhammad Irwan Setiawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	7
A. Sumber Penciptaan	7
B. Landasan Teori	15
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	21
A. Data Acuan	21
B. Analisis	23
C. Rancangan Karya	25
D. Proses Perwujudan	28

1. Bahan dan Alat.....	28
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	65
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	67
A. Tinjauan Umum	53
B. Tinjauan Khusus	54
BAB V. PENUTUP.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
WEBTOGRAFI.....	80



DAFTAR TABEL

Tabel 01. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	65
Tabel 02. Kalkulasi Biaya Tambahan Karya	65
Tabel 03. Rekapitulasi Biaya Keseluruhan	66



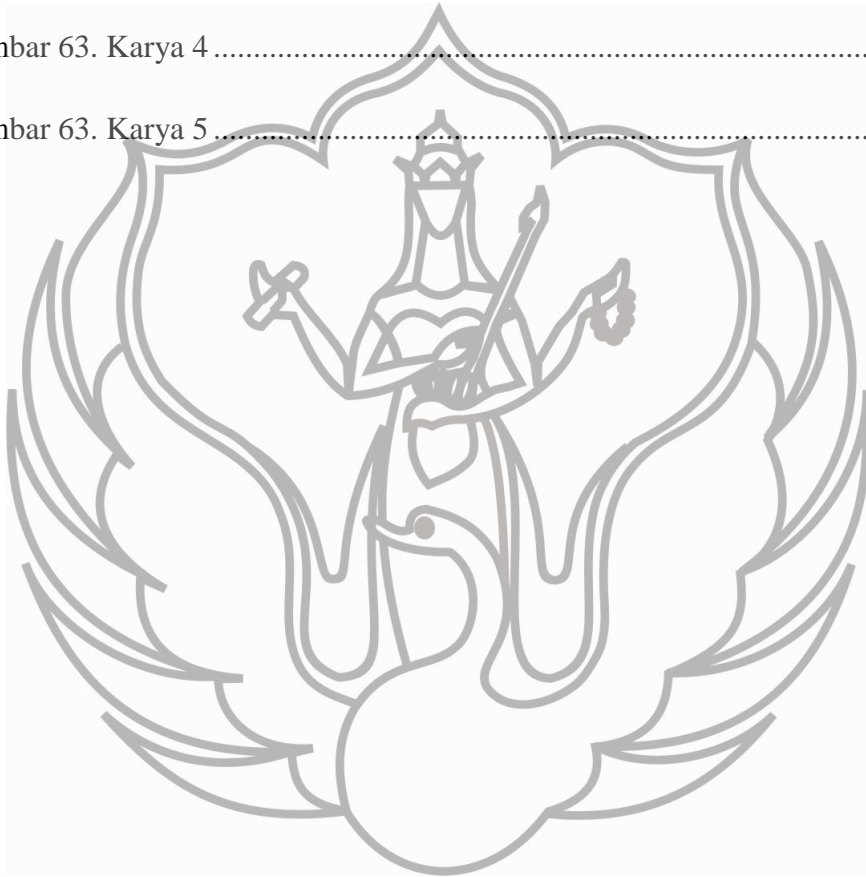
DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Perjalanan Ke Kota Bengkulu	8
Gambar 02. Tas Gunung	9
Gambar 03. Mendaki Gunung Merbabu	10
Gambar 04. Peralatan Bengkel.....	11
Gambar 05. Perjalanan Melintasi TNBBS.....	12
Gambar 06. Camping Di Gunung	13
Gambar 07. Mengendarai Motor	21
Gambar 08. Membuat Api Unggun.....	22
Gambar 09. Menikmati Suasana Pagi.....	22
Gambar 10. Memperbaiki Mesin Motor	23
Gambar 11. Sketsa 1	25
Gambar 12. Sketsa 2	26
Gambar 13. Sketsa 3	26
Gambar 14. Sketsa 4	27
Gambar 15. Sketsa 5	27
Gambar 16. Tanah Liat Pacitan.....	28
Gambar 17. Tanah Liat Sukabumi	29
Gambar 18. Silika Bubuk.....	30
Gambar 19. Felspard Bubuk	31

Gambar 20. Kaolin Bubuk	32
Gambar 21. Kapur Bubuk	32
Gambar 22. Zinc Bubuk.....	33
Gambar 23. Talk Bubuk.....	33
Gambar 24. Jati Belanda	34
Gambar 25. Gypsum	35
Gambar 26. Waterglass.....	35
Gambar 27. Tanah Liat	36
Gambar 28. Gas Elpiji.....	37
Gambar 29. Air.....	37
Gambar 30. Sabun Cair.....	38
Gambar 31. Sudip	39
Gambar 32. Spons	40
Gambar 33. Butsir	40
Gambar 34. Gelas Ukur.....	41
Gambar 35. Ember	41
Gambar 36. Gayung	42
Gambar 37. Triplek	42
Gambar 38. Meja Dekor.....	43
Gambar 39. Kayu Panjang	43
Gambar 40. Mangkuk Dan Kuas.....	44

Gambar 41. Jarum	44
Gambar 42. Pisau	45
Gambar 43. Saringan Mesh.....	45
Gambar 44. Meja Gips	46
Gambar 45. Plat Bata Api	47
Gambar 46. Amplas	47
Gambar 47. Plastik	48
Gambar 48. Tungku Pembakaran.....	48
Gambar 49. Pengeringan Tanah.....	52
Gambar 50. Penumbukan Tanah.....	53
Gambar 51. Perendaman Tanah	53
Gambar 52. Penjemuran Tanah.....	54
Gambar 53. Pengulian Tanah.....	55
Gambar 54. Merapikan Hasil Cetakan	57
Gambar 55. Proses Pengeringan	58
Gambar 56. Menyiapkan Tungku	59
Gambar 57. Mengecek Kondisi Burner	60
Gambar 58. Lubang Cerobong Tungku	61
Gambar 59. Hasil Pembakaran Biscuit	61
Gambar 60. Proses Pengglasiran.....	63
Gambar 61. Proses Pengglasiran.....	63

Gambar 62. Menata Karya Dalam Tungku	64
Gambar 63. Hasil Jadi	64
Gambar 60. Karya 1	68
Gambar 61. Karya 2	70
Gambar 62. Karya 3	72
Gambar 63. Karya 4	74
Gambar 63. Karya 5	76



INTISARI

Traveling adalah aktivitas yang dilakukan diluar rumah dengan berbagai macam tujuan. Bagi penulis adalah sebuah petualangan karena banyak tantangan yang dihadapi, sebuah tantangan akan membuat seseorang menjadi individu yang lebih matang dan bertanggung jawab dalam melakukan suatu tindakan, sebuah tantangan akan membuat seseorang lebih mengenali diri sendiri, dan sebuah tantangan akan membuat seseorang mengetahui apa artinya kehidupan

Dalam proses penciptaan penulis mendapatkan sumber ide, data acuan dari pengalaman selama ini sering pergi ke beberapa daerah untuk mendapatkan pengalaman, selain itu penulis juga mengambil beberapa data acuan dari internet, setelah itu menyiapkan sketsa alternatif yang akan dibuat menjadi karya. Menyiapkan bahan dasar dalam berkarya seperti tanah liat dari Pacitan dan Sukabumi, selain tanah menyiapkan material untuk finishing juga perlu seperti, feldspat, silika, dan kaolin.

Visualisasi yang akan dihadirkan dalam penciptaan karya berupa beberapa figur sebagai representasi diri sendiri saat melakukan aktivitas *traveling* dengan ditambah imajinasi dari penulis dalam menghadirkan sebuah karya tersebut. Penulis membuat karya ini dengan menggunakan teknik casting dan pinch, teknik ini diambil karena memang sesuai kebutuhan penulis saat ingin membuat karya dengan tema *traveling*. Memilih tanah sesuai dengan teknik yang dibuat juga sangat perlu, tanah Sukabumi dan tanah Pacitan memiliki karakteristik berbeda, tanah Sukabumi lebih getas tidak cocok digunakan untuk teknik pinch, sedangkan tanah pacitan cenderung lebih plastis, sangat cocok digunakan untuk teknik pinch. Penguasaan bahan baku sangat diperlukan agar tidak mengalami kesulitan dalam proses pembuatan.

Kata Kunci: *Traveling*, Tantangan, Keramik

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Salah Salah satu terwujudnya karya seni merupakan visualisasi kreatif dari pengalaman dan keingintahuan, karena manusia merupakan makhluk yang memiliki rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang belum pernah ditemuinya. Untuk itu penulis berusaha mengenal, memahami, dan mendalami bagaimana menciptakan karya seni. Dalam menciptakan karya seni terdapat unsur kebebasan berekspresi untuk mewujudkan sebuah karya sesuai dengan keinginan penulis, hal ini dilakukan guna memenuhi kepuasan batin dari perupa tersebut. Proses perwujudan karya seni banyak mendapatkan pengaruh dari pengalaman pribadi sangat wajar, karena sebuah pengalaman akan terus tersimpan didalam ingatan seseorang, terlebih dalam hal ini perupa berkeinginan merasakan kembali kejadian pada masa itu. Suatu karya seni selain merefleksikan diri seniman penciptanya juga merefleksikan lingkungan, lingkungan dapat berwujud alam sekitar atau masyarakat.¹

Bagi penulis *traveling* adalah sebuah petualangan karena banyak tantangan yang dihadapi, sebuah tantangan akan membuat seseorang menjadi individu yang lebih matang dan bertanggung jawab dalam melakukan suatu tindakan, sebuah tantangan akan membuat seseorang lebih mengenali diri sendiri, dan sebuah tantangan akan membuat seseorang mengetahui apa artinya kehidupan. Manusia tidak akan pernah tahu apa yang akan terjadi 1 hari kedepan atau 1 jam kedepan, sebuah rencana dalam memulai perjalanan sangat penting, akan tetapi manusia hanya dapat berencana selebihnya kuasa tuhan yang menjadi hasil akhir.

¹ Soedarso SP. ,1987, Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni, Saku Dayar Sana Yogyakarta.

Yang harus kita jaga akan tetapi kewarasan, karena berminggu-minggu berada diatas motor bisa membuat seseorang memikirkan hal yang aneh, apabila kewarasan sudah hilang seseorang tidak dapat berpikir secara jernih lagi terhadap apa yang dihadapi.

Traveling bisa dimana saja misalnya gunung, pantai, *tracking* hutan, dan melakukan perjalanan darat dengan kendaraan mengunjungi satu daerah ke daerah lain, untuk itu kemampuan seseorang dalam bernavigasi sangat penting, karena jika tidak tahu arah akan membuat perjalanan itu tidak sampai ke tujuan, *destinasi* yang kita tuju tidak akan ketemu, apalagi *destinasi* hidup, kalau kita sudah salah bernavigasi sejak awal, kita tidak akan pernah menggapai apa yang kita inginkan dan apa yang menjadi tujuan hidup kita. *Traveling* mengajarkan bagaimana seseorang melatih diri untuk disiplin, bagaimanapun juga manajemen tidak dapat dipisahkan, karena jika seorang *traveler* tidak dapat mengatur dirinya sendiri maka semua yang dilakukan akan berantakan, misalnya saat seseorang mendaki gunung maka hal yang harus diperhatikan adalah logistik, yang dibawanya jangan sampai di tengah perjalanan kehabisan bahan makanan. Jika seseorang membiasakan diri untuk mengatur segala sesuatu yang akan dilakukan, maka sebuah perjalanan akan terasa mudah.

Perjalanan yang membekas itu adalah bisa bertemu dan bersahabat dengan orang-orang baru, mereka yang mungkin belum pernah kita kenal sebelumnya, mereka yang memiliki bahasa dan dialek jauh berbeda, akan tetapi semua itu bisa dipersatukan dengan satu bahasa yaitu bahasa Indonesia. Bahasa pemersatu yang membuat perbedaan itu berbaur dalam kehangatan cerita saling memperkenalkan diri. Seringkali orang melakukan perjalanan tapi tidak memiliki cerita yang berarti, karena dia hadir disuatu tempat tetapi tidak memperhatikan apa yang ada disekitarnya, karena dia hanya terlalu asyik dengan *hand phone* nya, terlalu sibuk mengambil foto sampai dia lupa untuk menikmati suasana tersebut. Padahal perjalanan yang menciptakan sebuah kenangan kalau seseorang itu hadir secara utuh tanpa sibuk memikirkan yang lain.

Dalam hal ini penulis ingin membagikan cerita perjalanannya kedalam sebuah karya keramik 3 dimensi, yang dimaksudkan untuk menumbuhkan semangat saat melakukan traveling, ini adalah salah satu cara mengabadikan kenangan yang pernah dilakukan oleh penulis, selain itu ini adalah bentuk rasa mensyukuri karunia tuhan, karena lensa terbaik adalah mata, flashdisk terbaik adalah otak, jadi penulis ingin menuangkan apa yang sudah terekam oleh lensa mata dan disimpan di otak kedalam sebuah karya keramik, ide sekecil apapun adalah emas, ia akan terus mengendap kalau tidak digunakan.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep pembuatan karya keramik dengan tema aktivitas saat *traveling* dalam keramik seni?
2. Bagaimana proses pembuatan karya keramik dengan tema aktivitas saat *traveling* dalam keramik seni?
3. Bagaimana hasil karya buatan dengan tema aktivitas saat *traveling* dalam keramik seni?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Menjelaskan konsep pembuatan karya keramik seni dengan tema aktivitas saat *traveling*.
 - b. Menjelaskan proses pembuatan karya keramik seni dengan tema aktivitas saat *traveling*.
 - c. Membuat keramik seni dengan tema aktivitas saat *traveling*.
2. Manfaat
 - a. Menampilkan karya keramik dengan judul “pengalaman saat *traveling* dalam karya keramik” sebagai ide penciptaan karya keramik seni yang dapat

dinikmati oleh masyarakat penikmat seni ataupun masyarakat pada umumnya.

- b. Dapat memberikan wawasan terhadap khalayak khususnya mengenai dunia keramik.
- c. Dapat digunakan sebagai sarana edukasi dalam akademisi yang ingin mempelajari seni keramik.
- d. Dapat digunakan sebagai benda kreasi atau seni yang mampu menambah keindahan.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Estetika

Bagi seorang seniman, dalam menciptakan karya seni tidak saja memikirkan obyek karya yang akan dinikmati, namun juga perlu memperhatikan keindahan obyek tersebut. Pada dasarnya manusia memiliki kemampuan menangkap rasa yang berbeda-beda.

Louis O. Kattsoff, menjelaskan bahwa, estetika merupakan cabang filsafat yang membicarakan definisi, susunan dan peranan keindahan khususnya di dalam seni, dinamakan estetika. Pendekatan estetika ini, dapat penulis gunakan sebagai disiplin ilmu yang mampu mendasari alasan penulis dalam menentukan sumber inspirasi. Karena alasan ketertarikan penulis terhadap sumber inspirasi tersebut mencakup unsur seperti yang terdapat pada estetika yaitu, bentuk, tekstur, warna, dan garis.²

² Louis O Kattsoff, 1996, Pengantar Filsafat, Terjemahan Soejono Soemargono, Tiara Wacana Yogyakarta.

b. Semiotika

Semiotika merupakan ilmu yang mengajarkan dan mempelajari tentang bagaimana menciptakan dan memahami suatu tanda. Menurut Peirce, Makna tanda yang sebenarnya adalah mengemukakan sesuatu. Pendekatan semiotika ini merupakan salah satu cara untuk mengontrol dan mengetahui karya yang diciptakan, karena karya seni merupakan tanda yang diciptakan dan dapat dibaca oleh penonton.³

2. Metode Penciptaan

SP Gustami telah membuat proses penciptaan seni kriya itu melalui tiga pilar penciptaan karya kriya, seperti eksplorasi, perencanaan, dan perwujudan. Dan dalam proses penciptaan sebuah karya seni akan melalui tahapan tersebut.

- a. Tahap eksplorasi yaitu meliputi langkah penyatuan imajinasi dengan pengalaman estetis dengan berbagai bentuk robot yang pernah dilihat oleh penulis semasa kecil sehingga dalam tahapan ini penulis memiliki ruang yang luas dalam mengolah berbagai bentuk robot yang akan diwujudkan menjadi sebuah karya seni. Dilanjutkan dengan langkah penggalian sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisis data, sehingga diperoleh konsep pemecahan yang signifikan.
- b. Tahap perancangan yaitu meliputi langkah memvisualisasikan hasil dari deskripsi verbal data ke dalam berbagai alternatif desain dua dimensional

³ Nooryan Bahari, 2008 Kritik Seni: Wacana, Apresiasi dan Kreasi, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

(sketsa) dan langkah memvisualisasikan gagasan dari rancangan sketsa terpilih ke dalam gambar desain sehingga memberikan gambaran yang akurat dalam perwujudannya.

- c. Tahap perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi model prototip sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide. Model ini bisa dalam bentuk miniatur atau ke dalam karya yang sebenarnya. Jika hasil tersebut dianggap telah sempurna, diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi) Proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional. Pada proses perwujudan, penulis membuat karya seni keramik dengan tahap perencanaan terlebih dahulu, sehingga pada tahapan ini pembuatan karya dilakukan dari awal sampai akhir.⁴

⁴SP.Gustami, 2004, Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis. Program Penciptaan Seni Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia, Yogyakarta