

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



JURNAL ILMIAH PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

Naskah jurnal ini telah diterima oleh Tim pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya,
Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ... juli 2018



Pembimbing I/ Anggota

[Signature]
Dr. Tri Sul Raharjo, M.Hum
NIP. 19691108 199303 1 001

Pembimbing II/ Anggota

[Signature]
Dr. Sri Kusadhyati, M.Sn
NIP. 19621114 199102 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kriya/
Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

[Signature]
Dr. Ir. Yulriawan, M. Hum
NIP. 19620729 199002 1 001

PENGALAMAN *TRAVELING* SEBAGAI IDE PEMBUATAN KARYA KERAMIK

Oleh : Muhammad Irwan Setiawan

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 menggunakan metode penciptaan tiga tahap yaitu, tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. 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*. Ada dua proses pembakaran yaitu biskuit suhu 800°C dan gelasir suhu 1180 °C. Karya ini menggabungkan antara keramik, logam, dan jati Belanda sebagai perpaduan karya.

Kata Kunci: *Traveling*, Tantangan, Keramik

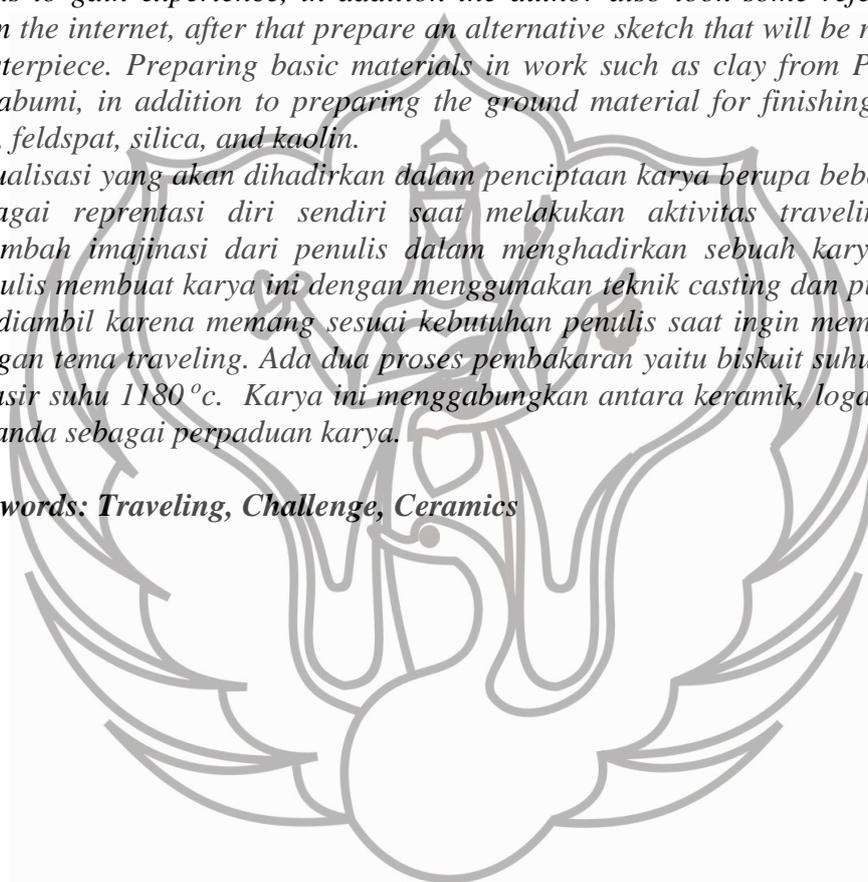
ABSTRACT

Travel is an activity done outside the home with various purposes. For those who seek it, because it will create someone more mature and responsible in action, will make a person more independent, and will make a person know what life means

In the process of creation the author uses three-stage creation method that is, exploration stage, design stage, and stage of embodiment. The author gets the source of the idea, the reference data from experience so far often go to some areas to gain experience, in addition the author also took some reference data from the internet, after that prepare an alternative sketch that will be made into a masterpiece. Preparing basic materials in work such as clay from Pacitan and Sukabumi, in addition to preparing the ground material for finishing also need like, feldspat, silica, and 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. Ada dua proses pembakaran yaitu biskuit suhu 800°C dan gelasir suhu 1180°C. Karya ini menggabungkan antara keramik, logam, dan jati Belanda sebagai perpaduan karya.

Keywords: *Traveling, Challenge, Ceramics*



A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

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, hal terberat dalam melakukan sesuatu adalah memikirkan secara berlebihan, terima saja apapun yang kita hadapi saat *traveling*, karena di perjalanan bukan hanya fisik saja yang harus kita jaga akan tetapi kestabilan, karena berminggu-minggu berada diatas motor bisa membuat seseorang memikirkan hal yang aneh, apabila kestabilan 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.

2. Rumusan Penciptaan

- a. Bagaimana hasil karya buatan dengan tema aktivitas saat *traveling* dalam keramik seni?
- b. Bagaimana proses pembuatan karya keramik dengan tema aktivitas saat *traveling* dalam keramik seni?
- c. Bagaimana hasil karya buatan dengan tema aktivitas saat *traveling* dalam keramik seni?

3. Tujuan dan Manfaat

- a. 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.
- b. Manfaat
 - 1) 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.
 - 2) Dapat memberikan wawasan terhadap khalayak khususnya mengenai dunia keramik.
 - 3) Dapat digunakan sebagai sarana edukasi dalam akademisi yang ingin mempelajari seni keramik.
 - 4) Dapat digunakan sebagai benda kreasi atau seni yang mampu menambah keindahan.

4. Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan 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

b. Metode Pendekatan Semiotika

Metode pendekatan lain yang digunakan ialah metode pendekatan Semiotika, metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Sesuai penjelasan tersebut bahwa sebuah tanda-tanda dibuat bertujuan agar manusia bisa berpikir terhadap maksud dan tujuan dari sebuah tanda, baik berhubungan dengan orang lain, berhubungan dengan alam semesta, maupun berhubungan dengan Tuhannya.

5. Metode Penciptaan

a. Secara Metodologis (ilmiah) terdapat tiga tahapan untuk melakukan metode penciptaan karya tersebut, yaitu: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Metode ini disusun berdasarkan pada teori SP. Gustami yang di antaranya:

1. Tahap Eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data & referensi, pengolahan dan analisis data. Hasil dari penjelasan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Dalam tahap ini penulis melakukan pemahaman pada Gramofon dengan observasi langsung, mengamati bentuk Gramofon, melakukan pengamatan langsung bagaimana cara kerja Gramofon dan mempelajari jenis jenis Gramofon beserta dasarnya, keunikan pada Gramofon yang membuat kagum, sehingga dijadikan sebagai tema perwujudan karya keramik.
2. Tahap Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisis data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik. Rancangan final ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya. Pada tahap ini penulis membuat desain yang berkaitan tentang Gramofon dan melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk memilih sketsa terbaik dari beberapa sketsa.
3. 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.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Traveling adalah aktivitas melakukan sebuah perjalanan dengan beragam tujuan tergantung seorang traveler tersebut, misalnya kisah perjalanan yang dilakukan oleh Ernesto Guevara dan sahabatnya Alberto dengan sepeda motor dari Buenos Aires menuju Venezuela, perjalanan tersebut awalnya adalah melakukan sebuah petualangan sembari mengantar sang sahabat melamar pekerjaan sebagai seorang tenaga medis. Akan tetapi ditengah perjalanan mereka menemukan fakta kehidupan, bahwa kemiskinan dan wabah penyakit melanda daerah yang dilewati mereka berdua, ditambah ketidakadilan yang ditemui merubah sudut pandang Guevara akan kerasnya hidup, di kemudian hari inilah pembakar semangat seorang Che Guevara menjadi pejuang.

Traveling tidak hanya bicara tentang *destinasi* wisata, akan tetapi *traveling* adalah bagaimana seorang traveler bisa menjalani kehidupan sesuai dengan kenyamanan, tingkat kenyamanan setiap orang pastinya berbeda, ada yang merasa nyaman kalau bisa tidur di hotel berbintang, akan tetapi ada juga tidur di pom bensin sudah merasa nyaman, jadi definisi kenyamanan itu sendiri tergantung dari sudut pandang setiap individu. Menurut penulis nyaman itu kalau bisa berpergian tanpa memikirkan apapun dalam arti semua permasalahan yang sedang dihadapi tinggalkan untuk dipikir saat kembali ke rumah.

Perjalanan yang membekas adalah saat bisa kenal dan bersahabat dengan orang baru, setelah bisa berinteraksi dengan masyarakat sekitar sudah hampir pasti tempat wisata yang terdapat di daerah itu bisa kita kunjungi dengan diantar oleh warga dan pasti gratis, itu adalah salah satu cara menekan biaya pengeluaran selama melakukan perjalanan. Banyak manfaat yang bisa diperoleh dari aktivitas *traveling* apalagi jika aktivitas itu dilakukan seorang diri, hal ini akan membuat seseorang akan keluar dari zona nyaman, menjadi individu yang mandiri karena hal ini akan memaksa seorang *traveler* untuk berinteraksi dengan objek disekitar, bisa jadi itu adalah tempat yang dikunjungi ataupun masyarakat lokal. Aktivitas *traveling* jika dilakukan seorang diri juga membuat diri menjadi lebih matang, karena hambatan yang dialami akan dihadapi sendiri, pastinya seseorang akan memikirkan solusi terhadap sesuatu yang sedang dihadapi dengan ketenangan dan berpikir positif.

1. Data Acuan

Dalam proses berkarya sangat diperlukan pengumpulan data acuan. Data acuan adalah keterangan atau penjelasan yang didapat sebagai bahan dalam pola penafsiran yang ditetapkan sebagai dasar kajian. Pemilihan data acuan sangat diperlukan dalam proses pembuatan karya

seni, agar karya yang diciptakan mampu memproyeksikan pesan yang ingin disampaikan kelihatan lebih menarik, unik, tidak monoton dan membosankan. Data diperoleh secara langsung seperti menggunakan metode eksplorasi terhadap gambaran visual dari obyek yang terdapat di sekitar ataupun dari internet. Data juga diperoleh dari studi pustaka, seperti buku-buku, dan lain sebagainya. Kemudian semua data yang diperoleh tersebut dikorelasikan sebagai acuan sesuai dengan tema atau permasalahan yang diangkat dalam penulisan ataupun pembuatan karya pada tugas akhir ini. Adapun data acuan yang berhasil dikumpulkan adalah sebagai berikut:



Shine. Ade Muhammad Bahrudin. Ini adalah karya fotografi yang sedang menceritakan suasana pagi hari menikmati hangatnya sinar matahari.

([http://instagram.com/2018/15 Juli 10.21WIB](http://instagram.com/2018/15%20Juli%2010.21WIB))



Besar Lawan Kecil Kawan. Ade Muhammad Bahrudin. Ini adalah karya fotografi yang sedang menceritakan seseorang menyalakan api unggun di alam bebas.

([http://instagram.com/2018/15 Juli 10.21WIB](http://instagram.com/2018/15%20Juli%2010.21WIB))



Gambar ini merupakan karya fotografi Ade Muhammad Bahrudin

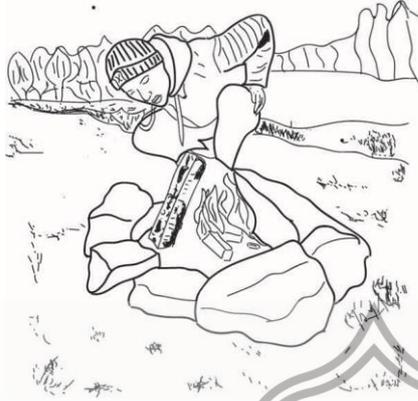
([http://instagram.com/2018/15 Juli 10.21WIB](http://instagram.com/2018/15%20Juli%2010.21WIB))



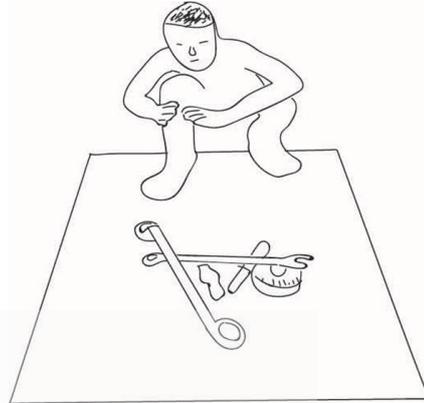
Gambar ini merupakan proses meyekur klep motor.

([http://instagram.com/2018/15 Juli 10.29WIB](http://instagram.com/2018/15%20Juli%2010.29WIB))

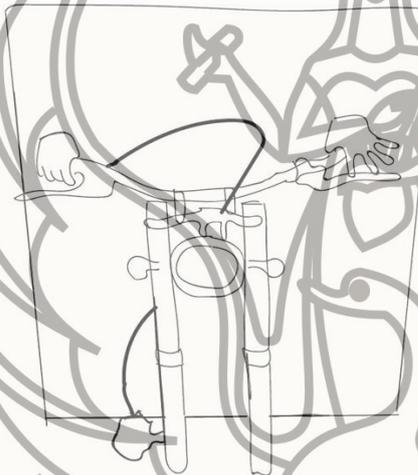
2. Perancangan



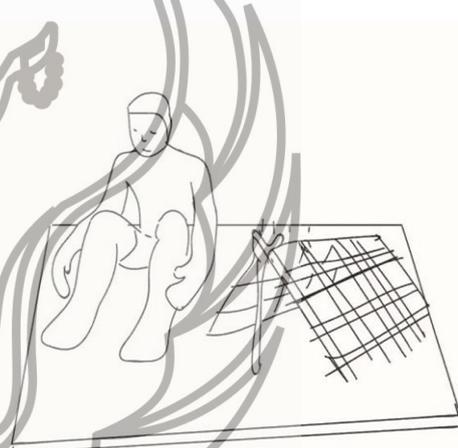
Gambar kerja sketsa terpilih. Judul: "kecil kawan besar lawan"



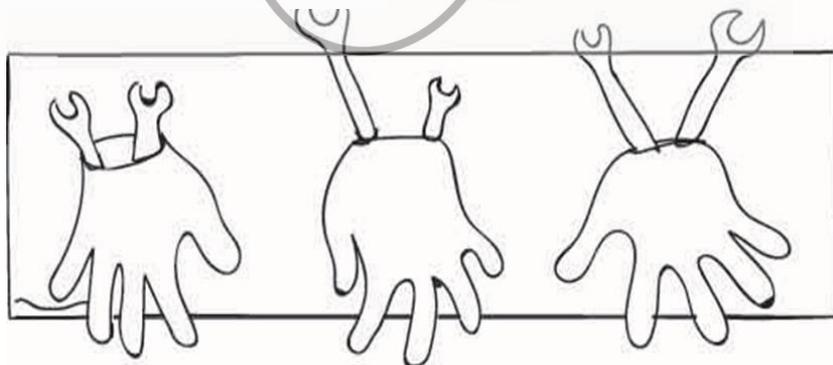
Gambar kerja sketsa terpilih Judul: "pantang menyerah"



Gambar kerja Sketsa terpilih Judul: "Lagu dari dalam"



Gambar kerja Sketsa terpilih Judul: "santai"



Gambar kerja Sketsa terpilih Judul: "tempat kunci"

3. Perwujudan

a. Bahan

Penciptaan tugas akhir ini menggunakan bahan baku tanah liat *stoneware* Sukabumi dan Pacitan. Namun proses *kneading* masih diperlukan bila hendak menggunakan tanah padat agar tanah lebih plastis dan untuk menghilangkan gelembung udara yang masih ada didalam tanah, gunanya agar menghindari benda pecah atau meledak pada waktu proses pembakaran.

b. Teknik

Teknik yang digunakan penulis dalam pembuatan karya adalah teknik *casting* dan *pinch*, dalam hal mendekorasi yang diaplikasikan pada karya penulis. Dan dalam teknik pengglasiran penulis menggunakan teknik menggunakan kuas pada bagian detail atau bagian kecil.

C. HASIL



Karya 1

Judul : “ Besar lawan kecil kawan’
 Ukuran : 50 cm x 54 cm
 Teknik : *Pinch*
 Bahan : *Stoneware* Pacitan, kayu jati Belanda



Karya 2

Judul : “Santai’
 Ukuran : 50cm x 54cm
 Teknik : *Pinch*
 Bahan : *Stoneware* Pacitan , kayu jati Belanda



Karya 3

Judul : “Pantang menyerah”
 Ukuran : 50 cm x 30 cm
 Teknik : *Pinch*
 Bahan : *Stoneware* pacitan, kayu jati Belanda

Karya 4

Judul : “Jadi diri sendiri”
 Ukuran : 100 cm x 80 cm
 Teknik : *Pinch* dan cetak tuang
 Bahan : *Stoneware* Pacitan, kayu jati Belanda, *shockbreaker*



Karya 5

Judul : “Tempat kunci”
 Ukuran : 40 cm x 20 cm
 Teknik : Cetak tuang
 Bahan : *Stoneware* pacitan, kayu jati Belanda, kunci motor

Deskripsi Karya 1 :

Karya ini menggambarkan seseorang saat sedang menyalakan perapian untuk menghangatkan badan, fungsi perapian selain sebagai penghangat badan juga sebagai bahan untuk memasak bahan makanan, dimana api bisa diposisikan sebagai sahabat manusia yang bisa menunjang kebutuhan manusia, biasanya setelah membuat perapian seseorang akan mendekati diri ke perapian tersebut, disitu lah mulai terjadi perjadi komunikasi antar individu yang bisa saling mengakrabkan, begitu besar peran api saat menjadi sahabat. Akan tetapi jika api itu besar ia akan menjadi musuh yang sangat merugikan, misalnya saat terjadinya kebakaran api bisa membuat manusia kehilangan harta benda bahkan nyawa, hal ini tentunya menjadi bahan introspeksi diri bahwa manusia bagian dari alam maka seharusnya manusia bisa bersahabat dengan alam.

Deskripsi Karya 2 :

Karya ini santai adalah sebuah karya yang menggambarkan seseorang sedang menikmati waktunya saat sedang camping, duduk di tenda sambil menikmati keindahan alam adalah waktu sangat berharga, setiap manusia pasti membutuhkan ketenangan dalam hidupnya, untuk mencarinya banyak cara dilakukan oleh seseorang yang pasti setiap orang berbeda cara dan kebiasaannya.

Deskripsi Karya 3 :

Karya ini terinspirasi dari pengalaman saat motor mogok didaerah Seluma Bengkulu, saat melakukan aktivitas apapun pasti ada sebuah ujian untuk kita jalani, untuk itu kesabaran dan ketenangan menjadi kunci utama untuk menjalaninya, karena dibalik suatu ujian pasti ada sesuatu yang menanti seseorang untuk diterima sebagai

Deskripsi Karya 4 :

Karya ini adalah representasi diri dari penulis, karena penulis merasa menjadi diri sendiri saat mengendarai motor, dengan mengendarai motor semua beban dan pikiran yang dirasakan sehari-hari menjadi hilang, itulah sebabnya penulis merasa ini adalah sebuah jalan hidup, jalan yang penuh cerita dimana setiap aktivitas memiliki arti.

Deskripsi Karya 5 :

Karya ini adalah karya fungsional saja, penulis coba memanfaatkan cetakan yang sisa yang coba dibuat menjadi tempat kunci.

D. KESIMPULAN

Sebuah proses pembuatan karya penulis berusaha lebih mengenal, memahami, dan mendalami untuk sebuah tujuan menciptakan suatu karya keramik seni. Terwujudnya karya keramik dengan tema *traveling* ini

merupakan visualisasi kreatif dari sebuah pengolahan imajinasi serta pengalaman pribadi saat melakukan aktivitas *traveling* yang menjadi dasar acuan pembuatan karya. Untuk itu penulis lebih memiliki acuan yang tepat, meskipun penulis mempunyai kebebasan berekspresi dan berimajinasi dengan mewujudkan sebuah ide dalam karyanya untuk diri sendiri maupun untuk orang lain.

Suatu ide penciptaan karya keramik seni dengan tema *traveling* muncul dikarenakan kesukaan penulis mengenai aktivitas *traveling* yang sering dilakukan sampai sekarang. media internet, dan juga imajinasi yang sering datang saat mengendarai motor menjadi acuan. Dalam memvisualisasikannya ke dalam keramik seni bentuk aktivitas *traveling* dibuat secara imajinatif namun tetapi memperhatikan komposisi dimensi dari karya tersebut. Bentuk-bentuk aktivitas saat *traveling* ke dalam sebuah karya seni bukanlah sebuah tema yang baru dalam pembuatan karya seni baik dalam karya seni lukis, patung, grafis maupun kerajinan. Secara umum bentuk figur memang identik dengan penonjolan bahan *stoneware*, kayu, dan plat *shockbreaker* sebagai bahan pembuatannya, dengan banyaknya sumber data yang telah didapat oleh penulis inilah yang membuat ketertarikan penulis dalam membuat bentuk aktivitas *traveling* tersebut ke dalam media keramik.

Dalam proses pembuatan karya tugas akhir dengan sebuah media tanah liat mengalami beberapa kendala dalam pembuatannya. Seperti awal proses pengolahan tanah yang kurang tepat, pengeringan yang sangat lama sampai proses pembentukan hingga *finishing* dalam cara pengglasiran. Membentuk karya keramik sangatlah butuh waktu yang panjang, untuk itu bagi penulis membuat sebuah karya seni keramik memang banyak sekali sebuah pengalaman yang dapat diperoleh yaitu menghargai setiap proses dengan begitu kendala-kendala yang ada bisa dijadikan sebuah pelajaran yang baik bagi penulis untuk berkarya lebih baik lagi.

Hasil dari proses penciptaan karya keramik ini yaitu 5 karya. Bentuk pada setiap karya sangat unik dan bervariasi menjadikan karya terlihat menarik dan menjadikan karya unggul dari yang lainnya. Pada penciptaan karya keramik bertemakan aktivitas *traveling* ini menggunakan warna-warna yang agak gelap, dikarenakan karya figur tidak cocok diaplikasikan warna mencolok, untuk itu penulis membuatnya pada saat pembakaran, yaitu dengan cara di reduksi. Bakar reduksi adalah pembakaran dimana api lebih banyak persentasenya dalam sirkulasi tungku dibanding udara, langkah untuk membakar reduksi yaitu tutup cerobong separuh dan tutup alur udara pada *burner*.

DAFTAR PUSTAKA

- Astusti, Ambar., 2008, *Keramik Ilmu dan Proses Pembuatannya*, Arindo Nusa Media.Yogyakarta.
- Bahari, Nooryan., 2008, *Kritik Seni Wacana, Apresiasi dan Kreasi*.Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Budyanto, Gatot, Wahyu, Sugihartono dkk., 2008, *Kriya Keramik*. Jakarta.
- Gustami. SP., 2007, *Butiran-Butiran Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Karya*, Prasista. Yogyakarta.
- Gustami. SP.,”*Filosofi Seni Kriya Tradisional Indonesia*” *Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni II/01*, BP ISI, Yogyakarta.
- Junaedi, Deni., 2013, *ESTETIKA, Jalinan Subyek, Obyek dan Nilai*, BP ISI. Yogyakarta.
- Hartoko, Dick., 1995 *Manusia dan Seni*, Kanisius, Yogyakarta.
- Mudji FX. Sutrisno, 1999, *Kisi-Kisi Estetika*, Kanisius, Yogyakarta.
- Soedarso Sp., 1992, *Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni Tinjauan Seni Rupa*, Saku Dayar Sana.Yogyakarta.
- Susanto, Mike., 2002, *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah-Istilah Seni Rupa*, Kanisius. Yogyakarta.
- Sony Kartika, Dharsono., 2007, *Kritik Seni, Rekayasa Sains Bandung*, Bandung.

WEBTOGRAFI

- [https://id.wikipedia.org/wiki/Taman Nasional Bukit Barisan Selatan](https://id.wikipedia.org/wiki/Taman_Nasional_Bukit_Barisan_Selatan)
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Dieng>
- <https://www.google.co.id/search?biw =suoh+lampung+barat&oq>
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Lampung>
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Felspar>
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Silikon dioksida](https://id.wikipedia.org/wiki/Silikon_dioksida)