

**VISUALISASI *OCTOPUS* SEBAGAI SUMBER
INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KERAMIK PADA
ELEMEN INTERIOR**



JURNAL KARYA SENI

Eva Agustina

NIM 1611974022

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

2020

Tugas Akhir Kriya berjudul:

VISUALISASI OCTOPUS SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KERAMIK PADA ELEMEN INTERIOR diajukan oleh Eva Agustina, NIM 1611974022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 23 Juli 2020 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

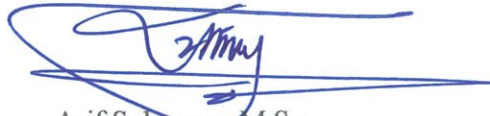
Pembimbing I



Dr. Noor Sudiyati, M.Sn

NIP. 19621114 199102 2 001/NIDN 0014116206

Pembimbing II

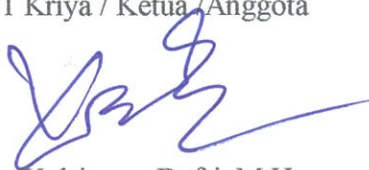


Arif Suharson, M.Sn

NIP.19750622 200312 1 003/NIDN 0022067501

Mengetahui :

Ketua Jurusan / Program Studi
S-1 Kriya / Ketua / Anggota



Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.

NIP 19620729 199002 1 001/NIDN 0029076211

Oleh : Eva Agustina

1611974022

INTISARI

Dalam karya “Visualisasi Octopus Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Keramik Pada Elemen Interior” ini penulis terinspirasi menciptakan karya karena Ketertarikan penulis terhadap gurita terletak pada lengannya yang lentur digunakan untuk mengambil makanan dan bisa berubah warna dan berawal dari menonton film bajak laut yang berjudul “*Pirates of Caribbean*”. Lengan gurita yang sangat lentur, keindahan dan keluwesan lengan gurita saat digerakkan membuat setiap mata yang melihatnya akan takjub. Serta bentuk lengan gurita yang seperti payung menambah nilai estetik dari gurita tersebut. Memvisualisasikan bentuk gurita pada elemen interior berupa karya keramik dengan konsep dinner ware menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk menciptakan karya keramik yang memiliki nilai estetika.

Metode penciptaan yang digunakan mengacu pada teori Husen Hendriyana(*Practice-Ied Research*). Terdapat 4 tahapan pada teori ini yaitu tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan imajinasi, dan tahap pengerjaan. Sedangkan metode pendekatan menggunakan Pendekatan estetika dan morfologi. Pembuatan karya mengacu pada desain yang telah disetujui menggunakan media tanah liat dan menggunakan beberapa teknik seperti slab, putar, pijit, dan pilin.

Hasil karya dari visualisasi Gurita yaitu pengembangan unsur-unsur yang ada dengan menggunakan bahan-bahan yang sesuai dengan ide/konsep dan menggunakan warna-warna yang mendekati konsep. Bentuk, tekstur, dan warna yang diolah dengan matang menciptakan karya yang sesuai dengan konsep yang telah dibuat.

Kata Kunci : *Visual, Gurita, Elemen Interior, Dinnerware, Keramik.*

ABSTRACT

In the work of "Octopus Visualization as a Source of Inspiration for the Creation of Ceramic Works on Interior Elements" the writer was inspired to create the work because the author's interest in the octopus lies in his flexible arms used to take food and can change color and start by watching a pirate film titled "Pirates of Caribbean ". The octopus's arms are very flexible, the beauty and flexibility of the octopus's arms when moved makes every eye that sees it will be amazed. And the shape of an octopus's arms like an umbrella adds to the aesthetic value of the octopus. Visualizing the shape of the octopus in the interior elements in the form of ceramic works with the concept of dinner ware becomes a challenge for writers to create ceramic works that have aesthetic value.

The creation method used refers to the theory of Husen Hendriyana (Practice-Ied Research). There are 4 stages in this theory, namely the preparation stage, the imagination stage, the imagination development stage, and the workmanship stage. While the approach method uses the aesthetic approach and morphology. The making of works refers to designs that have been approved using clay media and uses several techniques such as slabs, swivels, massage, and stranded.

The work produced was in the form of 6 octopus-themed three-dimensional ceramic works. Each work has a variety of shapes that describe functional objects. The work of Octopus visualization is the development of existing elements by using materials that are in accordance with the ideas / concepts and using colors that are close to the concept.

Keywords: Visual, Octopus, Interior Elements, Dinnerware, Ceramics.

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Perairan Indonesia mempunyai konfigurasi yang amat kompleks yaitu mulai dari paparan yang dangkal, terumbu karang, gunung bawah laut hingga palung yang amat dalam. Dalam wujud fisik yang telah dijelaskan terlihat laut merupakan bagian yang sangat penting bagi Indonesia, yang didalamnya terdapat sumber daya alam. Salah satu bagian yang terpenting dari laut tersebut adalah pantai, di daerah pantai terdapat jenis biota baik flora maupun fauna yang mempunyai potensi dalam penyediaan bahan makanan bagi kehidupan manusia. Sumber daya hayati laut yang sangat digemari adalah Gurita. Gurita merupakan makanan dari laut yang bernilai sangat mahal dan tinggi protein.

Gurita merupakan hewan yang hidup hampir diseluruh laut, dari laut tropis sampai kutub utara dan selatan. Gurita (*Octopus*) termasuk kelas Cephalopoda (kepala berkaki) suku Octopodidae marga Octopus dari filum Moluska yang merupakan marga yang paling terkenal diantara marga-marga dari kelas Cephalopoda. Marga ini terdiri atas lebih kurang 150 jenis yang hidup hampir di seluruh laut di dunia, dari laut tropis sampai kutub utara dan kutub selatan (LANE,1957).

Gurita terdiri dari banyak spesies yang mencakup dari total spesies kelas Cephalopoda yang diantaranya adalah gurita cincin biru dan gurita pasifik raksasa. Secara umum bentuk gurita mempunyai 8 lengan dengan alat penghisap berupa bulatan cekung pada lengannya. Gurita memiliki tiga cara pertahanan diri dari pemangsa: kantong tinta, penyamaran, dan memutuskan lengan. Gurita berwarna abu-abu dan putih. Tapi kulitnya bisa berupa kuning, merah, oranye, coklat, atau hitam sesuai warna lingkungan untuk penyamaran. Ketika mangsa lewat di depannya dengan cepat gurita menggerakkan lengan-lengannya yang berbintil isap untuk menangkap. Setelah mangsanya tertangkap dengan rahangnya mangsa dibunuh dan dimakan.

Banyaknya biota laut yang ada, Octopus / Gurita menjadi salah satu yang menarik untuk diamati lebih jauh. *Octopus* menurut penulis merupakan hewan yang sangat cerdas. Hal ini dikarenakan *Octopus* yang dipelihara di akuarium sering keluar dan masuk ke akuarium lain untuk memangsa ikan didalamnya. *Octopus* juga bisa membuka tutup botol. Ide penciptaan tugas akhir ini berawal dari kesukaan penulis yang menyukai makanan seafood terutama gurita dan bentuk lengan-lengannya yang lentur. Penulis tertarik untuk memvisualisasikan bentuk gurita pada elemen interior. Ketertarikan penulis terhadap gurita terletak pada lengannya yang lentur digunakan untuk mengambil makanan dan bisa berubah warna dan berawal dari menonton film bajak laut yang berjudul "*Pirates of Caribbean*". Cuplikan film tersebut menceritakan seekor gurita raksasa yang menghancurkan kapal bajak laut Jack Sparrow ditengah laut yang gelap. Lengan gurita yang sangat lentur, keindahan dan keluwesan lengan gurita saat digerakkan membuat setiap mata yang melihatnya akan takjub. Serta

bentuk lengan gurita yang seperti payung menambah nilai estetik dari gurita.

Karya tugas akhir ini, penulis mencoba menciptakan karya fungsional dengan ide dasar gurita. Namun dalam penciptaan sebuah karya nantinya penulis akan mencoba mengembangkan bentuk gurita dan sesuai sketsa dengan gaya atau ekspresi masing-masing karya tanpa mengurangi keindahan gurita tersebut. Kekhasan, keunikan, dan karakter dapat terlihat dengan jelas melalui berbagai elemen dasar seni rupa yang mampu menampilkan gurita menjadi, menarik melalui karya seni keramik.

Beberapa bagian dari elemen interior *café* ini gurita akan dikembangkan menjadi sebuah karya berupa *Dinnerware* yang indah dan menambah nilai seninya, dimulai dengan mengolah bentuknya yang sedikit berbeda beserta ornamentasi dekorasi pada benda fungsional tersebut. Pengolahan bentuk gurita pada benda fungsional merupakan benda yang mudah digunakan dan banyak fungsinya. Benda yang akan diciptakan berupa elemen interior yang berada di *café-café* seperti mug kopi, hiasan dinding, kap lampu, dan sebagainya.

2. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang pemikiran yang telah diuraikan sebelumnya, maka pokok permasalahan yang muncul dalam pengerjaan karya ini yakni sebagai berikut:

- a. Bagaimana konsep visualisasi gurita dalam karya keramik pada elemen interior?
- b. Bagaimana proses dan hasil penciptaan visualisasi gurita dalam karya keramik pada elemen interior?

3. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

a. Tujuan penciptaan :

1. Menjelaskan konsep visualisasi bentuk Gurita dalam karya keramik pada elemen interior.
2. Menjelaskan proses dan hasil penciptaan visualisasi bentuk Gurita dalam karya keramik pada elemen interior.

b. Manfaat Penciptaan :

1. Memberikan inspirasi kepada seniman khususnya seniman keramik untuk terus mengembangkan karya seni keramik.
2. Memberikan kesadaran pada masyarakat untuk melestarikan biota laut terutama gurita melalui media karya keramik.
3. Memperkaya wawasan dan pengalaman proses berkarya, sehingga dapat meningkatkan apresiasi dalam dunia keramik.

4. Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan Estetika

Pendekatan ini berisikan dan berdasarkan uraian-uraian estetis yang selanjutnya divisualisasikan dalam bentuk karya. Menurut Darsono (2007:63), ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat indah dari benda-benda estetis, adalah *Unity* (kesatuan), merupakan benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya. *Complexity* (kerumitan), benda estetis atau karya yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan unsur-unsur yang berlawanan ataupun mengandung perbedaan yang halus. *Intensity* (kesungguhan), suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong.

b. Pendekatan Morfologi

Morfologi adalah ilmu yang mempelajari bentuk luar suatu organisme ini merupakan salah satu ciri yang mudah dilihat dan diingat dalam mempelajari organisme. Adapun yang dimaksud dengan bentuk luar organisme ini adalah bentuk tubuh termasuk di dalamnya warna tubuh yang kelihatan dari luar. Pada dasarnya bentuk luar dari gurita ini adalah bentuk tubuh, kepala, dan lengan termasuk di dalamnya warna tubuh yang kelihatan dari luar. Pada dasarnya bentuk luar dari gurita dan berbagai jenis hewan air lainnya mulai dari lahir hingga gurita tua dapat berubah-ubah, terutama pada gurita dan hewan lainnya yang mengalami metamorfosis dan mengalami proses adaptasi terhadap lingkungan (habitat). Namun demikian, pada sebagian gurita bentuk tubuhnya relative tetap, sehingga walaupun terjadi perubahan bentuk tubuhnya relative sangat sedikit. (Anonim 2010:1)

5. Metode Penciptaan

Mallins dan Gray dalam buku Husen Hendriyana yang berjudul Metodologi Penelitian Penciptaan Karya menyebutkan bahwa terdapat beberapa tahapan kegiatan yang menonjol dalam penulisan Practice-Ied Research, yaitu :

- a. Tahap persiapan, terdiri dari kegiatan observasi dan analisis. Tahap ini peneliti menceritakan praktisi melakukan observasi dengan riset awal dalam rangka mencari data terkait dengan isu dan permasalahan yang bisa didapatkan dimasyarakat, khususnya data yang terkait dengan topic dan bidang keilmuan yang diteliti. Hasilnya kemudian dianalisis sehingga menemukan formulasi idea atau gagasan awal yang kemudian menjadi fokus penelitian. Tahap persiapan ini penulis melakukan observasi tentang bentuk bentuk gurita, penulis juga mengunjungi *Sea World* di Taman Jaya Impian Ancol.

- b. Tahap mengimajinasi. Pada tahap ini peneliti menceritakan pengalaman praktisi terkait dengan pembangkitan atau pengubah semangat atau dorongan imajinasi, sehingga menemukan potensi dan peluang yang bisa diwujudkan atau dikembangkan. Pada tahap ini juga dilakukan eksplorasi-eksplorasi bentuk dan eksperimentasi tehnik dan bahan material yang akan digunakan. Penulis ingin mengimajinasi bentuk gurita karena ingin menciptakan bentuk-bentuk yang baru untuk benda *dinnerware* pada café-café.
- c. Tahap pengembangan imajinasi yang tertuju pada kematangan konsep, sebagai hasil evaluasi dan perbaikan atau peningkatan nilai dari pokok permasalahan yang ditemukan. Setelah mengimajinasi bentuk gurita, penulis lalu mengembangkan imajinasi dengan data-data dan hasil observasi yang telah didapat lalu penulis menuangkan idenya dengan membuat sketsa. Beberapa sketsa itu kemudian dievaluasi oleh dosen pembimbing supaya penulis menghasilkan karya yang lebih bernilai.
- d. Tahap pengerjaan yaitu tahap mengimplementasikan keputusan-keputusan desain yang diperoleh dari sebuah konsep yang matang. Tahap kerja ini merupakan zona nyaman yang didapat didelegasikan tugas pengerjaannya kepada drafter dan atau *team work*, fokus bekerja bergelut dengan material bahan tehnik dan bentuk-bentuk yang akan diwujudkan. Pada tahap ini penulis melakukan eksekusi dari sketsa yang telah dievaluasi oleh dosen pembimbing, berawal dari mempersiapkan bahan dan alat kemudian memulai proses pengerjaan dari pembentukan, pendetailan, pengeringan, pembakaran biskuit, pewarnaan glasir sampai proses pembakaran glasir suhu tinggi.

A. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Acuan



Gambar 1. Mangkok Gurita

Sumber : Pinterest . Diakses pada tanggal 14 Mei 2020



Gambar 2. Gurita di Seaworld Ancol
(Sumber : Dokumentasi Eva Agustina, diambil oleh Eva Agustina, 2020)



Gambar 3 .Tentakel Gurita
(Sumber : <https://tentakel.gurita-org>. Diakses pada tanggal 14 Mei 2020, 15:00)

2. Analisis Data Acuan

Analisis data acuan 1

Gambar 1, Mangkok berhias gurita ini merupakan karya keramik dari Shayne. Mangkok gurita ini memperlihatkan karya keramik dengan permukaan tekstur mangkok yang halus dengan bakaran suhu tinggi sehingga menginspirasi penulis dalam pembuatan karya keramik dengan konsep mangkok. Dari mangkok gurita tersebut warna yang diterapkan sangat estetik dan hal ini menarik bagi penulis. Gambar ini diacu dalam mengambil gambaran bentuk karakter gurita yang menempel pada mangkok sebagai bagian dari salah satu karya yang diwujudkan.

Analisis data acuan 2

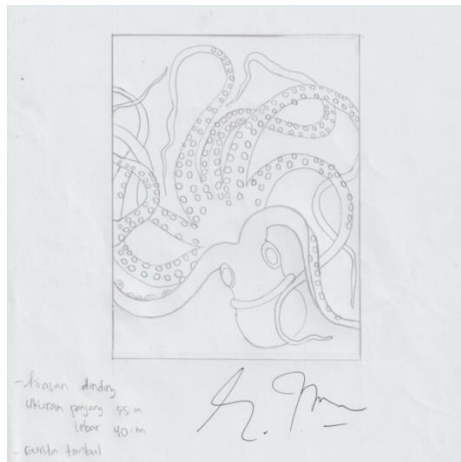
Gambar 2, Gurita yang ada di Seaworld ancil. Gurita yang berada di seaworld tersebut merupakan jenis gurita pasifik. Gurita pasifik

bergerak perlahan menggunakan lengan pengisap yang panjang. Gurita pasifik biasa disebut sebagai gurita dewa laut (gudel) karena ia adalah gurita jantan. Dari gurita pasifik tersebut penulis ingin memvisualisasikan bentuk lengan gurita pasifik tersebut kedalam beberapa tugas akhir ini.

Analisis data acuan 3

Gambar 3, Tentakel Gurita merupakan lengan lengan gurita yang sangat lentur dan panjang. Lengan lengan gurita nantinya akan dibuat karya yang berupa hiasan dinding di café. Bentuk lengan yang bertumpang tindih dan saling bercengkrama membuat lengan lengan tersebut menjadi indah dan pantas untuk dijadikan hiasan dinding. Dari pendekatan estetika nanti lengan lengannya akan dibuat menonjol agar menimbulkan kesan hidup di lengan lengan tentakel gurita tersebut.

3. Sketsa Terpilih



Gambar 4. Sketsa Terpilih 1



Gambar 5. Sketsa Terpilih 2



Gambar 6. Sketsa Terpilih 3

4. Proses Perwujudan

a. Bahan dan Alat

Dalam proses perwujudan penulis menggunakan bahan tanah liat stoneware Sukabumi dan Pacitan serta glasir. Alat yang digunakan berupa butsir, meja putar, *slab roller*, *banding wheel*, *spons*, meja gypsum, baskom, senar pemotong, kuas, plastik, kompresor, spray gun, tungku pembakaran, dan tungku gas.

b. Teknik Pengerjaan

Untuk mempermudah proses pembentukan penulis menggunakan beberapa teknik untuk mencapai bentuk yang diinginkan, diantaranya adalah teknik pijit (*pinch*), teknik pilin, teknik lempeng (*slab*), teknik putar, dan teknik dekorasi .

c. Proses Pengerjaan

Berikut beberapa urutan dalam proses penciptaan karya. Tahap pertama adalah membuat sketsa, menguli tanah liat, pembentukan, pendetailan karya, pengeringan, pembakaran biskuit, pengglasiran, dan terakhir berupa pembakaran glasir.

d. Tinjauan Karya

1. Karya 1



Gambar 7

Judul Karya : Baby Octopus
 Media : Tanah *Stoneware* Pacitan
 Ukuran : 30cm X 35cm
 Teknik Pembuatan : Teknik slab.
 Tahun Pembuatan : 2020
 Deskripsi Karya :

Karya keramik ini berjudul "Baby Octopus". Dalam penciptaan karya keramik ini penulis terinspirasi dari gurita

konsumsi masih hidup (dimakan hidup-hidup) yang dikonsumsi oleh banyak orang. Bentuk kepala dan lengannya yang mungil menambah keunikan dan keindahannya. Gurita konsumsi ini bisa dimasak dengan berbagai macam cara. Ada yang dibakar, saat dibakar nantinya lengan-lengan gurita tersebut akan naik keatas dan lama kelamaan akan menyusut, hal itu menandakan bahwa gurita tersebut sudah matang.

Karya ini akan berupa hiasan dinding sebagai elemen interiornya, yang mana bentuk kepala gurita berada di bawah dan letak lengan-lengan yang tidak beraturan. Adapun penerapan warna menggunakan warna warna tenang untuk mendapatkan kesan harmoni dan netral. Bentuk gelembung ditengah gurita yang dihadirkan mewakili kesan air yang berada dikolam / aquarium.

2. Karya 2



Gambar 8

Judul Karya	: Light in the Dark
Media	: Tanah <i>Stoneware</i> Sukabumi
Ukuran	: Tinggi 21cm.
Teknik Pembuatan	: Teknik pijit, pilin, dan putar.
Tahun Pembuatan	: 2020

Deskripsi Karya :

Karya ini berjudul Light in the Dark. Ide dari pembuatan karya ini datang dari suasana yang ada dicafe/warung kopi yang cenderung remang-remang pada malam hari, sehingga menciptakan suasana yang romantis dan syahdu bagi khalayak muda. Kebanyakan suasana redup / remang-remang tersebut sangat disukai oleh kaum wanita dan pria yang sedang melaksanakan *hangout* atau yang biasa disebut dengan istilah “*ngdate*”.

Pada karya keenam ini bentuk lengan gurita yang melilit keatas dan terdapat mangkok kecil sebagai wadah lilin. Karya ini diibaratkan gurita yang sedang mencari pasangan untuk

berkembang biak. Pada karya ini terlihat lengan gurita berwarna krem. Warna krem dapat mempresentasikan kelembutan dan bentuknya yang klasik. Sehingga menambah suasana yang hangat saat sedang melakukan *ngdate* dengan pasangan. Karya ini nantinya akan berfungsi sebagai tempat lilin, dimana tempat lilin ini nanti akan di letakkan di atas meja dengan ukuran lilin yang kecil.

3. Karya 3



Gambar 9

Judul Karya : Terror der Tentakel
 Media : Tanah *Stoneware* Pacitan
 Ukuran : 25cm X 23cm,
 Teknik Pembuatan : Teknik slab.
 Tahun Pembuatan : 2020
 Deskripsi Karya :

Karya ini berjudul “Terror der Tentakel”. Penulis terinspirasi dari pergerakan lengan gurita yang gemulai. Lengan gurita yang akan naik jika mereka merasa bahaya dan akan menutup jika mereka akan turun ke dasar kolam. Dari bentuk-bentuk pergerakan itu nanti penulis ingin memvisualisasikan kedalam karya berupa hiasan dinding. Hiasan dinding yang akan menceritakan bagaimana posisi lengan gurita saat akan pindah tempat, saat menempel pada dasar kolam, saat gurita merasa bahaya. Karya yang terdapat jangkar tersebut menceritakan bahwa

gurita sering ditangkap di laut menggunakan jaring lalu dipindahkan kedalam kapal, pada kapal tersebut tidak lepas dari jangkar.

Pada karya yang keempat dengan bentuk pergerakan lengan gurita yang bermacam-macam akan ada berbagai macam ukuran. Warna-warna yang digunakan juga sudah disesuaikan dengan pergerakan mereka. Visual jangkar dan gurita pada karya *Terror der Tentakel* ini memiliki peran sebagai *Center Of Interest* dari karya ini. Penonjolan bentuk jangkar dan gurita penulis ingin menyampaikan bahwa tidak seharusnya kita mengambil gurita yang berada di laut terus menerus, lebih baik dibudidayakan supaya tidak merusak ekosistem biota laut.

B. Kesimpulan

Karya Tugas Akhir ini diciptakan dengan proses dan tahap pengerjaan yang jatuh bangun dari awal hingga akhir. Sebagai seorang seniman akademis tantangan terbesar adalah selalu menciptakan pembaharuan-pembaharuan, baik secara visual maupun konseptual. Pada penciptaan tugas akhir kali ini penulis mencoba membuat karya dinnerware pada café. Ide penciptaan tugas akhir ini berawal dari kesukaan penulis yang menyukai makanan seafood terutama gurita dan bentuk lengan-lengannya yang lentur. Penulis tertarik untuk memvisualisasikan bentuk gurita pada elemen interior.

Proses penciptaan karya menggunakan beberapa desain yang telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk direalisasikan menjadi karya keramik. Persiapan bahan dan alat yang tepat dilakukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Berlanjut pada proses pembentukan dengan menentukan teknik yang akan digunakan hingga mencapai bentuk yang diinginkan. Berlanjut hingga tahap pembakaran biskuit untuk selanjutnya melalui pembakaran glasir.

Beberapa permasalahan muncul saat proses pengerjaan berlangsung antara lain : adanya pandemi virus covid-19 sehingga dilakukan lockdown yang mengakibatkan kekurangan tanah saat di lockdown, pewarnaan yang sedikit sulit karena objek keramik yang diharapkan warna glasir sesuai tetapi tidak menutup tekstur keramik itu sendiri. Selain itu pada saat pembakaran berlangsung, ada keramik yang mengalami keretakan dan pecah. Proses pengerjaan yang panjang dan adanya pandemi seperti ini menjadikan tantangan tersendiri dalam proses penyelesaian tugas akhir . Adanya solusi saat berlangsungnya proses pengerjaan pada akhirnya semua permasalahan selesai dengan hasil yang cukup memuaskan.

Berdasarkan proses dan hasil yang diperoleh dalam penciptaan karya kriya, dapat memunculkan saran-saran dan rekomendasi yang digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menciptakan karya kriya berikutnya. Maka, saran yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan tugas akhir ini selesai dengan lebih maksimal, yaitu: Membuat jadwal kerja

sesuai urutannya agar pengerjaan menjadi lebih runtut dan tidak ada yang tertinggal. Jika proses pembakaran *single firing* maka harus diperhatikan karyanya karena relatif mudah beresiko rusak. Disiplin diri dengan waktu yang sudah ditentukan sangat mempengaruhi dalam penciptaan karya. Pada proses penciptaan, kedisiplinan adalah hal utama yang harus dijaga secara konsisten agar tidak terjadi kemunduran waktu proses pengerjaan yang akan menghambat proses selanjutnya. Kegagalan dalam pembuatan karya adalah hal yang wajar, menjaga semangat dalam berkarya dan berpikir positif.

C. Daftar Pustaka

- Astuti, Ambar. 1997. *Pengetahuan Keramik*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- _____. 2008a. *Keramik Ilmu dan Proses Pembuatannya*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- _____. 2008b. *Keramik, Bahan, Cara Pengerjaan, Glasir*. Arindo Nusa Media. Yogyakarta.
- Budiyanto, Wahyu Gatot, dkk. 2008. *Kriya Keramik Jilid III*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta
- Dharsono Sony Kartika, Nanang Ganda Pratiwi. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung : Rekayasa Sains.
- Romimohtarto, K dan Juwana, Sri. 2005. *Biologi Laut Ilmu Pengetahuan Tentang Biota Laut*. Jakarta: Djembatan.

D. Daftar Laman

- <https://www.google.com/=tentakel+gurita&safe>, diakses pada Senin, 31 Desember, pukul 15:45
- <https://www.lengan+gurita:>, diakses pada Senin 31 Desember 2018, pukul 15:45
- <https://www.kepala+gurita:>, diakses pada Senin 31 Desember 2018
- <http://gurita-pasifik-raksasa.org> , di Akses pada Minggu 01 Maret 2020, pukul 10:15
- Pinterest*. Diakses pada 14 Mei 2020, pukul 10:00 WIB