

**QILIN, MAKHLUK MITOLOGI CHINA, DALAM
KARYA KERAMIK**



PENCIPTAAN

Abibawa Wicaksana

NIM:1211638022

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

**QILIN, MAKHLUK MITOLOGI CHINA, DALAM
KARYA KERAMIK**

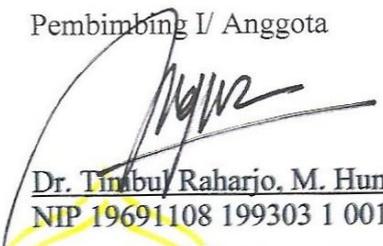


**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni
2017**

Laporan Penciptaan Tugas Akhir berjudul: **Qilin, Makhluk Mitologi China, dalam Karya Keramik**

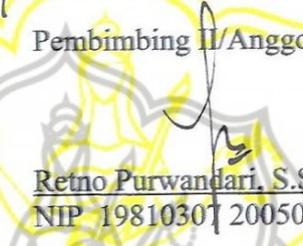
diajukan oleh Abibawa Wicaksana, NIM 1211638022, Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada 23 Februari 2017.

Pembimbing I/ Anggota



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

Pembimbing II/ Anggota



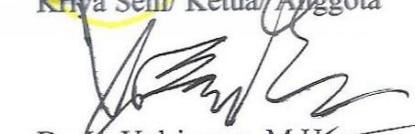
Retno Purwandari, S.S., M.A.
NIP 19810301 200501 2 001

Cognate/ Anggota



Dr. Noor Sudiyati, M.Sn.
NIP 19621114 199102 2 001

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



Dr. H. Yulriawan, M.Hum.
NIP 19620729 199002 1 001

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Dra. Suastiwi, M.Des
NIP 19590802 198803 2 002

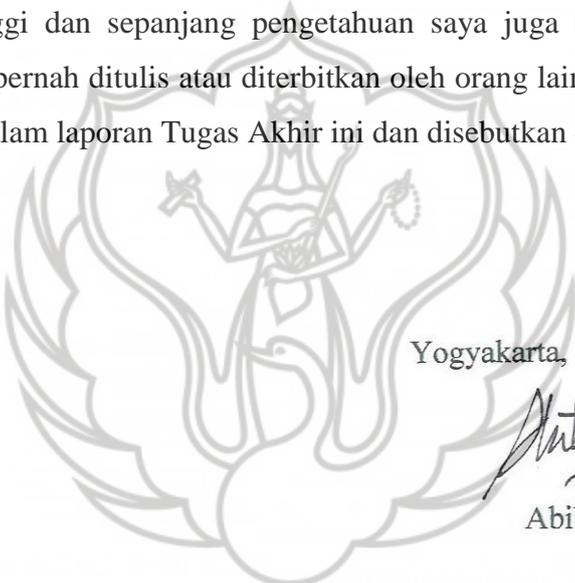


~KOSONG~

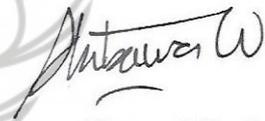
karena imajinasi muncul dari kekosongan

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, 23 Februari 2017



Abibawa Wicaksana

KATA PENGANTAR

Laporan tugas akhir berjudul “*Qilin*, Makhhluk Mitologi China, dalam Karya Keramik” beserta delapan karya yang menyertainya, merupakan syarat kelulusan jenjang S-1 Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dengan berkah dan anugerah Tuhan YME, penulis telah menyelesaikan tugas akhir ini, dan atas bantuan semua pihak dalam memperlancar pelaksanaan tugas akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum selaku Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni, yang telah membantu dalam layanan akademik, memberikan pengarahan dan pengajaran selama masa studi,
2. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Retno Purwandari, S.S., M.A selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dalam pengerjaan tugas akhir,
3. Dr. Noor Sudiyati, M.Sn. selaku *cognate* atau dosen penguji,
4. Semua bapak dan ibu dosen di Jurusan Kriya Seni yang telah banyak membagikan ilmu yang sebagian ilmu tersebut digunakan dalam pengerjaan tugas akhir ini, dan
5. Teman-teman mahasiswa kriya, baik yang seangkatan maupun tidak, yang telah membantu dalam meluangkan waktu untuk berdiskusi, maupun yang telah memberikan saran dan kritik,

. Dari karya maupun laporan tugas akhir ini, mungkin masih terdapat kekurangan dan ketidak-sempurnaan. Namun penulis berharap, semoga nilai-nilai positif yang terdapat pada laporan tugas akhir ini dapat dipetik manfaatnya dan dapat dijadikan penambah wawasan, khususnya di bidang penciptaan Kriya Keramik..

Yogyakarta, 23 Februari 2017



Abibawa Wicaksana

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI.....	xii
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	8
A. Sumber Penciptaan	8
B. Landasan Teori	12
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	26
A. Data Acuan	26
B. Analisis	32
C. Rancangan Karya	35
D. Proses Perwujudan	55
1. Alat dan Bahan	55
2. Teknik Perwujudan.....	60
3. Tahap-Tahap Perwujudan.....	62
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	67
BAB IV. TINJAUAN KARYA	68
A. Tinjauan Umum	68
B. Tinjauan Khusus	70
BAB V. PENUTUP	79
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kalkulasi Biaya	67

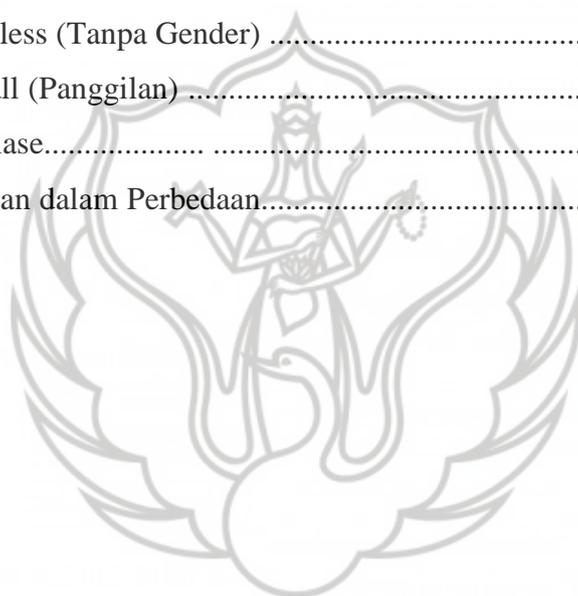


DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gb. 1. Salah Satu Contoh Bentuk <i>Qilin</i>	9
Gb. 2. Patung <i>Qilin</i> di Beijing.....	11
Gb. 3. Contoh Susunan Tulang dan Otot.....	16
Gb. 4. Komparasi Tangan Manusia dengan Sirip Lumba-Lumba.....	17
Gb. 5. Kerangka Anjing.....	19
Gb. 6. Kaki Kuda Modern	20
Gb. 7. Ilustrasi Contoh Kuda Prasejarah <i>Eohippus</i>	21
Gb. 8. Contoh Anatomi Manusia.....	22
Gb. 9. Anjing Kintamani Hitam.....	26
Gb. 10. Serigala dengan Telinga Mengarah ke Belakang.....	27
Gb. 11. Evolusi Kerangka Kaki Kuda.....	27
Gb. 12. <i>Heavy Horse</i>	28
Gb. 13. Naga China (<i>Long</i>)	28
Gb. 14. Tubuh Wanita.....	29
Gb. 15. <i>Sleipmon</i> , Makhluk yang Bersayapkan Api.....	30
Gb. 16. Harimau Berhiaskan Ornamen Api.....	30
Gb. 17. Contoh Pedang Berukuran Besar (<i>Greatsword</i>).....	31
Gb. 18. Tampak Bumi dari Utara dan Selatan.....	31
Gb. 19. Sketsa Rancangan Kepala <i>Qilin</i>	36
Gb. 20. Sketsa Rancangan Kepala Manusia.....	37
Gb. 21. Sketsa Rancangan Kepala Manusia- <i>Qilin</i>	37
Gb. 22. Sketsa Rancangan Kaki Manusia- <i>Qilin</i>	38
Gb. 23. Sketsa Eksplorasi 1.....	38
Gb. 24. Sketsa Eksplorasi 2 (Terpilih)	39
Gb. 25. Sketsa Eksplorasi 3.....	39
Gb. 26. Sketsa Eksplorasi 4 (Terpilih)	40
Gb. 27. Sketsa Eksplorasi 5 (Terpilih)	40
Gb. 28. Sketsa Eksplorasi 6.....	41
Gb. 29. Sketsa Eksplorasi 7.....	41

Gb. 30. Sketsa Eksplorasi 8 (Terpilih)	42
Gb. 31. Sketsa Eksplorasi 9.....	42
Gb. 32. Sketsa Eksplorasi 10.....	43
Gb. 33. Sketsa Eksplorasi 11.....	43
Gb. 34. Sketsa Eksplorasi 12.....	44
Gb. 35. Sketsa Eksplorasi 13.....	44
Gb. 36. Sketsa Eksplorasi 14 (Terpilih)	45
Gb. 37. Sketsa Eksplorasi 15 (Terpilih dengan Perubahan)	45
Gb. 38. Sketsa Eksplorasi 16 (Terpilih)	46
Gb. 39. Sketsa Eksplorasi 17 (Terpilih)	46
Gb. 40. Tampak Perspektif	47
Gb. 41. Tampak Proyeksi.....	47
Gb. 42. Tampak Perspektif.....	48
Gb. 43. Tampak Proyeksi.....	48
Gb. 44. Tampak Perspektif.....	49
Gb. 45. Tampak Proyeksi.....	49
Gb. 46. Tampak Perspektif.....	50
Gb. 47. Tampak Proyeksi.....	50
Gb. 48. Tampak Perspektif.....	51
Gb. 49. Tampak Proyeksi.....	51
Gb. 50. Tampak Perspektif.....	52
Gb. 51. Tampak Proyeksi.....	52
Gb. 52. Tampak Perspektif.....	53
Gb. 53. Tampak Proyeksi.....	53
Gb. 54. Tampak Perspektif.....	54
Gb. 55. Tampak Proyeksi.....	54
Gb. 56. Senar dan Nampan	55
Gb. 57. <i>Butsir</i> dan <i>Cutter-Pen</i>	56
Gb. 58. <i>Burnisher</i> dan Senter.....	56
Gb. 59. <i>Sponge</i> dan <i>Water Spray</i>	57
Gb. 60. Plastik dan Meteran.....	58
Gb. 61. Kuas dan Tungku.....	58

Gb. 62. Tanah Liat Sukabumi dan Bahan Gelasir.....	59
Gb. 63. Tabung Gas LPG (Elpiji) 12 kg.....	60
Gb. 64. Proses <i>Kneading</i>	63
Gb. 65. Proses Pembentukan dan <i>Detailing</i>	64
Gb. 66. Proses Pembakaran Biskuit.....	65
Gb. 67. Proses Pemasangan Gelasir.....	66
Gb. 68. Proses Pembakaran Gelasir	66
Gb. 69. <i>The Awakening</i> (Bangun)	70
Gb. 70. Self-Control (Menahan Diri)	71
Gb. 71. Hancur Karenanya.....	72
Gb. 72. Kecemasan dalam Penantian.....	73
Gb. 73. Genderless (Tanpa Gender)	74
Gb. 74. The Call (Panggilan)	76
Gb. 75. Kamufase.....	77
Gb. 76. Persatuan dalam Perbedaan.....	78



INTISARI

Qilin adalah salah satu sosok makhluk mitos yang merupakan hasil kebudayaan yang telah berkembang selama ribuan tahun. Makna simbolis di balik sosok ini juga sangat luas, yang antara satu simbol dengan simbol lainnya dapat disusun dan memunculkan makna yang baru di dalamnya. Permasalahan yang kemudian muncul terdapat pada usia kebudayaannya yang sangatlah tua, yang berujung pada munculnya wujud dan deskripsi *qilin* yang beragam.

Untuk menarik perhatian penikmat seni pada zaman modern ini, digunakanlah pendekatan anatomi komparatif sebagai pedoman dasar di dalam perancangan karya karya ini. Pendekatan ini digunakan untuk memunculkan sosok *qilin* yang bentuknya lebih dapat diterima oleh akal sehat Namun, supaya nilai-nilai tradisional pada karya-karya ini tidak hilang, digunakanlah warna-warna yang telah disesuaikan dengan *Wu-Xing* (ilmu mengenai keseimbangan yang sering diterapkan pada *Feng-Shui*).

Hasil dari kombinasi ini berujung pada terwujudnya delapan buah karya keramik yang tidak memiliki bentuk tradisional yang ornamentik, melainkan memiliki bentuk yang terlihat nyata. Meskipun begitu, kandungan nilai-nilai tradisional pada karya-karya ini masih ada. Di antaranya terdapat simbol-simbol yang terdapat pada warna-warna yang dipilih pada karya, seperti warna merah, hijau, kuning, hitam dan putih.

Kata Kunci: *Qilin, Simbol-Simbol China, Anatomi Komparatif, Karya Seni*

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Sejalan dengan berkembangnya waktu, banyak manusia yang ingin membuat perubahan, dari perubahan yang terjadi pada diri sendiri hingga perubahan yang terjadi di masyarakat luas. Perubahan yang ingin diwujudkan tersebut apapun bentuknya selalu didasarkan keinginan untuk menjadikan dunia ini lebih baik. Namun sangat disayangkan, “baik” yang ingin mereka wujudkan sering kali merupakan “baik” yang dilihat secara subjektif. Salah satu contohnya, keinginan untuk *move on* dengan melupakan masa lalu (sejarah). Terdapat juga keinginan untuk menghilangkan kekerasan fisik (perkelahian) dengan memberikan ancaman kepada yang bersangkutan. Bahkan ada pula yang ingin mewujudkan dunia idealnya dengan melakukan pemaksaan secara fisik terhadap orang-orang di sekitarnya. Pemaksaan tersebut tidak jarang juga dilakukan dengan mengatasnamakan keyakinan (agama), yang anehnya pada keyakinan tersebut justru melarang penganutnya untuk melakukan tindakan yang bersifat kekerasan. Permasalahan sosial yang beberapa di antaranya telah disebutkan di atas merupakan dasar dari penciptaan.

Pemilihan *qilin* oleh penulis pada dasarnya dikarenakan adanya kesesuaian pada beberapa makna yang terkandung pada sosok ini yang bisa dijadikan media untuk menyindir mereka yang menjadi biang dari permasalahan sosial yang telah disebutkan sebelumnya. Di antaranya seperti sisi historis pada sosok ini karena keberadaannya yang meskipun dahulunya sosok ini dianggap suci dan sangat

disegani, sekarang justru dilupakan. Alasan mengapa ia dilupakan dikarenakan beberapa faktor seperti keinginan untuk melupakan penguasa yang terdahulu, sifat rasisme yang menganggap pemilik kebudayaan tersebut lebih rendah darinya, dan juga karena adanya anggapan bahwa yang tradisional sudah tidak menarik lagi. Poin ini menjadikan sosok *qilin* dapat digunakan untuk menyinggung mereka yang memiliki sifat-sifat seperti itu.

Pada sisi yang lain, deskripsi bentuk yang dimiliki *qilin* pun sangat sesuai dengan konsep penciptaan ini. Secara fisik, bentuk dari makhluk ini memiliki perubahan sesuai dengan zamannya. Hal ini juga dapat dijadikan sebagai media untuk menyindir mereka yang tidak mau beradaptasi dengan perubahan zaman karena beranggapan bahwa apa yang sudah ada merupakan yang terbaik. Sisi yang lain juga sekaligus dapat digunakan untuk menyindir mereka yang cenderung mengikuti tren dalam berperilaku baik tanpa memiliki ketegasan idealismenya sendiri.

Dari sisi sifat yang dimiliki oleh *qilin* pun sama. Menurut kisahnya, sosok *qilin* merupakan sejenis makhluk yang ganas dan mudah sekali marah, yang kemarahannya tersebut hanya dilampiaskan kepada mereka yang berhati jahat. Sifatnya ini dapat digunakan sebagai pemberi semangat kepada mereka yang berjuang melawan kejahatan sekaligus untuk menyindir mereka yang ingin menghentikan perjuangan tersebut. Pada sisi yang lain, sifat ini juga dapat digunakan untuk menyindir mereka yang cenderung memaksakan idealismenya dengan menggunakan kekerasan.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana pesan-pesan yang ingin disampaikan dalam penciptaan karya-karya keramik bertemakan *Qilin*?
2. Bagaimanakah cara mewujudkan karya seni berbahan keramik yang bertemakan *Qilin*?

C. Tujuan & Manfaat

1. Tujuan

- a. Menyampaikan pesan-pesan dalam penciptaan karya-karya keramik bertemakan *Qilin*.
- b. Menjelaskan cara mewujudkan karya seni berbahan keramik yang bertemakan *Qilin*.

2. Manfaat

- a. Menambah wawasan mengenai jenis-jenis makhluk mitos, khususnya yang berasal dari kawasan Asia.
- b. Menjadi wacana kepada masyarakat dalam penggunaan tokoh mitologi sebagai landasan dasar penciptaan karya.
- c. Menjadi ajakan kepada masyarakat luas untuk mengintrospeksi diri supaya dapat menjadi manusia yang lebih baik lagi.
- d. Melestarikan warisan kebudayaan dunia.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Estetika

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), estetika merupakan “cabang filsafat yang menelaah dan membahas tentang seni dan keindahan serta tanggapan manusia terhadapnya” (<http://kbbi.web.id/estetika>). Estetika berasal dari bahasa Yunani *aisthetikos* yang secara harfiah berarti “memahami melalui pengamatan inderawi” (Junaedi, 2013:14). Di antara berbagai teori estetika, terdapat aliran yang pengikutnya beranggapan bahwa rasa estetis muncul dari unsur-unsur fisik (*form*) seperti garis, warna, dan bentuk. Menurut Clive Bell (via Cahn & Meskin, 2008:267), mereka yang tidak memiliki rasa terhadap bentuk (*form*) akan merasa tersesat bagai pengidap tuna rungu yang mencoba menikmati sebuah konser.

Dari beberapa unsur seni-rupa, bentuk merupakan salah satu unsur/elemen dasar dalam seni-rupa yang juga memiliki kandungan unsur-unsur seni-rupa lainnya (Sanyoto, 2009:7). Bentuk juga merupakan unsur yang dimiliki oleh semua benda yang ada di dunia (Sanyoto, 2009:83). Teori ini digunakan sebagai salah satu dasar penentu data acuan penciptaan karya ini yang variasi acuannya sangatlah luas.

b. Anatomi dan Anatomi Komparatif

Anatomi Komparatif merupakan ilmu hasil pengembangan Pierre Belon mengenai persamaan bentuk dari beberapa jenis makhluk hidup (Allaby, 2010:104). Teori ini digunakan karena sosok makhluk yang dijadikan sumber penciptaan ini merupakan makhluk yang memiliki anggota-anggota tubuh dari beberapa jenis fauna. Anatomi komparatif sendiri memiliki dasar dari teori anatomi yang dipadukan dengan teori evolusi, yang berisi pernyataan bahwa semua makhluk vertebrata (bertulang punggung) berasal dari nenek moyang yang sama, yang dibuktikan dengan adanya kesamaan kerangka dasar tubuh makhluk-makhluk dalam golongan tersebut.

c. Semiotika

Semiotika merupakan ilmu (teori) tentang lambang dan tanda. Teori ini digunakan untuk menjelaskan konsep dari cara sebuah ilmu berpindah secara komunikatif dari seorang individu kepada individu lainnya yang memiliki pola pikir yang berbeda (Parmentier, 1994:3). Semiotika sendiri merupakan ilmu pengetahuan mengenai tanda milik C.S. Pierce. Meskipun ada pula ilmuan lainnya (Ferdinand de Saussure) yang menciptakan teori yang serupa, namun terdapat perbedaan istilah dari ilmu yang mereka ciptakan. Di saat Pierce menggunakan istilah semiotika (*semiotics*) sebagai nama teorinya, Saussure sendiri memberi nama teorinya semiologi (Berger, 2010:4). Teori Semiotika pada penciptaan

karya ini digunakan sebagai penjelas atas simbol-simbol yang disertakan di dalam penciptaan karya-karya ini.

2. Metode Penciptaan

Di dalam menciptakan karya ini, metode dasar penciptaan yang digunakan adalah metode “3 tahap 6 langkah” milik Gustami. Dasar dari metode ini ialah dengan: bereksplorasi untuk mencari referensi, baik bentuk maupun teori sebagai tahapan pertama. Tahapan kedua dengan penetapan tema dari rancangan karya hingga terciptanya beberapa rancangan alternatif untuk mencapai konsep bentuk yang paling matang. Pematangan konsep tersebut juga dapat dilakukan juga dengan membuat *prototype* dari rancangan tersebut. Pada tahapan terakhir dilakukanlah perwujudan karya yang pada akhir perwujudan tersebut dicarilah kekurangan-kekurangan yang masih ada pada karya tersebut sebagai referensi dalam rancangan karya selanjutnya (Gustami, 2006:11-14)

Pada tahapan pertama penciptaan karya ini, eksplorasi yang dilakukan diawali dengan pencarian inspirasi. Hal tersebut dilakukan dengan menjelajahi internet, menonton film-film layar lebar (contoh: *47 Ronin*) juga serial animasi yang memiliki desain-desain keberagaman wujud makhluk (contoh: serial *Digimon*, *Yu-Gi-Oh!*, *Battle Spirits Burning Soul*, *Ragnarok*), dan merenung. Setelah mendapatkan tokoh yang sesuai, tahap selanjutnya dilakukan dengan mencari literatur yang berkaitan dengan tema sebagai pegangan teoritik, sekaligus mencari dan memilah referensi visual yang telah didapatkan sebelumnya. Langkah ini kemudian dilanjutkan dengan pengamatan langsung relief dan ornamen

pada *qilin* untuk lebih mematangkan eksplorasi bentuk tokoh *qilin* tersebut. Di antara ornamen tersebut didapat pada bangunan-bangunan, seperti klenteng. Pada tahapan berikutnya, perancangan karya dengan pencarian sesuatu yang baru untuk mengisi kekosongan pada pencarian literatur dan hasil pengamatan yang tidak menemukan pengisi kekosongan tersebut. Langkah kedua dalam perancangan diawali dengan membuat sketsa bentuk tokoh terlebih dahulu. Hal ini dikarenakan bentuk tokoh ini jarang diwujudkan. Selain itu perancangan tokoh ini dilakukan untuk mewujudkan tokoh dengan ciri khas penciptanya. Tahapan selanjutnya dilakukanlah pembentukan karya dengan tanah liat. Hal ini dilakukan sekaligus untuk percobaan dalam pembuatan gelasir yang juga dilakukan pada miniatur atau *prototype* karya. Penggeseran langkah tersebut dilakukan untuk mengurangi penggunaan energi yang berlebih, sekaligus untuk mengurangi pemanasan global.

