QILIN, MAKHLUK MITOLOGI CHINA, DALAM KARYA KERAMIK

JURNAL KARYA SENI

Abibawa Wicaksana

NIM:1211638022

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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Naskah Jurnal ini telah diterima oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 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 19810307 200501 2 001

Mengetahui
Ketua Jurusan Kriya
Selaku Ketua Tim Pembina Tugas Akhir

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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

QILIN, MAKHLUK MITOLOGI CHINA, DALAM KARYA KERAMIK
Oleh: Abibawa Wicaksana

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

ABSTRACT

Qilin is a mythical creature that was created thousand years ago, and has evolved several times since then. With various symbolic meaning related to this creature, someone can just create a new meaning just by recombining them. The only problem is that since the creature itself came from an ancient culture, there are so many different descriptions about the shape this creature, which can be led into an "extinction" of the culture itself.

To attract the attention of people in modern times, the basics comparative anatomy was used as the basic guidelines in the redesign before creating these artworks. This approach was used to create a new *qilin* figure that has a shape that's not ornamentic but more realistic, a shape that's more acceptable by common sense. However, some traditional chinese symbols known as *Wu-Xing* (Five Elements) was still used in the creation of these artworks.

As the result, eight ceramic artworks was created. The marrige of modern design theories and tradition symbols created non-ornamentic or semi-realistic dog-like creatures. But although the dog-like-qilin doesn't look like something traditional, the traditional values still remains within the artworks. Not just by the name or the basic characteristics of the creature but also by the chosen colors that was used, colors like red, green, yellow, black and white which represent the five elements in chinese belief.

Keyword: *Qilin,* Chinese Symbols, Comparative Anatomy, Artwork

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

A. Latar Belakang Penciptaan

1. 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.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

2. Rumusan dan Tujuan Penciptaan

a. 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*?

b. Tujuan Penciptaan

1) Menyampaikan pesan-pesan dalam penciptaan karya-karya keramik bertemakan *Qilin*.
2) Menjelaskan cara mewujudkan karya seni berbahan keramik yang bertemakan *Qilin*.

3. Teori dan Metode Penciptaan

a. Sumber Penciptaan

Qilin (pada bahasa China ditulis 麒麟; terkadang juga ditulis *Kilin* atau *Ch'i-lin*; di dalam bahasa Jepang disebut *きりん atau キリン* (dibaca *Kirin*); di dalam bahasa Korea disebut 기린 (dibaca *Girin*) dalam bahasa Inggris dapat disebut dengan *Dragon-horse* ataupun *Chinese-Unicorn*) merupakan salah satu makhluk mitos dari China. Wujud yang dimilikinya bersifat *chimeric* (bersifat seperti *chimaera*; memiliki bentuk tubuh yang berupa campuran beberapa jenis makhluk hidup) atau dapat juga disebut *hybrid*. Namun, terdapat banyak deskripsi mengenai bentuk makhluk ini yang semuanya berbeda-beda. Di antaranya ada yang menyebutkan makhluk ini memiliki bagian-bagian tubuh campuran antara seekor rusa dan seekor rubah dengan memiliki sebuah tanduk di atas kepalanya (Coleman, 2007: 211). Terkadang disebut juga berupa campuran bentuk kuda dan seekor naga (*Long/Lung*) dengan api yang keluar dari kaki-kakinya (Coleman, 2007:1061). Selain itu juga disebut sebagai seekor rusa bertanduk satu dengan kaki kuda (Roberts, 2010: 102) ataupun juga seekor rusa berekor banteng, dengan tubuh bersisik ikan, kaki yang masing-masing memiliki lima buah jari, dan tanduk yang tertutupi oleh bulu/rambut singa (Eberhard, 2006: 379-381). Ada pula yang menggambarkannya sebagai seekor anjing yang memiliki rambut singa, ekor banteng, dan sebuah tanduk di atas kepalanya (Roberts, 2010:104).

Di antara semua deskripsi yang ada, yang sering memunculkan perbedaan pendapat terdapat pada deskripsi jumlah tanduk yang dimiliki seekor *qilin*. Hal tersebut dikarenakan meskipun disebutkan bahwa ia hanya memiliki satu buah tanduk (alasan yang menjadikannya disebut *Chinese Unicorn*), namun ada pula yang menyebutkan bahwa qilin memiliki dua ataupun tiga buah tanduk (Eberhard 2006: 379-381).

Di dalam namanya, sebutan *qilin* merupakan gabungan dua kata, *qi* (*ki* atau *ch'i*) yang merupakan sebutan untuk *qilin* jantan, dan *lin* yang merupakan sebutan untuk *qilin* betina. Di dalam arsip-arsip kuno digambarkan bahwa para *qi* memiliki ciri-ciri berkaki singa dengan tubuh yang berbulu lembut. Pada sisi yang lain, para *lin* digambarkan dengan ciri-ciri berkaki kuda dan tubuh yang bersisik (Roberts, 2010:102).

b. Teori Penciptaan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

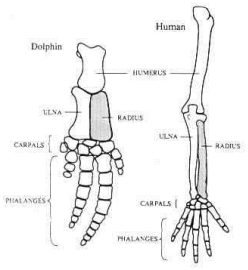
Di dalam Penciptaan karya-karya ini, digunakan beberapa teori dasar sebagai pendekatan penciptaan karya.Untuk mencapai adanya nilai-nilai estetis di dalam karya, digunakan pendekatan estetika formalisme di dalam penciptaan karya-karya ini. Pendekatan ini dipilih dikarenakan adanya pendapat Clive Bell (via Cahn & Meskin, 2008:267) yang menyebutkan bahwa mereka yang tidak memiliki rasa terhadap bentuk (*form*) akan merasa tersesat bagai pengidap tuna rungu yang mencoba menikmati sebuah konser.

Menurut Clive Bell (via Cahn & Meskin, 2008:261-269), rangsangan estetis yang diberikan oleh sebuah karya seni (rupa) dimunculkan oleh unsur yang pada umumnya dimiliki oleh semua karya seni (rupa), yaitu unsur-unsur yang terlihat dari karya tersebut (seperti garis, warna, bentuk). Khusus pada bentuk pada sebuah karya seni, bentuk tersebut dapat berasal dari beberapa faktor yang bervariasi. Ada yang berasal dari dunia nyata seperti dari alam maupun benda-benda ciptaan manusia, ada yang berasal dari peralatan yang digunakan, ada pula yang berasal dari sesuatu yang tidak dapat ditemukan di dunia (Feldman, 1967:234).

Untuk mewujudkan bentuk tubuh yang ideal, digunakan pendekatan anatomis di dalam penciptaan karya-karya ini. Dikhususkan pada bentuk makhluk fantasi, termasuk di antaranya makhluk mitologi yang tidak dapat ditemukan di dunia, dibutuhkan landasan ilmu yang benar supaya karya tersebut terlihat hidup. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Fabry (2005:14) bahwa di dalam penciptaan karya seni dengan tokoh fantasi, tugas sang seniman adalah untuk menjadikan sesuatu yang tidak nyata tersebut terlihat meyakinkan. Dasar dari penciptaan karya fantasi adalah imajinasi yang dikombinasikan dengan landasan anatomi yang baik. Di dalam penggunaan anatomi, terutama sebagai dasar pembentukan karya seni, terdapat dua hal penting yang menjadi dasar dari bentuk tubuh, yaitu kerangka tubuh dan otot (Goldfinger, 2004:8).

Khusus pada makhluk fantasi (mitos) yang bersifat *hybrid*, dibutuhkan deskripsi anatomis yang beragam yang kemudian disatukan di dalam satu tubuh. Supaya penggabungan tersebut tidak terlihat acak-acakan, dibutuhkan teori anatomi komparatif di dalam penyusunannya. Anatomi komparatif merupakan ilmu mengenai perbandingan kerangka makhluk hidup (fauna) yang merupakan hasil dari penelitian seorang ilmuan bernama Pierre Belon. Dari hasil penelitiannya, Belon menulis sebuah buku berjudul *L'Histoire de la Nature des Oyseaux* (*Natural History of Birds*/Sejarah Alami Burung). Kesimpulan dari isi buku tersebut adalah bahwa semua vertebrata (hewan bertulang punggung) memiliki dasar kerangka yang sama. Sebagai contoh, pada tangan manusia, kaki depan seekor kuda, sirip mamalia laut (anjing laut, ikan paus, ikan lumba-lumba) dan sayap pada burung dan kelelawar, semuanya memiliki jenis-jenis kerangka yang sama, yaitu *Humerus*, *radius*, *ulna*, *carpal*, *metacarpal* dan *phalange* (Allaby, 2010:104-106).

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



Gb.1. Komparasi Kerangka Tangan Manusia dengan Sirip Lumba-Lumba

Dikhususkan pada *qilin* pada penciptaan karya ini, dikarenakan sifat bentuk tubuhnya yang *hybrid*, dibutuhkan beberapa deskripsi anatomis sebagai pembanding, seperti anjing, kuda, dan manusia. Anjing dipilih dikarenakan adanya kemudahan dalam menemukan sosok nyata dari makhluk tersebut. Kuda dipilih dikarenakan adanya deskripsi mengenai bentuk kaki *qilin*, khususnya pada *qilin* betina yang disebut memiliki kaki kuda. Manusia, khususnya yang berjenis-kelamin betina (wanita), dipilih dikarenakan banyaknya sosok *qilin* betina (karena bersisik) yang diwujudkan di masyarakat.

Anjing merupakan satwa yang kini umum dijadikan sebagai satwa domestik (peliharaan). Penggunaan bagian tubuh hewan ini dikarenakan adanya zaman saat *qilin* diwujudkan dengan bentuk tubuh serupa tubuh anjing. Selain itu, anjing merupakan binatang yang mudah ditemukan dibandingkan satwa lainnya. Secara anatomis, bentuk tubuh anjing, baik anjing liar maupun anjing hasil pembiakan, memiliki ciri-ciri fisik yang sama. Di antaranya terdapat bentuk tengkorak yang memanjang, dengan moncong yang mengecil. Terdapat juga taring yang berukuran besar beserta gigi-gigi yang tajam. Telinga besar dengan 2 jenis bentuk yang berbeda, di antaranya ada yang kaku meruncing ke atas, ada juga yang menggantung. Dadanya cenderung besar memanjang, baik panjang dari atas ke bawah juga panjang dari depan ke belakang. Pada setiap kaki depan terdapat 5 jari, dan 4 jari pada setiap kaki belakang. Terakhir, terdapat pula ekor yang memanjang, tidak jarang berbulu lebat (Goldfinger, 2004:132).

Berlanjut pada kaki kuda, secara umum kuda memiliki bentuk kaki dengan deskripsi sebagai berikut: ujung kaki yang berjari tunggal, berkuku lebar, berbentuk simetris, dan keras seperti tanduk. Di saat berdiri, kaki ini selalu bertumpu dari pangkal kaki hingga ujung jari (Goldfinger, 2004:112). Bentuk kuda yang dapat dijumpai sekarang tidaklah sama seperti kuda yang ada sekitar 40 hingga 60 juta tahun yang lalu. Dikenal dengan nama *Hyracotherium* atau *Eohippus*, binatang yang merupakan kuda purba ini hanya memiliki tinggi 20 cm (hingga bahu), panjang 60 cm, dan juga memiliki 4 jari pada kaki depannya dan 3 jari di kaki belakangnya. Dengan berjalannya waktu, dengan munculnya berbagai spesies kuda dengan ukuran yang bertambah, jumlah jari yang dimiliki kuda purba pun ikut berkurang. Salah satu contohnya adalah *Messohippus* yang memiliki tinggi 60 cm (hingga bahu), dan 3 jari pada setiap kakinya. Pada masa di antara keberadaan *Messohippus* dengan sekarang (sekitar 10 juta tahun yang lalu), terdapat pula kuda purba yang diberi nama *Merrychipus* yang meskipun masing-masing kakinya masih memiliki 3 buah jari, hewan purba ini hanya menggunakan 1

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

jari saja untuk bertumpu pada setiap kakinya (Dixon *et al*., 1988:256-257; Alderton, 1995:18).

Selain bagian-bagian yang telah disebutkan, terdapat pula deskripsi bentuk manusia. Terdapat beberapa pendapat mengenai proporsi ideal ukuran manusia. Di antaranya ada yang berpendapat bahwa proporsi ideal atau standar ukuran tubuh manusia (dewasa) memiliki ukuran delapan kali ukuran kepala atau delapan kali jarak dari siku hingga ketiak. Secara singkat, tubuh manusia memiliki porsi 1/8 bagian untuk kepala, 3/4 bagian untuk leher hingga selangkangan, dan 4/8 bagian untuk sisanya (selangkangan hingga ujung kaki) (Rohman, 2010:28). Terdapat pula yang menyebutkan standar proporsi tubuh manusia adalah 7,5 ukuran kepala untuk dewasa, yang skalanya lebih kecil saat lebih muda, seperti 6-7 ukuran kepala saat remaja, dan 4 hingga 6 ukuran kepala pada anak kecil (Peck, 1951:216). Pada bentuk fisiknya, secara garis besar, karakter bentuk tubuh pria dan wanita cukup menonjol. Selain ukuran tubuh pria yang cenderung lebih besar, dari bagan-bagian tubuh pun banyak memiliki perbedaan. Di antaranya terdapat pada otot (yang pada tubuh pria lebih besar dan berbentuk), kulit (pada pria terlihat lebih kasar dibandingkan wanita), bentuk dada (yang pada wanita terdapat payudara), pinggul (pada tubuh wanita cenderung lebih lebar), dan lain sebagainya (Rohman, 2010:26-33).

Sebagai pelengkap, digunakan juga semiotika sebagai salah satu pendekatan dalam penciptaan karya-karya ini. Pendekatan ini digunakan karena banyaknya simbol di dalam penciptaan karya-karya ini yang berasal dari simbol-simbol tradisional China. Sebagai salah satu contoh terdapat *Wu Xing* (lima unsur) yang merupakan salah satu adat di China yang berdasarkan filosofi kehidupan beranggapan bahwa segala yang ada di kehidupan ini terbagi 5 dan semuanya saling terkait, dan setiap bagiannya diwakilkan oleh suatu warna (Eberhard, 2006:127). Sebagian dari rangkaian simbol tersebut dapat dicontohkan sebagai berikut: warna hijau adalah simbol dari bentuk persegi (panjang) horizontal, elemen kayu, rasa marah, hewan bersisik, arah timur, naga hijau (*Qing-Long*), *Yang* kecil; warna merah adalah simbol dari bentuk segitiga, elemen api, rasa gembira atau terkejut, hewan berbulu (bulu dalam arti bulu unggas), arah selatan, burung merah (*Zhu-Que*), *Yang* besar; warna kuning adalah simbol dari bentuk kubus, elemen tanah, rasa simpati atau cinta, hewan telanjang (kulit), arah pusat, naga kuning (*Huang-Long*), keseimbangan *Yin* dan *Yang*; warna putih adalah simbol dari bentuk lingkaran, elemen logam, rasa sedih, hewan berbulu (bulu dalam arti rambut), arah barat, harimau putih (*Bai-Hu*), *Yin* kecil; warna hitam adalah simbol dari bentuk bergelombang (naik-turun), elemen air, rasa takut, hewan bercangkang (tertutup), arah utara, kura-kura hitam (Xuan-Wu), *Yin* besar (Setiawan, 1998:62 & 100). Dari rangkaian yang telah menjadi kesepakatan tersebut, setiap tanda yang terdapat pada salah satu rangkaian merupakan simbol dari tanda lainnya, sebagai contoh: warna hitam merupakan simbol elemen air. Dikhususkan pada *qilin*, sosoknya yang oleh beberapa pihak dianggap sebagai perwakilan (ikon) dari "hewan yang berbulu", menggantikan *Bai-Hu* (Coleman, 2007:385).

Terlepas dari makna simbolik di dalam *Wu Xing*, sosok *qilin* juga menjadi salah satu simbol dari *Kao-Yao*, sosok yang diyakini sebagai hakim

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

dunia bawah yang juga dikenal sebagai sosok yang selalu tegas dalam menegakkan keadilan (Coleman, 2007:211). Hal tersebut dikarenakan sosok *Kao-Yao* yang dikisahkan memelihara seekor *qilin* untuk membantunya dalam mengadili jiwa-jiwa mereka yang telah meninggal dunia atas dosa-dosa yang telah mereka perbuat (Coleman, 2007:562). Hal tersebut dikarenakan sifat yang dimiliki *qilin* yang agresif terhadap siapapun yang memiliki hati yang kotor (memiliki niat yang buruk ataupun dosa) (Roberts, 2004:65). Sifat agresif tersebut dikarenakan sosok *qilin* memiliki kemampuan untuk mengetahui semua yang telah dan akan terjadi (Roberts, 2010:102).

c. 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 dilanjut 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.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

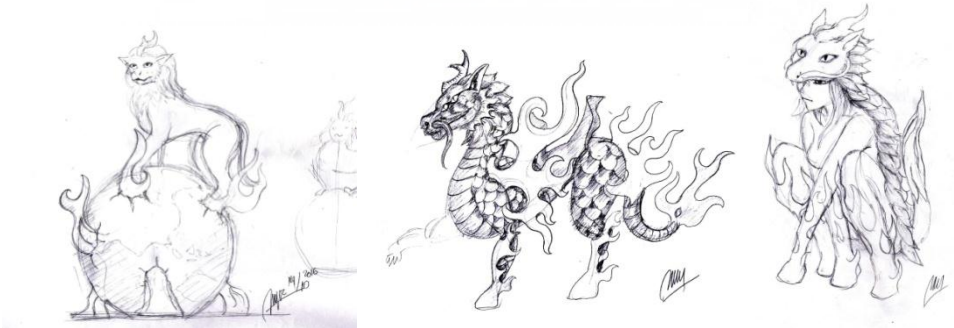
B. Hasil dan Pembahasan

1. Data Acuan dan Rancangan

Didalam Penciptaan karya ini, digunakan data-data acuan visual yang telah disesuaikan dengan landasan tekstual yang telah ditentukan sebelumnya. Acuan-acuan ini diperoleh dari beberapa sumber, di antaranya ada yang berasal dari buku, internet, dan juga hasil dokumentasi pribadi.

Gb.2. Data Acuan

Data-data visual yang telah diilih ini kemudian dikumpulkan dan dianalisis secara visual dan structural sehingga menjadi sketsa rancangan.



Gb.3. Sketsa Rancangan

2. Proses

Di dalam pembentukan karya-karya yang diciptakan ini digunakan teknik pinch sebagai teknik utama pembentukan. Teknik ini digunakan untuk menjaga

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

orisinalitas karya dan menjadikan karya ini lebih eksklusif. Pada sisi yang lain, penggunaan teknik ini membutuhkan waktu yang lebih lama yang digunakan untuk menunggu tanah liat supaya menjadi lebih keras sebelum dilanjutkan pada pembentukan selanjutnya. Pada waktu menunggu badan tanah mengeras, dilakukanlah pemasangan dekorasi (seperti bulu dan sisik) yang harus dipasang sebelum karya dilanjutkan (biasanya sebelum ada 2 bagian yang disambung) ataupun dikeringkan (untuk menghilangkan kandungan air sebelum karya dibakar.

Pembakaran karya keramik ini dilakukan sebanyak 2 kali. Yang pertama disebut dengan pembakaran biscuit yang mencapai suhu 800ºc. Pembakaran ini dilakukan untuk mempermudah pemasangan gelasir pada karya. Setelah gelasir diaplikasikan pada karya, dilakukanlah pembakaran kedua yang mencapai suhu 1190ºc. Suhu yang lebih tinggi ini untuk memperpadat badan keramik sekaligus melelehkan bahan gelasir.

3. Hasil

Gb. 4. Hasil Karya

Penciptaan karya tugas akhir bertemakan *Qilin* ini merupakan karya-karya keramik yang diciptakan dengan mewujudkan figur-figur *qilin* dan figur-figur manusia dengan beberapa bagian tubuh yang menyerupai bagian tubuh *qilin*. Meskipun sosok yang diciptakan merupakan sosok mitologis atau makhluk fantasi, dalam perwujudan sosok-sosok dalam penciptaan karya-karya ini dilakukan dengan mempertimbangkan ilmu-ilmu seperti anatomi komparasi yang merupakan ilmu penggabung antara teori anatomi dengan teori evolusi. Pendekatan ini digunakan dengan beberapa tujuan, di antaranya untuk mencapai kesesuaian proporsi tubuh dari makhluk ini. Kesesuaian proporsi tubuh itu juga digunakan dengan tujuan supaya tercapai wujud yang cukup meyakinkan mengenai keberadaan makhluk ini.

Makna-makna simbolis yang terkandung pada karya-karya ini sebagian besar diambil dari nilai-nilai simbolik dari filsafat China *Wu-Xing.* Simbol-simbol tersebut dapat dilihat dari pemilihan warna yang diaplikasikan pada karya, dan juga pada beberapa karya menggunakan permukaan kulitnya sebagai simbol. Simbol-simbol tersebut di antaranya: warna hijau dan sisik yang menggambarkan amarah; warna merah dan api yang menggambarkan rasa gembira maupun rasa terkejut; warna kuning dan kulit yang menggambarkan rasa simpati dan cinta, dan juga sebagai simbol keseimbangan; warna putih dan bulu sebagai simbol kesedihan; dan warna hitam dan cangkang sebagai simbol ketakutan. Nilai-nilai simbolik lainnya terdapat pada sosok *qilin* itu sendiri yang merupakan simbol-simbol dari sifat-sifatnya yang mengetahui semua dan suka melakukan penilaian sesuai dengan pengetahuannya tersebut. Sifat ini digunakan untuk menggambarkan sifat keras kepala, sifat-sifat mereka yang “merasa benar sendiri”.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb.5. Karya 1

Gb.6. Karya 2

Gb.7. Karya 3

Karya 1 memiliki judul "Hancur Karenanya". Karya ini menggambarkan planet bumi yang berlahan mulai hancur, dengan sosok *qilin* yang sedang menungganginya. Makna karya ini adalah bahwa dunia sekarang ini, secara berlahan tapi pasti, mulai rusak akibat adanya amarah yang menungganginya. Rasa amarah itu sendiri diakibatkan oleh adanya keegoisan dalam membuat penilaian atau adanya perasaan merasa benar sendiri.

Karya 2 berjudul "Menahan Diri". Pada karya ini digambarkan sesosok *qilin* dengan posisi yang tanggung, antara duduk dan berdiri. Dengan warna hijaunya yang menggambarkan amarah sekaligus pose dan ekspresi yang belum menunjukkan kemarahannya. Karya ini menceritakan reaksi atas apa yang dilihat sosok ini setelah terbangun dari tidur panjangnya. Makna karya ini adalah bahwa setua apapun seseorang, sedewasa apapun dia, pasti akan ada saatnya kesabarannya akan hilang termakan emosi (amarah).

Karya 3 berjudul "Kamuflase". yang menggambarkan sosok manusia-*qilin* yang sedang mengenakan jubah yang membuatnya terlihat seperti *qilin*. Meskipun ia tidak memiliki pikiran yang netral (digambarkan dengan tubuh berlapis kulit/telanjang dan warna tanah), ia dengan memaksa diri mengikuti tampilan kaum lainnya yang dengan menggebu-gebu penuh amarah (digambarkan dengan sisik dan warna hijaunya) menyatakan pemikiran-pemikiran tertentu. Secara keseluruhan, karya ini menggambarkan keadaan orang-orang yang lebih sering berpenampilan seperti orang lain hanya demi alasan-alasan tertentu, misalnya, hanya untuk mencari selamat.

C. Kesimpulan

Semua hal di dunia ini dengan perlahan pasti akan mengalami perubahan tanpa terkecuali, termasuk yang dialami oleh *qilin*. Perubahan tersebut dapat menuju ke arah yang positif, namun juga dapat juga berubah ke arah yang negatif. Perubahan tersebut juga dapat mengubah sesuatu yang awalnya merupakan sesuatu yang biasa saja menjadi sesuatu yang ditolak keberadaannya oleh masyarakat karena dianggap tabu. Padahal, di antara berbagai hal yang pada zaman sekarang dianggap tidak layak untuk dipertontonkan, banyak yang merupakan kebudayaan tradisional.

Sebagai karya yang diciptakan menggunakan sosok tradisional, karya-karya ini juga beradaptasi dengan perkembangan zaman. Adaptasi tersebut muncul dari perwujudan desain karya yang menggunakan teori-teori modern, seperti: teori anatomi (komparatif) dan teori evolusi. Selain itu juga terdapat pengaruh-pengaruh dari karya-karya populer yang terdapat pada zaman sekarang.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Supaya nilai simbolislnya tidak hilang ditelan modernitas, digunakan warna-warna yang telah disesuaikan dengan tradisi di China (disesuaikan dengan simbol-simbol *Wu-Xing*). Kombinasi tersebut menghasilkan karya yang meskipun menggunakan tokoh dan simbol-simbol tradisional, kesan tradisional yang seharusnya dimilikinya tidak terlalu terasa.

Pada sisi yang lain, karya-karya ini memiliki beberapa kekurangan yang muncul akibat kesalahan-kesalahan teknis penciptaan. Beberapa di antaranya terdapat pada adanya retak pada badan karya yang dihasilkan dari adanya salah perhitungan titik tumpuan beban pada karya. Beberapa kesalahan tersebut juga diakibatkan oleh adanya perpindahan titik tumpu yang diakibatkan oleh susut muai badan tanah pada karya. Selain itu, terdapat juga kesalahan pada penbentukan karya yang mengakibatkan adanya kesulitan pada pengaplikasian gelasir pada karya. Kesalahan tersebut berada pada bagian-bagian detail (contohnya detail api) yang tidak dipisah-pisah. Hal ini mengakibatkan pengaplikasian gelasir pada karya-karya hanya dapat dilakukan dengan teknik kuas yang berakibat pada kurang ratanya gelasir pada karya.

Daftar Pustaka

Alderton, David. (1995), *POCKETS: HORSES,* Dorling Kindersley ltd., London.

Allaby, Michael. (2010), *Animals: From Mythology to Zoology,* Facts on File Inc., New York.

Cahn, Steven M., & Aaron Meskin. (2008) *Aesthetics: A Comprehensive Anthology,* Blackwel Publishing, Victoria.

Coleman, J.A..(2007), "Ch'i-Lin", *The Dictionary of Mythology, an A-Z of Themes, Legends, and Heroes,* Arcturus, London.

_____.(2007), "Four Auspicious Animals", *The Dictionary of Mythology, an A-Z of Themes, Legends, and Heroes,* Arcturus, London.

_____.(2007), "Kao-yao", *The Dictionary of Mythology, an A-Z of Themes, Legends, and Heroes,* Arcturus, London.

_____.(2007), "Pai Hu", *The Dictionary of Mythology, an A-Z of Themes, Legends, and Heroes,* Arcturus, London.

_____.(2007), "Unicorn", *The Dictionary of Mythology, an A-Z of Themes, Legends, and Heroes,* Arcturus, London.

Dixon, Dougal, Barry Cox & R.J.G. Savage & Brian Gardine. (1988), *The Macmillan Illustrated Encyclopedia of Dinosaurs and Prehistoric Animals, A Visual of Who's Who of Prehistoric Life*, Macmillan Publishing Company, New York

Eberhard, Worlfram. (2006), "Animal", *A Dictionary of Chinese Symbols, Hidden Symbols in Chinese,* Taylor & Francis e-Library.

_____. (2006), "Five", *A Dictionary of Chinese Symbols, Hidden Symbols in Chinese,*Taylor & Francis e-Library.

_____. (2006), "Qi-lin", *A Dictionary of Chinese Symbols, Hidden Symbols in Chinese*, Taylor & Francis e-Library.

Fabry, Glenn. (2005), *Anatomy for Fantasy Artists*, Barron's, New York.

Feldman, Edmund Burke. (1967), *Art as Image and Idea*, Prentice-Hall Inc., New Jersey.

Goldfinger, Eliot. (2004), *Animal Anatomy for Artists*, Oxford University Press, New York.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gustami, SP..(Desember 2006), "'Trilogi Keseimbangan Ide' Dasar Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis" dalam *Dewa Ruci, Jurnal Pengkajian & Penciptaan Seni*, BP ISI Surakarta, Surakarta.

Peck, Stephen Rogers. (1951) *Atlas of Human Anatomy for the Artist*, Oxford University Press, New York.

Roberts, Jeremy. (2010), *Chinese Mythology - A to Z*, Chelsea House, New York.

_____. (2004), *Japanese Mythology - A to Z*, Facts On File Inc., New York.

Rohman, Irfan Abdul. (2010), *Panduan Menggambar Manusia Menggunakan Media Pensil*, Penerbit Andi, Yogyakarta.

Setiawan, Dian. (1998), *Logika Feng Shui Buku Ketiga, Formasi Atap yang Selaras dengan Alam*, Elex Media Komputindo, Jakarta.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta