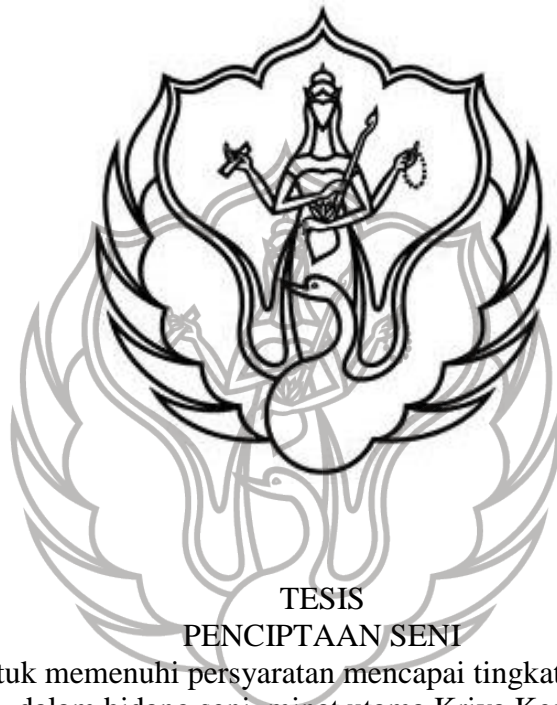


PENCIPTAAN KARYA KERAMIK: REDESAIN ANATOMI QILIN

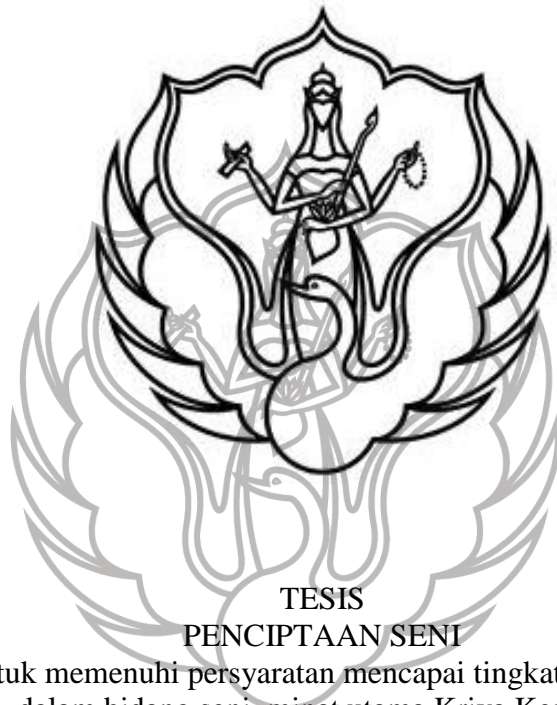


TESIS
PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi persyaratan mencapai tingkat magister
dalam bidang seni, minat utama Kriya Keramik

Abibawa Wicaksana
NIM:1821147411

PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021

PENCIPTAAN KARYA KERAMIK: REDESAIN ANATOMI QILIN



TESIS
PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi persyaratan mencapai tingkat magister
dalam bidang seni, minat utama Kriya Keramik

Abibawa Wicaksana
NIM:1821147411

PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021

**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

**PENCIPTAAN KARYA KERAMIK:
REDESAIN ANATOMI QILIN**

Oleh:

Abibawa Wicaksana


NIM: 1821147411

Telah dipertahankan pada tanggal 15 Juni 2021
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari


Pembimbing Utama,

Penguji Ahli,


Dr. Noor Sudiyati, M.Sn.


Dr. Supriawoto, M.Hum.

Ketua Tim Penilai


Dr. Koes Yuliadi, M.Hum.

Yogyakarta,

06 JUL 2021

Direktur,


Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.

NIDN: 0023107201

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 5 Juli 2021
Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Abibawa W'.

Abibawa Wicaksana
1821147411

CERAMIC ART CREATION: QILIN ANATOMICAL REDESIGN

Written Project Report

Composition and Research Program

Post-Graduate Program of Indonesia Institute of Arts Yogyakarta, 2021

By Abibawa Wicaksana

ABSTACT

Since the beginning of time, people has created a lot of myths, including stories about mythical creatures. These creatures used in their stories sometimes are depicted in a bizzare form. Nowadays these creatures are mostly seen only as an imaginative figure, even though many has been proven to be real. This imaginative branding towards them made many artists and designers adapt these creatures into a more modern yet more extreme form making them more impossible to exist. And sometimes they seek more into the imaginative side, ignoring some points that may make these creatures to have a form that make sense. In this creative research, I used the Chinese mythical creature, *Qilin*, as an example on what I'm on about. Due to the amount of scaly details used, these creatures are usually depicted into a reptilian (dragonic) form, although the only reptilian thing on its description is only its scales.

To recreate this creature into a non-dragonic form, the creative research started by identifying every single animal that it's body part is described as the *qilin*'s body part or those who may be used as a substitute. Some of them than was selected, with some of these selected parts being modified, to then be assembled into one new anatomical design. The design itself is then evaluated by transferring it into a 3D form by using clay.

As the result, the redesign of the *qilin* has succeeded to prove that the *qilin* may be created in a non-reptilian form. By using pangolin scale-like hair, a mammal formed *qilin* with skin and lots of fur but also scaly turns out to be not only just good aesthetically, but also to be more realistic.

Keywords: *Qilin, Mythological Creatures, Redesign, Ceramics*

PENCIPTAAN KARYA KERAMIK: REDESAIN ANATOMI QILIN

Pertanggungjawaban Tertulus
Program Penciptaan dan Pengkajian Seni
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2021

Oleh. Abibawa Wicaksana

ABSTRAK

Di dunia ini terdapat banyak sekali jenis hewan mitos. Pada umumnya, hewan mitos diwujudkan dengan bentuk yang aneh. Meskipun dianggap sebagai sesuatu yang tidak nyata, hewan dalam mitos juga telah beberapa kali terbukti sebagai hewan nyata (seperti *kraken*, *mamantu*, dan lain sebagainya). Anggapan bahwa semua makhluk mitos merupakan sesuatu yang tidak nyata ini menjadikan banyak hewan mitos yang diadaptasi ke karya-karya yang diwujudkan ke bentuk yang lebih ekstrem, ataupun dibuat mengarah ke bentuk-bentuk tertentu dikarenakan terdapat deskripsi bentuk yang menyimpang. Sebagai reaksi dari arah-arah yang menyimpang tersebut, muncullah keinginan untuk merancang ulang bentuk makhluk mitos sehingga bentuknya lebih masuk akal, dengan menggunakan *qilin* sebagai objeknya. Khusus pada *qilin*, permasalahan yang dimilikinya adalah perwujudannya yang seringkali dibuat seperti hewan reptilia (naga) meskipun satu-satunya deskripsi bentuk tubuhnya yang sesuai dengan bentuk reptilia hanyalah sisik.

Proses redesain yang dilakukan dimulai dari mengidentifikasi deskripsi bagian-bagian tubuh *qilin* secara tekstual beserta kemungkinan-kemungkinan hewan dengan bagian tubuh yang mampu dijadikan pengganti setiap bagian tubuh dari *qilin*. Bagian-bagian tubuh tersebut kemudian dipilih yang dianggap sesuai, dimodifikasi apabila dibutuhkan, dan disusun ulang sehingga menjadi sebuah kesatuan rancangan bentuk tubuh *qilin* yang baru. Rancangan tersebut kemudian diuji dengan mewujudkan ke dalam bentuk tiga dimensi dengan menggunakan media tanah liat (keramik).

Hasil dari pengujian rancangan (perwujudan karya) yang dilakukan berhasil membuktikan bahwa *qilin* tidak harus diwujudkan ke dalam bentuk reptilia. Dengan menggunakan bentuk sisik yang terinspirasi dari sisik trenggiling pada punggungnya, terbukti bahwa sangatlah mungkin untuk mewujudkan *qilin* ke dalam bentuk bercirikan hewan mamalia.

Kata Kunci: *Qilin, Makhluk Mitologi, Redesain, Keramik*

KATA PENGANTAR

Laporan tugas akhir berjudul “Penciptaan Karya Keramik: Redesain Anatomi *Qilin*” beserta delapan karya yang menyertainya, merupakan syarat kelulusan jenjang S-2 Program Studi Penciptaan 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. Noor Sudiyati, M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya dalam pengerjaan Tugas Akhir ini;
2. Dr. Supriaswoto, M.Hum. selaku penguji ahli pada sidang Tugas Akhir ini;
3. Dr. Koes Yuliadi, M.Hum. selaku ketua tim penilai pada sidang Tugas Akhir ini;
4. Semua bapak dan ibu dosen, pegawai, dan pejabat di Pascasarjana ISI Yogyakarta yang telah banyak membagikan ilmu dan/atau membantu memperlancar perjalanan saya selama menempuh jenjang S-2;
5. Studio Keramik Burat Kriasta beserta isinya, yang telah membantu proses pembakaran karya sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan;
6. Teman-teman, baik mereka yang menjadi mahasiswa di Pascasarjana ISI Yogyakarta ataupun tidak, yang telah membantu dalam meluangkan waktu untuk berdiskusi, maupun yang telah memberikan saran dan kritik dalam proses penciptaan ini.

Pada karya maupun laporan tugas akhir berupa penelitian penciptaan ini, masih terdapat beberapa kekurangan dan ketidak-sempurnaan. Meskipun demikian, semoga nilai-nilai positif yang terdapat pada laporan tugas akhir ini dapat dipetik manfaatnya dan dapat dijadikan penambah wawasan, terutama bagi para pencipta dan pengkaji seni.

Yogyakarta, 5 Juli 2021

Abibawa Wicaksana

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRACT.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang Penciptaan	1
B.Rumusan Ide Penciptaan	4
C.Orisinalitas	4
D.Tujuan dan Manfaat	9
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	10
A.Kajian Sumber Penciptaan	10
B.Landasan Penciptaan	11
C Konsep Perwujudan	17
BAB III. METODE PENCIPTAAN	20
A.Metode Penciptaan	20
B.Data Acuan	23
C.Rancangan Karya	31
D.Proses Pengerjaan	44
E.Kalkulasi Biaya	54
BAB IV. ULASAN KARYA	55
PENUTUP	60
A.Kesimpulan	60
B.Saran-Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kalkulasi Biaya	54



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gb.1. Perbandingan Contoh <i>Long</i> Tradisional dengan <i>Long</i> Modern.	3
Gb.2. Patung <i>Qilin</i> di Beijing	5
Gb.3. Relief <i>Qilin</i> di Klenteng Fuk Ling Miao	5
Gb.4. Beberapa Contoh Bentuk <i>Qilin</i> Modern Gaya <i>Dragonic</i> dari Desain Kartu <i>TCG</i>	6
Gb.5. Beberapa Contoh Bentuk <i>Qilin</i> Modern Gaya <i>Unicornic</i> dari Desain Kartu <i>TCG</i> ...	7
Gb.6. Cuplikan Kirin dalam Film 47 Ronin	7
Gb.7. Desain Kartu <i>TCG</i> “Qilin, Chimera of Serenity”	8
Gb.8. Komparasi Anatomi Kuda, Rusa, Sapi, dan Anjing	12
Gb.9. Trenggiling	14
Gb.10. Qilin di Forbidden City, China	24
Gb.11. Contoh Bentuk Muka Reptil (<i>Gecko</i>)	25
Gb.12. Beberapa Contoh Hewan dengan Mata Menghadap ke Depan	25
Gb.13. Tanduk Rusa	26
Gb.14. Tapal Kuda	27
Gb.15. Sapi	27
Gb.16. Perbandingan Anatomi Singa Jantan, Singa Betina, dan Kucing	28
Gb.17. Singa Jantan	29
Gb.18. Trenggiling	30
Gb.19. Variasi Sisik Ikan	30
Gb.20. Contoh Kucing <i>Sphynx</i>	31
Gb.21. Sketsa Pembanding atas Rancangan Tanduk	32
Gb.22. Sketsa Rancangan Penggunaan Tanduk	33
Gb.23. Sketsa Alternatif Rancangan Struktur Dasar Wajah 1~8	34
Gb.24. Sketsa Terpilih dan Pengembangan detail Kerutan	35
Gb.25. Sketsa Rancangan Teknis dan Bentuk dari Sisik	35
Gb.26. Sketsa-Sketsa Eksplorasi Anatomi	36
Gb.27. Sketsa Eksplorasi Pose	37
Gb.28. Sketsa Eksplorasi Pose	38
Gb.29. Eksplorasi Pose	39
Gb.30. Eksplorasi Pose	40
Gb.31. Sketsa Alternatif Bagian 1	41
Gb.32. Sketsa Alternatif Bagian 2	42
Gb.33. Sketsa Terpilih	43
Gb.34. Bahan-Bahan Bagian 1 (Tersusun Secara Berurutan)	44
Gb.35. Bahan-Bahan Bagian 2 (Tersusun Secara Berurutan)	45
Gb.36. Alat-Alat Bagian 1 (Tersusun Secara Berurutan)	46
Gb.37. Alat-Alat Bagian 2 (Tersusun Secara Berurutan)	47
Gb.38. Alat-Alat Bagian 3 (Tersusun Secara Berurutan)	48
Gb.39. Alat Cetak yang Dibuat	49
Gb.40. Proses Pembuatan Cetakan	50
Gb.41. Proses Pemberian Detail	52
Gb.42. Proses Pengeringan Karya	53
Gb.43. Proses Pembakaran	54
Gb.44. Hasil Karya	55
Gb.45. Karya 1	58
Gb.46. Karya 2.	59

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sepanjang hidupnya, setiap manusia pasti mengalami berbagai jenis pengalaman. Di antara pengalaman-pengalaman tersebut, banyak yang kemudian dibagikan ke manusia-manusia lainnya, baik yang diolah menjadi sebuah pemikiran, misalnya seperti ilmu pengetahuan, ataupun yang dibagikan begitu saja. Dari banyaknya pengalaman yang dibagikan tersebut, banyak yang kemudian berkembang menjadi cerita-cerita mitos.

Kata mitos sendiri berasal dari kata *muthos* dari bahasa Yunani kuno (sekitar tahun 700 sebelum masehi) yang memiliki makna ucapan. Ucapan yang dimaksud adalah ucapan yang berupa perintah, hinaan, ataupun cerita (berdasarkan ingatan atau pengalaman). Makna tersebut kemudian berkembang hingga ke masa sekarang yang menurut Oxford English Dictionary memiliki makna cerita tradisional yang mengandung nilai-nilai yang biasanya dibungkus dengan makhluk atau kekuatan supranatural. Meskipun disebutkan maknanya demikian, terdapat kebiasaan di masyarakat yang menganggap kata mitos makna sebagai sebuah kebohongan besar (Martin, 2016:1-5).

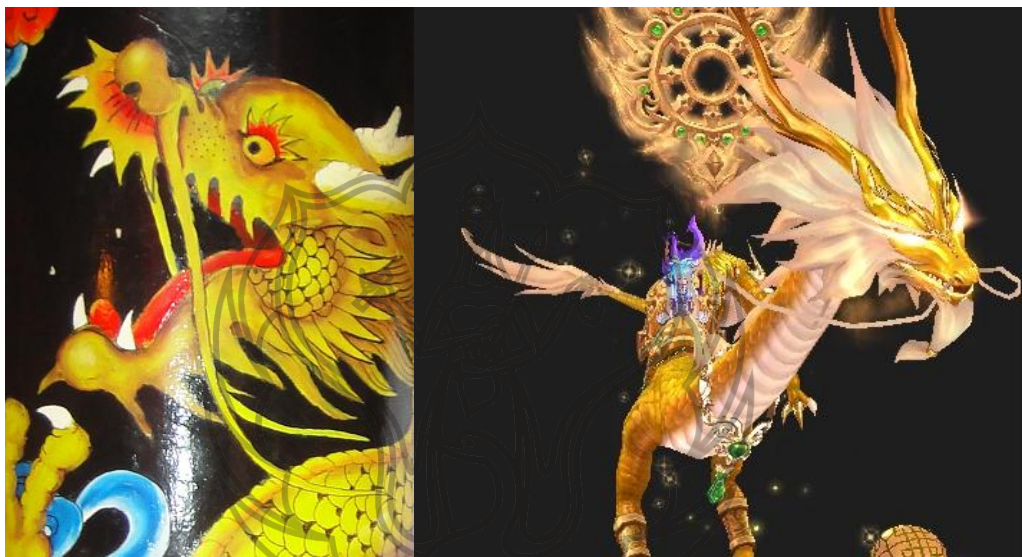
Meskipun banyak cerita mitos merupakan cerita buatan yang dibuat untuk menyebarkan pesan-pesan moral, terdapat pula beberapa cerita mitos (khususnya tentang makhluk mitos) yang muncul dari pengalaman yang tidak bisa dibuktikan kebenarannya dikarenakan satu dan lain hal (seperti skeptisisme terhadap niat mereka yang bercerita). Walaupun demikian, banyak pula di antara cerita-cerita

tersebut yang pada kemudian hari terbukti keberadaannya dan diakui sebagai kenyataan setelah sekian lamanya dianggap sebagai kebohongan atau cerita fiksi. Salah satu contohnya adalah keberadaan Kraken yang sering diceritakan sebagai monster laut berukuran sangat besar yang memiliki banyak tangan yang besar dan panjang dan suka menyerang kapal-kapal. Keberadaan hewan ini baru diakui kebenarannya secara sains pada tahun 1850an setelah terdapat seekor cumi-cumi raksasa yang terdampar di salah satu pantai di Denmark (Eberhart, 2002:292-284).

Dikarenakan banyaknya cerita mengenai hewan-hewan yang belum diketahui dan banyaknya yang kemudian ditemukan kebenarannya, terdapat mereka yang berusaha menemukan keberadaan makhluk-makhluk tersebut. Mereka kemudian menyebutkan bidang penelitian mereka sebagai Kriptozoologi yang berasal dari kata *kriptos*, *zoon*, dan *logos* yang berarti tersembunyi, hewan, dan buah pemikiran (ilmu) (Coleman & Clark, 1999:15-16). Namun, bidang keilmuan ini sering dianggap sebagai praktik *pseudoscience* dikarenakan metode yang sering dianggap kurang tepat (dan diakui bahwa terdapat beberapa yang memang demikian) (Coleman & Clark, 1999:18).

Terlepas dari potensi kebenaran atas keberadaan hewan-hewan mitos ini, dikarenakan terdapat banyak di antaranya yang deskripsi bentuknya kurang jelas dan keterbatasan pengetahuan pada zamannya, perwujudan karya-karya berbentuk makhluk-makhluk terkait juga memiliki bentuk kurang masuk akal (kontradiktif). Dikarenakan bentuknya tersebut, banyak yang kemudian dirancang ulang ke dalam bentuk yang dianggap lebih sesuai dengan pengetahuan terbaru. Salah satu di antaranya terdapat usaha untuk mengadaptasi bentuk-bentuk tersebut ke dalam

wujud baru yang disesuaikan dengan ilmu zoology. Salah satunya terdapat pada *long* (naga dari China). Dikarenakan bentuk dasarnya yang memiliki kecenderungan bentuk reptilia, dan tidak ada hewan reptil yang memiliki daun telinga, maka banyak di antara adaptasi bentuk ini yang menggambarkan *long* yang tidak memiliki daun telinga seperti bentuk tradisionalnya.



Gb.1. Perbandingan Contoh *Long* Tradisional dengan *Long* Modern.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi; Screenshot Game “Fantasy Frontier Online”)

Meskipun terdapat perancangan ulang yang memiliki hasil yang sesuai seperti yang terjadi pada *long*, terdapat pula makhluk mitos yang mendapatkan adaptasi yang justru tambah kontradiktif. Salah satunya seperti yang terjadi pada *qilin*. Dikarenakan adanya pola sisik pada sebagian perwujudannya dan asal usul kebudayaannya yang sama dengan *long* sehingga perwujudan wajahnya dalam bentuk tradisionalnya memiliki kemiripan dengan *long*, sosok makhluk ini sering diwujudkan ke dalam bentuk yang cenderung seperti reptil. Perwujudan ini kemudian memperparah kontradiksi deskripsi bentuknya yang berdasarkan

deskripsi ceritanya memiliki bentuk tubuhnya memiliki ciri-ciri layaknya hewan mamalia (Roberts, 2010:102). Pendapat bahwa *qilin* seharusnya memiliki bentuk mamalia juga diperkuat dengan pendapat dari perspektif kriptozoologi, yang beranggapan bahwa *qilin* sebenarnya merupakan jerapah purba yang bernama *sivathere* (Eberhart, 2002:275).

Dikarenakan adanya perselisihan bentuk antara deskripsi bentuk tubuh dengan adaptasi visual dari *qilin* tersebut muncul keinginan untuk mengadaptasi *qilin* ke bentuk yang baru dengan menyusun ulang bentuk *qilin* yang disesuaikan dengan bentuk mamalia. Untuk Hasil rancangan tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk karya keramik terakota.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan penjabaran tersebut, terdapat dua rumusan yang digunakan di dalam penelitian penciptaan karya ini, yaitu:

1. Bagaimana cara merancang bentuk *qilin* yang akan diciptakan?; dan
2. Bagaimana cara mewujudkan rancangan yang dibuat sehingga menjadi karya keramik?

C. Orisinalitas

Secara keseluruhan terdapat dua kelompok jenis bentuk qilin, yaitu bentuk tradisional dan bentuk modern. Meskipun memiliki bentuk yang bermacam-macam akibat sejarah panjang di tempat asalnya, bentuk tradisional tetap memiliki kesamaan ciri khas, yaitu pada karakteristik bentuk kepalanya yang cenderung

ornamentik. Bentuk ornamentik ini mengakibatkan bentuk kepalanya yang sering dianggap menyerupai kepala *long* (naga China).



Gb. 2. Patung *Qilin* di Beijing
(Sumber: Roberts, 2010:103)



Gb. 3. Relief *Qilin* di Klenteng Fuk Ling Miao
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berbeda dengan bentuk tradisionalnya, karya-karya *qilin* yang dibentuk dengan bentuk modern cenderung memiliki bentuk yang kebarat-baratan atau merupakan perwujudan dari nama terjemahannya ke dalam bahasa Inggris, yaitu *Dragon-Horse* atau *Chinese-Unicorn*. Nama terjemahan *Dragon-Horse*

memunculkan karya-karya *qilin* yang *dragonic* (kenaga-nagaan), dengan bentuk dasar kepala naga Eropa (seperti *dragon*, *wyvern*, dan lain sebagainya). Bentuk-bentuk *dragonic* ini biasanya dilanjutkan dengan bentuk yang cenderung *extrem*.

Pada sisi yang lain, bentuk-bentuk yang muncul akibat nama terjemahan *Chinese-Unicorn* memunculkan bentuk-bentuk seperti *unicorn* atau kuda bertanduk satu dari mitologi Yunani. Bentuk-bentuk *unicornic* ini memiliki bentuk tubuh dan kepala menyerupai kuda dengan satu tanduk tidak bercabang yang mengarah ke depan, seperti bentuk *unicorn* Eropa. Perbedaannya kemudian terdapat pada permukaan tubuhnya yang bersisik.



Gb. 4. Beberapa Contoh Bentuk *Qilin* Modern Gaya *Dragonic* dari Desain Kartu *TCG* (Sumber: *Trading Card* pada seri “*Magic:The Gathering*” dan “*Force of Will – Trading Card Game*”)



Gb. 5. Beberapa Contoh Bentuk *Qilin* Modern Gaya *Unicornic* dari Desain Kartu TCG (Sumber: Trade card Game seri “Yu-Gi-Oh!” dan “Digimon”)

Terdapat pula adaptasi makhluk mitos ini ke dalam kebudayaan populer yang mengadaptasi makhluk ini dengan bentuk yang lebih jauh. Maksud dari lebih jauh di sini adalah, meskipun mengambil sedikit karakteristik dasar *qilin*, secara keseluruhan bentuk yang dibuat cenderung *bizarre* atau ajaib.



Gb. 6. Cuplikan Kirin dalam Film 47 Ronin (Sumber: Film “47 Ronin”, 2013)



Gb. 7. Desain Kartu TCG “Qilin, Chimera of Serenity”
(Sumber: “Yu-Gi-Oh! – Trading Card Game”)

Berbeda dengan karya-karya yang sudah ada ini, perancangan *qilin* pada penciptaan ini akan menggunakan bentuk yang lebih natural, dengan bentuk yang lebih natural dengan tetap menggunakan sedikit ciri khas bentuk *qilin* tradisional. Maksudnya adalah, perancangan *qilin* ini akan menggunakan sampel bentuk anatomis hewan-hewan mamalia sebagai referensi dasar perancangan karya, termasuk permukaan tubuh yang tidak memiliki sisik reptil. Meskipun demikian, ciri-ciri bentuk wajahnya akan dibuat dengan bentuk yang masih memiliki ciri khas bentuk wajah *qilin* tradisional supaya masih dapat dikenali.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Merancang bentuk *qilin* dengan landasan bentuk mamalia.
- b. Mewujudkan karya terakota berdasarkan rancangan karya yang dibuat.

2. Manfaat

- a. Menjadi media untuk menerapkan beberapa pengembangan teknik penciptaan pada beberapa penelitian penulis sebelumnya.
- b. Menambah perbendaharaan karya seni di dunia.
- c. Memperkenalkan dan melestarikan warisan kebudayaan dunia.

