

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada penelitian penciptaan ini, *qilin* yang dirancang pada proses perancangannya merupakan *qilin* yang tidak memiliki bentuk dengan ciri-ciri reptilia. Bentuk tersebut merupakan perpaduan berbagai jenis hewan mamalia yang namanya ada dalam deskripsi bentuk *qilin*. Sebagai jawaban atas deskripsi “sisik ikan” yang disebut menutupi tubuh *qilin*, digunakanlah referensi sisik yang mengacu dari rambut trenggiling yang bentuknya menyeripai sisik. Sebagai hasil, penggunaan sisik trenggiling ini terbukti dapat dijadikan solusi untuk membuat *qilin* yang berbasis mamalia.

Di dalam proses eksplorasi bentuk, ditemukan kendala perancangan dari deskripsi jumlah tanduk *qilin* yang beragam. Permasalahan tersebut kemudian dijawab dengan merancang tanduk bercabang seperti tanduk rusa, namun dengan pangkal tanduk yang tunggal. Jumlah pangkal tanduk tersebut disesuaikan dengan salah satu nama terjemahaan *qilin* ke dalam bahasa Inggris, yaitu *Chinese-Unicorn*.

Sebagai usaha untuk menguji rancangan yang telah dibuat, rancangan tersebut kemudian diwujudkan ke dalam bentuk karya keramik terakota. Pemilihan terakota atak keramik tidak berglasir ini dikarenakan sifat glasir yang pada saat pembakaran selalu mengisi celah-celah sehingga dapat menghilangkan detail, padahal rancangan karya yang dibuat dipenuhi banyak detail. Karya-karya ini dibuat dengan teknik pijit dan pilin untuk bagian tubuh dan teknik cetak dengan menggunakan cetakan yang terbuat dari *clay* epoksi. Bahan yang digunakan untuk

alat cetak ini, meskipun tidak *porous* sehingga tidak dapat menyerap air, namun terbukti sebagai bahan yang efektif untuk mencetak detail-detail kecil pada permukaan tubuh keramik, namun hanya dapat digunakan pada saat tanah liat tidak terlalu basah. Secara keseluruhan, teknik-teknik yang digunakan ini sesuai untuk memunculkan detail-detail pada karya-karya yang diciptakan.

B. Saran-saran

Pada dasarnya, landasan dari penelitian penciptaan ini adalah menjadi kemungkinan bentuk lain dari deskripsi bentuk makhluk-makhluk mitos yang ada. Selain *qilin*, masih terdapat banyak hewan mitos yang memiliki permasalahan serupa, seperti misinterpretasi deskripsi seperti yang dialami *qilin*, ataupun juga kesalahpahaman di dalam pengetahuan yang digunakan untuk menginterpretasi bentuk bentuknya, seperti yang terjadi pada *kinnara* dan *kinnari*. Mengambil contoh dari patung *kinnara* dan *kinnari* di Thailand, makhluk yang dari tengah hingga bawah tubuhnya menyerupai burung ini, dengan proporsi tubuh serupa manusia, dibuat dengan lutut yang menghadap ke belakang. Permasalahannya adalah bahwa, dari segi anatomi, apabila dibandingkan dengan manusia dengan pose yang sama dengan burung berdiri, sendi yang menekuk ke belakang tersebut adalah bagian tumit dari sang burung. Singkatnya, terdapat banyak hewan mitos yang *chimeric*, yang bisa dirancang ulang bentuknya apabila

Selain merancang ulang hewan mitos yang pembentukannya selama ini memiliki masalah, hasil-hasil adaptasinya pun bisa digunakan untuk menciptakan

karya baru. Karya baru di sini bisa berarti mengembangkan detailnya, ataupun memberikan narasi ke dalam karya dengan bentuk yang sudah dibuat ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Allaby, Michael. (2010), *Animals: From Mythology to Zoology*, Facts on File Inc., New York.
- Astuti, Ambar. (2008), *Keramik, Ilmu dan Proses Pembuatannya*, Arindo Nusa Media, Yogyakarta.
- Coleman, J.A..(2007), *The Dictionary of Mythology, an A-Z of Themes, Legends, and Heroes*, Arcturus, London.
- Coleman, Loren & Jeroke Clark. (1999), *Cryptozoology A to Z*, Fireside, New York.
- Dorling Kindersley. (2013), *The Dog Encyclopedia*, Dorling Kindersley, New York.
- Dorling Kindersley. (2014), *The Cat Encyclopedia*, Dorling Kindersley, New York.
- Eberhard, Wolfram. (2006), *A Dictionary of Chinese Symbols, Hidden Symbols in Chinese*, Taylor & Francis e-Library.
- Eberhart, George M. (2002), *Mysterious Creatures - A Guide to Cryptozoology*, ABC-CLIO Inc., California.
- Francis, Charles M. (2016), *Mammals of South-East Asia*, Bloomsbury Publishing Plc, London.
- Goldfinger, Eliot. (2004), *Animal Anatomy for Artists*, Oxford University Press, New York.
- Gustami, SP..(Desember 2006), “Trilogi Keseimbangan Ide’ Dasar Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis” dalam *Dewa Ruci, Jurnal Pengkajian & Penciptaan Seni*, BP ISI Surakarta, Surakarta.
- Hutcheon, Linda. (2006), *A Theory of Adaptation*, Routledge, New York.
- Martin, Richard. (2016), *Classical Mythology - The Basics*, Routledge, New York.
- Ponimin. (2010), *Desain dan Teknik Berkarya Kriya Keramik*, Lubuk Agung, Bandung.
- Roberts, Jeremy. (2010), *Chinese Mythology - A to Z*, Chelsea House, New York.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. (2009), *Nirmana, Elemen-Elemen Seni dan Desain*, JALASUTRA, Yogyakarta.

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

Schultz, Ken. (2009), "*Ken Schultz's Essentials of Fishing*", Wiley & Sons inc., New Jersey.

