

NASKAH PUBLIKASI
TESIS PENCIPTAAN SENI

**PENCIPTAAN KARYA KERAMIK:
REDESAIN ANATOMI QILIN**



Abibawa Wicaksana
NIM:1821147411

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

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

ABSTRACT

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*

A. Pendahuluan

1. 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.

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.

2. Rumusan dan Tujuan

a. Rumusan

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

b. Tujuan

- 1). Merancang bentuk *qilin* dengan landasan bentuk mamalia.
- 2). Mewujudkan karya terakota berdasarkan rancangan karya yang dibuat.

3. 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).

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 ekstrem.

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.

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 (aneh).

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.

B. Pembahasan

1. Konsep

a. Kajian sumber

Qilin (pada bahasa China ditulis 麒麟; terkadang juga ditulis *Kilin* atau *Ch'i-lin*; di dalam bahasa Jepang disebut *Kirin*; di dalam bahasa Korea disebut *Girin*; dalam bahasa Inggris dapat disebut dengan *Dragon-horse* ataupun *Chinese-Unicorn*) secara umum memiliki deskripsi bentuk yang beragam Dimulai dari yang menyebutkan bahwa makhluk ini memiliki bagian-bagian tubuh campuran antara seekor rusa dan seekor rubah dengan memiliki sebuah tanduk di atas kepalanya (Coleman, 2007: 211). Ada pula yang menyebutkannya sebagai 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). Ada 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 dan lain sebagainya. Meskipun disebutkan bahwa ia hanya memiliki satu buah tanduk (alasan yang menjadikannya disebut *Chinese Unicorn*), namun ada pula yang memiliki bentuk ataupun deskripsi yang mewujudkannya dengan dua ataupun tiga buah tanduk (Eberhard 2006: 379-381). 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. Namun, apapun jenis kelaminnya, sosok *qilin* selalu digambarkan memiliki rambut seperti singa (Roberts, 2010:102).

Secara simbolik, sosok *qilin* berkaitan dengan banyak legenda dalam kebudayaan Tionghoa. Dimulai dari cerita rakyat di China yang menyebutkan *qilin*

sebagai salah satu dari empat makhluk pendamping sosok Pan-Gu, sosok yang dianggap sebagai pencipta dunia (Roberts, 2010:97). Cerita tersebut sering dikaitkan dengan rangkaian simbol di dalam *Wu Xing* (filsafat elemen di China), meskipun hanya sebagian yang mengakuinya (Coleman, 2007:385). Pada *Wu Xing* sendiri terdapat bagian yang menyebutkan bahwa setiap elemen juga diwakilkan dengan jenis permukaan tubuh: sisik, bulu, rambut, cangkang, dan telanjang (kulit)(Setiawan, 1998:62 & 100). Hal ini menjadikan *qilin* yang kemudian diwujudkan seperti reptil menjadi sosok yang dianggap tidak sesuai menempati posisi di dalam rangkaian *Wu Xing* sehingga posisinya digantikan oleh *Bai-Hu* (harimau putih) (Coleman, 2007:385).

b. Landasan Teori

Dikarenakan banyaknya variasi dan deskripsi bentuk dari *qilin*, maka landasan penciptaan ini diawali dengan penggunaan teori adaptasi (Hutcheon, 2006:7-8) yang menyebutkan bahwa dalam penciptaan kembali karya dengan data yang sudah tidak jelas maka penciptaan tersebut dapat diimprovisasi dengan pengetahuan yang dimiliki penciptanya. Berdasarkan hal tersebut maka langkah pertama penciptaan ini dimulai dari dasar seni rupa yang menyebutkan karya harus dibuat secara proporsional supaya tercapai keseimbangan (Sanyoto, 2009:251) yang artinya dikarenakan bentuknya yang menyerupai hewan, maka pendekatan anatomi dibutuhkan untuk mencapai keseimbangan tersebut.

Dikarenakan deskripsi bentuknya yang bisa dibilang *chimeric* atau *hybrid* (campuran), maka digunakanlah teori anatomi komparatif sebagai penghubung atau pelengkap teori anatomi yang digunakan. Teori anatomi komparatif merupakan kunci dari pembentukan karya secara keseluruhan, terutama dikarenakan teori ini menyebutkan bahwa semua hewan vertebrata meskipun memiliki bentuk yang berbeda-beda, namun susunan tulangnya sama (Allaby, 2010:104-106). Teori ini menjadi wajib digunakan dikarenakan banyaknya mispersepsi bagian tubuh yang dimiliki masyarakat umum. Salah satu contohnya terdapat pada penggunaan istilah paha ayam pada bagian tubuh yang menurut perspektif anatomi hewan merupakan bagian betis dari ayam tersebut.

Penggunaan teori ini adalah untuk mengidentifikasi bagian-bagian tubuh berbagai jenis hewan berdasarkan tulang dan otot. Pengidentifikasian bagian-bagian tubuh ini bertujuan untuk mempermudah pemilihan dan penempatan bagian tubuh hewan-hewan yang berbeda ke dalam satu tubuh.

Berlanjut pada permasalahan utama penciptaan ini, yaitu sisik *qilin*, berdasarkan pengamatan dan pencarian terhadap bentuk berbagai jenis satwa, terdapat beberapa jenis mamalia yang memiliki permukaan tubuh yang secara visual dapat disebut menyerupai sisik. Dimulai dari hewan yang diduga sebagai asal usul *qilin*, terdapat jerapah yang merupakan hewan mamalia dengan pola warna rambut yang sepiintas menyerupai sisik. Selain itu terdapat juga hewan mamalia dengan kulit tebal berkerut yang bentuk permukaannya menyerupai kulit bersisik seperti gajah dan badak. Terdapat pula mamalia dengan pelindung di luar tubuhnya, seperti *armadillo* yang memiliki cangkang, ataupun trenggiling yang memiliki rambut yang unik sehingga membentuk sisik di atas permukaan tubuhnya.

Berdasarkan ini maka disimpulkan bahwa *qilin* tidak harus diwujudkan ke dalam bentuk reptilia.

Selain landasan teori dalam perancangan bentuk, digunakan pula teori-teori dalam pengolahan dan pembentukan bahan baku penciptaan. Secara umum, terdapat banyak sekali jenis tanah liat, yang perbedaan tersebut dikarenakan kandungannya. Dikarenakan jumlahnya yang banyak, pengelompokan jenis tanah liat kemudian dilakukan berdasarkan suhu bakarnya. Terdapat tanah dengan suhu bakar rendah (sekitar 585°C hingga 1110°C), suhu bakar menengah (sekitar 1125°C hingga 1260°C), dan suhu bakar tinggi (sekitar 1285°C hingga 1520°C) (Astuti, 2008:82-83). Perbedaan suhu tersebut dapat muncul dari berbagai hal, seperti kandungan lahar yang menjadi bahan tanah tersebut, cara yang menjadikan tanah tersebut terbentuk, ataupun karena kandungan tanahnya tercampur dengan bahan lainnya (tidak murni lagi). Di antara keberagaman kandungan pada tanah tersebut, pada umumnya tanah liat yang kandungan tanahnya lebih murni tidaklah seplastis tanah liat yang sudah tidak murni, meskipun warna bahannya biasanya lebih terang (Astuti, 2008:12-17). Di dalam sebuah penciptaan karya keramik, pemilihan bahan baku tanah dipengaruhi berbagai faktor seperti, kebutuhan visual (warna yang dibutuhkan), daya tahan material, atau teknik pembentukan yang akan digunakan.

Dikarenakan fokus penciptaan ini terdapat pada bentuknya yang kompleks, maka penentuan bahan pada penciptaan ini berdasarkan teknik yang akan digunakan. Terdapat beberapa teknik yang umum digunakan, dan masing-masing menghasilkan bentuk yang berbeda-beda. Di antara teknik-teknik tersebut, teknik yang kemudian dipilih untuk digunakan untuk membentuk badan karya adalah teknik pilin dan pijit. Teknik pilin digunakan untuk menyusun bentuk dan untuk mengurangi perbedaan susut-muai pada badan tanah dan pijit untuk merapikan permukaan dari susunan pilinan tanah. Terdapat alternatif pembentukan badan karya seperti menggunakan cetakan dari gipsium untuk membentuk tanah liat, tetapi teknik ini membutuhkan waktu tambahan untuk membuat model dan cetakannya (Ponimin, 2010:54-61). Dengan adanya waktu tambahan tersebut maka teknik cetak lebih efisien apabila digunakan untuk membentuk karya yang repetitif, seperti sisik dan rambut pada *qilin* yang akan diciptakan ini. Oleh karenanya bagian-bagian detail tersebut akan dibuat dengan teknik cetak. Permasalahannya kemudian, cetakan gipsium memiliki daya tahan yang berkurang setiap-kali digunakan, baik akibat kandungan air yang meningkat ataupun akibat interaksi dengan benda lainnya (tanah liat atau peralatan kerja). Oleh karenanya pada penciptaan ini, pembuatan cetakan akan menggunakan material lain.

Berdasarkan percobaan penulis sebelumnya, terdapat material *polimer clay* yang meskipun tidak *porous*/berpori-pori sehingga tidak mampu menyerap air, bahan ini mampu mencetak bentuk dan detail pada permukaan tanah liat. Dikarenakan bahan yang lebih keras dan tidak melemah pada saat terkena air, bahan ini juga memiliki daya tahan lebih lama. Permasalahan yang dimilikinya kemudian adalah bahwa permukaan yang tidak *porous* tersebut menjadikan hasil cetakan susah untuk dilepaskan dari cetakan apabila tanah liat yang dicetak terlalu basah. Selain itu, mengingat bahwa ini merupakan alternatif mencetak detail, apabila dicetak pada kedua sisi, maka dibutuhkan tekanan yang tinggi sehingga butuh pengembangan cara untuk memberikan tekanan supaya mendapatkan hasil yang

bersih. Dikarenakan permasalahan-permasalahan tersebut maka pada penciptaan ini, teknik pada penciptaan ini juga akan menyempurnakan percobaan penulis di penelitian yang sebelumnya.

Kembali pada pemilihan bahan baku tanah liat, terdapat beberapa pertimbangan di dalam pemilihan jenis bahan baku tanah liat. Pertimbangan pertama berasal dari permukaan tubuh *qilin* yang secara visual memiliki detail yang cukup tinggi sehingga hal-hal yang berpotensi menghilangkan atau merusak detail harus dihilangkan. Dikarenakan glasir dapat menghilangkan detail pada permukaan tubuh karya maka karya yang diciptakan ini akan berupa keramik terakota atau tidak berglasir. Berdasarkan hal tersebut, maka tanah liat yang digunakan harus memiliki warna yang cukup terang supaya detail-detail pada permukaan karya tampak lebih jelas, namun juga tidak boleh terlalu terang. Selain masalah warna, dikarenakan tidak diberi lapisan glasir, jenis tanah liat yang digunakan juga harus memiliki permukaan yang dapat dibuat cukup rata. Terakhir, dikarenakan badan karya dibuat dengan tangan (tidak dengan dicetak), maka tanah liat harus cukup plastis untuk dibentuk, namun dikarenakan bentuk dasarnya yang sederhana, maka tidak harus terlalu plastis.

Berdasarkan ketiga poin tersebut, maka tanah liat stoneware Sukabumi dipilih sebagai bahan dasar di dalam perwujudan karya ini. Secara warna, tanah liat ini berwarna krem sehingga ia memiliki warna yang cukup terang namun tidak terlalu terang. Selain itu, jenis tanah stoneware secara visual cukup rapat sehingga dianggap cukup untuk digunakan sebagai bahan karya terakota. Tanah liat ini juga merupakan tanah liat yang memiliki keplastisan yang cukup untuk dibentuk dengan teknik-teknik pijit dan pilin.

c. Konsep Perwujudan

Secara keseluruhan, konsep pada penelitian penciptaan karya ini adalah menantang perwujudan *qilin* yang berbentuk menyerupai hewan reptilia yang telah dilakukan selama ini. Untuk mencapai hasil yang memperlihatkan perbedaan di antara bentuk reptilia dengan bentuk mamalia, bentuk *qilin* yang dibuat harus sederhana. Maksudnya adalah, meskipun memiliki detail yang banyak, bentuknya secara keseluruhan tidak boleh mengarah ke bentuk-bentuk yang ekstrem seperti bentuk-bentuk *dragonic*. Selain itu juga tidak boleh memiliki bentuk-bentuk dari kebudayaan yang menyimpang seperti bentuk-bentuk *unicornic*, karena dasar bentuknya sangatlah berbeda dengan *qilin* pada umumnya. Oleh karenanya, dasar bentuk rancangan yang dibuat pada penciptaan ini menggunakan deskripsi tekstual sebagai pedoman untuk mencari bagian-bagian tubuh satwa yang digunakan sebagai sampel untuk kemudian disusun ke dalam satu badan.

Sebagai tambahan, dibutuhkan pula penegas bahwa *qilin* yang dibuat merupakan makhluk mitologi, khususnya dari China. Dikarenakan salah satu ciri khas perwujudan makhluk-makhluk mitos China adalah dengan menonjolkan bagian alis dan dahi, maka seperti apapun pilihan kerangka yang digunakan untuk mewujudkan bagian kepala, bentuk tersebut akan dimodifikasi dengan bagian alis dan kranium yang menonjol.

Berlanjut ke sisik, dikarenakan keberadaan makhluk mamalia yang memiliki permukaan tubuh yang dilapisi sesuatu yang tampak seperti sisik itu ada,

maka unsur reptilia dihilangkan secara total dari perwujudan karya ini. Berdasarkan deskripsi tekstual *qilin* yang menyebutkan bahwa tubuhnya dilapisi sisik seperti sisik ikan. Oleh karenanya, bagian-bagian tubuh yang tidak dimungkinkan untuk berisikan sisik tersebut tidak diganti dengan kulit bersisik, tetapi digantikan dengan kulit (polos ataupun berkerut) ataupun dengan rambut tipis.

Bagian yang disebutkan dilapisi sisik menyerupai sisik ikan kemudian menggunakan bentuk sisik dari trenggiling. Pemilihan jenis sisik ini dikarenakan strukturnya yang paling menyerupai sisik ikan di antara hewan-hewan mamalia lainnya.

Sebagai masalah tambahan yang ditemukan pada saat mengeksplorasi data mengenai *qilin*, jumlah tanduk juga menjadi masalah tersendiri. Dengan tetap memegang nama terjemahan *Chinese-unicorn*, solusi yang dipilih untuk permasalahan ini adalah dengan menggunakan tanduk rusa dengan cabang tanduk yang banyak sebagai acuan dalam merancang *qilin* ini. Tanduk tersebut kemudian dibuat dengan pangkal tanduk yang tunggal sehingga *qilin* yang dirancang masih dapat disebut sebagai *unicorn* atau disebut memiliki tantuk tunggal.

Berlanjut pada konsep perwujudan rancangan ke wujud karya, karya yang diwujudkan sebagai pengujian rancangan ini akan dibuat berupa karya keramik terakota atau tanpa glasir. Keputusan tersebut diambil berdasarkan pemilihan trenggiling sebagai acuan sisik. Sisik trenggiling yang berupa lempengan-lempengan rambut menjadikannya memiliki celah di antara lempeng sehingga apabila diberi glasir, detail-detail seperti celah-celah tersebut akan tertutupi.

Sebagai konsekuensi atas tidak digunakannya glasir pada karya, permukaan tubuh karya harus memiliki detail yang tinggi. Oleh karenanya, banyak detail kecil seperti tekstur rambut dan tekstur pada permukaan sisik harus diberikan. Dikarenakan teksturnya yang sederhana, tekstur rambut akan diberikan dengan menggunakan teknik gores. Pada sisi yang lain, dikarenakan jumlah sisik yang banyak dibutuhkan teknik cetak tekan untuk mewujudkannya. Dikarenakan ukurannya yang kecil dengan detail yang kecil juga, dibutuhkan cetakan yang mampu memberikan detail pada sisik yang dicetak, supaya tanah liat yang digunakan tidak menjadi terlalu kering pada saat penempelan sisik. Oleh karenanya, detail sisik juga harus dirancang untuk kemudian digunakan untuk membuat cetakan yang terbuat dari bahan yang mampu mencetak detail kecil dan memiliki daya tahan kuat untuk apabila digunakan secara terus menerus.

2. Metode

Penelitian di dalam menciptakan karya ini mengacu metode “3 tahap 6 langkah” milik Gustami yang dikembangkan. Secara umum, Tahapan pertama dari metode ini adalah eksplorasi yang dilakukan dengan dua langkah, yaitu pencarian ide atau masalah yang dilanjutkan dengan melakukan studi pustaka, pengamatan, ataupun eksperimen untuk mencari jawaban atas permasalahan tersebut. Hasil dari eksplorasi pada tahapan pertama kemudian diolah pada tahapan perancangan dengan melalui dua langkah, yaitu penyusunan konsep hingga perancangan bentuk karya. Hasil perancangan tersebut kemudian diwujudkan menjadi sebuah karya seni pada tahapan terakhir dan diakhiri dengan sebuah evaluasi terhadap hasil karya

yang diciptakan. Hasil evaluasi tersebut dapat kemudian dapat dijadikan landasan eksplorasi pada penciptaan-penciptaan karya berikutnya (Gustami, 2006:11-14).

Sebagai langkah awal proses penciptaan ini, dicarilah objek yang memiliki permasalahan di dalam perwujudannya. Di antara banyaknya objek yang dapat dijadikan objek penelitian kemudian dipilihlah *qilin*. Objek ini dipilih dikarenakan banyaknya kasus yang dapat dicarikan solusi, seperti bentuk tradisional yang kurang “nyata”, deskripsi bentuk yang bersifat kontradiktif, dan banyaknya adaptasi yang justru menyesatkan. Selain itu, terdapat banyak potensi makna yang terkandung sehingga apabila objek ini digunakan, hasilnya berpotensi untuk digunakan di dalam studi/penelitian lanjutan.

Setelah objek dipilih, proses penciptaan berlanjut ke pencarian dan penyeleksian referensi yang ditemui mengenai bentuk makhluk ini, baik secara visual maupun tekstual. Proses pencarian dimulai dari pengumpulan data-data (deskripsi) tekstual mengenai bentuk makhluk ini. Proses tersebut kemudian dilanjutkan dengan pengamatan ulang terhadap karya-karya berbentuk *qilin*, dari karya-karya tradisional hingga adaptasi-adaptasi modernnya. Selain pada karya-karya, pengamatan juga dilakukan pada hewan-hewan terkait, hingga pada hewan-hewan sejenis atau yang memiliki kesamaan dengan hewan-hewan yang dibutuhkan datanya.

Setelah semua data yang dibutuhkan terkumpul, proses penciptaan berlanjut ke tahapan perancangan. Langkah pertama tahapan ini dilakukan dengan menyempurnakan konsep berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan sehingga dapat garis pandu atau konsep bentuk dalam merancang bentuk *qilin* yang akan dirancang.

Setelah konsep bentuknya jelas, proses perancangan karya dimulai. Proses perancangan pada penciptaan ini melalui 3 tahapan, yaitu perancangan detail, perancangan anatomi, dan perancangan karya. Pada perancangan detail, dilakukanlah perancangan bagian-bagian tubuh yang membutuhkan perhatian khusus, seperti tanduk (dikarenakan kontradiksi antar deskripsi), bentuk wajah, dan permukaan tubuh (kulit dan sisik). Setelah semua detail yang memiliki kendala tersebut terancang, tahapan perancangan berlanjut ke perancangan anatomi dengan menggabungkan bagian-bagian tersebut dengan bagian-bagian tubuh lainnya yang ada pada deskripsi bentuknya (yang tidak membutuhkan perhatian khusus), sehingga menjadi sebuah kesatuan bentuk *qilin*. Setelah bentuk *qilin* yang secara utuh terbentuk, rancangan tersebut kemudian dikembangkan dengan memainkan bentuk *qilin* yang telah dirancang menjadi berbagai pose. Proses perancangan pose ini juga dilakukan dengan kajian teknik bahan yang akan digunakan.

Sebelum memasuki tahapan ketiga (langkah kelima), persiapan kerja dilakukan terlebih dahulu. Dimulai dari mempersiapkan bahan baku, mempersiapkan alat bantu, hingga menciptakan alat-alat kerja berdasarkan rencana pembentukan pada proses perancangan. Pembuatan alat ini dikarenakan penciptaan ini menggunakan detail sisik menyerupai sisik trenggiling dan trenggiling memiliki sisik yang lepas, maka dibutuhkan alat cetak untuk membuat sisik pada karya-karya ini.

Berlanjut pada langkah kelima, proses pembentukan dilakukan dengan teknik pembentukan keramik pada umumnya. Dimulai dari proses *kneading*,

pembentukan badan karya, mendekorasi permukaan karya, mengeringkan badan karya, hingga membakar karya supaya memiliki hasil yang permanen. Setelah seluruh proses perwujudan karya selesai, seluruh proses penciptaan yang telah dilalui, dari pencarian ide, dokumentasi proses, hingga hasil karya dirangkum ke dalam sebuah laporan. Laporan tersebut dilakukan untuk mengevaluasi keseluruhan proses, sehingga dapat dijadikan saran ataupun ide dalam penciptaan karya seni berikutnya.

3. Acuan dan Rancangan

a). Acuan

Dikarenakan terdapat beberapa tahapan di dalam proses perancangan karya ini, terdapat beberapa kelompok acuan di dalam penciptaan karya-karya ini. Kelompok acuan pertama adalah mengenai bentuk-bentuk *qilin*, baik *qilin* yang merupakan artefak atau karya seni orang lain, atau deskripsi tekstual bentuk dari makhluk mitos tersebut. Kelompok berikutnya adalah referensi visual dari satwa sebagai pendukung karya.

Dimulai dari referensi *qilin*, terdapat banyak referensi visual bentuk *qilin* yang ditemui pada tahapan eksplorasi. Namun, sebagian besar digunakan sebagai pedoman supaya karya yang diciptakan tidak menjadi seperti karya-karya tersebut. Sebagai permasalahan kemudian, harus terdapat minimal satu ciri khas wajah *qilin* untuk mempertegas jenis dari makhluk yang diciptakan ini. Secara umum, wajah dari makhluk-makhluk mitologi China yang bisa disebut tidak nyata (sebagai contoh: *qilin*, *long*, dan *nian*) memiliki wajah yang dibuat menyerupai manusia. Maksudnya adalah, pada wajahnya terdapat mata yang menghadap ke depan dengan tulang alis yang menonjol dan hidung yang menonjol dengan tambahan tonjolan lagi di bagian tengahnya. Dikarenakan bentuk alis yang demikian dimiliki oleh beberapa jenis makhluk tetapi hidung yang demikian menjadi ciri khas bentuk manusia, bagian alis inilah yang kemudian digunakan sebagai acuan dalam penciptaan karya-karya ini.

Permasalahannya kemudian, tonjolan yang cenderung besar pada bagian alis juga merupakan ciri khas dari bentuk wajah beberapa jenis hewan reptil. Hal tersebut juga yang menjawab mengapa terdapat kecenderungan pada perwujudan *qilin* modern yang dibuat *dragonic*. Sebagai usaha menghindari kesan tersebut dan dikarenakan mata hewan-hewan reptilia yang pada umumnya menyamping, karakteristik wajah lainnya juga diambil yaitu pada bagian mata menghadap ke depan. Berdasarkan hal ini kemudian digunakanlah wajah beberapa jenis hewan yang berbeda sebagai acuan dalam merancang wajah *qilin*. Terdapat anjing dan kucing sebagai dasar perancangan bentuk wajah dengan monyet sebagai acuan bentuk tulang alis. Penekanan terbesar terdapat pada bentuk wajah anjing dikarenakan salah satu deskripsi bentuk kepala *qilin* yang disebut menyerupai keluarga *canine*.

Berlanjut pada bagian tanduk, seperti yang disebutkan sebelumnya, berdasarkan deskripsi bentuk dan beberapa referensi visual dari *qilin*, terdapat satu buah tanduk di tengah kepala makhluk ini. Walaupun demikian, terdapat beberapa deskripsi dan karya yang menyatakan terdapat jumlah yang lebih. Berdasarkan hal inilah maka digunakanlah tanduk dari rusa sebagai referensi, namun dengan

pangkal tunggal di tengah. Jalan tengah ini menggunakan tanduk rusa dikarenakan bentuk cabang tanduk rusa yang banyak, sehingga menjadi solusi yang sesuai apabila ingin menggambarkan jumlah tanduk yang banyak.

Selain bagian-bagian tersebut, terdapat beberapa hewan yang bagian-bagian tubuhnya menjadi acuan ataupun pembanding bentuk-bentuk *qilin*. Bagian-bagian tubuh tersebut di antaranya: tapal kuda, rambut ekor dan bentuk telinga dari banteng (diwakilkan dengan sapi), rambut singa, dan badan *canine*. Bagian-bagian tubuh ini kemudian dibandingkan dengan bentuk *qilin* tradisional. Khusus pada bagian seperti rambut singa, sebagai pembanding anatomis bagian ini, pose pada foto acuan singa jantan (singa yang memiliki rambut) dibandingkan dengan anatomi tubuh singa betina ataupun kucing dengan pose yang serupa.

Acuan terakhir untuk bagian-bagian tubuh ini terdapat pada sisik trenggiling. Secara bentuk, sisik pada trenggiling terlihat seperti rambut yang memiliki bentuk yang tidak wajar sehingga terlihat seperti sisik ikan. Dikarenakan adanya deskripsi yang menyatakan bahwa *qilin* memiliki sisik seperti ikan dan ciri-ciri bentuk *qilin* menyerupai mamalia, maka permukaan tubuh trenggiling yang berupa kulit, rambut, dan rambut abnormal (sisik) tersebut dianggap sebagai penghubung paling sesuai. Dengan adanya penghubung tersebut, digunakan juga beberapa acuan bentuk sisik ikan sebagai variasi bentuk sisik yang keluar dari kulit *qilin* ini.

Dikarenakan penggunaan dasar trenggiling, maka pada bagian lainnya yang tidak bersisik dan tidak berambut akan dibuat dengan detail seperti kulit. Untuk mencapai hal tersebut, digunakanlah kucing jenis *sphinx* sebagai acuan dalam mewujudkan kerutan-kerutan pada kulit.

b). Rancangan Karya

Seperti yang disebutkan sebelumnya, terdapat beberapa tahapan perancangan di dalam proses penciptaan karya ini. Terdapat perancangan detail yang dilakukan untuk menjawab deskripsi bentuk yang kurang jelas, perancangan anatomi sebagai panduan dalam bereksperimen dengan pose, dan perancangan karya sebagai pedoman dalam pembentukan karya.

Pada perancangan detail, hal pertama yang dilakukan adalah perancangan tanduk. Secara bentuk, tanduk dari *qilin* sering dibuat mirip dengan tanduk *long* yang juga merupakan tanduk yang serupa dengan tanduk rusa. Perbedaannya adalah, dalam perwujudan tanduknya, pada umumnya dibuat bercabang secara datar vertikal saja. Pada bentuk-bentuk adaptasi modern pun, meskipun dibuat bercabang ke segala arah, karya *qilin* yang dibuat memiliki tanduk yang jamak. Sebagai solusi permasalahan tersebut, bagian tanduk ini kemudian dirancang dengan bentuk tanduk menyerupai tanduk rusa yang bercabang ke berbagai arah, namun berbeda dengan tanduk rusa, pangkal tanduknya tunggal.

Dengan adanya rancangan tanduk tersebut, proses perancangan berlanjut ke bagian wajah dari *qilin* yang akan diciptakan. Dikarenakan deskripsi bentuk kepala dengan bentuk visual (dari bentuk tradisional) yang susah ditemui garis penghubungnya (apalagi menurut penulis bentuk visualnya justru terlihat seperti perpaduan wajah *canine* atau *feline* dengan wajah manusia), terdapat beberapa variasi rancangan wajah *qilin*. Keberagaman di antara rancangan bentuk wajah ini

berasal dari penggunaan dasar bentuk wajah (tengkorak yang berasal dari beberapa jenis hewan. Bagian lainnya yang detailnya dirancang khusus terdapat pada bagian sisik. Berdasarkan referensi bentuk-bentuk sisik di acuan, dibuatlah beberapa rancangan sisik yang merupakan pengembangan bentuk sisik-sisik tersebut.



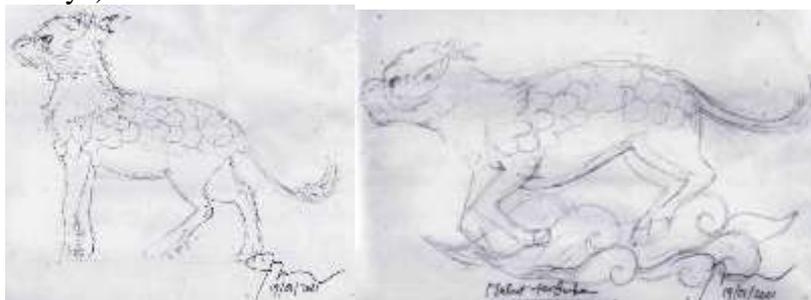
Sketsa Rancangan Detail

Setelah bagian-bagian tersebut terancang dan bagian-bagian lainnya yang tidak dirancang ditentukan pilihan bentuknya, tahapan perancangan ini berlanjut ke tahapan perancangan anatomi *qilin*. Dikarenakan banyaknya, variasi deskripsi bentuk tubuhnya, detail-detail tersebut kemudian diramu ke dalam beberapa sketsa dengan beberapa bentuk dasar kerangka yang berbeda.

Dari hasil perancangan anatomi tersebut kemudian dipilih dan dilanjutkan ke sketsa eksplorasi pose. Tahapan sketsa ini dilakukan untuk mengetahui batas-batas kemungkinan pose pada perancangan karya. Beberapa di antara sketsa eksplorasi pose ini juga disertakan gambar objek-objek yang akan digunakan pada bentuk karya.

Dikarenakan beberapa hal, salah satunya bentuk yang kurang menantang, pada tahapan kedua proses perancangan pose, rancangan-rancangan yang dibuat selain lebih diberi detail, juga dibuat dengan pose yang lebih menantang. Maksud dari menantang adalah tambahan tantangan di dalam proses perwujudannya. Untuk menambah tantangan tersebut kemudian, rancangan pose berkembang ke pose-pose berdiri. Pada prosesnya, rancangan-rancangan ini digambarkan dengan penambahan detail yang lebih sesuai, dengan rancangan detail yang telah dibuat sebelumnya, berbeda dengan tahapan eksplorasi yang asal memasang bentuk untuk menggambarkan proporsi.

Di antara semua sketsa rancangan pose yang dibuat, terdapat 2 rancangan yang kemudian dipilih untuk diwujudkan. Sketsa-sketsa ini dipilih dikarenakan bentuknya yang dapat memperlihatkan bentuk anatomi hasil perancangan ini secara ringan (tidak terlalu harus banyak berpikir dalam membayangkan posisi-posisi bagian tubuhnya).



Sketsa Terpilih

4. Proses Perwujudan

Keseluruhan proses perwujudan karya berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya dimulai dari pembuatan alat cetak sisik. Pembuatan alat cetak ini dimulai dengan pembuatan model dari malam dengan alas yang pada proses penciptaan ini menggunakan kepingan CD/DVD bekas. Pola yang diberikan pada permukaan model digoreskan ataupun ditekan dengan beberapa alat bantu sesuai kebutuhan (butsir, obeng, *cutter-pen* ataupun *burnisher*) dengan dengan pola berdasarkan sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Model yang sudah jadi kemudian dimasukkan ke dalam lemari es (*freezer*) selama beberapa menit supaya malam tersebut mengeras.

Setelah model dikeluarkan dari lemari es, *clay epoxy* dengan jumlah secukupnya kemudian dicampurkan dengan perbandingan 1:1 dan ditekan secara perlahan ke atas model sehingga menutupi keseluruhan permukaan model. Model kemudian dibiarkan selama sekitar 2 jam. Setelah bahan tersebut sudah keras, malam yang menempel pada cetakan dilepas dan sisa-sisa malam yang menempel pada permukaan cetakan dicuci dengan sabun dan sikat gigi bekas hingga bersih. Pada proses ini, terdapat beberapa alat cetak sisik yang tercipta sebagai usaha untuk mencari ukuran yang paling sesuai untuk digunakan pada karya yang diciptakan. Semua alat cetak ini kemudian disimpan untuk digunakan pada penciptaan karya-karya selanjutnya di luar penelitian penciptaan ini.

Berlanjut pada proses pembentukan tanah liat, proses dimulai dengan proses *kneading* untuk meratakan kandungan zat sekaligus memadatkan partikel tanah liat. Setelah itu, tanah liat diambil sedikit demi sedikit yang kemudian dibentuk ke dalam bentuk pilinan-pilinan tebal. Pilingan-pilingan tersebut kemudian disusun lalu ditekan atau dipijit, dan permukaan badan karya diratakan sehingga memiliki bentuk dasar dari karya yang sedang dibuat. Bagian badan karya yang ukurannya diameter tersempitnya lebih dari 2cm, seperti bagian kepala dan badan *qilin*, dinding badan karya dibuat dengan ketebalan sekitar 3mm hingga 5mm. Pada sisi yang lain, bagian yang kurus memanjang, seperti kaki, ekor, dan tanduk yang diameter tersempitnya di bawah 2cm dibuat padat.

Setelah badan karya secara keseluruhan terbentuk dan sudah tidak terlalu lunak, permukaan badan karya kemudian sedikit diratakan dan diberi goresan-goresan tipis, atau lebih tepatnya ditekan masuk sehingga terlihat seperti goresan, pada titik-titik yang membutuhkan detail. Garis-garis tersebut di antaranya terdapat pada titik letak mata, tanduk, telinga, rambut, dan sisik untuk bagian tubuh *qilin*.

Dengan adanya pemetaan yang sudah jelas, pemberian detail atau dekorasi ini dimulai dari pemberian sisik. Pemberian sisik ini dilakukan terlebih dahulu dikarenakan waktu pengerjaan yang cukup lama. Proses ini dilakukan dengan membuat bulatan-bulatan kecil yang ditekan ke cetakan yang telah dibuat sebelumnya, kemudian dipotong dan dilepaskan dengan *palette knife*. Setelah seluruh permukaan yang ditentukan telah tertutupi oleh sisik, pemberian detail-detail lainnya baru dilaksanakan. Pemberian detail-detail tersebut dilakukan dengan menempelkan tanah liat yang dibentuk secara terpisah pada beberapa bagian dan menggores atau mengukir bagian-bagian lainnya.

Pada kedua karya yang diciptakan ini, waktu yang digunakan hampir sama. Proses total pembentukan karya pertama adalah dua setengah hari dan karya ketiga menghabiskan waktu tiga hari.

Setelah karya selesai diberi detail, karya tersebut memasuki masa pengeringan. Dikarenakan ukurannya yang tidak kecil namun tidak terlalu besar juga, proses tersebut dilakukan selama setidaknya empat hari. Meskipun demikian, dikarenakan perbedaan ketebalan badan tanah di setiap bagian tubuhnya, proses pengeringan dilakukan secara perlahan sehingga waktu pengeringan karya-karya ini memakan waktu lebih dari satu minggu. Perlambatan waktu pengeringan ini dilakukan dengan menutupi karya dengan plastik, namun dengan memberikan sedikit celah. Pada saat dianggap sudah cukup kering untuk dipercepat, lapisan plastik tersebut kemudian dilepas dan didiamkan selama 2 hari.

Pada saat karya sudah kering, karya kemudian disusun di dalam tungku kemudian dibakar. Dikarenakan proses pembakaran pada penciptaan ini menggunakan jasa pembakaran di studio keramik, proses pembakaran ini dilakukan beberapa minggu setelah semua karya telah kering. Proses pembakaran yang dilakukan pada penciptaan ini menggunakan teknik *single firing* atau pembakaran 1 kali, dikarenakan karya yang dihasilkan merupakan karya terakota atau tanpa gelasir. Proses pembakaran tersebut dilakukan selama 10 jam dengan suhu puncak 1200°C. Setelah mencapai suhu puncak dan ditahan selama sekitar 30 menit, karya-karya di dalam tungku kemudian didinginkan secara perlahan. Proses pendinginan ini dilakukan selama sekitar 12 jam. Setelah mencapai suhu yang tidak membahayakan bagi manusia (di bawah 100°C), tungku kemudian dibuka dan karya-karya dikeluarkan dari tungku.

C. Hasil Karya

Sebagai hasil dari penelitian ini, tercipta dua sampel berupa karya keramik terakota berbentuk *qilin*. *Qilin* yang dimaksud juga merupakan *qilin* betina. Secara keseluruhan, hasil dari perwujudan rancangan ini membuktikan kesesuaian konsep rancangan terhadap objek yang diciptakan, yaitu bahwa *qilin* bisa diciptakan dalam bentuk berbasis mamalia. Hal tersebut dikarenakan hampir seluruh deskripsi bentuk tubuhnya merupakan deskripsi bentuk yang dimiliki hewan-hewan berjenis mamalia. Dari rambut singa, ekor banteng, kaki kuda, tanduk rusa, dan lain sebagainya, semua hewan yang bagian tubuhnya tersebut merupakan hewan mamalia.



Hasil Karya

Satu-satunya deskripsi yang menjadikan karya-karya adaptasi *qilin* yang ada selama ini memiliki kecenderungan bentuk reptilia adalah deskripsi bahwa ia

memiliki sisik seperti ikan di punggungnya. Sebagai jawaban atas keberadaan deskripsi tersebut, meskipun pada permukaan tubuhnya secara keseluruhan dipenuhi kulit dan rambut, terdapat susunan plat serupa sisik yang tersusun pada punggungnya. Susunan plat ini meskipun tidak terlihat jelas karena pangkal yang tertutup, dibuat dengan konsep bahwa sisik tersebut muncul dari pori-pori *qilin* sebagai rambut yang berbentuk pipih dan lebar, serupa dengan bentuk rambut berbentuk sisik yang dimiliki seekor trenggiling. Meskipun konsep strukturalnya dibuat demikian, dikarenakan penggunaan trenggiling, bentuk sisik yang dibuat mengacu pada bentuk-bentuk sisik ikan. Hasil dari perubahan ini adalah bentuk *qilin* yang terlepas dari pengaruh bentuk-bentuk reptilia di dalam perwujudannya.

Permukaan tubuh lainnya pada *qilin* yang dibuat ini dibuat polos dengan sedikit lekukan di bagian-bagian tertentu yang pada umumnya terdapat lipatan kulit (seperti ketiak). Namun, pada bagian wajah, kesan lipatan kulit banyak diberikan dalam bentuk kerutan di wajahnya.

Inovasi perancangan *qilin* pada penelitian penciptaan ini tidak hanya dilakukan pada sisiknya saja, tetapi juga pada tanduknya. Seperti yang disebutkan sebelumnya di Bab.II., terdapat beberapa deskripsi yang saling bertolak belakang atas jumlah tanduk *qilin*. Meskipun demikian, terdapat pula bahasa terjemahan *Chinese-Unicorn*, atau yang di dalam bahasa Indonesia berarti hewan bertanduk satu dari China. Berdasarkan ini kemudian tanduk yang biasanya dibuat bercabang secara vertikal saja, pada penciptaan ini dirancang bercabang secara horizontal juga. Dengan kata lain, seperti tanduk seekor rusa yang memiliki cabang ke beberapa arah, namun memiliki pangkal yang tunggal, sesuai dengan deskripsi *unicorn*. Rancangan tanduk ini menghasilkan tanduk yang terlihat jamak dan sepiantas serupa tanduk *long*, namun berjumlah tunggal.

Selain perubahan drastis dikarenakan penggunaan trenggiling dan perancangan ulang tanduk ini, tidak ada banyak perbendaan bentuk *qilin* yang dirancang ini dengan *qilin-qilin* (khususnya yang tradisional) lainnya. Terdapat kaki kuda dengan sedikit rampung di pangkal kuku/tapalnya. Selain itu terdapat ekor dengan rambut di ujungnya serupa beberapa jenis satwa seperti singa, sapi, zebra, dan lain sebagainya. Terdapat pula leher yang berambut seperti singa. Tidak lupa telinga yang digunakan di dalam perwujudan *qilin* pada umumnya, yang juga serupa dengan telinga di dalam perwujudan *long* (naga dari China), yaitu telinga yang menyerupai telinga rusa, kuda, atau sapi.

Secara keseluruhan, rancangan untuk mengubah adaptasi bentuk *qilin* yang kereptil-reptilian ada menjadi bentuk yang berbasis mamalia ini cukup berhasil untuk menciptakan adaptasi *qilin* yang berbasis mamalia. Dikarenakan banyaknya potongan-potongan bentuk bagian tubuh yang digunakan, pendekatan anatomi komparatif yang digunakan untuk menyusun seluruh bagian tubuh tersebut juga memberikan hasil bentuk yang tidak memiliki sendi yang tekukannya tidak alami.

Pemilihan teknik pembentukan disesuaikan dengan kebutuhan detail pada penciptaan karya-karya ini. Pembentukan global karya ini dibuat dengan teknik pijit dan pilin. Detail-detail besar seperti tanduk juga menggunakan teknik tersebut di dalam pembentukannya. Detail pada bagian-bagian seperti rambut, wajah, dan kaki dibuat dengan menekan (bukan menggores) permukaan dengan beberapa alat bantu, menghasilkan karya dengan permukaan yang cukup rapi tanpa bekas-bekas kasar

seperti yang dihasilkan apabila permukaan digores. Sisik yang dicetak menghasilkan sisik dengan tingkat detail yang konsisten.

Karya pertama pada penciptaan ini dibuat dengan pose lurus. Lurus di sini bertujuan untuk memperlihatkan bagaimana bentuk *qilin* yang dirancang apabila berdiri. Wajah yang dibuat juga tanpa ekspresi Kaki yang diangkat sebelah dibuat untuk memperlihatkan bagaimana pose kaki *qilin* ini apabila berjalan.

Berbeda dengan karya pertama yang dibuat dengan pose yang tenang, karya kedua dibuat dengan keadaan berlari. Kaki yang ditekuk memperlihatkan arah-arah sendi yang disusun pada proses perancangan karya. Sama dengan tujuan pembentukan kaki, mulut yang dibuat terbuka memperlihatkan letak pangkal rahang sehingga kemungkinan arah pergerakan mulutnya menjadi jelas.

Seperti yang disebutkan sebelumnya, karya pertama dibuat dalam pose lurus atau tenang, dan karya kedua dibuat dalam pose yang sangat ekspresif. Namun, dikarenakan kedua karya ini merupakan pengujian terhadap konsep rancangan pembaruan bentuk *qilin*, tidak dibuat pesan atau kesan khusus di dalam perwujudan karya-karya ini.

D. Penutup

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 terjemahan *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 atau 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.

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, Worlfram. (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 Ebd. (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.