# TRANSFIGURATION FOR **BEGINNERS**

BY : ALICIA MACMILLAN

# DAFTAR ISI

**DAFTAR ISI.....2**
**DASAR TRANSFIGURASI.....4**
**CABANG TRANSFIGURASI.....5**
1. Transformasi.....5
a. Trans-Species Transformation.....5
b. Human transfiguration.....5
c. Switching.....6
2. Vanishment / Pelenyap.....6
3. Conjuration / Pengada.....7

## DASAR TRANSFIGURASI

Secara singkat, transfigurasi adalah cabang ilmu sihir di mana caster mengubah benda atau objek menjadi sesuatu yang lain. Definisi transfigurasi sendiri adalah cabang sihir yang berfokus pada perubahan bentuk atau penampilan suatu objek, hewan, atau manusia, melalui perubahan struktur molekulnya.

Transfigurasi berbeda dengan charm. Dengan charm, caster dapat menambahkan suatu properti/sifat pada objek tertentu seperti tarantallegra yang memaksa kaki objeknya menari. Namun dengan transfigurasi, caster mengubah sifatnya sepenuhnya dimana struktur molekul hingga atom/DNA-nya berubah. Transfigurasi dapat dilakukan pada sebagian besar objek (meski tidak semuanya).

Transfigurasi dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya adalah

1. Ayunan tongkat
   Ketegasan ayunan tongkat juga dipengaruhi oleh berat badan caster karena transfigurasi membutuhkan ayunan yang tegas dan kuat.
2. Dorongan mental yang kuat
   Caster harus ‘memaksa’ objek berubah bentuknya dengan sihir. Oleh karena itu butuh keyakinan yang kuat dan tanamkan bentuk yang ingin kalian capai dengan mantra transfigurasi.
3. Kekuatan tongkat sihir
   Terdapat beberapa tipe tongkat sihir yang cocok untuk transfigurasi seperti ebony dan fir. Pemilik tongkat dengan jenis kayu tersebut juga umumnya merupakan orang-orang dominan yang memiliki kepercayaan diri dan tingkat kemauan yang tinggi.
4. Pelafalan mantra
   Beginners harus melafalkan mantra dengan tepat dan jelas untuk menghindari kesalahan. Penyihir tingkat lanjut tidak perlu menyebutkan mantra keras-keras.

Selain itu, terdapat catatan tambahan dalam proses transfigurasi yakni wajib memahami batasan sihir masing-masing. Makhluk dengan ukuran lebih besar akan lebih sulit untuk ditransfigurasi.

## CABANG TRANSFIGURASI

Transfigurasi dibagi menjadi empat cabang dimana keempat cabang transfigurasi ini (berurutan dari yang termudah ke tersulit) adalah Transformasi, Untransfigurasi, Pelenyapan, dan Konjurasi. Berikut adalah penjelasannya :

1. Transformasi
   Istilah transformasi merujuk pada setiap Transfigurasi yang mengubah bentuk atau mengubah salah satu bagian target dengan cara tertentu. Cabang transfigurasi ini adalah yang transfigurasi pertama dalam kurikulum Ilvermorny. Transfigurasi ini berisi transfigurasi sederhana seperti merubah korek api menjadi jarum, namun cabang ini juga berkaitan dengan bentuk-bentuk transfigurasi yang paling kompleks dan berbahaya. Transformasi sendiri dapat dicapai dengan beberapa cara yang berbeda, yaitu: Mantra Transformasi, Animagi (penyihir yang dapat berubah menjadi hewan dan kembali ke bentuk manusianya sesuka hati, kemampuan ini dipelajari), Metamorphmagus (penyihir yang dapat sesuka hati mengubah fisiknya, kemampuan ini bersifat genetik), dan Lycanthropy (werewolf).
   Transformasi sendiri dibagi menjadi tiga sub-jenis, masing-masing dengan pembagiannya sendiri dan semuanya saling tumpang tindih satu sama lain sampai pada tingkat tertentu:

   a. Trans-Species Transformation
      Transformasi Trans-Spesies / Cross-Spesies adalah sub-cabang sihir transformasi di mana satu organisme diubah menjadi sesuatu dari spesies yang berbeda. Ini adalah istilah yang mengacu pada sihir transformasi yang mengubah (sebagian atau seluruhnya) organisme target menjadi spesies baru. Sub-cabang ini merupakan yang tersulit, bahkan lebih sulit dari transfigurasi manusia. Transformasi ini akan lebih mudah apabila bentuk makhluk asal dan akhirnya tidak berbeda jauh.
      Contoh spell yang termasuk mudah pada sub-cabang ini adalah avifors dan lapifors. Pada tingkat lebih tinggi murid akan dituntut untuk mengubah objek dengan kategori lebih rumit seperti mengubah lawan duel menjadi ikan, bebek dan hewan lain.

   b. Human transfiguration
      Transfigurasi Manusia adalah sub-cabang dari Transfigurasi dan merupakan salah satu bentuk transformasi dimana seseorang mengubah salah satu bagian tubuh atau keseluruhan manusia menjadi bentuk lain. Apabila gagal, objek bisa saja terperangkap dalam bentuk transfigurasinya dan tidak dapat kembali. Sub-cabang ini merupakan salah satu yang sulit dan hanya diajarkan di tingkat N.E.W.T. Salah satu mantra yang dipelajari pada tahun keenam di Hogwarts adalah mengubah warna alis seseorang.
      Banyak mantra Transfigurasi manusia secara umum yang ada, kategori ini juga menampung jenis sihir Transformasi berikut: Animagus (penyihir yang memilih untuk berubah menjadi binatang), Metamorphmagus (kemampuan langka untuk mengubah penampilan fisik sesuka hati), dan manusia serigala ( tapi mereka tidak punya pilihan).

Transfigurasi Manusia pada dasarnya dapat digunakan untuk meniru kemampuan alami Metamorphmagus, yang memungkinkan caster untuk mengambil bentuk yang sama sekali berbeda atau membuat berbagai perubahan individu pada penampilan mereka, seperti menumbuhkan atau mengubah warna, gaya, atau pola rambut seseorang [1] atau mengambil bagian tubuh hewan tertentu. Namun, apabila Transfigurasi manusia hanya mungkin dapat dilakukan oleh penyihir yang cukup terampil, pada diri mereka sendiri dan juga orang lain, Metamorphmagus lahir dengan kemampuan untuk membuat perubahan seperti itu pada tubuh mereka sendiri dengan sedikit atau tanpa usaha dan tanpa menggunakan tongkat sihir.

c. Switching
Switching adalah sub-jenis lain dari sihir transformasi. Selama pengalihan, fitur fisik dari salah satu dari dua target ditukar dengan fitur fisik dari target lainnya, sesuai dengan namanya, switching yang artinya menukar. Terdapat dua perbedaan jelas antara switching dengan transformasi langsung yakni : (1) menukar target mempengaruhi dua objek secara bersamaan; (2) perubahan pada salah satu pasangan bergantung pada perubahan pada pasangan lainnya.
Pelafalan switching spell tidak diketahui, namun diketahui beberapa ayunan tongkat untuk spell jenis ini.



Ayunan tongkat untuk switching spell umum

2. Untransfiguration
Untransfiguration termasuk salah satu cabang transfigurasi yang dapat memgembalikan sebuah objek kebentuk aslinya. Mantra ini sejenis dengan counter-spell yang diajarkan dari tingkat pemula dan merupakan materi yang wajib untuk dipelajari agar dapat mengembalikan objek ke kondisi semula saat terjadi kesalahan pada proses transfigurasi-atau dengan kata lain, membalikkan efek transfigurasi.

3. Vanishment / Pelenyap
Vanishment adalah seni untuk membuat sesuatu menjadi lenyap atau dengan kata lain untuk "membuat sesuatu menjadi tidak ada". Kesulitan Vanishment yang harus dilakukan berbanding lurus dengan kompleksitas organisme yang akan dilenyapkan. Sebagai contoh, siput, sebagai invertebrata, lebih mudah dilenyapkan daripada tikus, yang merupakan mamalia. Vanishment sendiri cukup sulit. Cabang transfigurasi ini baru akan dipelajari mulai tahun ketiga di akademi Ilvermorny dan dianggap sebagai salah satu transfigurasi yang paling sulit untuk diujicobakan di O.W.L.
Hanya ada satu mantera yang dibutuhkan untuk melenyapkan objek apa pun yaitu - Evanesco, yang dalam bahasa Latin yang berarti "menghilang". Beberapa benda

dapat disihir menjadi kebal dari vanishing spell seperti kembang api milik Fred & George yang akan menggandakan diri menjadi 10 apabila terkena vanishing spell.

4. Conjuration / Pengada
   Konjurasi adalah seni memunculkan sesuatu ("membuat sesuatu menjadi ada") dan karenanya merupakan kebalikan dari Vanishment. Konjurasi lebih sulit daripada Vanishment dan hanya diajarkan pada murid tingkat lanjut. Transfigurasi ini juga dianggap sebagai sihir level tinggi, meskipun ada beberapa mantra yang dianggap lebih sederhana daripada yang lain. Konjurasi juga memiliki kaitan yang erat dengan mantra berjenis charm seperti Water-Making Spell serta dark charm seperti Floating Eye Curse.

   Ada banyak batasan (baik dalam Hukum dan Alam) yang ditempatkan pada seni Konjurasi, tidak seperti Vanishment yang tampaknya tidak dibatasi. Sebagai contoh, sesuatu yang disihir tidak akan bertahan (atau, "tetap ada"), tetapi tidak diketahui apakah sesuatu yang lenyap dapat selamanya tetap dalam keadaan tidak ada jika dibiarkan begitu saja.
   Jika Conjuration dilakukan dengan tidak tepat atau jika penyihir hanya bermain-main dengan Mantra Conjuring, kesalahan seperti hibrida katak-kelinci dapat terjadi. Hibrida yang dimaksud dapat dijelaskan oleh hukum magis Principle of Artificianimate Quasi-Dominance. Hal-hal seperti kepala yang terpenggal dan buntut yang tidak jelas, juga bisa terjadi, apabila mantranya tidak tepat.