

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Gagasan-gagasan yang tidak masuk akal merupakan anugerah bagi para pelaku seni sebagai dorongan untuk menciptakan bentuk-bentuk komposisi yang baru. Wujud makhluk hidup sering menjadi salah obyek dalam menyampaikan gagasan tersebut. Salah satu istilah yang dapat mewakili bentuk-bentuk makhluk yang tidak masuk akal adalah *Chimera*.

Chimera memiliki tiga pengertian berbeda yang dari pengertian-pengertian tersebut kemudian dapat ditarik sebuah kesimpulan yang mewakili latar belakang penulis, kemudian mendorong menjadi sebuah gagasan. Ketiga pengertian tersebut diantara lain adalah:

1. Dalam Buku *Chimbrids – Chimeras and Hybrids menerangkan* bahwa *Chimera* berdasarkan tradisi mitologi Yunani adalah monster bernafas api yang terdiri dari beberapa bagian makhluk. Penggabungan seekor singa pada bagian utama, seekor kambing di tengah dan ular atau naga pada bagian belakang.



Gambar 1. *Chimera Arezzo*. Patung perunggu yang dipahat oleh orang Etruria di utara dan tengah Italia pada abad ke-4 hingga ke-4 SM
(Sumber: <http://www.ancient.eu>)

Dalam *Encyclopedia of Animal Symbolism* Patung *Chimera* yang terbuat dari perunggu dari Arezzo kemungkinan adalah penggambaran yang paling terkenal dari makhluk gabungan. Kepala kambing muncul dari bahu singa, dengan ekor ular yang menggigit salah satu tanduk dari kepala kambing.

2. *This metaphorical use of chimera has been transformed into terminus technicus in science especially in zoology, botany, palaeontology, genetics, biochemistry, and as far technological procedures are concerned – in biotechnology generally. In a wider sense, a chimera is also an individual, an organ, or a part consisting of tissues of diverse genetic constitution, produce as a result of organ transplant, grafting, or genetic engineering. Most of the use of term chimera (chimera as terminus technicus) are related to the metaphor (combination of two or more different genetic sources). (Tupitz, 2009:12).*

Dalam istilah sains, *Chimera* merupakan penggabungan dari dua genetik yang berbeda. Dari penggabungan tersebut kemudian akan memunculkan jenis makhluk baru yang tidak lazim.



Gambar 2. Zebroid – Zebra / Donkey hybrid
(Sumber: <http://boredomtherapy.com/real-animal-hybrids>)

Gambar diatas merupakan hewan hasil penggabungan dari zebra dan keledai. Para ilmuan telah banyak berhasil melakukan penggabungan DNA pada janin hewan sehingga memunculkan makhluk-makhluk jenis baru yang tak lazim. Salah satu contohnya adalah penggabungan antara keledai dengan zebra, dengan tubuh yang sama sekali menyerupai keledai namun memiliki corak dan raut seperti zebra.

3. Dalam *Oxford Advanced Learner's*, *Chimera* merupakan sebuah gagasan atau harapan yang tidak masuk akal atau mustahil. Sebuah kemustahilan bentuk diupayakan perupa dalam seni merangkai benda-benda temuan dengan tema makhluk gabungan.



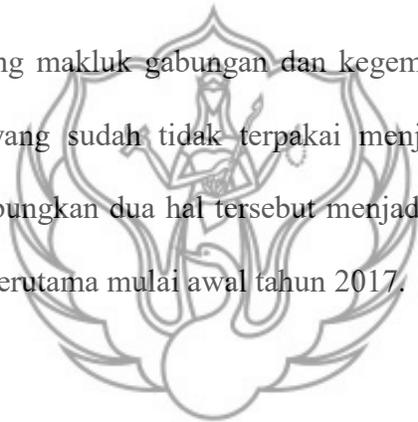
Gambar 3. Sebuah ilustrasi makhluk khayalan *Siren Queen* karya Carlos Quevedo
(Sumber: <https://carlos-quevedo.deviantart.com/art/Siren-Queen-419978379>)

Ilustrasi tersebut menggambarkan sebuah mitos makhluk gabungan antara manusia dan ikan atau yang lebih dikenal dengan Putri Duyung. Pencangkokan dalam perwujudan chimera memunculkan banyak kemungkinan wujud-wujud baru dari berbagai makhluk hidup. *Chimera* bukan hanya penggabungan dari hewan satu dengan yang lain, namun juga hewan dengan manusia bahkan dengan tumbuhan.

Sebuah gagasan yang belum bisa dikatakan lazim dan bahkan kerap diklaim sebagai gagasan yang melawan kodrat.

Khayalan tentang hal-hal yang tidak masuk akal mengenai pembentukan makhluk yang tak lazim sudah dimulai sejak penulis duduk di bangku Sekolah Dasar. Ketertarikan mengenai hal tersebut diiringi dengan kegemaran merangkai atau merakit benda-benda temuan menjadi bentuk yang baru atau yang bisa disebut dengan teknik asemblasi. Asemblasi adalah teknik merangkai objek-objek karya seni dengan sistem mengkonstruksi, merakit atau mengkombinasikan berbagai media secara bersama-sama.

Imajinasi tentang makhluk gabungan dan kegemaran merangkai benda-benda temuan atau barang yang sudah tidak terpakai menjadi bentuk baru mendorong penulis untuk menggabungkan dua hal tersebut menjadi sebuah gagasan dan metode penciptaan karya seni terutama mulai awal tahun 2017.



B. Rumusan Ide Penciptaan

Dengan latar belakang penciptaan tersebut, maka muncul suatu dorongan kreativitas untuk merealisasikan gagasan tentang chimera dan hibridisasi melalui asemblasi. Maka rumusan masalah diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana *Chimera* divisualkan menjadi karya seni dengan teknik asemblasi?
2. Apa keterkaitan antara makhluk gabungan dengan seni asemblasi?
3. Bagaimana karya asemblasi *Chimera* disajikan?

C. Orisinalitas

Secara teknis dan pemilihan material penulis memiliki kesamaan kepada seniman acuan, diantaranya; Edward Renouf, James Corbett dan Jean Tinguely yang merangkai dan mengkonstruksi benda-benda temuan menjadi bentuk baru.

Keorisinalitasan penulis dalam menciptakan karya terletak pada proses mendapatkan dan mengolah material benda-benda temuan dengan menggunakan metode terstruktur, improvisasi dan penggabungan dari keduanya secara bolak-balik. Kemudian pada kesesuaian antara konsep penciptaan dan konsep bentuk. Gagasan mengenai makhluk-makhluk gabungan yang tidak lazim merupakan sebuah pemikiran tentang menggabung-gabungkan sesuatu menjadi bentuk baru, selaras dengan teknik asemblasi yang berbasis merangkai atau menggabung-gabungkan material benda temuan sehingga akan memunculkan estetika yang baru.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menunjukkan karakter dari makhluk-makhluk gabungan melalui karya seni,
- b. Menawarkan teknik asemblasi sebagai metode untuk menyampaikan gagasan mengenai *Chimera*,
- b. Mengolah benda-benda temuan atau barang yang sudah tidak terpakai menjadi karya seni dengan tema makluk gabungan.

2. Manfaat:

- a. Mengasah keterampilan dalam mengolah benda-benda temuan menjadi sebuah karya khususnya bagi penulis,

- b. Menawarkan kebolehjadian berbagai bentuk visual yang dihasilkan dari seni merangkai benda-benda temuan,

