

## BAB 4 KESIMPULAN

Rowling di dalam salah satu wawancaranya bersama O Malley dalam Connie Ann Kirk mengatakan bahwa sekolah penyihir yang ia ciptakan merupakan analogi dari sebuah arena potensi atau kekuatan yang dimiliki oleh setiap individu sebagai pelaku sosial. Potensi atau kapital yang dimaksudkan di sini dapat mengacu pada kekuatan diri, baik secara ekonomi, kultural, sosial dan simbolik, yang dimiliki oleh setiap individu demi tercapainya posisi sosial dan kuasa di dalam komunitasnya pada arena sosial. Sarana sihir yang terdapat di dalam kisah fantastik ini merupakan alat atau fasilitas yang dimiliki oleh para tokoh untuk memenangkan kuasa sosial di dalam sebuah arena, khususnya sebagai perangkat pertarungan antarasrama. Sekolah yang kemudian dihadirkan oleh Rowling sebagai sumber konflik di dalam kisah *HPPS* dapat disebut sebagai sebuah arena, yaitu tempat bersaing antara satu individu dengan individu lainnya dengan strategi perjuangannya masing-masing.

Pola hidup di ruang sekolah berasrama seperti sebuah pola hidup pada masyarakat dalam ruang lingkup kecil dengan didukung oleh beragam potensi di dalamnya. Persaingan tidak dapat dihindarkan di dalamnya, baik bersifat terstruktur maupun tidak terstruktur. Posisi-posisi sosial pun dapat dilihat melalui sekolah penyihir Hogwarts. Kelas sosial beserta tatanan sosialnya pun terlihat melalui beragam habitus pada tiap-tiap asrama. Gerak para pelaku sosial yang memiliki kapital akan terasa, sehingga menunjukkan siapa yang berhak atau layak mendapatkan kuasa dan posisi di dalam komunitasnya. Kelayakan inipun terkait dengan keberpihakan Rowling atas tokoh yang menjadi poros dalam kisah berseri ini, yaitu Harry Potter.

Rowling mengukuhkan kemenangan tokoh yang memiliki ragam kapital atau dengan kata lain keistimewaan yang didapatkan berdasarkan kepemilikan beragam potensi di komunitas sosialnya. Kelas-kelas sosial dengan potensi-potensi yang terkait dengan kapital ekonomi, budaya, sosial dan simbolik terlihat

bersaing sehingga mereka mendapatkan posisi dan dominasi kuasa. Harry Potter memiliki empat kapital tersebut. Meskipun tokoh utamanya, Harry Potter, tidak berambisi untuk meraih kuasa, namun gerak prestasi dan prestise yang didapatkan bersama kedua sahabatnya menghasilkan suatu bentuk dominasi kuasa untuknya yang berdampak langsung pada posisi peringkat dan kedudukan kuasa asramanya, yaitu asrama Gryffindor.

Sekolah yang secara umum berfungsi sebagai tempat untuk mendapatkan ilmu pengetahuan atau pendidikan, dan yang terdiri dari para siswa dan guru beserta para pengurusnya sebagai penduduknya adalah sebuah mikro kosmos masyarakat. Struktur sosial yang tercipta di dalam sekolah penyihir Hogwarts, persaingan, proses penanaman (indoktrinasi,) dan gerak generatif, dilakukan oleh para tokoh secara turun temurun dan terus menerus. Keberadaan struktur dan sistem tersebut yang kemudian dapat membentuk habitus kelompok. Habitus kelompok dalam hal ini yaitu habitus asrama, antara lain habitus asrama Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw, dan Slytherin, yang membentuk *ethos* (prinsip) dan *hexis* (cara bersikap) bagi siswa-siswinya. *Ethos* Gryffindor adalah kesatria, *ethos* Hufflepuff adalah pekerja keras, *ethos* Ravenclaw adalah cendekiawan dan Slytherin adalah licik (*cunning*).

Hal inilah yang terjadi di dalam sekolah penyihir Hogwarts, ibarat sebuah tempat yang di dalamnya terdapat struktur dan tatanan sosial masyarakat yang juga menyimpan konflik kepentingan (kelompok), Hogwarts memang layak disebut sebagai sebuah arena. Arena yang di dalamnya terdapat tokoh-tokoh dengan strategi perjuangan dan persaingan serta kapital berusaha mempertahankan dan meraih posisi sosial di dalamnya. Tidak ubahnya di dalam sebuah struktur dan tatanan sosial masyarakat yang terbentuk oleh habitus kelompok, persaingan ataupun konflik tidak dapat dihindarkan. Meskipun mereka dapat beriringan di dalam sebuah tempat dengan kelompok yang berbeda-beda, namun ketika ada masalah yang terkait dengan ideologi ataupun prinsip kelompok, maka konflik tidak dapat dihindarkan.

Para tokoh yang dimunculkan pada konflik perebutan batu bertuah<sup>64</sup> tidak terlepas dari kemampuan yang dimilikinya, baik secara simbolik maupun fisik. Sekolah penyihir Hogwarts menjadi sebuah arenanya atau sumber terjadinya konflik para tokoh yang saling bertolak belakang, yaitu antara asrama Gryffindor dan asrama Slytherin.

Obsesi yang mengacu pada keserakahan untuk menduduki puncak kuasa dengan menguasai semesta dimiliki oleh Lord Voldemort (penguasa kegelapan) dalam novel *HPSS*. Dinamika yang dimaksudkan di sini adalah gerak persaingan antartokoh di dalam sebuah arena, tempat perjuangan untuk meraih kekuasaan atau kehormatan, dengan berbekal beragam kapital, baik ekonomi, kultural, sosial maupun simbolik.

Rowling menempatkan posisi Harry Potter sebagai anak yang mendapatkan tempat dan perlakuan istimewa melalui potensinya, yang selalu bergerak dinamis bersama kedua sahabatnya di sekolah penyihir Hogwarts. Potensi dibaca sebagai kapital yang dimiliki Harry Potter, antara lain: (1) kapital ekonomi yang berupa warisan dari kedua orangtuanya, (2) kapital sosial, yaitu posisinya sebagai *hero* di Hogwarts, serta hubungan dan kerjasama baiknya bersama sahabat maupun pihak lain, (3) kapital simbolik, yaitu hak istimewa karena ia adalah keturunan penyihir terhormat di Hogwarts. Kapital tersebut terlihat selama proses pembelajaran di sekolah penyihir Hogwarts yang memberikan pengaruh besar bagi posisi dan dominasi kuasanya. Setidaknya perlakuan istimewa dan keberpihakan sekolah; kepala sekolah, pimpinan asrama dan juru kunci Hogwarts, memiliki andil terhadap posisi dan dominasi kuasa yang diperoleh Harry Potter.

---

<sup>64</sup> Batu bertuah menjadi simbol alat untuk mencapai kekuasaan, yang juga merupakan tantangan besar bagi para tokoh dalam sekolah Hogwarts untuk merebut dan mempertahankannya. Tokoh yang ingin merebutnya adalah ia yang menginginkan kekuasaan sepenuhnya berada ditangannya, sehingga ia dapat menguasai dunia. Ia adalah Lord Voldemort. Sedangkan para tokoh yang ingin mempertahankan batu tersebut dan melakukan perlawanan adalah trio Gryffindor yang memiliki prinsip dan ideologi kesatria.

Sementara itu, Draco Malfoy yang menjadi pesaing utamanya, hanya memiliki dua kapital, antara lain (1) kapital ekonomi, ia berasal dari keluarga kelas atas (*upper class family*), dan (2) kapital kultural, ia memiliki kecerdasan namun licik dalam penerapannya.

Proses di dalam arena sekolah Hogwarts adalah proses yang dilalui oleh para siswa didik yang dapat menciptakan posisi dan kelas sosial. Posisi dan kelas sosial tersebut terbentuk karena gerak, kebiasaan dan kemampuan yang dimiliki oleh para siswa yang dilakukan secara dinamis dan terus menerus serta dapat terjadi lagi pada generasi-generasi berikutnya. Jika siswa hanya bermodalkan kecerdasan saja namun tidak aktif di dalam lingkungannya, ia akan menjadi monoton dan pasif sehingga posisi sosial dalam lingkungannya pun tidak begitu terlihat seperti yang terjadi pada asrama Hufflepuff dan Ravenclaw di novel *HPSS* ini. Akhirnya kekuasaan akan didominasi oleh mereka yang terlibat aktif di dalam komunitasnya atau dinamis dalam berjuang. Kedinamisan tersebut harus didukung oleh keragaman potensi atau kapital tersebut di atas, seperti yang dilakukan oleh para tokoh asrama Gryffindor dan Slytherin.

Para tokoh Gryffindor; Harry Potter, Hermione Granger dan Ronald Weasley serta adanya Neville Longbottom menunjukkan kepada pembaca tentang gerak dan proses yang dinamis untuk menjadi seorang kesatria, yaitu pantang menyerah (*brave at heart*) dan berani (*daring*) menghadapi setiap tantangan dengan sikap kesatria yang jujur dan santun (*chivalry*). Di samping itu, tokoh Draco Malfoy yang berprinsip pada kelicikan dalam bertindak pun berproses untuk semakin mengukuhkan habitus dirinya sesuai dengan ideologi asrama Slytherin (*cunning*), dan merasa eksklusif dengan arogansi yang ditunjukkannya.

Secara moral dan konvensional, Rowling menyuguhkan perjuangan anak-anak pada usia 11 tahun untuk dapat bertahan dan mengembangkan kekuatan dan potensi yang ada dalam dirinya. Bahkan kekuatan dan potensi yang dimiliki oleh anak-anak pun ada yang dapat membahayakan lingkungan sekitarnya seperti tercermin pada Draco Malfoy yang berasal dari asrama Slytherin. Pesan moralnya

adalah setiap manusia memiliki potensi yang dapat dikembangkan melebihi manusia lainnya dengan terus bergerak dan berjuang melalui berbagai macam strategi dan potensi. Dengan kata lain, posisi dan kelas sosial dapat diperjuangkan dengan dinamika gerak potensi yang dimilikinya.

Kesimpulan yang bisa ditarik dari uraian simpulan di atas adalah bahwa perbedaan potensi atau kapital yang terbentuk di dalam sebuah arena dapat menciptakan persaingan antarindividu. Persaingan yang terus bergerak antarindividu yang sekaligus menjadi representasi habitusnya, tidak terlepas dari potensi atau kapital yang dimilikinya. Tujuannya adalah agar ideologi atau prinsip habitusnya dapat diterapkan ke masyarakat dengan skala yang lebih luas dan memperoleh prestise serta pengakuan. Seperti gerak dinamis yang telah dilakukan oleh trio Gryffindor di sekolah penyihir Hogwarts. Dengan demikian jika sistem dan habitus yang terdapat di dalam asrama Gryffindor dapat diterapkan di masyarakat luas, maka eksklusivisme golongan dan kelas tertentu (*upper class*) tidak akan terjadi.

Selain itu, Rowling menekankan sisi moralitas tinggi yang bergerak melalui kekuatan yang dimiliki oleh setiap individu. Oleh karena itu, kriteria untuk memenangkan kuasa adalah mereka yang memiliki nilai-nilai hidup seorang kesatria, yaitu pantang menyerah, berani menghadapi tantangan dan sanggup menyelesaikan masalah, bukan sebaliknya, kelas atas yang bersikap licik dan merasa eksklusif.

Hal ini tidak ubahnya seperti yang terjadi pada sistem dan ideologi asrama Slytherin dan Gryffindor yang saling bertolak belakang di dalam arena sekolah penyihir Hogwarts. Eksklusivisme dan diskriminasi golongan tertentu tertanam di dalam ideologi asrama Slytherin, sehingga hanya kalangan tertentu saja, katakanlah kelas atas yang dapat memasukinya, yaitu kalangan yang dianggap memiliki kuasa strata ekonomi dan sosial di masyarakat. J.K Rowling dalam hal ini menempatkan asrama Gryffindor sebagai sistem sekolah asrama dengan

berprinsip seperti seorang kesatria yang berpikir secara plural yang membela dan mementingkan kepentingan umum di dalam masyarakat yang multikultural.

Novel *HPPS* di sini menghadirkan dinamika dominasi kuasa dan pertarungan kapital dalam arena sekolah penyihir Hogwarts yang menekankan aspek kapital dalam diri individu untuk pencapaian kuasa dalam skala yang lebih luas di dalam ruang sosial. Gerak, persaingan individu dan konflik antarkelompok menjadi poros aktifitas sehingga tercapai posisi kuasa yang tertinggi. Kuasa yang tertinggi dalam hal ini, terkait dengan kelompok yang saling bersaing untuk mencapai posisi tertinggi. Dengan demikian jika posisinya tertinggi, ideologinya dapat berlaku, yaitu seperti ideologi asrama Gryffindor yang humanis dan multikultural, yang terbuka bagi seluruh latar belakang golongan, ras, dan kelas di dalam ruang sosial. Dengan kata lain JK. Rowling ingin menyampaikan pesan moral kepada pembaca *HPPS* bahwa kemenangan ataupun dominasi kuasa dapat diraih oleh pihak yang terus bergerak memacu potensi yang dimilikinya dengan pantang menyerah.