

BAB 2

SEKOLAH PENYIHIR HOGWARTS: SEBUAH ARENA KONFLIK ANTARKELOMPOK

Dalam penyelenggaraan proses pendidikan, setiap sekolah memiliki sistem, prosedur, kebijakan dan kekhasan masing-masing. Hal tersebut juga tersiratkan pada sekolah penyihir Hogwarts dalam kisah *HPSS*. Sekolah penyihir Hogwarts merupakan ruang sosial yang terdiri dari empat asrama yang berhubungan satu sama lain. Empat asrama yang dimaksudkan antara lain: Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw dan Slytherin. Empat asrama tersebut menghasilkan tindakan-tindakan individu yang mencerminkan citraan asramanya.

Sekolah penyihir Hogwarts memiliki keunikannya tersendiri, dimulai dari proses penyeleksian dan penempatan siswa ke dalam empat asramanya dengan memakai *sorting hat*²⁷, sampai pada akhir pembelajaran. Sekolah Hogwarts tidak ubahnya seperti arena persaingan, tempat para tokoh saling bersaing dan berkonflik satu sama lain secara individu maupun kelompok, yang otomatis mewakili habitus²⁸ asramanya. Dengan kata lain para tokoh dalam cerita merupakan representasi ideologi²⁹ yang terbentuk dari habitus asramanya.

Keberadaan empat asrama beserta empat ideologinya menjadi dasar terjadinya persaingan antara yang satu dengan yang lain. Namun pada seri pertama Harry Potter (dibaca *HPSS--*), persaingan utama didominasi oleh dua asrama, yaitu antara asrama Gryffindor dan asrama Slytherin. Ideologi di sini dibaca sebagai

²⁷ *Sorting hat* adalah topi penyeleksi yang dapat berbicara dan dipasangkan oleh McGonagall di atas kepala para siswa pada saat seleksi. Ia bertugas untuk menilai potensi diri para siswa dan menentukan asrama yang tepat untuk mereka di Hogwarts.

²⁸ Habitus merupakan struktur subjektif yang terbentuk dari pengalaman individu berhubungan dengan individu lain dalam jaringan struktur objektif yang ada dalam ruang sosial. (Bagus Takwin dalam Harker, Richard, et.al (ed).1990.hlm.xviii).

²⁹ Batasan ideologi yang dimaksudkan telah dijelaskan di dalam landasan teori pada bab 1, yaitu meliputi tiga kategori; prinsip, nilai-nilai hidup dan tujuan hidup setiap individu di dalam komunitasnya yaitu asrama yang ditempatinya.

prinsip, nilai-nilai hidup, dan tujuan. Ideologi asrama yang terbentuk karena adanya habitus asrama dalam diri para tokohnya, menunjukkan proses dinamika persaingan yang terjadi di dalam arena sekolah penyihir Hogwarts. Banyak hal menarik untuk diungkapkan di dalamnya, dimulai dari persaingan para tokoh sampai tujuan akhirnya.

Persaingan yang terjadi dapat dikatakan bersifat terstruktur dan tidak terstruktur. Terstruktur artinya persaingan yang terjadi karena adanya prosedur wajib sekolah Hogwarts. Sedangkan persaingan tidak terstruktur mengacu pada persaingan yang bersifat individual maupun kelompok di luar koridor asrama, yang terkait dengan ideologi dan habitus asramanya. Kedua persaingan tersebut adalah bagian dari konsekuensi perbedaan kekuatan dan kekuasaan pada setiap asramanya di sebuah arena, yaitu sekolah penyihir Hogwarts.

Pertanyaannya adalah apa ideologi dan habitus empat asrama tersebut?, mengapa para tokoh bersaing dan berkonflik?, apa saja persaingan yang terjadi dan bagaimana persaingan tersebut terjadi?, apa fungsi sekolah Hogwarts?, dan apa tujuan akhirnya?

Bab ini akan mengungkap dan berfokus pada ideologi dan habitus empat asrama di Hogwarts. Di samping itu, konsep habitus Pierre Bourdieu akan diterapkan untuk melihat *ethos* (prinsip) dan *hexis* (tindakan) para tokoh di empat asrama dalam cerita *HPPS*. Kemudian, akan terungkap persaingan terstruktur antarasrama dan tidak terstruktur antartokoh yang didominasi oleh para tokoh asrama Gryffindor dan asrama Slytherin. Tujuan akhirnya adalah mengungkapkan keberadaan sekolah penyihir Hogwarts sebagai arena³⁰ persaingan dan pertarungan kuasa para tokoh sebagai representasi asramanya. Berikut ini pembahasan pengungkapan beberapa pertanyaan masalah tersebut.

³⁰ Arena yaitu istilah yang dipinjam dari Bourdieu yang berarti tempat bersaing atau berjuang di dalamnya, dan perjuangan dilakukan demi posisi-posisi.

2.1 Persaingan Terstruktur AntarAsrama di Hogwarts

Persaingan terstruktur yaitu persaingan yang tercipta karena adanya kebijakan dan prosedur inti dari pihak sekolah penyihir Hogwarts. Kebijakan dan prosedur inti yang dimaksudkan di sini, yaitu terdapatnya struktur beragam kelompok asrama, pertandingan tahunan, dan sistem penilaian yang terdapat di dalam sekolah tersebut. Kebijakan tersebut dapat menjadi pemicu persaingan antarkelompok yang dari setiap tokoh di dalamnya menjadi representasi kelompoknya. Dengan demikian, kebijakan yang menjadi persaingan terstruktur ini membentuk tiga macam persaingan yang dilakukan antartokoh³¹ sebagai representasi asramanya, antara lain: (1) ideologi³² asrama yang mencerminkan perbedaan empat habitus asrama, (2) pertandingan *Quidditch* yang menunjukkan superioritas asrama, dan (3) sistem Penilaian yang menunjukkan gerak persaingan dan prestasi para tokoh di sekolah penyihir Hogwarts. Berikut ini pembahasan ketiga macam persaingan terstruktur tersebut.

2.1.1 Ideologi Empat Asrama

Empat asrama yang menjadi struktur kebijakan, dan prosedur di dalam sekolah penyihir Hogwarts adalah asrama Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw dan Slytherin. Pada proses awal, penekanan untuk saling bergerak dan bersaing secara dinamis antarindividu sebagai representasi asrama, telah ditunjukkan seperti pada kutipan di bawah ini.

*The four houses are called Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw and Slytherin. Each house has **its own noble history and each has produced outstanding witches and wizards. While you are at Hogwarts, your triumphs will earn your house points. At the end of the year, the house with the most points is awarded the House cup, a great honour. I hope each of you will be a credit to whichever house becomes yours.** (hlm.126)*

³¹ Para tokoh atau antartokoh yang dimaksudkan di sini adalah tokoh yang otomatis menjadi representasi habitus asramanya. Jadi, aktifitas dan gerak persaingan para tokoh otomatis mengacu pada asrama tempat mereka tinggal.

³² Ideologi mengacu pada prinsip, nilai dan tujuan sebagai bentukan karena adanya habitus diri dan yang kemudian membentuk habitus kelompok (asrama).

Pernyataan yang diungkapkan oleh wakil kepala sekolah Hogwarts merupakan wewenang dan kewajiban yang harus dilakukan tiap-tiap siswa demi menjaga nama baik, dan meraih kemenangan posisi bagi asramanya. Dengan demikian, persaingan antarindividu maupun kelompok menjadi bagian dalam pelaksanaan pencapaian tujuannya, yaitu kemenangan, yang berarti posisi tertinggi di dalam arena sekolah penyihir Hogwarts.

Ada ritual atau proses awal, katakanlah sebuah penjabaran ideologi secara tersurat dan tersirat, serta visi, misi dan tujuan tiap-tiap asrama di sekolah penyihir Hogwarts. Ritual tersebut dilakukan sebelum professor McGonnagal³³ memanggil siswa satu persatu dan mengenakan *sorting hat* di atas kepala mereka.

The hat began to sing:
*There's nothing hidden **in your head***
The Sorting Hat can't see,
So try me on and I will tell you
Where you ought to be.
*You might belong in **Gryffindor,***
*Where dwell the **brave at heart,***
*Their **daring, nerve and chivalry***
Set Gryffindors apart;
*You might belong in **Hufflepuff,***
*Where they are **just and loyal,***
*Those **patient** Hufflepuffs are true*
*And **unafraid of toil;** (2004: 130).*
*Or yet in wise old **Ravenclaw,***
*If you've a **ready mind,***
*Where those of **wit and learning,***
*Will always **find their kind;***
*Or perhaps in **Slytherin***
*You'll make your **real friends,***
*Those **cunning folk use any means***
*To **achieve their ends.** (hlm. 129-130)*

³³ McGonnagal adalah wakil kepala sekolah yang juga menjadi tangan kanan Albus Dumbledore (kepala sekolah di sekolah Hogwarts)

Sorting hat adalah topi penyeleksi para siswa sebelum memasuki asrama dan menempatkan para siswa sesuai dengan ideologi asramanya. Peran *sorting hat* sebagai topi penyeleksi yaitu menilai, menganalisis, dan memutuskan asrama yang tepat bagi para siswa/i Hogwarts. *Sorting hat* dikenakan di atas kepala para siswa. Kepala merupakan pusat otak yang terkait dengan intelektual, emosi, dan respon serta potensi setiap individu. Dengan demikian, *sorting hat* yang dikenakan di atasnya dapat menilai dan memutuskan asrama yang sesuai dengan potensi dan ideologi mereka. Ideologi di sini bertujuan untuk membentuk dan menguatkan *ethos* (prinsip) dan *hexis* (tindakan) para siswa ke dalam habitus asramanya. Ideologi asrama tentu berbeda satu sama lain bahkan ada yang saling bertentangan.

Secara tersurat proses penempatan para siswa ke dalam asrama yang dilakukan oleh *sorting hat* menunjukkan adanya kuasa penentu yang dimiliki oleh *sorting hat*. Namun ada posisi tawar-menawar di dalamnya, yaitu dengan berlakunya negosiasi yang dilakukan oleh *sorting hat* kepada Harry Potter ketika akan memberikan keputusan penempatan. Tentu saja keputusan tetap mengacu pada karakter utama yang kuat yang dimiliki oleh siswa, seperti yang terlihat pada kutipan di bawah ini di saat Harry Potter mengenakan topi tersebut.

Harry gripped the edges of the stool and thought, 'Not Slytherin, not Slytherin.' *'Not Slytherin, eh?'* said **the small voice**. *'are you sure? You could be great, you know, it's all here in your head, and Slytherin will help you on the way to greatness, no doubt about that-no? Well, if you're sure—better be GRYFFINDOR!'* (hlm. 133)

The small voice tersebut adalah suara dari *sorting hat* ketika ia membaca keinginan dan pikiran Harry Potter untuk tidak ditempatkan di asrama Slytherin. Meskipun ada upaya persuasif yang dilakukan oleh *sorting hat* berdasarkan karakter yang dimiliki oleh Harry, namun akhirnya ia menentukan asrama yang diyakini oleh Harry Potter untuk ditempatinya, yaitu asrama Gryffindor. Pilihan dan negosiasi terhadap asrama yang diinginkan oleh siswa hanya terjadi pada Harry Potter. Hal ini menunjukkan adanya dua kekuatan dalam diri Harry Potter

yang sekaligus menunjukkan dua kekuatan di dalam dua asrama di sekolah Hogwarts, yaitu Gryffindor dan Slytherin. Tidak ada keberpihakan di dalamnya, keputusan tersebut dikeluarkan karena karakter yang kuat di dalam diri Harry Potter lebih mengacu pada asrama Gryffindor.

Namun sebelum mengetahui persaingan dominan di dalam dua asrama tersebut yang sekaligus melibatkan para tokohnya, ada baiknya pemetaan ideologi empat asrama di sekolah penyihir Hogwarts dibahas dan diungkap terlebih dahulu³⁴. Pemetaan ideologi empat asrama di dalam sekolah penyihir Hogwarts (gambar 1 dan 2) menunjukkan perbedaan yang di dalamnya terdapat dinamika persaingan dan pertarungan dominasi kuasa melalui para tokohnya. Selain itu, pemetaan tersebut sebagai upaya untuk mengetahui sistem disposisi dan struktur yang bergerak dari para tokoh sesuai dengan asramanya masing-masing, sehingga terlihat habitus asrama dalam diri para tokoh.

Moto atau semboyan sekolah penyihir Hogwarts yaitu “*Draco dormiens Titilandus*”, berasal dari bahasa latin yang berarti jangan mendekati sesuatu yang berbahaya jika tidak ingin terkena dampaknya. Maknanya adalah aktifitas yang dilakukan oleh seluruh penghuni sekolah penyihir Hogwarts sebaiknya dilakukan dengan berhati-hati dan bertanggungjawab sesuai dengan prosedur yang ada. Oleh sebab itu, terdapat konsekuensi berupa sanksi atau hukuman bagi yang melanggarnya.

Berikut ini pembahasan dan pengungkapan perbedaan ideologi empat asrama di sekolah penyihir Hogwarts yang terkait dengan gambar (1), berdasarkan kutipan nyanyian yang dilakukan oleh *sorting hat* pada ritual awal dalam novel *HPSS*, (1997: 129-130) tersebut.

³⁴ Pemetaan tersebut secara umum dapat dilihat pada gambar 1 dan 2 (hlm 18 dan 19). Gambar 1 menjelaskan tentang atribut yang digunakan oleh sekolah penyihir Hogwarts beserta empat asrama di dalamnya. Atribut dimaksudkan pada logo dan moto sekolah penyihir Hogwarts yang merupakan gabungan dari logo empat asrama di bawahnya. Moto sekolah Hogwarts “*Draco dormiens nunquam titilandus*”-- *never tickle a sleeping dragon*--, telah dijelaskan di dalam bab 1, Pendahuluan (Latar Belakang). Gambar 2 menjelaskan tentang pemetaan ideologi empat asrama yang meliputi prinsip yang dianut, nilai-nilai hidup dan tujuan asrama masing-masing. Untuk pencapaian tujuan akhir, dibutuhkan adanya visi dan misi asrama yang sesuai dengan ideologi pendirinya.

2.1.1.1 Asrama Gryffindor

Singa³⁵ adalah simbol bagi asrama Gryffindor yang bermakna kekuatan dan keberanian. Asrama Gryffindor berideologikan multikulturalisme, yaitu beragamnya budaya, latar belakang golongan, kelas sosial dan keturunan dalam satu komunitas. Nilai yang terkandung dalam asrama ini adalah nilai hidup kesatria, yaitu pantang menyerah (*brave at heart*), petarung yang bermartabat (*daring, nerve*), dan pribadi yang santun (*chivalry*), yang akan selalu berada pada posisi membela kepentingan umum atau sosial dibandingkan kepentingan pribadi.

Godric Gryffindor adalah pendiri asrama Gryffindor, ia menentang diskriminasi *muggle*: “*Godric Gryffindor was the most accomplished dueler of his time, an enlightened fighter against Muggle-discrimination*”³⁶. Hal ini bermakna bahwa Godric Gryffindor tidak membedakan atau mendiskriminasi kelas berdasarkan golongan atau garis keturunan, warna kulit, suku, ekonomi. Menurutnya semua golongan keturunan dapat memasuki sekolah penyihir Hogwarts, baik itu *muggle born, half blood* maupun *full blood*³⁷. Ketiga terminologi tersebut mengacu pada perbedaan golongan berdasarkan keturunan yang terlihat di sekolah penyihir Hogwarts. Perbedaan tersebut yang ingin disatukan oleh Gryffindor ke dalam ruang sosial sekolah penyihir Hogwarts, khususnya ke dalam asrama Gryffindor. Mereka memiliki hak yang sama untuk belajar ilmu kepenyihiran di sekolah penyihir Hogwarts. Pernyataan tersebut mencerminkan ideologi multikulturalisme yang terdapat di asrama Gryffindor.

³⁵ Selain terdapat di dalam gambar 1, singa sebagai symbol asrama Gryffindor pun terdapat di dalam narasi *HPPS, hlm.329, ...*. *towering Gryffindor lion...*”

³⁶ Keterangan berdasarkan tulisan yang diedit oleh Lisa Waite Bunker di *The Harry Potter Lexicon* :”The Founders of Hogwarts”. (2000-2008). *Against Muggle discrimination* berarti menentang diskriminasi sebuah golongan tertentu yaitu golongan yang tidak memiliki keturunan penyihir yang berarti golongan di luar dari strata para penyihir (kelas tertentu).

³⁷ *Muggle blood* berarti bukan keturunan penyihir dalam definisi komunitas penyihir, *half blood* berarti penyihir yang salah satu orang tuanya berasal dari keturunan penyihir dan *Full blood* berarti penyihir murni. .

Para siswa/i Hogwarts adalah mereka yang berasal dari golongan menengah atas maupun bawah. Maknanya ialah tidak ada eksklusivisme dalam asrama ini, semua golongan, baik itu berlatar belakang keturunan *muggle born*, *half blood* maupun *full blood* memiliki hak yang sama untuk mendapatkan ilmu serta proses penanaman atau indoktrinasi dari sekolah penyihir Hogwarts. Harry Potter sebagai tokoh utama dalam kisah ini adalah salah satu siswa di asrama Gryffindor yang berasal dari golongan *half blood family*³⁸.

Tujuan indoktrinasi yang diberikan pada asrama Gryffindor ialah untuk menciptakan penyihir dengan *ethos* kesatria dan *hexis* yang berani, tangguh, jujur sesuai dengan ideologinya. Pimpinan asrama Gryffindor adalah Professor McGonnagal yang juga menjadi wakil kepala sekolah Hogwarts. Nama depan Prof. McGonnagal adalah Minerva yang berarti dewi kebijakan dan kebajikan³⁹. Nilai-nilai hidup yang terdapat dalam diri McGonnagal adalah kesantunan dan kebijaksanaan. Sikap yang terlihat adalah '*She had a very stern face and Harry's first thought was that this was not someone to cross*' (hlm.124), tegas dalam bersikap, disiplin, dan memegang teguh peraturan sekolah Hogwarts dengan tetap berlaku bijak dalam bertindak. Hal ini menunjukkan *ethosnya* sebagai kesatria Gryffindor dengan nilai-nilai yang tercermin dalam sikapnya tersebut.

Dengan *ethos* tersebut, McGonnagal bersedia berjuang dan bersaing demi membela asrama Gryffindor. Tindakan ini juga merupakan cara yang ia gunakan untuk menunjukkan loyalitasnya pada Albus Dumbledore (Kepala sekolah Hogwarts). Loyalitas tinggi adalah nilai-nilai dalam diri McGonnagal selain nilai-nilai tersebut di atas.

Saat pertama memasuki sekolah Hogwarts, khususnya asrama Gryffindor, para siswa Gryffindor langsung mendapatkan motivasi untuk bersaing dengan asrama

³⁸ *Half blood family* di sini adalah keluarga dari keturunan yang bukan penyihir murni, artinya ibu Harry Potter berasal dari *muggle* sedangkan ayahnya adalah penyihir murni (*full blood*).

³⁹ Makna nama tersebut berdasarkan kepercayaan Romawi yang mengacu pada nilai-nilai diri McGonnagal. Informasi diunduh dari *The Harry Potter Lexicon*: "Professor Minerva McGonnagal" (2001-2008).

lainnya. ‘*So—new Gryffindors! I hope you’re going to help us win the House Championship this year’ Gryffindor have never gone so long without winning’.* *Slytherin have got the cup six years in a row* (said Sir Nicholas de Mimsy--hlm. 136). Sir Nicholas de Mimsy adalah kesatria penghuni asrama Gryffindor yang telah tewas dengan leher nyaris hilang sehingga dijuluki sebagai *Nearly Headless Nick* (hlm.136). Proses penanaman (indoktrinasi) pertama yang didapatkan oleh para siswa adalah kata ‘win’ yang berarti kemenangan. Kemenangan atas pertandingan bergengsi di Hogwarts telah lama tidak diraih oleh Gryffindor, sehingga mereka harus bersaing untuk mendapatkannya kembali.

Kemenangan harus direbut kembali oleh para siswa Gryffindor dari tangan asrama Slytherin dengan cara bersaing dan bertanding. Di sini terlihat bahwa prinsip kesatria yaitu pantang menyerah, bersedia bersaing meraih kemenangan dan merebut kembali penghargaan harus ditekankan dan diperjuangkan oleh para siswa/i asrama Gryffindor. Dengan kata lain, asrama Gryffindor lebih menekankan nilai-nilai kesatria yang panang menyerah dengan tetap mempertahankan harga diri asrama Gryffindor.

Indoktrinasi yang tertanam dalam diri para siswa haruslah sesuai dengan tujuan Godric Gryffindor, pendiri asrama Gryffindor. Tujuannya yaitu memberikan hak yang sama kepada semua golongan (multikultural) untuk belajar di sekolah penyihir Hogwarts dengan menekankan prinsip kesatria dalam kehidupan sehari-hari di Hogwarts. Pembentukan *hexis* dilakukan melalui berbagai tantangan dan persaingan. Contohnya seperti yang terjadi pada Hermione Granger saat ia berbagi tugas dengan Harry Potter yang akan menyelamatkan batu bertuah, ‘*Me! Said Hermione. ‘Books! And cleverness! There are more important things—friendship and **bravery** and—oh Harry—be carefull!* (hlm.308). Para tokoh yang menjadi representasi ideologi asrama Gryffinfor adalah Harry Potter, Hermione Granger dan Ronald Weasley. Ideologi asrama Gryffindor yang terdapat di dalam diri Hermione seperti tersebut di dalam kutipan telah menunjukkan posisi dan citraan sosialnya sebagai seorang kesatria yang pemberani dan membela kepentingan orang lain atau umum.

Multikulturalisme di asrama Gryffindor membela hak-hak semua golongan, dan hal ini akan bertentangan dengan eksklusivisme golongan tertentu atau diskriminasi terhadap golongan tertentu. Didukung oleh prinsip kesatria Gryffindor dengan nilai-nilainya, diharapkan tujuan asrama Gryffindor akan tercapai melalui berbagai tantangan dan persaingan. Dengan demikian habitus yang telah ada di dalam diri para tokoh di asrama Gryffindor akan berproses seiring dengan waktu di dalam komunitas asramanya, sehingga habitus asrama yang memang telah ada sebelumnya⁴⁰ dapat membentuk prinsip dan tindakan para tokoh. Namun demikian, Ideologi di dalam asrama Gryffindor yang terbentuk dari habitus yang ada tersebut, tidak selamanya tidak ditentang oleh pihak lain, justru perbedaan ideologi dari asrama masing-masing menyebabkan persaingan maupun pertentangan. Hal tersebut yang pada akhirnya dapat menunjukkan posisi dan dominasi kuasa yang dapat diduduki di dalam ruang sosialnya, dalam hal ini adalah arena sekolah penyihir Hogwarts.

2.1.1.2 Asrama Hufflepuff

Asrama kedua adalah Hufflepuff yang berlambang *Badger sable*. *Badger sable* (sejenis musang) yang memiliki cakar kuat untuk mencari makanannya, melambangkan seorang pekerja keras (*unafraid of toil*). Adil (*just*) dan setia (*loyal*) adalah kriteria sekaligus nilai-nilai hidup siswa asrama Hufflepuff. Nilai tersebut mencerminkan perilaku *working class* atau kelas pekerja yang giat, patuh dan benar dalam mengerjakan tugasnya.

Pendirinya, Helga Hufflepuff, adalah seorang yang cekatan ketika menyiapkan menu makanan untuk Hogwarts⁴¹ "*dexterity at food-related Charms*". *Ethos* atau prinsip pekerja keras dan *hexis* (tindakan) yang cekatan menjadi citraan penghuni asrama Hufflepuff. Pimpinan asrama Hufflepuff dalam HPPS adalah Professor Pomona Sprout. Prof. Pomona Sprout adalah seorang ahli sekaligus guru di

⁴⁰ Habitus asrama yang telah ada sebelumnya dalam hal ini adalah sistem disposisi yang terstruktur dan generatif, yang memang telah ada jauh sebelum Harry Potter dilahirkan oleh kedua orangtuanya. (berdasarkan beberapa sumber di dalam *The Harry Potter Lexicon*, 2000-2008).

⁴¹ Keterangan berdasarkan tulisan yang diedit oleh Lisa Waite Bunker di *The Harry Potter Lexicon* : "The Founders of Hogwarts" diunduh dari www.google.com. (2000-2008).

bidang *Herbology* (ahli tumbuh-tumbuhan pangan dan obat-obatan). *Patched hat*, *dirty fingernails*⁴² adalah gambaran fisik dan penampilan dari Prof. Sprout yang menunjukkan aktifitas habitus kelas pekerja yang tidak pernah takut untuk bekerja keras (*unafraid of toil*). Namun detail aktifitas mereka, baik para siswa maupun pimpinannya pada seri pertama Harry Potter ini tidak dominan dan tidak dinamis.

Otomatis tidak ada gerak persaingan yang dinamis pada asrama ini dan mereka terlihat pasif. Melihat kembali pada nilai-nilai hidup dan strata kelas mereka, Hufflepuff berada pada posisi netral, tidak ada keberpihakan maupun persaingan dengan asrama lainnya dalam *HPSS*. Ideologi kaum pekerja yang setia dan adil menjadi bagian dari habitus asrama Hufflepuff ini. Tujuannya adalah menciptakan penyihir-penyihir yang cekatan dalam melaksanakan tugasnya.

2.1.1.3 Asrama Ravenclaw

Asrama ketiga yaitu Ravenclaw yang berlambang elang. Elang yang bermata tajam identik dengan kejeliannya untuk melihat objek dan sasaran dengan tepat. Oleh karena itu, asrama dengan lambang tersebut adalah asrama milik kelas cendekia yang cenderung jeli dan cermat mengamati objek dan bertindak. *Ethos* mereka adalah berpikir dan belajar (*ready mind, wit and learning*), sehingga perilakunya menjadi bijaksana (*wise*). Nilai-nilai hidup yang dimiliki oleh para siswa asrama Ravenclaw ini antara lain bertindak bijaksana, berpikir, dan belajar.

Pendirinya adalah Rowena Ravenclaw “*It's thought that she came up with the ever-changing floor plan. She's best remembered for her intelligence and creativity*”⁴³. Pendiri asrama ini dikenal karena tingkat inteligen dan kreatifitasnya. Hal ini pula yang ditanamkan di dalam proses indoktrinasi kepada para siswa asrama Ravenclaw, sehingga mereka dikenal sebagai kaum cendekia. Kaum cendekia pada kisah *HPSS* ini adalah para ahli pada bidang mantra karena

⁴² Keterangan berdasarkan tulisan yang diedit oleh Lisa Waite Bunker di *The Harry Potter Lexicon*, “Professor Pomona Sprout” (2000-2008).

⁴³ Konsentrasi dan ketertarikan Rowena Ravenclaw yaitu pada bidang intelektual dan kreatifitas yang juga ditanamkan di dalam asrama Ravenclaw. Keterangan berdasarkan tulisan yang diedit oleh Lisa Waite Bunker di *The Harry Potter Lexicon* :”The Founders of Hogwarts”. (2000-2008).

bidang tersebut membutuhkan konsentrasi dan pemahaman serta daya intelektualitas yang tinggi. Kaum cendekia akan bersaing sesuai dengan bidang yang ditekuninya. Gerak persaingan yang dilakukan pada seri ini terlihat sama seperti gerak persaingan dalam asrama Hufflepuff, yaitu bergerak pasif.

Pimpinan asrama ini adalah Professor Filius Flitwick, guru bidang studi *the charm* (hlm. 146) atau mantra. Secara fisik, tubuhnya kecil namun kemampuan sihirnya tidak sekecil tubuhnya. Hal ini menunjukkan kualitas intelektual Prof. Flitwick dalam bidangnya, yaitu mantra. Tujuan indoktrinasi dalam struktur kelas pada asrama ini adalah menciptakan penyihir yang cerdas, bijak, dan tekun belajar. Cendekia merupakan habitus yang telah terbentuk di dalam asrama Ravenclaw. Tidak ada tendensi konflik yang dihadirkan oleh Rowling pada asrama ini di *HPPS*.

2.1.1.4 Asrama Slytherin

Asrama ke-empat, Slytherin, berlambang ular yang mengacu pada kelicikan penghuninya. “**Cunning**, *use any means to achieve their ends*” (hlm.130) adalah prinsip mereka. Mereka yang memiliki prinsip tersebut dikategorisasikan ke dalam kelas para ‘villain’ atau ‘anti-hero’. Ideologinya adalah *anti-muggle* atau mendiskriminasi pada golongan tertentu saja. Prinsipnya adalah eksklusivisme⁴⁴ atau pemihakkan pada golongan tertentu saja. Tujuannya ialah menghapuskan semua keturunan bukan penyihir (*muggle born*) dan menguasai dunia. Keturunan bukan penyihir atau di sini mengacu pada manusia dianggap sebagai golongan yang lemah, yang harus dimusnahkan di lingkungan Hogwarts *killing all the Muggle-born students at Hogwarts*⁴⁵. Jadi, hanya golongan tertentu saja yang menempati asrama ini, yaitu yang memiliki kekuatan dan keturunan penyihir yang mendapatkan hak untuk belajar di sekolah penyihir Hogwarts.

⁴⁴ Makna eksklusivisme berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka: 2007), adalah paham yang mempunyai kecenderungan untuk memisahkan diri dari masyarakat.

⁴⁵ *Killing* mengacu pada pemusnahan dan penghapusan golongan kelas tertentu di sekolah Hogwarts. Pernyataan dikutip berdasarkan Bunker dalam “Salazar Slytherin” dalam *The Founders of Hogwarts, The Harry Potter Lexicon* (2000-2008).

Pendiri asrama Slytherin bernama Salazar Slytherin. *Salazar Slytherin believed that only pure-blood witches and wizards should be allowed to attend Hogwarts*⁴⁶. Salazar Slytherin sebagai pendiri, berprinsip bahwa hanya penyihir murni (*full blood*) dan keturunan penyihir (*half blood*) yang berhak untuk belajar di Hogwarts. Oleh sebab itu, asrama Slytherin tidak menerima siswa keturunan manusia murni (*muggle born*), hanya siswa keturunan *half blood* dan *pure blood* yang berhak belajar di Hogwarts. Dengan kata lain prinsip mereka yaitu diskriminasi terhadap golongan tertentu. Masalah latar belakang golongan dan kelas, umumnya sering terjadi di dalam arena sekolah. Sekolah penyihir Hogwarts dengan salah satu asramanya, yaitu asrama Slytherin, menunjukkan pembedaan terhadap golongan-golongan yang dianggapnya tidak memiliki kekuatan atau strata yang dianggapnya lebih rendah dengan diri mereka, yaitu *muggle*⁴⁷.

Dengan demikian, eksklusivisme asrama Slytherin dapat menghambat golongan lain untuk mendalami ilmu, dalam hal ini ilmu sihir. Ideologi *anti muggle*-nya menciptakan konflik dan persaingan terhadap asrama yang menentang ideologi tersebut. Ideologi tersebut tentu bertolak belakang dengan ideologi asrama Gryffindor. Di satu sisi, asrama Slytherin mengagungkan *muggle discrimination* atau diskriminasi golongan, di sisi lain asrama Gryffindor *againts muggle discrimination*; menentang diskriminasi golongan. Oleh karena itu, pertentangan ideologi antara asrama Gryffindor dan Slytherin dalam bentuk konflik dan persaingan tidak dapat dihindari.

Severus Snape adalah seorang guru *potion* sekaligus pimpinan asrama Slytherin. *I can teach you how to bottle fame,...—if you aren't as big a bunch of dunderheads as I usually have to teach.* (hlm.150). Sikap yang tercermin dari Snape yang selalu menganggap pihak lain berada di bawah strata kelas sosialnya, baik dari tingkat kecerdasan maupun keturunan merupakan *hexis* penghuni asrama

⁴⁶ Keterangan berdasarkan tulisan yang diedit oleh Lisa Waite Bunker di *The Harry Potter Lexicon* : "The Founders of Hogwarts". (2000-2008)

⁴⁷ *Muggle* di sini dianggap sebagai golongan yang lemah sebab tidak memiliki garis keturunan penyihir sama sekali.

Slytherin. Nilai-nilai licik dari penghuni asrama Slytherin yang tercermin melalui *hexis* arogansinya memicu persaingan ideologis antar asrama, khususnya asrama Slytherin dan Gryffindor. Artinya, mereka yang tinggal di asrama Slytherin selalu menganggap dirinya berkuasa dan eksklusif dan menganggap pihak lain sebagai subordinasinya. Sebaliknya asrama Gryffindor menganggap semua golongan tanpa kecuali, berhak untuk mendapatkan hak belajar di ruang pendidikan atau sekolah tanpa memandang strata dan kelas sosial mereka, namun mempertimbangkan kualitas, potensi dan nilai-nilai hidupnya. Oleh karena itu, gerak persaingan antartokoh sebagai representasi asramanya pasti terjadi guna mempertahankan ideologi dan posisinya masing-masing di dalam sebuah arena.

Keberadaan empat asrama dengan ideologi yang berbeda menunjukkan keragaman golongan dan latar belakang di dalam ruang sosial sekolah penyihir Hogwarts. Interaksi antarindividu dalam sebuah asrama sebagai ruang sosialnya dapat membentuk habitus dirinya sesuai dengan ideologi asramanya. Bagaimanapun, setiap individu antarasrama cenderung memiliki perbedaan ideologi yang saling bertolak belakang yang bahkan dapat memicu konflik dan persaingan di antara mereka. Contohnya adalah persaingan ideologi yang telah terjadi saat asrama didirikan oleh pendirinya, yaitu antara Godric Gryffindor dan Salazar Slytherin. Persaingan ideologi kedua pendiri asrama tersebut dapat menimbulkan konflik yang berkepanjangan, yang kemudian terjadi pada generasi berikutnya. Dalam hal ini, konflik yang dituangkan di dalam cerita dan yang terjadi, yaitu konflik pada masa generasi Harry Potter di *HPSS* dan enam seri berikutnya.

Perbedaan ideologi asrama yang dominan dalam cerita *HPSS* adalah yang terjadi antara asrama Gryffindor yang anti diskriminatif dan Slytherin yang diskriminatif. Oposisi biner antara dua ideologi asrama tersebut menunjukkan persaingan terstruktur antarasrama yang sudah berlangsung sejak asrama tersebut dibentuk oleh pendirinya di Hogwarts. Oposisi biner tersebut dapat menciptakan kelompok-kelompok yang selalu berseteru memperjuangkan idealismenya demi tercapainya posisi dan dominasi kuasanya.

Nilai-nilai kesatria atau kepahlawanan dalam asrama Gryffindor selalu berlawanan dengan nilai pihak lain yang *villain*; jahat dan licik, baik *ethos* maupun *hexisnya*. Namun ada upaya dari pihak asrama Gryffindor untuk mendominasi sekolah Hogwarts dengan cara menentang pihak lain '*againts muggle discrimination*' yang berseberangan dengannya demi tercapainya tujuan multikulturalismenya. Begitu juga sebaliknya dengan pihak asrama Slytherin, pihak tersebut berambisi atas kekuasaan menyeluruh yang otoriter. Jika dilihat dari segi moralitas, tujuan yang ingin dicapai oleh asrama Gryffindor memang mulia, yaitu untuk kesetaraan hak belajar bagi semua kalangan. Sedangkan para siswa asrama Slytherin yang sebenarnya juga menyimpan potensi dan kualitas diri di sekolah penyihir Hogwarts bertujuan untuk menjadi yang utama (superior) dan eksklusif bagi kalangannya di ruang sosial.

2.1.2 Pertandingan *Quidditch*

Pertandingan *Quidditch* merupakan *house championship* di Hogwarts yang wajib dilaksanakan setiap tahunnya. Pertandingan bergengsi di Hogwarts ini merupakan pertandingan yang bersifat fisik dan juga mental. *Quidditch* adalah olahraga udara dengan menggunakan sapu terbang (*broom stick*) dengan seri khusus. Persaingan fisik dalam *team work* ini membutuhkan stamina dan untuk mendapatkan poin terbesar dengan menangkap 3 bola: *quaffle*, *bludger* dan *golden snitch*⁴⁸. Seperti pertandingan sepak bola dan bola basket, *it, like—like football in the muggle world* (hlm.90), pertandingan ini membutuhkan strategi dan taktik tersendiri. Strategi, taktik, dan keahlian lazim disebut sebagai persaingan mental dan harus diterapkan oleh para siswa untuk memenangkan pertandingan itu. Pertandingan *Quidditch* pada seri pertama Harry Potter ini (dibaca--*HPPS*) terjadi antara Gryffindor dan Slytherin. Pertandingan ini merupakan sebuah tradisi wajib dan akbar yang dilakukan setiap tahunnya antarasrama di Hogwarts. Pertandingan ini memiliki makna prestisius dan superioritas bagi pihak asrama yang memenangkannya.

⁴⁸ *quaffle*: bola 12 inch, yang memiliki poin, *bludger* : bola berbahaya, dan *golden snitch*: bola kecil bersayap yang sangat penting dalam pertandingan Quidditch dengan nilai terbesar 150 poin yang berarti kemenangan bagi pihak yang berhasil menangkapnya.

Persaingan dalam pertandingan ini membutuhkan keahlian yang bisa didapatkan karena faktor bakat atau keturunan (nenek moyangnya adalah pemain *Quidditch*) atau karena memiliki kemampuan dengan berlatih. Faktor tersebut berhubungan dengan keahlian atau bakat yang dimiliki oleh setiap individu. Kewajiban untuk mengikuti *Quidditch* menjadi harga mati untuk para siswa/i di Hogwarts yang terpilih. '*Everyone follows Quidditch*' (hlm.90). Penekanan kata *Follows* yang berarti mengikuti, berlatih, bahkan menonton, diperuntukkan bagi seluruh siswa. Nilai prestasi serta kehormatan menjadi persaingan yang diperebutkan antarasrama di Hogwarts. Prestise menjadi nilai tersendiri bagi yang terpilih untuk mewakili asramanya.

Turun tangannya seorang pimpinan asrama Gryffindor, Prof. McGonnagal dalam memotivasi anak didiknya demi kemenangan pertandingan, mengandung arti sebuah posisi yang bernilai bagi asramanya, yaitu Gryffindor. *Professor McGonagall peered sternly over her glasses at Harry. I want to hear you're training hard, Potter, or I may change my mind about punishing you* (hlm. 166). Harry Potter yang terpilih untuk mewakili tim asrama Gryffindor memiliki kewajiban untuk berlatih dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikannya, yaitu sebagai pemain inti di dalam pertandingan *Quidditch*. Terdapat konsekuensi atas pernyataan Prof.McGonnagal tersebut yaitu hukuman yang akan diberikan kepada siswa didiknya yang terpilih jika tidak melakukan latihan, karena terpilih berarti diakui kemampuannya. Jika tim asrama tidak mampu memenangkan pertandingan, posisi peringkat asrama tersebut akan jauh tertinggal dan jatuh.

Di akhir pertandingan, inilah hasil yang diperoleh asrama Gryffindor yang bertanding melawan asrama Slytherin yang telah memenangkan pertandingan *Quidditch* pada tahun sebelumnya.

"Ron!Ron! Where are you? The game's over! Harry's won! We've won! Gryffindor are in the lead!" shrieked Hermione,.....(hlm. 243)

.....

Snape spat bitterly on the ground. (hlm. 243).

Kemenangan yang diperoleh tim Harry Potter berpengaruh langsung pada peningkatan posisi peringkat asrama Gryffindor. Harry berhasil menangkap *golden snitch* tersebut yang memiliki poin terbesar (150 poin) dalam pertandingan *Quidditch*. Dengan demikian, posisi Gryffindor yang awalnya berada di bawah Slytherin, meningkat dua level menjadi peringkat kedua. *Gryffindor versus Slytherin. If Gryffindor won, they would move up into second place in the House Championship (hlm. 197).*

Nilai tersebut memberikan prestise dan prestasi bagi asrama Gryffindor. Kemenangan tersebut meningkatkan level asrama Gryffindor. Ada dinamika persaingan yang dapat menentukan posisi asrama ke level paling atas. Dinamika tersebut pun dapat terlihat dengan usaha berlatih dan juga pergantian beberapa pemain pada setiap tahunnya. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pertandingan ini, sehingga masing-masing asrama merancang strategi demi tercapainya sebuah kemenangan yang bermakna prestasi dan kehormatan. Selain itu, pertandingan ini menunjukkan keahlian berstrategi dalam tim yang dimiliki oleh para siswa yang saling bersaing di dalam arena sekolah tersebut. Kemenangan yang diperoleh tim asrama Gryffindor dengan masuknya Harry Potter sebagai pemain baru, membuat pihak asrama lain (Slytherin) tersaingi, khususnya pimpinan asrama Slytherin, Severus Snape. Artinya superioritas Slytherin telah bergeser dan digantikan oleh asrama Gryffindor.

Kemenangan pertandingan *Quidditch* mengandung makna superioritas dan prestisius bagi asrama yang memenangkannya. Superioritas dan prestisius olahraga *Quidditch* didapatkan dengan perolehan nilai/poin tertinggi. Oleh karena itu, perwakilan asrama Gryffindor dan Slytherin berjuang keras untuk mendapatkan posisi kemenangan tersebut. Superioritas asrama Slytherin yang anti *muggle born* terjatuh saat pertandingan bergengsi ini dimenangkan oleh asrama Gryffindor. Snape *spat bitterly* adalah bagian dari *hexis*nya yang merasa tersaingi oleh pihak yang dianggapnya berada di bawah level asramanya. Merancang strategi lain agar asrama Gryffindor tidak mencapai posisi superior

akan terus dilakukan oleh pihak asrama Slytherin. Bagi Slytherin superioritas sangatlah penting untuk mewujudkan keinginannya menguasai dunia⁴⁹ dan menjadi eksklusif.

2.1.2 Sistem Penilaian di Hogwarts

Suatu sekolah, baik sekolah asrama maupun bukan, menerapkan sistem penilaian untuk mengukur prestasi para siswa/i-nya. Sekolah pada penelitian ini adalah sekolah asrama di sekolah penyihir Hogwarts dalam novel *HPPS*. Hal ini dapat memberikan dampak langsung bagi asrama yang didiaminya. Dampak langsung tersebut dapat berupa citraan positif. Namun sebaliknya, jika siswa melanggar aturan sekolah, konsekuensinya adalah pengurangan nilai dirinya dan berdampak juga bagi asrama yang ditempatinya. Jika hal ini sering dilakukan, maka citraan negatif akan berdampak bagi asramanya.

Dalam kisah *HPPS* ini, terdapat sistem penilaian dari pimpinan sekolah Hogwarts maupun pimpinan asrama kepada para siswa/i yang juga berdampak langsung pada asramanya. '*Your triumphs will earn your house points, while any rule-breaking will lose house points...*' said Professor Mc.Gonnagal. (hlm.126). Pernyataan ini diucapkan pada saat inaugurasi para siswa/i yang baru memasuki sekolah penyihir Hogwarts. Pernyataan dari Prof.Mc.Gonnagal yang menjabat sebagai wakil kepala sekolah di awal proses belajar tersebut menggerakkan para siswa untuk saling bersaing mendapatkan nilai-nilai bagi asramanya, dan menghindari pelanggaran. Ada penilaian terstruktur yang diberikan kepada pihak yang berprestasi maupun pihak melanggar aturan. Ada konsekuensi tertulis yang menjadi acuan tetap dalam penilaian posisi asrama di akhir tahun pembelajaran.

Pemilihan kata *triumph* tersebut bermakna kemenangan dan kesuksesan, karena terdapat unsur persaingan penilaian dan pertarungan baik fisik, mental maupun simbolik yang akan terjadi antar asrama di dalam lingkungan sekolah penyihir Hogwarts. Persaingan penilaian yang dimaksudkan di sini selain sebagai nilai

⁴⁹ Dunia yang dimaksudkan di sini mengacu pada seluruh komunitas penyihir dan *muggle*. Komunitas penyihir menjadi penguasa, sementara yang bukan (*muggle*) menjadi bawahan (subordinasi).

tambah bagi asrama atau prestasi, juga terkait dengan pengurangan nilai dalam asrama yang berarti kegagalan. Sementara itu, pertarungan tersebut dikaitkan dengan berhasil tidaknya para tokoh memenangkannya.

Nilai ini terkait dengan prosedur penilaian formal Hogwarts yang meliputi prestasi atau kegagalan individu maupun kelompok. Prestasi didapatkan ketika para siswa berhasil memecahkan masalah dengan menambahkan poin pada asramanya. Sedangkan kegagalan didapatkan ketika mereka melakukan pelanggaran dengan mengurangi nilai pada asramanya. Nilai tersebut pula yang akan mengubah posisi peringkat asrama di sekolah Hogwarts selain pertandingan *Quidditch*. Sebagai contoh: *'Detention! She shouted.' and twenty points from Slytherin! Wandering around in the middle of the night, how dare you—*(hlm. 260). Pelanggaran dengan pengurangan 20 poin dilakukan oleh Draco Malfoy⁵⁰ dan berdampak langsung pada penurunan nilai asramanya, yaitu asrama Slytherin. Pemberian sanksi diberikan langsung oleh Prof. McGonagall yang memiliki kuasa atas nama sekolah penyihir Hogwarts.

Pengurangan nilai pun diberikan oleh Severus Snape (pimpinan asrama Slytherin sekaligus guru *potions*/ramun sihir) kepada Harry Potter di dalam kelas⁵¹ *...I don't know, said Harry quietly.' I think Hermione does, though, why don't you try her?'Snape, however, was not pleased.....Over the noise, Snape said, 'And a point will be taken from Gryffindor house for your cheek, Potter* (hlm.152). Pengurangan nilai karena ketidakmampuan Harry menjawab tiga soal dari Snape, yang berdampak langsung pada penurunan peringkat asrama Gryffindor. Pengurangan ini diberikan secara sepihak oleh Snape. Padahal Hermione Granger telah berusaha untuk menjawab pertanyaan yang tidak mampu dijawab oleh Harry Potter, namun tidak dihiraukan oleh Severus Snape. Hal tersebut telah

⁵⁰ Draco Malfoy adalah siswa dari asrama Slytherin yang selalu berseteru dengan para siswa asrama lainnya, khususnya siswa dari asrama Gryffindor.

⁵¹ Pengurangan diberikan karena Harry tidak mampu menjawab tiga pertanyaan tentang pelajaran *potion* dari Severus Snape yang terus memojokkan Harry Potter. Pertanyaan pertama tidak mampu dijawab oleh Harry, berlanjut pada pertanyaan kedua dan tetap tidak dapat dijawab. Padahal Hermione telah berdiri agar pertanyaan tersebut dialihkan kepadanya namun tidak dihiraukan oleh Snape. Sampai pertanyaan yang ketiga, dan akhirnya Snape mengurangi nilai asrama Gryffindor.

menunjukkan adanya diskriminasi dari pihak guru sekaligus pimpinan asrama Slytherin kepada siswa asrama Gryffindor. Terlihat bahwa ruang kelas pun tidak mampu menciptakan netralitas bahkan dari seorang guru sekalipun, justru yang terlihat adalah persaingan dikarenakan latar belakang ideologi asrama yang saling bertolak belakang. Keberpihakan pada pihak tertentu akan tetap ada dalam diri individu berdasarkan latar belakangnya dengan menggunakan kuasa yang dimilikinya saat itu untuk menjatuhkan pihak lain.

Dinamika persaingan terstruktur melalui sistem penilaian ini pun terus terjadi di dalam sekolah penyihir Hogwarts, sama halnya yang dialami oleh trio Gryffindor: Harry Potter, Hermione Granger dan Ronald Weasley di bawah ini.

'Miss Granger, five points will be taken from Gryffindor for this,' said Professor McGonagall. I'm very dissapointed in you.... 'Well, I still say you were lucky, ..you each (Harry and Ron) win Gryffindor five points, Professor Dumbledore will be informed of this..' (hlm. 194).

Di sini, Harry Potter bekerjasama dengan Ronald Weasley untuk mengalahkan *Troll* gunung yang kuat dan berbahaya untuk menyelamatkan sahabatnya, yaitu Hermione Granger⁵². Namun hasilnya, lima poin dikurangi dari asrama Gryffindor karena Hermione melakukan pelanggaran dari pihak sekolah untuk kembali ke dalam asramanya. Sedangkan sepuluh poin bertambah karena Harry Potter dan Ronald Weasley berhasil melumpuhkan *Troll* dengan kerjasama yang baik. Artinya gerak posisi peringkat asrama Gryffindor akan berkurang dan bertambah seiring dengan kemenangan (*triumph*) yang diraih oleh Harry Potter dan Ronald Weasley.

Namun terlihat ada keberpihakan Prof.McGonagall dalam memberikan nilai-nilai kepada para siswa Gryffindor. Keberpihakan tersebut tercermin dalam kuantitas (angka) pemberian dan pengurangan nilai kepada para siswa Gryffindor dan

⁵² Kejadian ini terjadi saat Hermione berada di toilet perempuan (menangis), dikarenakan ketersinggungan dirinya pada kata-kata Ronald Weasley. Sementara itu pihak sekolah telah memerintahkan seluruh siswa untuk kembali ke asramanya masing-masing, dikarenakan lepasnya *Troll* gunung. Namun Harry Potter dan Ronald Weasley justru mencari Hermione dan tidak mematuhi pihak sekolah untuk kembali ke asramanya. Konsekuensinya yaitu nilai asrama akan dikurangi karena dianggap sebagai pelanggaran (*rule breaking*).

Slytherin. Asrama Slytherin diberikan pengurangan nilai yang lebih besar dibandingkan asrama Gryffindor padahal sama-sama melakukan porsi pelanggaran yang sama. Asrama Slytherin dikurangi 20 poin saat melanggar, sementara asrama Gryffindor hanya dikurangi 5 poin. Padahal porsi pelanggaran yang mereka lakukan sama, yaitu beraktifitas membahayakan dan berada di luar asrama pada waktu yang terlarang. Artinya ada keberpihakan secara subjektif bagi asrama Gryffindor yang dilakukan oleh wakil kepala sekolah ini yang sekaligus menjabat sebagai pimpinan asrama Gryffindor.

Keberpihakan Prof.McGonnagal terhadap siswa asrama Gryffindor dapat dikarenakan faktor kesamaan latar belakang asrama yang dipimpinnya. Kesamaan latar belakang asrama membuat penilaian seorang guru terkesan subjektif, meskipun sasaran dan tujuannya sama, yaitu memberikan sanksi pengurangan nilai terhadap pelanggaran yang terjadi, namun dengan porsi yang berbeda. Hal ini seperti yang dilakukan oleh Severus Snape, pimpinan asrama Slytherin saat mengurangi nilai asrama Gryffindor melalui Harry Potter. Artinya netralitas pelaku sosial di dalam habitus ruang sosial yang sama tidak mudah terjadi. Unsur subjektifitas serta prestise akan dipertahankan dan diperjuangkan oleh individu yang bersangkutan untuk tercapainya posisi kuasa dirinya maupun komunitasnya (kelompoknya) di dalam ruang sosial.

Pengurangan dan penambahan nilai asrama seperti di atas akan berdampak pada posisi peringkat asrama. Dengan demikian, penetapan sistem penilaian yang bertujuan agar para siswa lebih berhati-hati dalam mengambil tindakan, baik di dalam maupun di luar asrama, dapat menimbulkan persaingan dan perjuangan pihak siswa demi asramanya. Peringkat teratas yang diumumkan pada akhir masa pembelajaran bermakna sebuah kehormatan bagi asramanya. Artinya, kehormatan ataupun posisi sosial kelompok ditentukan dari perjuangan individu dalam berstrategi. Penilaian asrama ini telah menjadi kebijakan terstruktur pihak sekolah penyihir Hogwarts, sehingga termasuk ke dalam persaingan yang terstruktur, yaitu persaingan berdasarkan aktifitas dan penilaian yang telah ditetapkan untuk menentukan peringkat asrama di arena sekolah penyihir Hogwarts.

2.2 Persaingan tidak Terstruktur antartokoh di Hogwarts

Persaingan tidak terstruktur mengacu pada persaingan antartokoh yang menjadi representasi habitus asrama, serta berdampak langsung bagi nilai dan posisi kuasa asramanya. Ruang lingkup persaingan ini terjadi di luar koridor struktur atau prosedur sekolah penyihir Hogwarts, sehingga berdampak langsung bagi asrama tempat para tokoh tinggal. Persaingan ini didominasi antara pihak asrama Slytherin dan Gryffindor yang memang memiliki ideologi dan kelas sosial yang saling bertolak belakang.

2.2.1 Persaingan antartokoh Asrama Gryffindor dan Slytherin

Ethos kesatria dalam diri siswa asrama Gryffindor, khususnya trio Gryffindor: Harry Potter, Ronald Weasley dan Hermione Granger, semakin kuat terbentuk seiring dengan beragam tantangan dan persaingan yang dihadapi baik secara kelompok maupun individu. *Ethos* ‘Villain’ yang mengacu pada kelicikan semakin terlihat ketika beberapa tokoh Slytherin, khususnya Draco Malfoy, Severus Snape dan Lord Voldemort⁵³ bersaing melawan siswa Gryffindor. *Ethos* kedua asrama tersebut adalah bentukan dari habitus asrama masing-masing.

Persaingan tidak terstruktur yang terjadi antara dua asrama dominan; Gryffindor dan Slytherin tidak dapat dihindari. Seperti yang terjadi pada para tokoh kedua asrama tersebut berikut ini.

You know how I think they choose people for the Gryffindor team?’ said Malfoy loudly a few minutes later, as Snape awarded Hufflepuff another penalty for no reason at all. ‘It’s people they feel sorry for. See, there’s Potter, who’s got no parents, then there’s the Weasleys, who’ve got no money-you should be on the team, longbottom, you’ve got no brains’(hlm. 241).

Habitus antarindividu di dalam satu komunitas dapat menghasilkan habitus komunitasnya, di sini dibaca sebagai habitus asrama atau sebaliknya, jika habitus kelompok telah terbentuk, maka individu yang memasukinya pun akan memiliki

⁵³ Lord Voldemort adalah penyihir yang membunuh kedua orang tua Harry Potter demi tercapainya tujuan menguasai seluruh dunia. Voldemort berasal dari asrama Slytherin.

habitus sesuai dengan kelompoknya. Habitus asrama Slytherin yang tercermin pada tindakan Malfoy menghasilkan sifat diri yang merasa eksklusif dengan memandang sebelah mata pihak oposisi, yaitu siswa asrama Gryffindor; Harry Potter dan Ronald Weasley. Sikap mendiskreditkan pihak lain yang ditunjukkan Malfoy adalah hasil indoktrinasi pihak Slytherin. Proses penanaman tersebut menyebabkan pertentangan terhadap pihak lain yang berseberangan dengannya. *Hexis* Draco Malfoy semakin mengukuhkan habitus yang telah terbentuk pada beberapa generasi sebelumnya sebagai *anti muggle*, yaitu diskriminasi pada golongan keturunan tertentu.

Sikap Draco Malfoy kepada Harry Potter ialah cerminan ideologi *anti muggle* yang tertanam dalam dirinya. Pendiskriminasian kepada Harry Potter dikarenakan Harry adalah keturunan *muggle* (ibunya bukan penyihir). Sedangkan sikap pendiskreditan kepada Ron adalah cerminan *hexis* kelas sosial atau strata yang berbeda, Malfoy berasal dari kalangan kelas atas (*upper class*) sedangkan Ronald berasal dari keluarga kalangan kelas menengah (*middle class*).

Persaingan tidak terstruktur mengindikasikan bahwa persaingan ini tidak hanya terjadi di ruang kelas dengan prosedur formalnya namun dapat terjadi di luar prosedur yang ada, yaitu di luar kelas. Uniknya, karena mereka menetap di asrama, setiap tindakan mendapat penilaian tertentu yang berpengaruh pada poin asramanya. Poin-poin tersebut tidak hanya diperuntukkan bagi persaingan yang sifatnya terstruktur, tetapi juga bagi persaingan tidak terstruktur.

Di lain pihak sebagai seorang ‘calon’ kesatria Gryffindor, sikap yang ditunjukkan oleh trio Gryffindor telah cukup mewakili habitus asramanya. Sikap tersebut tampak ketika mereka berhadapan dengan *Troll* gunung. Prinsip kesatria sebagai bentukan dari habitus asrama Gryffindor telah tertanam di dalam diri mereka, sehingga menghasilkan tindakan yang berani dan pantang menyerah. Hal ini terlihat pada kutipan di bawah ini.

*Harry then did something that was both **very brave** and very stupid: he took a **great running jump** managed to fasten his arms around the troll's neck from behind (hlm.191). Ron pulled out his own wand—**not knowing what he was going to do** he heard himself cry **the first spell that came into his head: 'wingardium Leviosa!'** (hlm.192)*

Tindakan yang dilakukan Harry dan Ron tersebut adalah cerminan dari *ethos* kesatria dan *hexis* seorang kesatria. Prinsip kesatria adalah pantang menyerah 'very brave' menghadapi berbagai persaingan dan tantangan, membela orang lain/kepentingan umum dan mengesampingkan kepentingan dirinya, serta memiliki strategi ketika berhadapan dengan lawan 'a great running jump'. Justru tantangan atau persaingan yang terjadi di luar struktur prosedur sekolah dapat semakin membentuk *ethos* dan *hexis* asrama Gryffindor dalam diri para tokoh. Langkah dan gerak dinamis yang dilakukan oleh para siswa asrama Gryffindor tersebut sebagai bukti *hexis* dari asrama Gryffindor, yaitu siap menghadapi berbagai tantangan meskipun dapat membahayakan dirinya.

Tokoh lainnya yaitu Hermione Granger, Ia adalah seorang anak dari pasangan dokter gigi yang bukan keturunan penyihir tetapi memiliki kecerdasan dan menguasai pengetahuan kepenyihiran. Ia mendapatkan surat panggilan untuk menuntut ilmu kepenyihiran di sekolah penyihir Hogwarts. Oleh karena itu, ia bersekolah di sekolah tersebut dan terpilih menjadi siswi asrama Gryffindor yang berideologikan seorang kesatria; *against muggle discrimination*. Kemampuan dan kecermatan dalam mengaplikasikan ilmu sihir, khususnya mantra menjadi nilai lebih bagi seorang Gryffindor. Salah satu strategi yaitu berupa pengucapan mantra yang harus diterapkan sesuai dengan sasaran 'well chosen words' pada saat bersaing.

*'Reaching Snape, she crouched down, pulled out her wand and **whispered a few, well chosen words**. Bright blue flames shot from her wand on to the hem of Snape's robes. It took perhaps thirty seconds for **Snape to realise that he was on fire....*** (hlm.207).

Tidak selamanya para siswa (--tokoh) mengucapkan mantra⁵⁴ dengan tepat ketika berada di dalam kelas mantra. Ada nilai tambah yang terkait dengan potensi intelektualitas tokoh dalam menguasai mantra ke sasaran yang tepat seperti yang dilakukan oleh Hermione kepada Snape. Persaingan tidak terstruktur ‘...*shot from her wand on to the hem of Snape’s robes...*’ yang terjadi di luar prosedur ini semakin mengukuhkan prinsip atau ideologi habitus yang ditempatinya, yaitu berani (*daring*). Dengan demikian, Hermione telah menunjukkan kemampuannya yaitu menerapkan ilmu mantra yang didapatkannya di ruang kelas kepada sasaran yang dianggap sebagai lawan.

Tanpa disadari, persaingan yang terjadi di luar prosedur justru semakin menguatkan ideologi dan prinsip dari habitus yang sedang dijalani. Bahkan, proses indoktrinasi yang ditanamkan oleh asrama melalui berbagai tantangan dan persaingan ini membuat siswa asrama Gryffindor semakin berani.

Ronald Weasley adalah siswa asrama Gryffindor yang memang memiliki bakat permainan catur, ternyata menghadapi persaingan yang lebih menantang dari sekedar catur di dunia *muggle*. Ia berhadapan dengan catur hidup yang siap bertarung dengan dirinya dan kedua temannya. ‘*That’s chess!*’ snapped Ron. ‘*you’ve got to **make some sacrifices! I’ll make my move and she’ll take me—that leaves you free to checkmate the king, Harry!**...*’ (hlm.304). Ronald menggunakan strategi yang biasa ia lakukan saat bermain catur demi menyelamatkan kedua temannya. Sikap rela berkorban demi kepentingan orang lain adalah cerminan kesatria asrama Gryffindor. Artinya prinsip yang dimiliki oleh siswa Gryffindor ini semakin terasah. Dengan demikian, sikap dan strateginya semakin mengukuhkan habitusnya, yaitu kesatria asrama Gryffindor (*chivalry*).

⁵⁴ Sebagai contoh, ketika para siswa berada pada kelas mantra, ‘*swish and flick, remember, swish and flick. And saying the magic words properly is very important, too—never forget Wizard Baruffio, who said ‘s’ instead of ‘f’ and found himself on the floor with a buffalo on his chest*’ (HPPS, hlm.186). Hal ini berarti bahwa jika setiap mantra yang disebutkan tidak tepat walaupun hanya satu huruf, maka resiko terburuk akan dialami oleh para siswa. Artinya, dibutuhkan kecermatan dan kecerdasan untuk pengucapan dan penghapalan mantra yang dipelajari oleh para siswa.

Sebenarnya tidak semua siswa yang memasuki asrama di sekolah penyihir Hogwarts memiliki kualitas karakter atau nilai-nilai hidup yang kuat pada saat penempatan di asramanya masing-masing. Namun, setidaknya ada kecenderungan kualitas diri tokoh yang sama dengan ideologi asrama yang dimasukinya. Dengan demikian, siswa/siswi tersebut akan berproses dan mampu menghadapi tantangan apapun di hadapan mereka sesuai dengan habitusnya sebagai konsekuensi memasuki sekolah penyihir Hogwarts.

Jika Harry Potter, Hermione Granger, dan Ronald Weasley memiliki kepribadian yang kuat untuk memasuki Gryffindor, berbeda halnya dengan Neville Longbottom. Proses yang dilaluinya benar-benar ia rasakan untuk menumbuhkan *ethos* diri dan *hexis* Gryffindor dalam dirinya. *'Don't you call me an idiot!' said Neville. ...you were the one who told me to stand up to people!*' (hlm. 294). Adanya proses dan indoktrinasi dari teman-temannya di asrama Gryffindor, Neville yang awalnya selalu terintimidasi oleh siswa dari asrama lain, akhirnya mampu menumbuhkan keberanian dalam dirinya. Meskipun tindakan di atas adalah pertentangan dirinya kepada teman-temannya, setidaknya sikap berani mulai berkembang di dalam diri Neville.

Persaingan tidak terstruktur lainnya yang dilakukan oleh trio Gryffindor ini adalah penyelamatan anak naga yang dipelihara Hagrid, bernama *Norbert the Norwegian Ridgeback*. Naga dilarang untuk dipelihara di lingkungan sekolah penyihir Hogwarts karena diyakini akan memberikan dampak buruk atau berbahaya pada lingkungan sekitarnya. Tantangan yang dihadapi mereka adalah penyelamatan naga tersebut yang dilakukan di luar koridor prosedur Hogwarts secara diam-diam. Jika diketahui pihak sekolah penyihir Hogwarts, nilai mereka akan diturunkan dan berpengaruh pada nilai asramanya. Namun jika mereka tidak membantu menyelesaikan masalah Hagrid, maka hal ini akan bertolak belakang dengan prinsip kesatria mereka yang berani dan pantang menyerah. Di satu sisi, jika ada salah satu dari pihak lain mengetahui dan melaporkan kepada pimpinan asrama maupun sekolah, konsekuensinya adalah terancamnya peringkat asrama yang terkait dengan posisi sosialnya di sekolah penyihir Hogwarts.

Usaha Malfoy untuk menggagalkan rencana trio Gryffindor bertujuan untuk menjatuhkan posisi asrama Gryffindor yang telah berada di atasnya. Namun, habitus asrama Gryffindor telah menempa para siswanya untuk menghadapi berbagai tantangan. Trio Gryffindor sebagai representasi asrama Gryffindor pada akhirnya berhasil menyelamatkan Norbert dengan strategi yang digunakannya. Mereka bekerjasama dengan Charlie⁵⁵ yang berada di Romania. Meskipun ada masalah dalam pengiriman naga tersebut, akhirnya mereka menemukan taktik sebagai solusinya.(surat dari Charlie--) *Trouble is, they mustn't be seen carrying an illegal dragon. Could you get the Ridgeback up **the tallest tower at midnight on Saturday? They can meet you there and take him away while it's still dark*** (hlm. 257). Untuk menghindari pelanggaran yang diketahui oleh pihak sekolah dan juga pihak lain yang bersaing dengan mereka, penyelamatan naga dengan cara tersebut pada kutipan di atas adalah cara yang terbaik untuk dilakukan.

Akhirnya upaya penyelamatan dengan seluruh keberanian dalam kerjasama tim yang baik pun berhasil dilakukan. *'They all **helped buckle Norbert safely into it and then Harry and Hermione shook hands with the others and thanked them very much...at last, Norbert was going...going..gone*** (hlm.261). Keberhasilan tersebut dikarenakan upaya pihak lain yang mau membantu dan menerima naga itu di Romania. Maknanya yaitu adanya hubungan baik dengan pihak lain dapat membantu keberhasilan suatu kasus atau masalah pada sebuah kelompok. Dengan demikian, posisi peringkat asrama tidak terancam jatuh dari pihak oposisi.

Di samping itu, terdapat persaingan klimaks yang tidak terstruktur. Persaingan ini terjadi antara trio Gryffindor dan Lord Voldemort (asrama Slytherin) yang mengindikasikan perlawanan dua ideologi: penyelamatan kekuasaan melawan perebutan kekuasaan. Penyelamatan kekuasaan Hogwarts dimaksudkan sebagai upaya melindungi Hogwarts dari pihak penguasa serakah (Voldemort) yang ingin memiliki *Philosopher's Stone* atau batu bertuah.

⁵⁵ Charlie adalah saudara laki-laki Ronald Weasley yang sedang belajar tentang kehidupan naga (studying Dragon) di Romania (hlm. 256).

Philosopher's stone adalah misteri utama yang dapat membawa keabadian dan kekuasaan. Voldemort yang berasal dari asrama Slytherin ialah sebuah gambaran dari penguasa serakah yang ingin meluaskan kekuasaannya dan menguasai dunia. Keinginan tersebut dilakukan dengan menghalalkan segala macam cara, yaitu mencuri dan merampas batu bertuah yang disimpan dan dijaga di dalam sekolah Hogwarts.

*The ancient study of alchemy is concerned with making the Philosopher's Stone, a legendary substance with **astonishing powers**. The Stone will transform any metal into pure gold. It also produces the Elixir of Life, which will make the drinker **immortal**.* (hlm. 238).

Batu bertuah ibaratnya sebuah tujuan yang ingin diraih oleh seseorang, yang mengacu pada keabadian (*immortal--*) dan kekuatan (*power--*). Dengan memiliki kekuatan yang luar biasa, seorang individu dapat menguasai segala kehendaknya. Usaha merebut batu bertuah ini berhasil di halangi oleh trio Gryffindor, khususnya Harry Potter. Bahkan, pimpinan Hogwarts pun turun tangan untuk menyelesaikan dan menghancurkan batu bertuah ini '*it has been destroyed*' (hlm.319). Artinya, jika objek kekuasaan tersebut tidak diselamatkan dan kemudian dikuasai oleh pihak '*villain*': licik, serakah, *anti muggle* '*.....Now give me the **Stone**, unless you want her to have died in vain.*' (hlm. 316), maka dunia berada kekuasaannya. Sebelum dunia dikuasai oleh pihak tersebut, objek tersebut (batu bertuah) dihancurkan, sehingga dunia akan menjadi milik semua golongan.

Persaingan di luar prosedur sekolah Hogwarts yang melibatkan pimpinan Hogwarts mengandung nilai yang prestisius bagi posisi sosial asrama Gryffindor. Terlihat bahwa para tokoh asrama Gryffindor mendapat dukungan langsung dari pimpinan Hogwarts. Ada persamaan kualitas kesatria asrama Gryffindor dengan Albus Dumbledore yang ternyata berasal dari asrama tersebut. Ada tanggungjawab yang dimiliki Albus Dumbledore untuk melindungi para siswanya, dalam hal ini adalah siswa asrama Gryffindor. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa dukungan dari kepala sekolah penyihir Hogwarts yang diberikan kepada siswa asrama Gryffindor dikarenakan tanggungjawabnya dan latar belakangnya.

Tujuan dukungan tersebut adalah penyelamatan kekuasaan yang bersifat majemuk dari kekuasaan yang bersifat otoriter. Maksud dari kekuasaan yang bersifat majemuk di sini adalah kekuasaan yang mampu mengakomodasi pluralisme golongan, ras dan budaya, seperti yang terdapat pada ideologi asrama Gryffindor. Sedangkan kekuasaan yang bersifat otoriter di sini adalah kekuasaan yang bersifat sewenang-wenang dan merasa berkuasa sendiri dengan mendiskriminasi golongan tertentu, seperti yang terdapat pada ideologi asrama Slytherin. Persaingan tidak terstruktur antartokoh ini pun semakin mengukuhkan habitus siswa dalam asrama Gryffindor dan Slytherin, yang mendapatkan proses penanaman *ethos* dan karakternya dari luar struktur Hogwarts melalui berbagai macam pertarungan dan persaingan.

2.2.2 Sistem Penilaian tidak Terstruktur

Sistem nilai yang terjadi pada persaingan tidak terstruktur akan memberikan pengaruh langsung bagi meningkat dan menurunnya posisi asrama masing-masing. Peningkatan ini dibarengi dengan sejauh mana para siswa di dalam asrama bergerak dan melampaui tantangan-tantangan yang ada. Sedangkan penurunan terjadi karena adanya ketidakpatuhan atau pelanggaran yang dilakukan oleh para siswa-siswinya, sehingga berpengaruh pada peringkat asramanya. Dengan kata lain, sekolah akan menilai dari beragam aspek potensi yang dimiliki oleh para siswa, baik secara formal maupun informal yang berdampak bagi asrama yang ditempatinya. Sistem penilaian ini pun dapat memicu persaingan yang terjadi di luar koridor sekolah penyihir Hogwarts, khususnya antarasrama.

Karena ini adalah sekolah asrama, sistem nilai yang diberikan yaitu dengan cara melihat aktifitas mereka di luar dari aktifitas belajar mengajar yang diwajibkan oleh sekolah penyihir Hogwarts. Jadi, jika terjadi pelanggaran di luar prosedur aktifitas sekolah penyihir Hogwarts, nilai asrama pun akan dikurangi. Sedangkan, jika para siswa berhasil melewati tantangan yang juga mengancam sekolah, nilai asrama akan ditambahkan oleh pihak sekolah. Artinya kebijakan yang dikeluarkan

oleh sekolah penyihir Hogwarts bukanlah kebijakan yang kaku, karena mempertimbangkan motivasi dan seberapa besar prestasi yang mereka lakukan.

*“well, I still say you were lucky, but **not many first-years** could have been taken on a full-grown mountain troll. You **each win Gryffindor five points**. **Professor Dumbledore** will be informed of this’--said McGonagal (hlm.194).*

Pemberian nilai kepada para siswa Gryffindor di atas yang diberikan oleh Prof. McGonagal, pimpinan asrama Gryffindor sekaligus wakil kepala sekolah, secara langsung meningkatkan peringkat asrama Gryffindor. Semakin meningkat nilai setiap siswa, maka semakin bertambah nilai asramanya. Penambahan nilai ini menunjukkan peningkatan posisi dan kedudukan sosial dan kehormatan asrama, karena setiap siswa yang memperoleh nilai otomatis membawa nama asramanya.

2.3 Sekolah Hogwarts sebagai Arena

Sistem dan fungsi sekolah penyihir Hogwarts, tidak ubahnya seperti pusat kebijakan dan prosedur pendidikan bagi sekolah-sekolah pada umumnya di ruang lingkungannya. Sekolah-sekolah diruang lingkungannya, dalam hal ini dibaca sebagai asrama. Sekolah penyihir Hogwarts ini menjadi arena, pusat kebijakan dan prosedur yang menyimpan persaingan bagi asrama-asrama di dalamnya. JK Rowling sebagai penulis yang berkebangsaan Inggris tidak dapat begitu saja melepaskan pengalaman pribadinya terkait dengan lingkungan budayanya ke dalam karya berserinya ini. Di sini terlihat bahwa asrama Slytherin ibaratnya sekolah yang hanya diperuntukkan bagi kalangan tertentu, katakanlah kelas atas saja, sedangkan asrama Gryffindor ibaratnya sekolah yang terbuka untuk semua golongan, ras, kelas sosial yang sifatnya multikultural.

Dalam analisis di atas terlihat bahwa pertentangan dua asrama dominan, yaitu antara asrama Gryffindor dan Slytherin tidak ubahnya dinamika persaingan ideologi antar habitus asrama atau kelompok (sekolah). Persaingan yang menjadi konflik seperti tersebut dalam analisis di atas, dikarenakan perbedaan latar

belakang kelas sosial, posisi sosial, prinsip, nilai-nilai hidup dan tujuan yang dimiliki oleh para tokoh. Perbedaan tersebut merupakan bagian dari ideologi di dalam habitus asrama para tokoh.

Persaingan, tantangan dan konflik yang terjadi di atas adalah proses menuju dominasi kuasa, baik secara individu maupun individu yang mewakili kelompoknya. Sekolah penyihir Hogwarts di sini berperan sebagai arenanya; sumber terjadinya konflik para tokoh di dalamnya. Tokoh-tokoh yang saling bersaing adalah mereka yang mewakili habitus asramanya, dan yang memiliki *ethos* serta *hexis* asramanya. Ideologi yang bertolak belakang antara asrama Gryffindor dan asrama Slytherin tidak terlepas dari persaingan yang menimbulkan konflik, baik secara terstruktur maupun tidak. Persaingan tersebut merupakan proses untuk mengukuhkan habitus asrama dalam diri para tokoh, baik asrama Gryffindor sebagai kesatria (*hero*), Slytherin sebagai *villain* (*anti hero*), Hufflepuff sebagai kaum pekerja (*working class*) maupun Ravenclaw sebagai kaum cendekia.

Persaingan-persaingan yang tercipta dikarenakan adanya perbedaan ideologi dan gerak dua asrama; Gryffindor dan Slytherin. Dua kutub yang saling bertolak belakang ideologinya menunjukkan dinamika dominasi dan kekuatannya untuk terus mendapatkan nilai-nilai dan posisi prestise di dalam arena sekolah penyihir Hogwarts. Persaingan di dalam arena Hogwarts ini bertujuan untuk mempertahankan dan meraih posisi dan dominasi kuasa asrama yang ditempati oleh para tokoh sebagai habitus⁵⁶ dirinya.

Asrama Gryffindor yang dihadirkan oleh Rowling seolah digunakan untuk menjawab permasalahan kelas sosial yang sangat di agungkan oleh asrama Slytherin, yaitu eksklusivisme. Namun gerak yang dihasilkan oleh para tokoh

⁵⁶ Habitus yang dimaksudkan di sini yaitu ada keterkaitan antara ideologi asramanya dengan *ethos* (prinsip) diri pelaku sosial yang tercermin ke dalam *hexis* (perilaku) dirinya. Dari habitus yang terbentuk di dalam diri setiap individu dapat menghasilkan habitus kelompok dengan catatan setiap individu memiliki kesamaan pandangan (visi), dan misi serta tujuan di dalam sistem disposisi terstruktur.

untuk menjawabnya tidak terlepas dari dinamika persaingan dan konflik. Dalam hal ini sekolah penyihir Hogwarts yang berperan sebagai arena pertarungannya, menyimpan sumber kekuatan yang menjadi objek pertarungan dan perebutan antara dua kekuatan, yaitu para tokoh asrama Gryffindor dan Lord Voldemort (Slytherin).

Sedangkan, dua asrama yang tidak dominan; baik asrama Hufflepuff maupun Ravenclaw di dalam kisah *HPSS* belum menunjukkan keberpihakkannya kepada salah satu dari dua asrama yang bertentangan tersebut. Namun jika dilihat dari beragamnya latar belakang golongan, kelas, prinsip, nilai-nilai hidup dan tujuannya, dapat memungkinkan adanya pemberian dukungan sosial kepada pihak yang tidak menekankan pada satu golongan dan kelas saja, yaitu asrama Gryffindor. Akan tetapi dukungan tersebut belum terlihat di dalam kisah *HPSS* ini. Bagaimanapun, semakin bergeraknya proses persaingan yang dilakukan oleh para siswa⁵⁷, semakin bergerak pula posisi prestise asramanya menuju puncak dominasi dan posisi kuasa.

Di balik persaingan dan konflik para tokoh, terdapat faktor potensi atau kapital yang dimiliki oleh setiap tokoh dalam asramanya yang memberikan pengaruh langsung kepada posisi sosial asramanya di akhir pembelajaran. Hal ini akan dibahas pada bab selanjutnya, yaitu Posisi Sosial Asrama dan Dominasi kuasa di sekolah Penyihir Hogwarts.

⁵⁷ Siswa yang dimaksudkan di sini adalah siswa yang langsung menjadi representasi asramanya.



PEMETAAN PARA TOKOH DUA ASRAMA YANG BERSAING dan BERKONFLIK DI SEKOLAH PENYIHIR HOGWARTS dalam *Harry Potter and the Philosopher's Stone* Karya J.K Rowling

Pimpinan Hogwarts :
Albus Dumbledore

GRYFFINDOR	SLYTHERIN
	
<p>Siswa Harry Potter Kaital/potensi: Kapital ekonomi: warisan kedua orangtua Kapital sosial: pihak pimpinan, guru, teman-teman turut membantu Kapital simbolik : keturunan penyihir - terhormat sekaligus <i>hero</i> di Higtwarts Hermione Granger Kapital budaya: cerdas Ronald Weasley Kapital budaya: keahlian bermain catur</p> <p>Pimpinan dan Guru Prof. McGonnagal Keberpihakan pimpinan kepada siswa yang berasal dari asramanya.</p>	<p>Siswa Draco Malfoy Kapital /Potensi Kapital ekonomi : kelas atas (<i>upper class</i>) Kapital budaya: cerdas namun licik</p> <p>Guru + Pimpinan Severus Snape</p> <p>Pihak lain Lord Voldemort: Berambisi menguasai semesta dan memiliki hidup abadi dengan merebut-- <i>philosopher's stone</i> atau batu bertuah</p>