

Sastra Fantasi Populer: Konsep Pedagogis dan Dampak Sosiokultural

Popular Fantasy Literature: Pedagogical Concepts and Sociocultural Impact

Mega Febriani Sya¹, Novi Anoegrajekti², Ratna Dewanti³

¹Universitas Djuanda, Indonesia

^{2,3}Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Penulis koresponden: megafebrianisya@unida.ac.id

Abstrak

Konstruksi makna pada karya sastra populer, *Harry Potter* mengandalkan seleksi kalimat, perbendaharaan kata, gramatika atau kombinasi kalimat. Tujuan penelitian ini adalah untuk menelaah konstruksi makna yang muncul pada kalimat dan wacana novel *Harry Potter* yang berkaitan dengan konsep pendidikan praktik sosiokultural. Metode penelitian ini adalah analisis wacana. Unit analisis pada penelitian ini adalah korpus-korpus berbentuk wacana yang berhubungan dengan pesan-pesan dalam suatu media dalam hal ini novel *Harry Potter* seri pertamadan kedua yang sudah diterjemahkan ke bahasa Indonesia, dilakukan identifikasi terhadap pesan dan media yang mengantarkan pesan itu. Analisis wacana didahului dengan melakukan koding retorika dan kalimat yang muncul dalam komunikasi. Wawasan Pedagogis dalam Sastra Fantasi, Wawasan Pedagogis dalam Sastra Fantasi, Integritas Simbol Kekuatan Analogi Konflik Kebangsaan, Komersialisasi Produk Budaya, Glokalisasi Produk Budaya Melalui Penerjemahan, Fiksi Penggemar (*Fanfiction*). Konstruksi kreatif pada wacana dan dampak yang muncul dapat mewakili tentang fenomena sosial yang kerap timbul di masyarakat.

Kata kunci: Sastra fantasi; konsep pedagogis; sosiokultural

Abstract

The construction of meaning in the popular literary work *Harry Potter* relies on sentence selection, vocabulary, grammar or sentence combination. The purpose of this study is to examine the construction of meaning that appears in the sentences and discourse of *Harry Potter* novels related to the concept of sociocultural practice education. This research method is discourse analysis. The unit of analysis in this research is the corpus in the form of discourse related to messages in a medium, in this case the first and second series of *Harry Potter* novels that have been translated into Indonesian, identifying the message and the media that deliver the message. Discourse analysis is preceded by coding the rhetoric and sentences that appear in communication. Pedagogical Insights in Fantasy Literature, Pedagogical Insights in Fantasy Literature, Integrity of Symbols Analogy Power of National Conflict, Commercialisation of Cultural Products, Glocalisation of Cultural Products Through Translation, Fanfiction. The creative construction of the discourse and its impact can represent the social phenomena that often arise in society.

Keywords: Fantasy literature; pedagogical concept; socioculture

Riwayat Artikel: Diajukan: 18 April 2024; Disetujui: 14 Agustus 2024

1. Pendahuluan

Dalam beberapa dekade terakhir, kehadiran sastra telah berkembang dan sangat beragam di Nusantara dan di negara-negara lain (Castro et al., 2022). Bahkan, karya-karya sastra tersebut dapat memberikan dampak yang besar terhadap pendidikan dan aspek kehidupan lainnya (Eliastuti, 2023). Karya sastra pada dasarnya lahir dari imajinasi manusia (Dawolo et al., 2023). Karya sastra

dibagi menjadi dua jenis sesuai dengan era penciptaannya, yaitu karya sastra lama dan karya sastra baru. Di Indonesia, karya sastra lama telah lahir di masyarakat secara turun-temurun (Kasimbara & Wahyuningsih, 2024). Karya sastra lama ini biasanya berisi nasihat, ajaran agama, dan ajaran moral. Hal ini dikarenakan karya sastra lama diciptakan oleh nenek moyang dan beredar secara anonim. Contoh karya sastra lama antara lain pantun, gurindam, dongeng, mitos, dan legenda. Karya sastra baru biasanya tidak dipengaruhi oleh konvensi sosial. Karya sastra baru ini cenderung dipengaruhi oleh karya sastra Barat dan Eropa (Talani et al., 2023). Ada banyak genre karya sastra baru yang merespons realitas sosial yang terjadi di masyarakat (Nastikaputri & Ardi, 2022). Contoh karya sastra baru antara lain novel roman, komik, dan variasi dari genre tersebut.

Fantasi adalah genre sastra yang mengekspresikan elemen magis dan supernatural yang tidak ada di dunia nyata (Vara, 2023). Beberapa penulis menyandingkan latar dunia nyata dengan berbagai elemen fantasi, menciptakan dunia imajinatif dengan hukum dan logika yang independen, lengkap dengan ras dan makhluk khayalan mereka sendiri. Genre ini bersifat spekulatif dan tidak berdasarkan fakta ilmiah (Boaz, 2020). Genre ini sangat dekat dengan unsur supernatural dan magis yang sulit diterima secara logika, karena cenderung tidak masuk akal. Salah satu fenomena ini adalah *Harry Potter*. Novel ini pertamakali muncul lebih dari 20 tahun yang lalu hanya sebagai bentuk literatur anak-anak, tetapi akhirnya menjadi bagian dari fandom dunia sihir, budaya pop, dan media sosial yang ditujukan untuk orang dewasa dan anak-anak (Labra, 2021; Longa et al., 2022). Merupakan kenyataan yang tidak dapat disangkal bahwa *Harry Potter* telah menjadi jembatan antara perubahan dalam dunia sastra.

Dampak bagi pembaca yang menikmati dan tenggelam dalam dunia fiksi muncul dari sudut pandang karakter, yang secara pribadi terbentuk dan pada akhirnya bereaksi terhadap elemen-elemen fiksi tersebut melalui proses identifikasi personal. Kemudian, interaksi sosial dan perilaku mimesis terjadi karena otak manusia memproses pengalaman tersebut seolah-olah itu adalah “pengalaman langsung”, yaitu persahabatan atau hubungan yang terjalin dengan karakter media (Longa et al., 2022). Hal ini didasarkan pada ikatan emosional yang dirasakan seseorang terhadap karakter media. Perendaman dalam dunia fiksi dapat mempengaruhi perilaku pribadi dan memengaruhi perspektif pembaca melalui situasi sosial dan emosional berdasarkan pikiran dan perasaan karakter (Das, 2013). Pencelupan fantasi dalam sebuah cerita tidak hanya memiliki fungsi menghibur, yaitu abstrak, yang menghadapkan pembaca pada situasi sosial dan pengetahuan. Hal ini memberikan efek simulasi bagaimana dunia terjadi dengan ritme fantasi, memberikan jembatan bagi pembaca untuk mendapatkan perspektif baru yang memengaruhi cara

mereka melihat dunia nyata (Mar & Oatley, 2008).

Konstruksi teks terjadi ketika orang memberi makna pada fenomena Harry. Konstruksi makna bergantung pada pilihan kalimat, kosakata, tata bahasa, atau kombinasi kalimat. Dengan demikian, pembentukan makna bergantung pada peran kunci bahasa. Interaksi sosial dapat dibangun dalam kerangka linguistik tertentu. Cerita dan konsep dapat membangun realitas sosial. Jadi, bagaimana konstruksi realitas sosial mengungkapkan bentuk-bentuk ideologis di baliknya. Ketika menganalisis teks, ada dua sumbu yang memungkinkan kita untuk melacak dan menguraikan ideologi: pragmatik dan penggunaan simbol.

Oleh karena itu, penting untuk mengkaji struktur makna yang muncul dalam teks dan wacana dalam novel, karena struktur makna ini merepresentasikan praktik sosial budaya yang dikonstruksi atau dibangun oleh aspek-aspek personal dari pengarang J.K. Rowling, seperti keluarga, pendidikan, profesi, dan latar belakang. Untuk mengungkap struktur makna tersebut diperlukan analisis secara holistik yang diawali dengan analisis tekstual, kemudian interpretasi tekstual atau diskursif, dan praktik sosio-kultural, sehingga terciptalah konstruksi makna yang tidak terbatas pada eksplorasi ideologi yang muncul di dalam teks, yang bermakna bagi penikmatnya dan sekaligus menjadi inspirasi untuk menghasilkan karya-karya lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah mengkaji konstruksi makna yang muncul dalam teks dan wacana novel *Harry Potter*, terkait dengan konsep pendidikan praktik sosial budaya.

2. Metode

Pendekatan yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan naratif. Pendekatan naratif terhadap karya sastra merupakan metode analisis yang digunakan dalam kritik sastra untuk memahami dan mengungkap makna suatu teks sastra melalui struktur naratifnya. Pendekatan ini melibatkan pemahaman mendalam terhadap berbagai elemen penyusun sebuah cerita, seperti plot, narator, tokoh, pembaca, sudut pandang, waktu, dan tempat. Dengan melakukan analisis naratif, pembaca dapat menemukan makna permukaan yang terkandung dalam kisah yang disajikan oleh pengarang. Studi ini berfokus pada plot, khususnya pada bagaimana 'menua' dinarasikan.

Data berupa dialog dan narasi dalam bentuk kalimat yang bersumber dari novel *Rencana Besar untuk Mati dengan Tenang* karya Wisnu Suryaning Adji. Pengumpulan data dilakukan dengan metode simak dengan teknik catat, dan dianalisis secara naratif

menggunakan tiga konsep narasi Paul Ricoeur. Data berupa dialog dan narasi akan dikelompokkan berdasarkan tiga konsep tersebut, yaitu prefigurasi, konfigurasi, dan refigurasi. Dalam naratologi Ricoeur, ia menekankan pentingnya cerita atau narasi dalam membentuk identitas individu dan memberikan makna pada pengalaman hidup. Menurutnya, manusia cenderung menceritakan kehidupan mereka melalui narasi yang menghubungkan masa lalu, kini, dan masa depan secara dinamis (Andersen dkk., 2020). Narasi memainkan peran penting dalam membantu kita memahami diri kita sendiri, hubungan dengan orang lain, dan bagaimana kita berinteraksi dengan dunia di sekitar kita.

Selanjutnya, Ricoeur juga menyoroti aspek interpretatif dari narasi, di mana proses interpretasi terhadap cerita-cerita yang kita buat atau alami menjadi kunci untuk memahami nilai-nilai, keyakinan, dan tujuan di balik cerita tersebut. Dengan demikian, naratologi Ricoeur tidak hanya tentang bagaimana cerita dibangun tetapi juga tentang bagaimana cerita tersebut dipahami dan diterjemahkan oleh individu. Hal ini akan menjadi bagian akhir dalam narasi menua yang terkandung dalam novel RBMT. Harapannya, pembaca dapat memahami nilai dan mengaktualisasikannya melalui penghayatan ke dalam kehidupan sehari-hari.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Wawasan Pedagogis dalam Sastra Fantasi

Fiksi fantasi dicirikan oleh lingkungan yang menakutkan, ancaman peristiwa supernatural, dan intrusi masa lalu ke masa kini. Buku-buku *Harry Potter* menggunakan konvensi sastra dalam menggambarkan kehidupan sekolah, menceritakan kehidupan sekolah di asrama yang sering disebut Hogwarts, yang berbentuk kastil abad pertengahan dalam cerita. Asrama dibagi menjadi beberapa kelompok khusus dengan kepala sekolah yang bijaksana. Sekolah ini juga menggambarkan persaingan antarsiswa dan antara staf pengajaran dan staf.

Buku ini menunjukkan bahwa sulap pada umumnya adalah hal yang praktis. Sihir pada dasarnya adalah sebuah pengetahuan tradisional. Jelas bahwa sihir bukanlah bentuk pengetahuan yang tidak berubah, bahwa sihir adalah bagian dari pengetahuan, dan bahwa sihir dapat berubah dan berkembang seperti halnya ilmu pengetahuan. Pengetahuan sihir dapat disebut tradisional bukan karena ia statis atau stagnan, tetapi karena ia mewakili tradisi pengetahuan yang tidak terputus. Ilmuwan Muggle (manusia) dalam *Harry Potter* mendefinisikan dunia nyata secara lebih sempit daripada penyihir, karena penyihir

mengakui keberadaan makhluk dan benda yang ada di dunia manusia dan sihir, sedangkan ilmuwan manusia hanya mengakui fenomena dunianya sendiri.

Pengungkapan pengetahuan magis tidak jauh berbeda dengan sains. Sihir adalah bidang pengetahuan khusus dengan batasan yang lebih luas dan lebih kompleks daripada sains. Sihir adalah tubuh pengetahuan, yang isinya dapat diajarkan oleh guru dan dipelajari oleh siswa. Ada lembaga pendidikan yang didedikasikan untuk pelestarian, pengembangan, dan penyebarannya, salah satunya adalah Sekolah Asrama Hogwarts. Dalam kurikulum Hogwarts, ilmu sihir dibagi menjadi beberapa mata pelajaran khusus, di antaranya adalah pelajaran Astronomi, Mantra, Ramalan, Herbologi, Ramuan, dan Transfigurasi. Ada juga kelas yang mengajarkan Studi Muggle, Perawatan Makhluk, Sejarah Sihir, dan Pertahanan terhadap Ilmu Hitam.

Sebenarnya, ketika Harry Potter dan teman-teman sihirnya diajari untuk melambungkan benda-benda, mengeluarkan mantra kucing, berubah menjadi binatang, mereka melakukannya tanpa kontak dengan dunia gaib. Mereka melakukan ini secara mekanis, bukan secara gaib. Kemampuan untuk mempraktikkan sihir sama dengan mempelajari sains, yang membutuhkan pengetahuan tentang dunia yang dipelajari dan wawasan yang sangat mendalam tentang ilmu pengetahuan alam dan teknologi. Yang tidak kalah pentingnya adalah pengucapan ejaan mantra dan perintah linguistik. Jika pengucapannya sempurna secara linguistik, efek yang dituju akan baik, namun sebaliknya, jika perintah mantra tidak tepat secara linguistik, hasil magis yang muncul tidak sesuai dengan yang diharapkan. Di bawah ini adalah data korpus pada pesan dengan makna pendidikan yang telah diparafrasa.

Dan setahun yang lalu, Hogwarts menulis surat kepada Harry. Dan kisah yang sebenarnya terungkap. Harry bersekolah di sekolah sihir, di mana dia dan bekas lukanya terkenal... (N2 C1 P11).

Ada 142 tangga di Hogwarts, ada yang lebar, ada yang landai, ada yang sempit, ada yang berderit, ada yang mengarah ke tempat yang berbeda setiap hari Jumat, ada juga yang tidak memiliki anak tangga sehingga Anda harus ingat untuk melompat. Beberapa pintu hanya akan terbuka jika Anda bertanya atau menggelitiknya dengan sopan... (N1 C8P165).

3.2 Konsep Berpikir Kritis dalam Sastra Fantasi

Novel *Harry Potter* bercerita tentang kehidupan sekolah, membaca buku di kelas dan perpustakaan, cara-cara memperoleh dan mengembangkan pengetahuan. Sama seperti siswa di dunia nyata, para penyihir dan penyihir muda di Hogwarts memperoleh pengetahuan tentang berbagai hal yang penting bagi dunia tempat mereka tinggal. Pada tingkat yang lebih

dalam, buku-buku ini juga membahas pembelajaran tentang norma-norma sosial dan nilai-nilai politik. Norma dan nilai yang ditanamkan kepada Harry dan teman-temannya di Hogwarts, tentu saja, relevan dengan dunia sihir tempat mereka tinggal. Karena dunia ini berbeda dengan dunia manusia, kehidupannya lebih beragam dan lebih berbahaya, maka norma dan nilainya pun berbeda dengan dunia manusia. Namun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa konsep norma di dunia sihir dan dunia manusia sangat mirip. Cerita ini dijiwai dengan pesan normatif. Pesan ini paling jelas tercermin ketika Harry dihadapkan pada sebuah pilihan. Norma dan nilai tidak dapat dipisahkan dari sistem yang diciptakan oleh kepala sekolah yang bijaksana, yang selalu menjaga kedisiplinan dan selalu menarik perhatian para siswa pada hal-hal yang berkaitan dengan literasi dan moralitas. Beliau menjelaskan kepada murid-muridnya bahwa mereka tidak diharapkan untuk secara otomatis menerima sikap dan pendapat orang lain, tetapi mereka perlu melihat bukti-bukti kebenaran dan berpikir kritis. Hal ini sama dengan literasi kritis yang diagung-agungkan sebagai salah satu kompetensi anak abad ke-21. Cerita ini mengajarkan kebajikan dalam masyarakat yang kejam, berbahaya, heterogen, dan nyaris tidak demokratis. Dalam hal ini, buku-buku *Harry Potter* menyampaikan pandangan dunia yang mirip dengan dunia nyata, yaitu nilai kebaikan harus tetap diutamakan, termasuk negara-negara yang dilanda konflik.

“Ya dan tidak,” kata Dumbledore pelan. “Cermin hanya memantulkan keinginan kita yang paling dalam. Kau, yang tidak mengenal keluargamu, melihat mereka berdiri di sekitarmu. Ronald Weasley, yang selalu merasa minder dengan kesuksesan saudara-saudaranya, berpikir bahwa dia akan berdiri sendiri dan menjadi yang terbaik di antara mereka. Namun cermin ini tidak memberi kita pengetahuan atau kebenaran...” (N1 C12 P266).

3.3 Integritas Simbol Kekuatan

Sekolah ini, seperti sekolah lainnya, menanamkan nilai-nilai kebajikan kepada para siswanya, memupuk keberanian pribadi, sopan santun, ketekunan, kejujuran, rasa hormat, dan solidaritas terhadap sesama. Selain itu, sekolah yang muncul juga merepresentasikan prinsip-prinsip nilai budaya tradisional Inggris, yaitu adanya gaya lama atau nilai-nilai tradisional Inggris yang kuat, yang diakui sebagai salah satu kontradiksi mengapa buku-buku *Harry Potter* begitu sukses. Dalam beberapa alur cerita. Kepala sekolah menerapkan beberapa metode pendidikan di sekolah. Namun, harus dipahami bahwa sekolah ini adalah lingkungan yang magis dan sangat berbahaya. Ada banyak ancaman di sekolah ini, salah satunya adalah keberadaan Voldemort, seorang penyihir ilmu hitam. Sekolah ini dikelilingi oleh hutan gelap yang penuh dengan makhluk-makhluk aneh. Fenomena kematian sering

muncul dalam cerita. Teman-teman Harry meninggal dalam Goblet of Fire, Order of the Phoenix dan Half-Blood Prince. Dalam *The Prisoner of Azkaban*, Harry bertemu dengan para penjaga penjara Azkaban yang menakutkan dan belum mati. Hantu-hantu dari para penjaga misterius itu, yang sangat mengerikan, digambarkan dengan kekuatan sastra yang luar biasa.

Sambil menghela napas dan menguap, Harry dan Ron menghabiskan sebagian besar waktu luang mereka bersama Hermione di perpustakaan, mencoba menyelesaikan tugas-tugas tambahan ... (N1 C14 P285).

Ginny sudah duduk di meja dapur. Begitu dia melihat Harry, dia tidak sengaja menjatuhkan semangkuk buburnya ke lantai, menimbulkan suara keras. Ginny sepertinya selalu menjatuhkan barang dengan mudah setiap kali Harry memasuki sebuah ruangan... (N2 C4 P57).

Berkat pendidikannya, Harry menjadi pahlawan dalam masyarakat yang berbahaya dan tidak demokratis. Novel-novelnya juga menunjukkan nilai-nilai liberal dalam masyarakat yang kompleks dan bermasalah. Mereka menunjukkan bahwa dunia adalah tempat yang berbahaya dan kebebasan dalam bahaya.

3.4 Analogi Konflik Kebangsaan

Sekilas, Harry tampak hidup di dunia global, seperti dunia manusia pada umumnya. Meskipun para penyihir berasal dari tempat yang berbeda, kehidupan sihir di setiap negara kurang-lebih sama dengan keragaman etnis negara-negara di seluruh dunia, seperti halnya manusia. Mereka berpartisipasi dalam organisasi internasional dan bekerja sama satu sama lain. Seperti dunia manusia, konflik dan perang sering terjadi di dunia sihir, dan itu adalah bagian dari sejarah dunia sihir. Namun, satu perbedaan penting antara dunia sihir dan dunia manusia seperti yang disajikan dalam novel ini adalah bahwa nasionalisme dan kebangsaan tidak berperan dalam konflik sihir.

Penyihir ini mulai mencari pengikut sekitar 20 tahun yang lalu, sebagian karena dia takut, sebagian lagi karena dia menginginkan percikan kekuatan, dan dia mendapatkannya. Hari-hari yang menyedihkan, Harry. Tidak tahu siapa yang harus dipercaya, tidak bersahabat dengan penyihir asing... Hal-hal mengerikan terjadi.. (N1 C4P 73).

Mengendarai mobil ilegal melintasi separuh negara untuk dilihat semua orang... (N2 C3 P 47).

Konflik dapat muncul di negara atau bangsa, biasanya karena penanda identitas nasional. Para penyihir memperebutkan penanda identitas, terutama “ras” yang terkait dengan masalah kemurnian darah. Namun hal ini tidak ada hubungannya dengan politik internasional antar negara atau bangsa. Berbeda dengan dunia manusia, isu-isu kebangsaan biasanya muncul melalui organisasi politik dan situasi modernisasi global. Manusia cenderung mengorganisir diri ke dalam kelompok-kelompok dengan orientasi yang sama terhadap konflik tertentu. Negara memainkan peran sentral dalam membatasi konflik domestik atau internasional, atau yang dikenal dengan politik liberal internasional, namun elemen tersebut tidak ada dalam dunia *Harry Potter*.

Dalam cerita *Harry Potter*, kehidupan sihir sehari-hari, seperti kehidupan manusia, diciptakan dalam parameter dunia politik dan ekonomi, dengan setiap wilayah dibagi menjadi negara dan bangsa. Negara-bangsa biasanya memiliki wilayah yang berbeda dengan batas-batas yang jelas, dan populasi dengan identitas budaya yang berbeda dari negara lain. Negara juga memiliki pemerintah yang membuat keputusan untuk rakyatnya, dan pilihan-pilihan terkait struktur politik, kepemimpinan, dan kebijakan dibuat dalam batas-batas negara dan bangsa.

“Kabar buruk, Hagrid,” kata Fudge terus terang, ”Sangat buruk. Ini pasti akan terjadi, empat serangan terhadap anak-anak kelahiran Muggle. Ini sudah terlalu jauh. Kementerian harus bertindak ...” (N2 C14 P324).

“Itu dia, Albus,” kata Fudge, bingung. “Sejarah Hagrid merugikannya. Kementerian harus melakukan sesuatu - kita telah dihubungi oleh Komite Pendidikan ...” (N2 C14 P324).

Negara dan negara bagian juga saling berhubungan, karena sebagian besar dari mereka berpartisipasi dalam sistem pasar kapitalis global. Dengan demikian, barang dan jasa diperdagangkan melintasi perbatasan. Pemerintah mengoordinasi banyak kegiatan ekonomi untuk memastikan bahwa perdagangan relatif “bebas”. Untuk membantu proses ini dan menangani area transnasional lainnya, berbagai organisasi internasional dibentuk, seperti Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) dan Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), untuk menyebutkan beberapa di antaranya. Organisasi-organisasi tersebut telah dilengkapi dari waktu ke waktu oleh organisasi non-pemerintah yang didirikan oleh warga negara dan asosiasi profesional.

Ada banyak cara dunia sihir *Harry Potter* meniru atau merefleksikan negara bangsa yang ada di dunia modern, seperti tim olahraga, bahasa, dan sistem pendidikan tertentu. Kejuaraan Dunia Quidditch menghadirkan delegasi penyihir dari seluruh dunia ke Inggris,

serta tim olahraga dari Irlandia dan Bulgaria. Berbagai negara di dunia sihir ini memiliki institusi pendidikan mereka sendiri, seperti Beauxbatons dan Durmstrang. Mereka juga memiliki struktur pemerintahan sihir dengan misi yang mirip dengan pemerintahan manusia.

Novel ini juga menunjukkan bagaimana pemerintah mengatur kepemilikan dan penggunaan jenis senjata tertentu dalam masyarakat. Di dunia manusia, pemerintah akan sangat berhati-hati dalam mengatur penggunaan zat-zat berbahaya (seperti plutonium dan sianida), seperti halnya Kementerian Sihir dalam novel yang membatasi penggunaan alat pemutar waktu oleh Hermione dan Profesor Snape yang menggunakan ramuan kebenaran Veriserum. Di dunia nyata, pemerintah dapat mengatur dan memantau komunikasi melalui saluran telepon dan Internet, seperti halnya Panel Pengendali Banjir Kementerian yang memantau penggunaan Perapian Sihir dan memastikan bahwa perapian manusia dan perapian sihir tidak terhubung. Sama seperti manusia yang harus mendapatkan surat izin mengemudi dari pemerintah sebelum dapat mengendarai mobil, Kementerian Sihir juga mengharuskan para penyihir untuk lulus tes dan mendapatkan surat izin mengemudi.

3.5 Praksis Sosial Budaya

Komunitas Harry Potter sebagai produk lanjutan berbasis novel. Hal itu memperlihatkan kekuatan daya fantasi atau imajinasi yang dihidupi oleh masyarakat penikmat, yaitu pembaca dan penonton. Komunitas alternatif ini menunjukkan ciri paguyuban yang terbangun karena ikatan emosional yang sama. Praksis sosial budaya yang diperlihatkan dan menjadi fokus pembahasan artikel ini adalah hiburan, pendidikan, dan media sosial, seperti tampak pada uraian berikut.



Gambar 1: Visualisasi Temuan Praksis Sosial Budaya

Tahap analisis praktik sosial-budaya mengkaji respons pembaca sebagai bentuk aktivitas konsumsi teks. Apa yang diamati juga terkait dengan motivasi dan penggunaan konsumsi yang didasarkan pada kebutuhan dan konteks sosial, dengan implikasi pada ranah sosial, ekonomi, dan budaya. Salah satu hal yang membuat Rowling bersemangat dengan

tulisannya adalah ketika penerbitnya memberi tahu bahwa novel-novelnya laris manis. Awalnya, itu bukan hal yang besar, hanya ulasan bagus di *The Scotsman*, diikuti oleh beberapa ulasan lainnya. Awalnya, itu hanya promosi dari mulut ke mulut. Kemudian, penerbit Amerika Scholastic membeli hak atas buku pertamanya dengan harga yang sangat tinggi. Ketika Rowling memenangkan *Smarties Book Award*, penjualan bukunya mulai melonjak. Surat penggemar pertama Rowling berasal dari Francesca Gray. Ketika buku itu mulai laku di Amerika, surat-surat terus berdatangan.

3.6 Komersialisasi Produk Budaya

Harry Potter merupakan produk budaya populer. Memahami budaya populer berarti memahami proses produksinya. Tidak cukup hanya melihat teks dan pembacanya, tetapi juga bagaimana budaya populer diorganisasikan dan ditawarkan di ruang publik. Dalam kasus *Harry Potter*, penyelidikan terhadap produksinya sangat penting. Seorang anak dengan kekuatan magis mampu membangkitkan produk budaya menjadi kekuatan komersial yang luar biasa, menghasilkan transformasi teknologi dan bisnis. Tentu saja, ini tidak dapat dipisahkan dari peran media. Media merupakan agen utama globalisasi budaya. Mereka memainkan peran kunci dalam penyebaran merek konsumen yang diakui secara internasional di seluruh dunia. Di balik fenomena globalisasi budaya, peran media besar tidak dapat dihindari. Globalisasi budaya bukan sekadar hasil dari kekuatan pasar impersonal atau kemajuan teknologi yang muncul secara tak terduga tanpa kendali pemerintah.

Globalisasi budaya sering kali difokuskan pada penerimaan produk budaya, yang mencerminkan pengaruh yang terkait dengan nilai-nilai, cara berpikir, dan hal-hal asing, beserta keunggulannya. Keuntungan ini berpotensi memengaruhi identitas dan praktik lokal. Namun, yang sama pentingnya adalah menyadari bagaimana globalisasi budaya mengubah konteks dan sarana produksi serta reproduksi budaya lokal, dan memperhatikan infrastruktur produksi dan transmisi budaya. Salah satu aspek budaya yang dikomersialkan adalah buku, yang berasal dari industri hiburan, dimensi budaya yang sejak saat itu telah bertransformasi menjadi industri budaya global berbasis pasar.

Meningkatnya kepentingan komersial produk budaya telah menyebabkan perkembangan kebijakan. Kebijakan budaya saat ini sering kali bersinggungan dengan kebijakan perdagangan. Bukan hanya kontribusi sosial-politik yang dapat diberikan oleh industri penerbitan buku dan produksi televisi yang dinamis. Namun, hal ini terkait dengan ekspor, akses pasar, biaya ekonomi, dan non-ekonomi. Itulah yang terjadi dengan novel *Harry Potter*, dan tidak mengherankan bahwa *Harry Potter* mampu menciptakan

lingkunganbaru di media yang menarik banyak pembaca di seluruh dunia. Sebuah cerita fiksi fantasi yang mempertentangkan kebaikan dengan kejahatan di dunia yang tak terbayangkan dan melintasi batas-batas budaya dan industri dunia.

Industri global yang dipengaruhi oleh *Harry Potter* adalah bahwa merk dagang berlisensinya mencakup waralaba hiburan yang haknya dibeli oleh Time Warner, sebuah jaringan televisi, perusahaan film dan hiburan yang merupakan pemimpin dalam industri media global. Semua lisensi perdagangan mencakup sprei, handuk, kalender dinding, syal, gantungan kunci, boneka, dan banyak jenis barang lainnya. Sebagian dari hasil dari proyek barang dagangan disumbangkan ke proyek kemanusiaan global yang mendukung anak-anak termiskin di Inggris. Berikut ini apa yang dikatakan *Harry Potter* tentang industri global Time Warner.

Industri global kedua adalah program film *Harry Potter*, yang memiliki kontrak dengan maskapai penerbangan global Emirates, yang berkantor pusat di Bandara Internasional Dubai, untuk menyediakan lebih dari 4.500 saluran hiburan di ICE (Information, Communications and Entertainment) pada semua penerbangan. Penumpang dikelas utama, bisnis, dan ekonomi dapat menonton lebih dari 1.500 film dari berbagai genre dalam 45 bahasa. Film *Harry Potter* dan *Fantastic Beasts* merupakan film keluarga terpopuler dan yang paling sukses dalam genre tersebut pada tahun 2021. Mereka memperkenalkan *Harry Potter* dalam Industri Hiburan Penerbangan.

Industri global terbaru ketiga yang terkait dengan *Harry Potter* yang diperkenalkan pada bulan Februari 2023 adalah *Hogwarts Legacy*, yaitu aksi bermain peran yang dikembangkan oleh Avalanche Software dan diterbitkan oleh Warner Bros. Berlabel Portkey Games, berlatar di alam semesta Wizarding World, yang berlatar pada akhir tahun 1800-an, satu abad sebelum peristiwa novel *Harry Potter*. Pemain mengendalikan seorang siswa yang mendaftar di Sekolah Sihir Hogwarts dan belajar menguasai berbagai keterampilan dan hal-hal magis. Dengan bantuan siswa dan profesor lain, sang protagonis melakukan perjalanan untuk menemukan rahasia kuno yang telah lama tersembunyi di dunia magis. Perilisan awal *game* ini adalah untuk PlayStation 5, Windows, dan Xbox Series X/S. Akses awal *game* ini memecahkan rekor penayangan serentak di *platform streaming Twitch*, menjadikan *Hogwarts Legacy* sebagai *game* pemain tunggal yang paling banyak ditonton sepanjang masa. Dalam waktu dua minggu setelah dirilis, *game* ini telah terjual lebih dari 12 juta kopi, meraup \$850 juta di seluruh dunia, dan dimainkan selama lebih dari 280 juta jam di seluruh dunia, memecahkan rekor perusahaan Warner Bros. Game Hogwarts

Legacy menerima ulasan positif dari para kritikus, yang memuji pertarungan, desain dunia, karakter, dan akurasi materi.

3.7 Glokalisasi Produk Budaya Melalui Penerjemahan

Glokalisasi adalah adaptasi suatu produk ke wilayah atau budaya tempat produk tersebut dijual. Glokalisasi mirip dengan internasionalisasi. Kata "glokalisasi" mengacu pada konsep yang menggambarkan individu, kelompok, organisasi, produk, atau layanan yang mencerminkan standar global dan lokal. Tidak seorang pun dapat menyangkal bahwa buku-buku *Harry Potter* merupakan fenomena global. Buku-buku tersebut telah terjual sekitar 500 juta eksemplar hingga saat ini dan telah diterjemahkan ke dalam lebih dari 80 bahasa. Distribusi terjadi di seluruh dunia melalui proses lokalisasi, yaitu produk budaya dari satu konteks diterjemahkan ke dalam konteks wilayah lain. Ini adalah kombinasi distribusi dengan penerjemahan lokal, yang disebut glokalisasi, yaitu hasil penerjemahan tampak "global" tetapi dengan keterlibatan unsur-unsur lokal.

Penerjemahan yang sesungguhnya tidak sepenuhnya bebas atau sepenuhnya harfiah. Penerjemahan bebas dibatasi oleh bentuk keseluruhan karya asli, meskipun hanya merupakan sebagian kecil dari teks terjemahan. Dalam kasus penerjemahan harfiah, mungkin mustahil untuk menghindari kata-kata atau frasa yang ambigu bagi pembaca lokal dengan budaya yang berbeda. Kombinasi "penerjemahan harfiah" dan "penerjemahan bebas" merupakan tipe ideal, struktur konseptual yang memungkinkan kita memahami aktivitas penerjemahan dengan mengamati bagaimana kedua struktur ini digabungkan dalam praktik penerjemahan.

Sebuah karya budaya dengan jaringan distribusi yang luas seperti novel *Harry Potter* seharusnya memberikan kesempatan untuk meneliti semua kategori global ke dalam kategori yang dapat dilihat dari perspektif lokal. Dalam proses penerjemahan novel *Harry Potter*, dua metode penerjemahan gabungan paling sering digunakan agar novel *Harry Potter* dapat melanjutkan perjalanannya di seluruh dunia. Metode ini menunjukkan kompleksitas komunikasi yang bermakna lintas batas budaya. *Harry Potter* merupakan "laboratorium" yang ideal untuk mengeksplorasi bagaimana produk budaya memunculkan berbagai versi lokal dan menjadi dikenal di seluruh dunia.

Konfigurasi magis yang tampak dan misterius yang melekat pada objek dan karakter menambah kompleksitas proses penerjemahan dalam budaya dan linguistik yang jauh dari bahasa Inggris. Misalnya, menerjemahkan konsep seorang anak yang duduk dengan nyaman di atas sapu terbang dengan gambaran ikonik sihir Eropa. Penerjemah harus siap untuk

membangun konsep ini dalam terang budaya lokal. Penerjemah buku *Harry Potter* terkadang mengalami kesulitan ini karena perbedaan dalam analisis budaya. Beberapa versi novel non-Inggris menggunakan transliterasi nama tertentu, ketika fonem bahasa Inggris diterjemahkan dalam target, dengan modifikasi yang lebih ekstrem, dan karakter diganti namanya untuk mempertahankan kualitas dan nada sastra tertentu. Misalnya, *centaur* dalam bahasa Indonesia menjadi *centaur*, peri rumah dalam bahasa Indonesia menjadi peri rumah, dan peri rumah bernama Dobby dalam bahasa Cina menjadi Duobi.

Hal yang penting adalah bahwa ketika berpindah dari satu konteks linguistik dan budaya ke konteks lain, bahkan terjemahan yang paling setia pun tentu memerlukan modifikasi dari teks asli. Setiap modifikasi, sekecil apa pun, menjadi peluang untuk kontroversi dan pemahaman artefak budaya dalam konteks baru. Ini adalah salah satu efek glokalisasi.

3.8 Fiksi Penggemar (*Fanfiction*)

Novel *Harry Potter* tidak hanya menciptakan karya dalam bentuk konten, tetapi juga menginspirasi para penggemar, yang kini lebih sering disebut dengan istilah fandom, untuk menulis di platform kepenulisan di media sosial. Karya-karya ini dikenal sebagai *fan fiction*. *Fanfiction* adalah istilah umum untuk karya turunan yang merujuk pada cerita karakter fiksi dari karya dan latar asli yang merupakan karya turunan. Tentu saja, penggemar dalam hal ini hanya menulis secara kreatif berdasarkan cerita fiksi favorit mereka, bukan dari penulis aslinya. Karya-karya ini jarang diterbitkan secara profesional. Dengan demikian, banyak karya *fan fiction* tertulis yang memuat pernyataan bahwa penulis *fan fiction* tidak memiliki karakter dalam cerita tersebut. Sebuah karya *fan fiction* didefinisikan sebagai sebuah karya yang menggambarkan dunia fiksi "asli" dari subjeknya, tetapi pada saat yang sama berada di luar dunia fiksi "asli" tersebut.

Alur cerita *fanfiction* adalah buah dari imajinasi penggemar. Konsep sederhana yang digunakan untuk menulis *fanfiction* adalah "Bagaimana jika...". Konsep ini memungkinkan penggemar untuk bebas membayangkan karakter favorit mereka. *Fanfic* adalah proyek seni yang menyenangkan bagi para penggemar. Untuk menghindari tuntutan pelanggaran hak cipta, penulis *fan fiction* biasanya mencantumkan kategori *fan fiction* dalam tulisannya dan menambahkan keterangan di awal artikel berupa pengakuan hak cipta kepada penulis asli. Sementara itu, untuk menghindari protes dan pertanyaan dari penggemar lain, penulis *fan fiction* biasanya selalu memberikan beberapa catatan "peringatan" tentang variasi

eksperimental yang mereka gunakan dalam *fan fiction* mereka.

Temuan berikut adalah hasil karya *fan fiction Harry Potter* di situs arsip *fan fiction* otomatis FanFiction.Net (FF.Net). Pembaca dapat berinteraksi dengan konten FF.Net dengan berbagai cara. Jika pembaca menyukai sebuah cerita atau penulisnya, mereka dapat menandai cerita atau penulis tersebut. Menu favorit mirip dengan "suka" atau pujian. Cerita dan penulis favorit ditampilkan di halaman profil publik pengguna di bagian bawah. Pembaca juga dapat mengikuti cerita dan penulis. Ketika pembaca mengikuti sebuah cerita, mereka akan menerima pemberitahuan email setiap kali cerita tersebut diperbarui. Ketika pembaca mengikuti seorang penulis, mereka akan menerima pembaruan email setiap kali penulis memperbarui cerita atau mengunggah cerita baru. Pembaca juga dapat meninggalkan ulasan setelah membaca sebuah cerita. Temuan tersebut mengungkapkan bahwa kategori fiksi penggemar terbesar dalam kategori buku adalah *Harry Potter*, dengan total 845.000 fiksi penggemar.

Konsep sosio-budaya *fan fiction* mungkin tidak asing bagi semua generasi, tetapi sebenarnya *fan fiction* bukanlah hal yang baru. Bahkan, istilah ini telah ada selama beberapa dekade. Asal usul istilah ini adalah ketika para penggemar cerita fantasi *Star Trek* mencetak *fanzine* (majalah yang dicetak oleh penggemar dan dibagikan kepada penggemar lain) yang berisi cerita-cerita *fan fiction* tentang petualangan selanjutnya dari beberapa karakter *Star Trek* (Barnes, 2015). Bahkan *fan fiction* telah menjadi bagian dari budaya manusia sejak zaman dahulu. Bentuknya mungkin berbeda dengan saat ini, tetapi selama ada cerita, akan ada orang yang menghargai dan mengembangkannya. Sama halnya dengan *fan fiction Harry Potter*, ada ratusan ribu karya dari berbagai bahasa, karena *Harry Potter* yang transformatif menciptakan karya-karya di *platform fan fiction* daring, yang tentu saja berdampak positif pada keterampilan menulis dan literasi masyarakat.

4. Simpulan

Wacana dalam karya sastra fantasi merupakan salah satu cara merepresentasikan situasi dalam bentuk konstruksi kreatif atas apa yang dapat dibayangkan dengan mengambil sudut pandang yang memungkinkan terjadinya kehidupan sosial. Hal ini mengacu pada proses membayangkan sesuatu yang tidak realistis, mustahil, tidak diketahui, atau masa depan. Dengan kata lain, novel *Harry Potter* sebagai salah satu jenis karya sastra fantasi dapat membentuk kemampuan untuk memperluas pikiran dari pengalaman sendiri dan secara kreatif membayangkan cara kerja masyarakat yang sangat luas dan terkadang tidak langsung dapat dipahami dari hanya satu sudut pandang. Diyakini bahwa penggambaran

citra sosiologis novel yang kuat memungkinkan dunia sosial dikonstruksi secara lebih akurat dan inovatif, memberikan wawasan yang lebih dalam tentang cara kerja masyarakat dan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana masyarakat hidup di dalamnya. Konstruksi wacana yang kreatif dan efek yang muncul darinya dapat merepresentasikan fenomena sosial yang sering terjadi di masyarakat.

Daftar Pustaka

- Barnes, J. L. (2015). Fanfiction as imaginary play: What fan-written stories can tell us about the cognitive science of fiction. *Poetics*, 48, 69–82. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2014.12.004>
- Boaz, C. (2020). How Speculative Fiction Can Teach about Gender and Power in International Politics: A Pedagogical Overview. *International Studies Perspectives*, 21(3), 240–257. <https://doi.org/10.1093/isp/ekz020>
- Castro, N., Carlton, J. T., Costa, A. C., Marques, C. S., Hewitt, C. L., Cacabelos, E., Lopes, E., Gizzi, F., Gestoso, I., Monteiro, J. G., Costa, J. L., Parente, M., Ramalhosa, P., Fofonoff, P., Chainho, P., Haroun, R., Santos, R. S., Herrera, R., Marques, T. A., Canning-Clode, J. (2022). Diversity and patterns of marine non-native species in the archipelagos of Macaronesia. *Diversity and Distributions*, 28(4), 667–684. <https://doi.org/10.1111/ddi.13465>
- Das, R. (2013). ‘To be number one in someone’s eyes ...’: Children’s introspections about close relationships in reading Harry Potter. *European Journal of Communication*, 28(4), 454–469. <https://doi.org/10.1177/0267323113483604>
- Dawolo, A., Ndruru, M., & Waruwu, L. (2023). Analisis Nilai-Nilai Moral yang Terkandung dalam Novel “Orang Aneh” Karya Albert Camus dan Relevansinya dalam Kehidupan Seharian-Hari. *Indo-Math Edu Intellectuals Journal*, 4(2), 608–613. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.216>
- Eliastuti, M. (2023). Analisis Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Novel *Si Dul Anak Jakarta* Karya Aman Datuk Madjoindo. *Arif: Jurnal Sastra dan Kearifan Lokal*, 3(1), 162–180. <https://doi.org/10.21009/Arif.031.09>
- Kasimbara, D. C., & Wahyuningsih. (2024). Representasi the Other dalam Novel *Cinta Putih di Bumi Papua* Karya Dzikry El Han: Tinjauan Sastra Perjalanan Carl Thompson. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 9(1), 116–131. <https://doi.org/10.23917/cls.v9i1.5209>
- Labra, D. (2021). ‘One man’s junk culture . . .’: A state-of-the-art review on the problem of mass culture in Argentine cultural studies. *International Journal of Cultural Studies*, 24(3), 538–554. <https://doi.org/10.1177/1367877920972126>
- Longa, D. L., Valori, I., & Farroni, T. (2022). Interpersonal Affective Touch in a Virtual World: Feeling the Social Presence of Others to Overcome Loneliness. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.795283>

- Mar, R. A., & Oatley, K. (2008). The Function of Fiction is the Abstraction and Simulation of Social Experience. *Perspectives on Psychological Science*, 3(3), 173–192. <https://doi.org/10.1111/j.1745-6924.2008.00073.x>
- Nastikaputri, N. H., & Ardi, A. T. (2022). The Narrative of Magical Realism in The Novel *Mata di Tanah Melus* by Okky Madasari: A Review of Wendy B. Faris's Magical Realism in Novel of Anak Indonesia Modern. *Grammatika*, 10(2). <https://doi.org/10.31813/gramatika/10.2.2022.455.121-135>
- Talani, N. S., Kamuli, S., & Juniarti, G. (2023). Problem Tafsir Semiotika dalam Kajian Media dan Komunikasi: Sebuah Tinjauan Kritis. *Bricolage: Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*, 9(1), 103. <https://doi.org/10.30813/bricolage.v9i1.3407>
- Vara, M. (2023). The Magic Lantern as a Gothic Literary Instrument. *Interdisciplinary Science Reviews*, 48(3), 533–544. <https://doi.org/10.1080/03080188.2023.2193795>