

Arketipe dan Nasionalisme dalam *The Silmarillion*

*Emil Eka Putra**

ABSTRACT

*This article shows the relationship of fantasy fiction, archetype and nationalism values in one of fantasy fiction, Tolkien's *The Silmarillion*. Fantasy fiction with the stereotype of escapism has been considered as a kind of fiction which gives no more than pleasure. As the result it is less appreciated. This article is written in attempt to give more appreciations to fantasy fiction.*

Analysis to show the relationship of fantasy fiction, archetype and nationalism values is done by applying archetipal approach and Frye's concept of mythos. This analysis is aimed at determining the position of the story in Frye's mythos taxonomy and its values. The values then, is compared with values found in English nationalistic discourse.

*The result of this analysis indicates that the story of *The Silmarillion* can be classified as tragedy mythos. However, tragedy in the *Silmarillion* is shown differently from the characteristics of this mythos suggested by Frye. Tragedy of *The Silmarillion* is collective in its nature. The uniqueness of tragedy in *The Silmarillion* is read as representation of fellowship spirit value in English nationalistic discourse. *The Silmarillion* also shows wisdom and historical continuity values which parallel with values found English nationalistic discourse. From these values I argue the *Silmarillion* shows that countryside life with its togetherness, wisdom and calm is an ideal life for English people.*

Keywords: *Fantasy, archetype, nationalism, J. R. R. Tolkien, *The Silmarillion**

Pendahuluan

Fantasi sama tuanya dengan kehidupan manusia karena manusia lahir dengan kemampuan imajinasi. Dalam konteks ini fantasi menurut Stableford (2005) merupakan sebuah produk dari kemampuan mental yang dengannya manusia bisa mereproduksi gambaran benda disekitarnya di dalam pikirannya—kemampuan untuk berimajinasi. Fantasi yang merupakan sebuah fenomena psikologis ini kemudian menghasilkan cerita-cerita fantasi. Hal ini bisa kita lihat dari mitos-mitos dan legenda-legenda yang hidup di dalam masyarakat berbagai kebudayaan di dunia ini. Kisah-kisah dewa-dewi Yunani, Mesir, Legenda Arthur, Cerita Sangkuriang dan Dayang Sumbi, dan Malin Kundang semua adalah

cerita fantasi cerita yang menurut sudut pandang realitas tidak akan mungkin terjadi. Mitos-mitos, mistisime, *folklore*, dongeng dan roman kuno kemudian dianggap sebagai akar dari fantasi modern (D'Amassa, 2006; Jackson, 2001; Kelleghan, 2002; Stableford, 2005) yang telah menjadi sebuah genre fiksi dalam sastra populer.

Meskipun berakar kuat pada sejarah bagian kehidupan manusia, namun fantasi sebagai fiksi sering dinomorduakan dan dianggap remeh. Stereotip sebagai sebuah eskapisme yang disandang fantasi yang sering dilihat dari sudut pandang negatif adalah salah satu penyebabnya (Sturch, 2001). Dengan membangun dunia sekunder alternatif yang superior cerita fantasi dianggap sebagai pelarian dari realitas yang tidak ideal.

Stereotip yang disematkan pada fantasi ini tidak sepenuhnya benar. Jika fantasi memberikan tempat “pelarian” bagi pembacanya dari realitas yang serba tidak ideal dan memberikan kesenangan sesaat bukan berarti tidak ada nilai yang bisa diambil dari fantasi. Jika fantasi dianggap bertentangan dengan realitas bukan berarti ia lepas dari nilai-nilai realitas. Justru melalui keberbentangannya dengan realitas itu, fantasi berpeluang untuk mempertanyakan realitas karena sebagai sebuah teks, fantasi lahir di dalam dan dipengaruhi oleh konteks sosial. Seperti teks-teks lain dalam proses kelahiran teks fantasi, ada banyak pengaruh yang saling berinteraksi, baik itu sosial, ekonomi, sejarah, dan politik.

Fantasi kemudian tidaklah membangun dunia transendental yang berbeda dengan dunia yang kita hadapi sehari-hari. Yang dilakukan fantasi adalah merombak dan meramu kembali elemen-elemen dunia nyata sehingga menjadi sesuatu yang baru. Seperti yang diungkapkan Jackson (2001: 8):

Fantasy is not to do with inventing another non-human world: it not transcendental. It has to do with inverting elements of this world, recombining its constitutive features in new relations to produce something strange, unfamiliar, and apparently ‘new’, absolutely ‘other’ and different.

Apa yang diungkapkan Jackson ini senada dengan pendapat Stableford (2005: xxxv) yang menyatakan: “*Fantasy is the faculty by which simulacra of sensible objects can be reproduced in the mind.*” Meskipun kedua pendapat ini berbicara dalam konteks yang berbeda, Jackson berbicara dalam konteks fantasi sebagai sebuah karya sastra dan Stableford berbicara dalam konteks kemampuan mental, kedua pendapat ini menunjukkan keterkaitan antara keduanya. Selain itu fantasi melalui ketidakrealistisannya berusaha mengungkapkan sesuatu yang hilang dari realitas. Ia ingin mengungkapkan hal-hal

yang terlupakan, yang hilang, yang dibisukan maupun yang ditutup-tutupi. Adanya kesadaran terhadap hal yang hilang mengindikasikan ada yang dipercayai yang seharusnya ada. Fantasi kemudian berpeluang untuk menjadi sarana mengembalikan yang hilang tersebut. Fantasi menjadi manifestasi nilai yang dipercayai—sebuah ideologi. Dengan demikian karya-karya para penulis cerita roman fantasi modern seperti C.S. Lewis dan J.R.R. Tolkien dapat dimaknai menyiratkan ideologi pengarangnya.

Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan arketipe. Pendekatan ini dipakai untuk menganalisis plot yang ada di dalam cerita. Plot dalam cerita ini terbagi kedalam dua kelompok yaitu plot mayor dan plot minor. Plot mayor adalah plot yang berkenaan langsung dengan cerita sejarah *The Silmaril* sedangkan plot minor adalah plot yang tidak berkaitan langsung dengan cerita sejarah *The Silmaril*. Alur cerita dalam novel ini akan dilihat elemen-elemen arketipenya. Kemungkinan-kemungkinan modifikasi narasi arketipe juga akan dilihat sebagai manifestasi nilai atau ideologi yang muncul di dalam cerita. Untuk itu data yang dipakai dalam penelitian ini diambil dari telaah dokumen, yang dalam penelitian ini merupakan sebuah novel. Selanjutnya data dokumen yang berupa kutipan-kutipan akan di analisis dan hasilnya akan dideskripsikan.

Dengan demikian dalam melakukan penelitian ini langkah pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi penyebaran elemen plot generik—gerak maju event temporal (“*first this happens, then that, then that . . .*” [Abrams, 1999: 224]), konflik, karakter, dan menempatkannya pada masing-masing *mythos*. Karena latar waktu dalam cerita novel ini sangat panjang, maka di dalam novel terdapat banyak cerita-cerita minor yang memiliki plot masing-masing. Plot-

plot inilah yang kemudian akan ditempatkan pada masing-masing *mythos* untuk kemudian dipakai untuk menentukan *mythos* dominan di dalam novel. Langkah berikutnya adalah mengidentifikasi elemen-elemen dalam cerita dan memilahnya berdasarkan *mythos* milik Frye. Selanjutnya dari hasil analisis pada langkah pertama dan kedua, maka nilai atau ideologi yang muncul akan dibahas lebih lanjut untuk mengungkap hal apa saja yang bisa dipandang sebagai bentuk manifestasi semangat nasionalisme Tolkien di dalam novelnya ini.

Pembahasan

Sebagai sebuah fantasi *The Silmarillion* tergolong kepada fantasi *marvelous* yang memadukan fantasi religius dan fantasi *pagan*. Jackson (2001) memaparkan beberapa ciri yang dimiliki oleh fantasi *marvellous* yaitu memiliki naratif fungsional yang minim karena narator di dalam cerita bersifat maha tahu sehingga meminimalisir partisipasi pembaca. *Marvellous* juga memberi kesan bahwa kejadian yang diceritakannya merupakan kejadian yang terjadi jauh di masa lalu.

Narator di dalam *the Silmarillion* digambarkan sebagai narator yang maha tahu. Narator menyampaikan kepada pembaca apa yang dirasakan oleh para tokoh seperti pada kutipan berikut:

Now Feanor's heart was still bitter at his humiliation before Mandos, and for a moment he paused and looked at Melkor in silence, wondering if indeed he might trust him so far at least as to aid his escape (Tolkien, 1977: 41).

Dari kutipan ini terlihat bahwa narator mengungkapkan secara langsung kepada pembaca apa yang dirasakan oleh tokoh dan tidak memberikan ruang kepada pembacanya untuk menafsirkan apa yang dirasakan oleh tokoh melalui gejala-gejala yang ditampilkan para tokoh. Dari sinilah terlihat bahwa pembaca tidak terlibat secara

aktif dalam pembacaan, pembaca dipasifkan karena telah disuguhkan informasi oleh narator. *The Silmarillion* juga mengesankan bahwa cerita ini terjadi jauh di masa lalu. Selain melalui cerita tentang asal mula terciptanya manusia kesan jauh terlihat pada bagian awal cerita. *The Silmarillion* dibuka dengan “*There was Eru, the One, who in Arda is called Ilúvatar*” (Tolkien, 1977: 3) Awal cerita yang bersifat impersonal ini mengulangi pola pembukaan dongeng-dongeng tradisional.

Berdasarkan taksonomi *mythos* Frye (2000) plot yang ada dalam *the Silmarillion* tergolong kepada *mythos* tragedi fase keempat. Pada fase ini *hybris* yang dimiliki oleh sang *hero* membawa tragedi pada dirinya. Namun sedikit berbeda dengan apa yang disampaikan Frye bahwa “*tragedy is more concentrated on a single individual*” (2000: 207), tragedi dalam *The Silmarillion* bersifat kolektif, dalam arti efek tragedi yang terjadi akibat tindakan sang *hero* tidak hanya dirasakan oleh sang *tragic hero* namun juga dirasakan oleh masyarakat tempat *hero* berada.

Tragedi yang menjadi tema utama dalam *The Silmarillion* diceritakan disebabkan oleh kejatuhan Feanor yang kemudian juga membawa serta bangsa Elves khususnya Noldor ke kejatuhannya. Tragedi yang terjadi diawali oleh isolasi, kebingungan dan pertarungan batin yang berupa kesedihan yang dialami oleh Feanor. Kebingungan dan pertarungan batin kemudian membuat Feanor dan kaumnya Noldor menentang takdir dan para dewa—the Valar. Feanor dan kaumnya, Noldor, selanjutnya dihukum dan dikutuk karena *hybris* yang mereka miliki. Kutukan the Valar ini juga berlaku untuk semua pihak baik Elves maupun Manusia yang bergabung dengan Feanor secara khusus maupun Noldor secara umum. Dengan demikian *tragic hero* yang utama di dalam *The Silmarillion* adalah Feanor karena dialah yang menjadi asal

tragedi yang dialami oleh bangsa Elves dan bahkan Manusia.

Dalam pembahasan mengenai tragedi, Frye (2000) mengungkapkan bahwa *tragic hero* berada di puncak *wheel of fortune* karena memiliki kualitas yang jauh di atas. Feanor memenuhi sebagian besar karakteristik *tragic hero* yang telah dijelaskan Frye ini. Ia adalah keturunan raja, memiliki kelebihan fisik dan mental seperti yang dideskripsikan di dalam cerita:

Finwë was King of the Noldor. The sons of Finwë were Fëanor, and Fingolfin, and Finarfin; . . . Fëanor was the mightiest in skill of word and of hand, more learned than his brothers; his spirit burned as a flame. (Tolkien, 1977: 31)

Dalam kutipan di atas digambarkan Feanor adalah seorang pangeran dari salah satu bangsa Elves, Noldor. Ia digambarkan sebagai seorang yang memiliki keahlian dalam mengolah kata dan menciptakan sesuatu. Ia digambarkan lebih cerdas daripada saudara-saudaranya dan memiliki semangat yang menyala-nyala di dalam dirinya. Keahliannya dalam mengolah kata dan mencipta mengantarkan ia menjadi penemu abjad yang dipakai oleh bangsa Elves. Di bagian lain cerita ini dideskripsikan juga bahwa keahliannya dalam mengolah kata mengantarkannya menjadi seorang orator ulung yang mampu menggerakkan banyak orang untuk mengikuti keinginannya bahkan untuk memberontak kepada para dewa sekalipun.

Selain berada di puncak *wheel of fortune* Frye (2000) mengungkapkan bahwa *tragic hero* memiliki *hybris* yang akan mendatangkan cacat moral dan akhirnya membawa sang *tragic hero* ke kejatuhannya. *Hybris* yang dimiliki Feanor diceritakan berupa kepercayaan diri yang tinggi dan kesombongannya. Dua hal inilah yang kemudian mengantarkan Feanor menentang para dewa dan membawa bangsa Noldor memberontak. Feanor dan Noldor kemudian mengalami

kejatuhan karena melakukan banyak kejahatan seperti pembunuhan dan pengkhianatan. Kejatuhan ini kemudian mendatangkan isolasi. Feanor dan Noldor dilarang kembali ke tanah yang diberkati yang merupakan tempat asal mereka. Frye (2000) mengungkapkan bahwa isolasi adalah pusat dari tragedi. Tragedi di dalam *The Silmarillion* diakhiri dengan *nemesis*—fase pengembalian segala sesuatu kembali ke jalurnya—yang dilakukan oleh the Valar sebagai kekuatan yang dikirim Illuvatar (tuhan dalam dunia rekaan Tolkien).

Selain mengandung arketipe, *The Silmarillion* juga mengandung nilai-nilai yang paralel dengan nilai-nilai yang ada di dalam wacana nasionalisme Inggris. Nilai-nilai tersebut adalah nilai kebijaksanaan, nilai keberlanjutan sejarah dan nilai kebersamaan. Nilai kebijaksanaan terefleksi dari tragedi yang merupakan tema utama *The Silmarillion*. Tragedi, terutama tragedi fase keempat menurut Frye “*we cross the boundary line from innocence to experience*” (2000: 221). Dalam fase keempat terjadi perpindahan dari keadaan lugu ke keadaan berpengalaman. *Experience* (pengalaman) ini terkait dengan kebijaksanaan. Kebijaksanaan ini kemudian saya kaitkan dengan nilai takdir bangsa Inggris sebagai agen perubahan di dalam sejarah dunia yang merupakan nilai yang dalam wacana nasionalisme Inggris dianggap merupakan nilai yang khas Inggris.

Nilai keberlanjutan sejarah yang menurut Kumar (2003) merupakan salah satu nilai yang khas Inggris dalam wacana nasionalisme Inggris juga tampak terefleksi di dalam *The Silmarillion*. *The Silmarillion* yang bercerita mengenai asal usul dan nenek moyang para karakter di dalam *The Lords of the Rings* ini saya maknai sebagai bentuk keberlanjutan cerita yang merefleksikan keberlanjutan sejarah yang merupakan nilai yang membedakannya dari negara lain.

Kebersamaan adalah nilai selanjutnya yang muncul di dalam *The*

Silmarillion. Seperti diungkap di awal, tragedi dalam *The Silmarillion* bersifat kolektif. Tragedi yang berbeda dengan tipikal tragedi seperti yang diungkapkan Frye ini kemudian saya maknai merefleksikan nilai kebersamaan. Nilai kebersamaan ini muncul di dalam wacana nasionalisme Inggris seperti yang diungkapkan Kumar (2003) merupakan dampak romantisasi yang mempengaruhi bangsa-bangsa Eropa dalam mencari jati diri bangsanya. Dalam konteks Inggris, romantisasi ini diwujudkan dalam bentuk kehidupan pedesaan dan penolakan kehidupan era industri. Penolakan terhadap kehidupan era industri dan pengagungan kehidupan pedesaan juga terefleksi di dalam *The Silmarillion*. Dalam *The Silmarillion* kehidupan industri digambarkan lekat dengan deskripsi pihak musuh di dalam cerita ini, yaitu Morgoth. Deskripsi Angband yang merupakan benteng pertahanan Morgoth merefleksikan gambaran kehidupan industri tersebut:

In the pits of Angband he caused vast smokes and vapours to be made, and they came forth from the reeking tops of the Iron Mountains, and afar off they could be seen in Mithrim, staining the bright airs in the first mornings of the world. A wind came out of the east, and bore them over Hithlum, darkening the new Sun; and they fell, and coiled about the fields and hollows, and lay upon the waters of Mithrim, drear and poisonous. (Tolkien, 1977: 65).

Angband yang berarti *Iron Prison, Hell of Iron* (penjara atau neraka besi) dan dideskripsikan berlokasi di Iron Mountains ini digambarkan menghasilkan asap hitam yang menutupi cahaya matahari dan juga meracuni tanah dan air yang ada disekitarnya. Dengan melekatkan unsur besi dan polusi pada deskripsi benteng Morgoth terlihat adanya penilaian yang negatif terhadap industrialisasi. Kehidupan

industri yang suram juga bisa dilihat pada kutipan berikut ini:

the thunderous towers of Thangorodrim, that were made of the ash and slag of his subterranean furnaces, and the vast refuse of his tunnellings. They were black and desolate and exceedingly lofty; and smoke issued from their tops, dark and foul upon the northern sky. Before the gates of Angband filth and desolation spread southward for many miles over the wide plain of Ard-galen (Tolkien, 1977: 70)

Jika deskripsi benteng Morgoth dan kehidupan di dalamnya sangat dekat dengan deskripsi negatif industri, kehidupan masyarakat protagonis cerita ini, yaitu masyarakat bangsa Elves dan tiga bangsa Manusia digambarkan sebagai kehidupan yang menyatu dengan alam, kehidupan yang di dalam wacana nilai-nilai nasionalisme Inggris identik dengan kehidupan pedesaan. Dalam deskripsi produksi barang dalam kehidupan Manusia dan Elves di *Middle Earth* kita akan menemukan deskripsi-deskripsi yang lebih kepada *craftmanship*, kehidupan dimana semua benda diciptakan melalui tangan pengrajin dan bukan dihasilkan melalui produksi massal industri. Hal ini diantaranya terlihat dari penggambaran produksi senjata yang dilakukan oleh Thingol untuk menghadapi pasukan Orc yang mulai mengganggu wilayah kekuasaannya berikut ini:

these at first the Naugrim smithied for him; for they were greatly skilled in such work, though none among them surpassed the craftsmen of Nogrod, of whom Telchar the smith was greatest in renown (Tolkien, 1977: 55 dengan penekanan dari saya)

Kata-kata *smith* dan *craftsmen* yang dipakai di dalam deskripsi produksi peralatan perang kaum Elves ini memberikan kesan yang berbeda dengan penggunaan kata *thrall* dan *labour* yang

dipakai dalam proses produksi di Angband milik Morgoth. *Smith* dan *craftsmen* memberikan kesan proses produksi yang dilakukan adalah proses produksi pengrajin yang biasanya ada di daerah pedesaan sedangkan *labour* dan *thrall* memberikan asosiasi negatif dari kehidupan industri. Hal ini kembali menegaskan adanya penekanan nilai-nilai positif dari kehidupan pedesaan dan penekanan nilai-nilai negatif terhadap kehidupan industri.

Simpulan

Dari apa yang telah dipaparkan terlihat bahwa *The Silmarillion* sebagai fantasi tergolong kepada kategori fantasi *marvellous*. *The Silmarillion* sebagai sebuah fantasi *marvellous* menggabungkan dua jenis fantasi ini yaitu fantasi religius dan fantasi pagan yang diwakili masing-masingnya dengan kemunculan karakter malaikat dan iblis; Elves dan Kurcaci serta kehadiran tempat-tempat yang paralel dengan surga dan neraka. Dengan mengambil bentuk *marvellous* *The Silmarillion* juga memberikan kesan jauh kepada pembacanya melalui frasa pembuka ceritanya, jejak-jejak oralitas di dalam cerita dan latar waktu yang dipakainya. Namun untuk latar tempatnya kesan jauh tersebut tidak terasa karena meskipun disebutkan latar tempatnya adalah *Middle Earth*, deskripsi-deskripsi latar tempatnya sangat familiar dengan dunia nyata.

Sebagai sebuah fantasi *The Silmarillion* juga mengandung arketipe. Arketipe tersebut terlihat pada karakter dan plot yang ada. Tokoh-tokoh utama di dalam cerita semuanya diceritakan berasal dari keluarga penguasa dan memiliki kelebihan fisik dan mental. Dari segi plot, *The Silmarillion*, termasuk ke dalam arketipe plot (*mythos*) tragedi. Namun berbeda dengan *mythos* tragedi pada umumnya, tragedi di dalam *The Silmarillion* tidak hanya terkonsentrasi

pada satu individu namun meluas sampai pada tingkat masyarakat.

The Silmarillion juga mengandung nilai-nilai yang paralel dengan nilai-nilai yang ada dalam wacana nasionalisme Inggris. Nilai-nilai yang dikandung *The Silmarillion* diantaranya, nilai kebijaksanaan, nilai keberlanjutan sejarah dan nilai kebersamaan yang identik dengan kehidupan pedesaan. Nilai-nilai ini kemudian merefleksikan kehidupan yang dianggap merupakan kehidupan ideal bagi Inggris. Kehidupan itu adalah kehidupan pedesaan yang penuh dengan nilai-nilai kebijaksanaan, kebersamaan dan keberlanjutan sejarah,

Daftar Pustaka

- Abrams, Meyer H. (1988). *A Glossary of Literary Terms*. 7th ed. New York: Holt, Rinehart, & Winston.
- D'Amassa, Don (2006). *Encyclopedia of Fantasy and Horror Fiction*. New York: Facts On Facts
- Frye, Northrop. ([1957] 2000). *Anatomy of Criticism: Four Essays*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Jackson, Rosemary (2001). *Fantasy: The Literature of Subversion*. New York: Routledge.
- Kelleghan, Fiona (Ed.). (2002). *Classics of Science Fiction and Fantasy Literature: Vol. 1. Aegypt — Make Room! Make Room!* Pasadena, California: Salem Press
- Kumar, Krishan (2003). *The Making of English National Identity*. Cambridge: Cambridge University Press
- Stableford, Brian (2005). *Historical Dictionary of Fantasy Literature*. Lanham, Maryland: The Scarecrow Press
- Sturch, Richard (2001). *Four Christian Fantasists: A Study of The Fantastic Writings of George Macdonald Charles Williams C.S. Lewis and J.R.R. Tolkien*. Berne: Walking Tree Publisher

Tolkien, J. R. R. (1964, 5 January 2012).
On Fairy Stories. Retrieved 25
June, 2012, from [http://bjorn.kiev
.ua/librae/Tolkien/Tolkien_On_Fairy
_Stories.htm#f](http://bjorn.kiev.ua/librae/Tolkien/Tolkien_On_Fairy_Stories.htm#f)

_____ (1977). *The Silmarillion*. London:
George Allen & Unwin Ltd.