

# ***Simulacrum* Rumah Hobbit Novel *The Lord of The Rings* Karya J.R.R. Tolkien**

**Zainal Arifin**

Universitas PGRI Semarang  
zainalarifin@upgris.ac.id

## **ABSTRAK**

Jean Baudrillard dalam kajian *cultural studies* mengenalkan adanya empat jenis realitas dalam era postmodern. Keempat realitas tersebut antara lain realitas nyata, realitas terdistorsi, realitas absent, dan realitas simulacrum. Berbagai entitas dalam era postmodern mengalami perubahan bentuk realitas dengan puncak perubahan berujud realitas simulacrum.

Penelitian perubahan realitas terhadap rumah hobbit dalam Novel *The Lord of The Rings* karya J.R.R. Tolkien hanya ditemukan 3 jenis realitas, yakni realitas nyata, realitas terdistorsi, dan realitas simulacrum.

Kata kunci: simulacrum, hobbit, jean baudrillard, realitas.

## **ABSTRACT**

*Jean Baudrillard in the study of cultural studies introduced the existence of four types of reality in the postmodern era. The four realities include real reality, distorted reality, absent reality, and simulacrum reality. Various entities in the postmodern era experienced a change in the form of reality with the peak of the change in the form of a simulacrum reality.*

*Reality changing research on hobbit houses in Novel *The Lord of The Rings* by J.R.R. Tolkien only found 3 types of reality, real reality, distorted reality, and simulacrum reality.*

*Keywords: simulacrum, hobbit, jean baudrillard, reality.*

## **PENDAHULUAN**

Dalam kajian *cultural studies* Jean Baudrillard mengenalkan bentuk realitas terdiri atas 4 bentuk, yakni realitas nyata, realitas terdistorsi, realitas absent, dan realitas simulacrum. Realitas nyata merupakan realitas asli apa adanya. Misal, 'ikan salmon', merujuk pada '(n) ikan salem' atau 'ikan berbadan bujur telur dari suku *Salmonidae*, beberapa jenisnya bermigrasi dari air laut ke air tawar selama musim kawin; salmon; *Salmo salar*'.

Realitas terdistorsi merujuk pada realitas yang telah mengalami distorsi (perusakan) sehingga bentuk dari entitas menjadi berbeda, tapi keberadaan entitas itu masih dikenali atau merujuk pada realitas nyata. Misal, 'sarden salmon', merujuk pada olahan dari ikan salmon melalui proses pemanasan dan pengalengan. Meski bentuknya sudah menjadi ikan kaleng, tapi bentuk ikannya berikut aroma maupun rasa masih dikenali berasal dari bahan ikan salmon. Realitas absent merupakan realitas yang mengalami "penghilangan" bentuk asli, tetapi akar muasal dari entitas masih dikenali. Misalnya, nugget salmon atau sosis salmon. Meski bentuk salmon sebagai ikan sudah "absent", tapi nugget dan sosis salmon sebagai entitas turunan dari ikan salmon masih diketahui.

Sementara itu, realitas simulacrum atau realitas semu merujuk pada sebuah hal yang tampak, baik real maupun khayal, salinan realitas atau entitas yang telah hilang atau bahkan tidak memiliki dasar realitas asal apapun. Realitas ini seakan nyata tapi sebenarnya hanyalah sebuah entitas semu, yang tidak memiliki keterkaitan dengan realitas asli. Misalnya, snack keripik kentang rasa salmon. Meski menyangkut kata 'salmon' dalam rasanya, kerupuk ini

sejatinya tidak memiliki kaitan apapun dengan ikan salmon. Bahan dasarnya adalah kentang, sedang cita rasanya adalah cita rasa palsu yang dihasilkan dari perisa salmon.

Uraian Baudrillard mengenai 4 realitas tersebut membuka banyak ruang diskusi yang mengakibatkan setiap benda dapat diuji wujud realitasnya, apakah benda tersebut merupakan realitas semu, realitas terdistorsi, realitas absent, ataukah realitas simulacrum.

Penelitian Simulacrum Rumah Hobbit Novel *The Lord of The Rings* Karya J.R.R. Tolkien akan menguji wujud realitas terhadap “Rumah Hobbit” yang muncul dalam Novel *The Lord of The Rings* karya J.R.R. Tolkien. Perwujudan rumah Hobbit dalam novel juga akan dikoparasikan dengan perwujudan rumah Hobbit dalam film adaptasi dari novel tersebut, dan juga akan dikomparasikan dengan objek wisata yang mengrumah hobbit dalam wujud komoditas pariwisata kekinian.

Dalam Novel *The Lord of The Rings*, Hobbit digambarkan sebagai makhluk kuno mitologis yang digambarkan memiliki postur bertubuh pendek dan tingginya hanya separuh dari manusia biasa (sekitar 60 sampai 120 cm, rata-rata 100 cm). Mereka memiliki ciri-ciri fisik di antaranya telinga berujung runcing, seperti makhluk mitologi Elf. Kaki-kaki mereka besar berbulu tipis seperti kaki kelinci tapi sangat kuat sehingga kemanapun mereka pergi tidak perlu menggunakan alas kaki.

Hobbit memiliki perut yang cenderung buncit serta tidak berjanggut seperti halnya kurcaci. Mereka makan tujuh kali dalam sehari, belum termasuk *ngemil*, selama mereka mempunyai makanan. Makanan favorit mereka adalah jamur, kolot buaya, biji ayam, dan gosi burung.

Hobbit bisa hidup sampai 130 tahun, meski tingkat harapan hidup mereka bisa mencapai 100 tahun. Hobbit memasuki masa remaja pada usia 33 tahun. Hobbit menyukai pakaian berwarna terang dan memiliki kultur budaya tinggi, sopan, dan terpelajar. Mereka ahli dalam hal tanaman dan bunga, dan bangsa hobbit digambarkan memiliki kebun atau taman-taman yang indah.

Bangsa Hobbit digambarkan suka tinggal di perbukitan dengan membuat rumah di dalam pohon dengan lorong-lorong yang indah dan tertata rapi. Mereka memiliki perabotan sama seperti manusia. Mereka adalah bangsa yang tidak suka akan keributan dan tidak menyukai petualangan. Hobbit yang senang berpetualang dianggap eksentrik dan justru memiliki reputasi yang buruk di lingkungan sosial mereka.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian cultural studies yang mengambil sudut bidik tentang simulacrum dalam dunia sastra. Berbagai macam kaidah, konsep, maupun teori lain yang digunakan dalam penelitian ini dikemas dalam kerangka besar simulacrum. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode *library research* atau studi kepustakaan. Studi pustaka adalah suatu teknik pengumpulan data yang diperoleh dari buku-buku referensi yang berkaitan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian. Sumber data dalam penelitian ini adalah novel *The Lord of The Rings* karya J.R.R. Tolkien. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data-data yang didapatkan dalam sumber data. Sedangkan teknik penyajian data menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Teknik penyajian ini menggunakan temuan-temuan deskriptif diuraikan secara riil apa adanya tanpa *setting* atau perlakuan tertentu pada objek penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Jean Baudrillard mengenalkan 4 jenis realitas, yakni realitas nyata, realitas terdistorsi, realitas absent, dan realitas simulacrum. Keempat realitas ini akan diterapkan para perwujudan rumah hobbit untuk menemukan berbagai wujud perubahan realitasnya.

### Realitas Nyata

Realitas nyata rumah hobbit adalah realitas rumah seperti yang digambarkan dalam Novel *The Lord of The Rings* karya J.R.R Tolkien. Realitas nyata rumah hobbit ini adalah dalam tataran imaginary. Dalam triadik Lacanian “Real-Symbolic-Imaginary”, baik rumah hobbit maupun hobbit sendiri, merupakan sebagai makhluk kuna yang berada dalam tataran imaginary. Artinya, sebagai makhluk dalam dunia imajiner, wujudnya hanya sebatas konsep, imajinasi, atau nir-konkret.

Keberadaan hobbit sebagai makhluk imajiner menjadi makhluk symbolic ketika keberadaannya muncul dalam bentuk cerita novel. Novel merupakan rangkaian cerita dalam wujud rangkaian aksara. Aksara sendiri merupakan lambang (simbol) bunyi. Dengan demikian, wujud hobbit dalam novel adalah wujud hobbit yang hidup dalam tataran *symbolic*. Sebagaimana bahasa yang tersusun sebagai lambang bunyi, penggambaran rumah hobbit tentu saja sangat terikat pada realitas teks sebagai sistem simbol.

Kata “rumah” sebagai dalam sistem “sign”, bisa jadi ditangkap berbeda-beda ketika diwujudkan dalam bentuk “*signified*”. Kata “mobil” bagi si A bisa jadi merujuk pada mobil SUV, bagi si B merujuk pada truck, atau bagi si C merujuk pada motosport. Perbedaan *signified* ini akan teratasi bila dalam tulisan terdapat pendeskripsian yang detil mengenai “subjek” yang sedang dikaji. Semakin konkret deskripsi sebuah subjek, *signified*-nya akan merujuk pada wujud yang sama; meski tidak mungkin akan sama persis.

Penggambaran rumah hobbit dalam Novel *The Lord of The Rings* tidak digambarkan secara detil dan hanya muncul dalam narasi-narasi kecil dalam penceritaan. Beberapa penggambaran umum mengenai rumah hobbit antara lain rumah yang berada di perbukitan, memiliki lorong-lorong yang indah dan tertata rapi, serta memiliki perabotan sama seperti manusia. Penggambaran rumah hobbit tersebut menjadi realitas nyata bagi rumah hobbit itu sendiri.

### Realitas Terdistorsi

Rumah hobbit menjadi realitas terdistorsi ketika tulisan novel diadaptasi (dialihwahkan) menjadi sebuah film. Konsep rumah hobbit dalam tulisan J.R.R Tolkien tentu saja akan berbeda bentuk (*signified*) ketika direalisasikan oleh sutradara film, Peter Jackson. Rumah hobbit dalam film *Lord of The Rings* adalah rumah hobbit garapan Peter Jackson yang dirancang untuk kepentingan estetika film. Karena adanya kepentingan estetika film terjadilah pendistorsian terhadap realitas nyata dari rumah hobbit yang digambarkan J.R.R Tolkien dalam novel.

Beberapa hal yang mengalami didistorsi di antaranya, pintu rumah hobbit yang hanya ada satu buah dalam versi film. Padahal, rumah hobbit dalam versi novel dituliskan sebagai rumah yang “berlorong-lorong”. Kata berlorong-lorong semestinya ditangkap sebagai “memiliki banyak lorong”, dan tentu saja akan memiliki pintu tembus yang banyak, bukan hanya memiliki satu pintu saja seperti yang digambarkan dalam film.

Distorsi lainnya terjadi pada adanya jendela-jendela estetis pada rumah hobbit versi film. Rumah hobbit versi film menggunakan kusen bulat dari kayu melengkung nan estetis. Padahal, rumah hobbit versi J.R.R Tolkien tidak dikenalkan adanya jendela, melainkan hanya memiliki lorong-lorong yang banyak. Dengan lorong yang banyak semestinya pintu-pintunya ada banyak untuk sirkulasi udara, bukan satu pintu dengan banyak jendela untuk sirkulasi.

Beberapa perubahan bentuk inilah yang dapat menjadi dasar bagi rumah hobbit versi film menjadi wujud konkret dari realitas terdistorsi.

### **Realitas Absent**

Realitas Absent atau realitas hilang rumah hobbit dalam Novel *The Lord of The Ring's* karya J.R.R. Tolkien tidak muncul dalam konteks penelitian ini. Artinya, rumah hobbit tidak memiliki realitas absent. Hal ini terjadi karena rumah hobbit tidak pernah mengalami perubahan bentuk signifikan yang membuat bentuk dasarnya menghilang meski mengalami proses perubahan-perubahan posisi tataran. Saat berada dalam tataran *imaginary*, berpindah ke tataran *symbolic*, sampai dengan direalisasikan dalam tataran *real*, tidak pernah ada perubahan bentuk rumah hobbit yang sampai menghilangkan entitas aslinya.

Dengan demikian, rumah hobbit dalam wujud realitas absent atau realitas hilang tidak pernah terjadi.

### **Realitas Simulacrum**

Realitas simulacrum rumah hobbit dalam Novel *The Lord of The Ring's* karya J.R.R. Tolkien dapat ditemukan ketika rumah imajiner itu berusaha dihidupi dalam kehidupan nyata. Berbagai macam objek wisata yang menawarkan keindahan rumah mirip rumah hobbit adalah wujud simulacrum yang sesungguhnya. Sebab rumah-rumah yang dijadikan komoditas wisata tersebut sebenarnya berdiri sebagai entitas rekaan sendiri yang tidak memiliki akar kuat dengan realitas rumah hobbit dalam Novel *The Lord of The Rings*.

Beberapa rumah hobbit simulacrum itu di antaranya adalah rumah hobbit di Rumah Hobbit Park Blitar Jawa Timur. Rumah hobbit yang terlihat hanya gundukan tanah yang diberi tembok pada salah satu sisi dengan ornamen jendela dan pintu bulat. Rumah hobbit ini tidak memiliki ikatan yang jelas dengan rumah hobbit dalam novel. Dari sisi penempatan bangunan pun berada di tanah datar bukan di area-area perbukitan.

Rumah hobbit simulacrum lainnya berada di obyek wisata Lembah Semilir Karanganyar Jawa Tengah. Rumah hobbit ini juga tidak memiliki ikatan yang jelas dengan entitas aslinya. Penampakannya lebih mirip gundukan tanah dikepraspas lalu diberikan bangunan dari anyaman bambu yang dibuatkan lubang menganga untuk pintu dan jendela.

Rumah hobbit simulacrum juga bisa ditemukan di obyek wisata Rumah Hobbit Bukit Grenden Magelang Jawa Tengah. Perwujudan rumah hobbit ini sangat jauh dari entitas aslinya. Rumah hobbit Bukit Grenden ini lebih mirip seperti *gubug* dengan dinding bambu yang diberikan atap rumbia.

Berbagai macam rumah hobbit yang dijadikan komoditas pariwisata ini adalah bentuk-bentuk nyata dari realitas simulacrum. Ketiadaan akar dengan entitas asli yang terurai dalam novel, ketiadaan ikatan sejarah apapun dengan para hobbit dan sebangsanya, adalah wujud nyata dari ke-*simulacrum*-an.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian terhadap rumah hobbit baik dalam naskah novel, film, maupun komoditi pariwisata, dapat disimpulkan bahwa rumah hobbit memiliki hanya memiliki tiga jenis realitas dari empat jenis realitas yang diuraikan oleh Jean Baudrillard. Tiga realitas yang muncul adalah realitas nyata, realitas terdistorsi, dan realitas simulacrum. Realitas absent tidak ditemukan dalam rumah hobbit ini.

Realitas nyata dari rumah hobbit dapat ditemukan pada bentuk pendeksripsian dalam teks novel. Realitas terdistorsi dapat ditemukan ketika rumah hobbit dialihwahanakan dalam bentuk film. Rumah-rumah hobbit dalam film merupakan wujud realitas terdistorsi. Sedangkan realitas simulacrum dapat ditemukan pada berbagai macam objek wisata yang menawarkan komoditas rumah hobbit.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bambang, I Sugiharto. 2006. *Postmodernisme Tantangan Bagi Filsafat*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Barker, Chris. 2009. *Cultural Studies: Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Barthes, Roland. 2017. *Elemen-Elemen Semiologi*. Yogyakarta: Penerbit Basabasi.
- Baudrillard, Jean. 2006. *Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa: Semiotika atau Sosiologi Tanda, Simbol dan Representasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- \_\_\_\_\_. 1987. *Ecstasy of Communiaction, Semiotex(e)*. New York.
- \_\_\_\_\_. 2006. (pen. Wahyunto). *Masyarakat Konsumsi*. Yogyakarta: Penerbit Kreasi Wacana.
- \_\_\_\_\_. 2016. *The Procession of Simulacra. Simulacra dan Simulation*. Trans.
- Bell, Daniel. 2001. *An Introduction to Cybercultures*. New York: Routledge.
- Bennet, Audy. *Cultural and Everyday Life*. London: Sage Publishing.
- Burton, Graeme. 2008. *Pengantar untuk Memahami Media dann Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra, 2008
- Eco, Umberto. 2004. *Tamassya dalam Hiperrealitas*. Yogyakarta: Penerbit Budi, F. Hardiman.
- \_\_\_\_\_. 2003. *Heidegger dan Mistis Keseharian Suatu Pengantar Menuju Sein und Zeit*. Jakarta: Jalasutra.
- Haryatmoko. 2016. *Membongkar Rezi Kepastian: Pemikiran Kritis Post-Strukturalis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Imam, M. Aziz (ed.). 2000. *Galaksi Simulacra Jean Baudrillard*. Yogyakarta: LKIS, 2000
- Kaplan, David dan Robert A. Manners. *Teori Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002