

## ARKETIPE PAHLAWAN SEBAGAI REPRESENTASI FANTASI REMAJA DALAM NOVEL PERCY JACKSON *SEA OF MONSTERS* KARYA RICK RIORDAN

Adi Prautomo<sup>1</sup>, Wahyuni<sup>2</sup>

Universitas Balikpapan<sup>1</sup>, Universitas Balikpapan<sup>2</sup>

Pos-el: adi.prautomo@uniba-bpn.ac.id<sup>1</sup>, wahyuni@uniba-bpn.ac.id<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini menunjukkan keterkaitan fiksi fantasi, arketipe pahlawan, dan representasi fantasi remaja dalam satu di antara karya sastra fantasi, yaitu novel Percy Jackson, *Sea of Monsters* karya Rick Riordan. Fiksi fantasi dengan stereotip sebagai fiksi dianggap hanya memberikan tempat untuk melarikan diri dari kenyataan dan nilai-nilai realitas, sehingga kurang mendapat apresiasi yang cukup. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan arketipe dengan metode penelitian secara deskriptif-analisis dengan pendekatan objektif. Penelitian karya sastra ini menggunakan novel sebagai bahan kajian sehingga metode pengumpulan data dan bahan yang digunakan adalah penelitian kepustakaan. Studi ini menggunakan teori arketipe dari Northrop Frye. Berdasarkan dari analisis yang dilakukan dalam novel ini, peneliti menjelaskan fase-fase dialami oleh arketipe pahlawan, yaitu 1) Hal tidak bersalah yang sempurna, 2) Kepolosan muda kurang berpengalaman, 3) Penyelesaian dari sebuah cita-cita, 4) Kesalahan-kesalahan individu, 5) Hukum alam, dan 6) Dunia dalam goncangan dan menakutkan sedangkan hasil dari arketipe pahlawan sebagai representasi fantasi bagi remaja yaitu perlawanan antara baik dan jahat, pelarian dari kenyataan, serta penyelesaian kekerasan dan permusuhan.

**Kata Kunci:** Arketipe, Representasi, Fantasi Remaja.

### ABSTRACT

*This research demonstrates the relationship of fantasy fiction, hero archetype, and representation of young adult in the novel of Percy Jackson, Sea of Monsters by Rick Riordan. Fantasy fiction, with the stereotype of escapism and reality values, so that it is getting less appreciated. The research method used in this research is the archetype approach with the descriptive - analysis research method with the objective approach. The study uses a novel literary works as study materials so that the data collection method and materials used are literature research. This study uses archetype theory introduced by Northrop Frye. Based on the analysis conducted in this novel the researcher explains the phases that is experienced by the hero archetype. namely 1) Complete innocence, 2) Youthful innocence of inexperience, 3) Completion of an ideal, 4) Individual's faults, 5) Natural law, and 6) The world in shock and frightful, meanwhile he results of the hero archetype as a representation of fantasy for young adults, namely, resistance between good versus evil, escapism, and completion of violence and hostility.*

**Keywords:** Archetype, Representation, Young Adult Fantasy.

## 1. PENDAHULUAN

Karya sastra merupakan sebuah ensiklopedi sosial mini yang memberikan banyak informasi mengenai sebuah struktur kehidupan masyarakat tertentu. Karya sastra juga mengungkapkan perilaku manusia dalam suatu kelompok yang menggambarkan berbagai dimensi kehidupan sebuah struktur sosial. Satu diantaranya karya fantasi dikenal melalui bentuk mitologi. Salah satunya epik fantasi yang berkembang di Yunani, yaitu *Iliad* dan *Odyssey* oleh Homerus. Di Inggris, karya serupa pun muncul yaitu *Beowulf* yang menceritakan petualangan memerangi monster dengan balutan elemen fantasi seperti pedang sihir, baju zirah ajaib, naga, dan sebagainya. Saat ini karya sastra fiksi pada novel fantasi memiliki tema-tema berbentuk mitologi yang diminati oleh para remaja, terutama karya sastra Inggris seperti novel *The Lord of the Rings*, *Harry Potter*, *The Hobbit*, *Percy Jackson*, *The Chronicle of Narnia* dan sebagainya.

Cerita novel fantasi bertemakan mitologi selalu menceritakan kisah mengenai kepahlawanan, pencarian atau petualangan seorang pahlawan. Sebuah novel fantasi bertemakan mitologi dapat memberikan kesenangan bagi para remaja dan dapat juga membangkitkan imajinasi mereka mengenai karakter-karakter yang terdapat dalam novel tersebut sehingga para remaja dapat memiliki satu di antara model dari karakter pada novel tersebut. Northrop Frye berpendapat bahwa mitologi adalah dasar dari semua literatur. Mitologi biasanya mengisahkan mengenai suatu terjadinya peristiwa alam semesta, dunia manusia pertama, gejala alam, kehidupan para dewa, para pahlawan, makhluk mistis, dan sebagainya. Oleh karena itu, suatu cerita pahlawan menjadi sentralisasi dalam suatu mitologi yang tidak dapat dipungkiri.

Sementara itu istilah arketipe sebenarnya berasal dari ungkapan yang

disampaikan oleh Plato (*arche* = asli, *typos*=bentuk/wujud), digunakan sebagai suatu acuan untuk suatu gagasan atau bentuk/wujud.

Frye menggambarkan arketipe sebagai suatu simbol yang berulang, imaji, karakter atau unsur cerita yang sering kali terulang untuk menjadi suatu yang dapat diakui berkaitan dengan unsur pengetahuan kesusastraan dikumpulkan dengan secara individu (1990:25). Sementara itu arketipe pahlawan dapat ditemukan dalam banyak cerita karena dalam perjalanan pahlawan tersebut ada sesuatu yang menarik untuk diungkapkan. Dalam hal ini Campbell menjelaskan dalam kutipan berikut,

*A hero ventures forth from the world of common day into a region of supernatural wonder: fabulous forces are there encountered and a decisive victory is won: the hero comes back from this mysterious adventure with the power to bestow boons on his fellow man.* (2004:30)

Seorang pahlawan mempunyai keinginan bebas dan bergerak ke dunia yang penuh mara bahaya. Dunia tersebut bergantung pada keyakinan secara hukum alam atau takdir, meskipun itu tidak perlu mencoba untuk menjawab pertanyaan mengapa peristiwa-peristiwa ini terjadi dengan memperlihatkan pengaruhnya pada manusia.

Pahlawan tingkat tinggi adalah seorang manusia diangkat dengan memosisikan dalam suatu kehidupan. Beberapa pahlawan tidak memiliki kekuatan sihir (mereka tidak dapat merubah hukum alam), sebagai gantinya tipe pahlawan ini ditandai dengan kemampuan kepemimpinan luar biasa. Ini dapat menjadi seorang raja, satria atau sifat lain dari tingkat sosial yang tinggi dan kehormatan. Ia memerintah dengan kebangsawan dan daya tariknya, sebagai contoh adalah Aragorn (permulaan dari perjalanannya), Faramir dan Frodo (diakhir perjalanannya)

sedangkan pahlawan tingkat rendah adalah seseorang yang mana masalah secara tipikal mencoba dengan memperhitungkan bagaimana untuk bergabung dalam masyarakat. Pertempuran pahlawan tidak bertempur dengan pedang untuk membunuh naga, tetapi mereka berjuang demi status dalam masyarakat lokal. Pahlawan tingkat rendah kadang-kadang dikenal sebagai sosok manusia biasa. Ia mewakili orang-orang luar biasa dan kehidupan tidak sombong serta sederhana. Contohnya Bilbo, Frodo (permulaan perjalanan), Sam, Merry atau Pippin.

Pahlawan adalah seorang protagonis yang kehidupannya merupakan serangkaian dari petualangan yang baik dan menantang. Seperti dijelaskan dalam pendapat berikut “*A hero is anyone who extends themselves beyond normal human endurance (character) and returns with a cultural, social, moral, or ethical lesson for the community (journey)*” (Halldorson, 2007:6). Sementara itu menurut Frye dalam kutipan berikut “*the hero is the reviving power of spring and the monster and old king the outgrown forces of apathy and impotence in a symbolic winter*” (1983:187). Pahlawan biasanya dilahirkan dalam keadaan yang tidak biasa dan diangkat oleh seorang pengawal. Dia harus meninggalkan kerajaannya, hanya untuk kembali ketika dia telah mencapai kedewasaan. Hal ini ditandai dengan keberanian, kekuatan, dan rasa hormat, sehingga pahlawan dapat bertahan dalam penderitaan, bahkan menyambung nyawa miliknya untuk kepentingan semua.

Dalam mitologi arketipe pahlawan direpresentasikan sebagai seseorang yang sangat kuat, bahkan terkadang merupakan bagian dari tuhan, yang memerangi suatu kejahatan baik dalam bentuk naga, monster, atau iblis. Pada akhirnya, seorang pahlawan dapat dikalahkan oleh seorang atau sesuatu

yang mudah. Sebagai contohnya, Achilles adalah seorang tokoh besar dalam perang Trojan (*Trojan War*) terbunuh karena sebuah panah yang menancap di bagian tubuh yang merupakan satu-satunya letak kelemahannya, yaitu di tumitnya.

Ketika arketipe pahlawan aktif secara individu, seorang pahlawan memiliki ambisi dalam mencari tantangan. Pahlawan dapat dihidupkan dengan cara apa saja misalnya mendapatkan suatu tantangan, merasa dipermalukan dengan ketidakadilan, dan menanggapi dengan cepat serta pasti terhadap kesulitan atau kesempatan. Pahlawan-pahlawan merasa bangga pada diri mereka sendiri dengan disiplin, fokus, dan kemampuan untuk membuat pilihan yang kokoh. Seorang pahlawan adalah pelindung dengan naluri dimana dia sepertinya tidak berdosa, rapuh, dan menurut hukum tidak mampu membantu diri mereka sendiri.

Dari uraian latar belakang tersebut, peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimanakah fase-fase arketipe pahlawan pada novel *Percy Jackson, Sea of Monsters?* dan bagaimanakah arketipe pahlawan sebagai representasi fantasi remaja pada novel *Percy Jackson, Sea of Monsters* karya Rick Riordan?

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisa novel “*Percy Jackson, Sea of Monsters*” menggunakan teori arketipe yang dipopulerkan oleh Northrop Frye. Arketipe berasal dari kata Yunani, *arche* berarti permulaan atau asli, dan *type* berarti pola atau model. Arketipe berarti suatu imaji, tokoh, tema, atau fenomena sastra lainnya yang bersifat esensial, dan berulang kembali. Kemudian, Pearson memberikan pendapat mengenai arketipe yaitu “*The invisible patterns in the mind that controls how we experience the world*” (1991:68). Berdasarkan pendapat tersebut peneliti menjelaskan bahwa

arketipe merupakan suatu struktur, tema, atau karakter utama dengan mempresentasikan diri seseorang yang mempengaruhi individu, mempersepsikan pengalamannya, atau menggambarkan kebutuhan dasar individu.

Oleh karena itu, arketipe dapat mengkomunikasikan dan mendasari pengekspresian keinginan-keinginan dasar, arti dan tujuan hidup, dan motivasi seseorang dimana dalam pengekspresian tersebut, setiap individu mempunyai gaya serta kekhasan masing-masing yang berbeda satu sama lain tergantung arketipe yang dominan serta aktif dalam diri individu. Frye menggunakan istilah arketipe sebagai representatif atau gambaran berulang yang menghubungkan satu teks dengan semua teks sastra lainnya. Frye (1990:99) menggambarkan arketipe sebagai simbol atau gambaran penting, contohnya laut dan bunga mawar, yang tidak dapat tetap dalam teks sastra tunggal tetapi meluas maknanya melalui keseluruhan kesusastaan. Hal ini seperti termuat dalam penjelasan berikut “*A typical or recurring image or a symbol which connects one poem with another and thereby helps to unify and integrate our literary experience*”. Peneliti dapat menjelaskan bahwa simbol termasuk dalam imaji arketipe, yang termasuk di dalamnya genre arketipe berdasarkan empat genre utama yaitu tragedi, komedi, percintaan dan ironi.

Arketipe dapat didefinisikan sebagai pola-pola yang berulang dalam kesusastaan, baik pada plot, karakter, tema, latar belakang, atau imaji. Dalam *Anatomy of Criticism*, Frye (1990:55) memperlihatkan semua kesusastaan diikat bersama-sama dengan struktur dari arketipe, yang memunculkan dari pengalaman manusia, keinginan manusia dan kebutuhan manusia. Selain itu dasar yang mengatur dapat memberikan daya tarik pada kesusastaan dan struktur yang berasal dari pencitraan arketipe yang

ditemukan dalam mitologi Yunani kuno. Sebuah arketipe berkenaan secara sosial menyusun bentuk-bentuk dan pola-pola dari kesusastaan bersumber dalam mitologi dengan menyatukan serta mengungkapkan kesusastaan sebagai sebuah dunia yang dapat dihuni dengan penuh daya imajinasi. Oleh karena itu, arketipe berasal dari pengalaman manusia dan mencerminkan kehidupan manusia.

Representasi dapat diartikan bagaimana dunia ini dikonstruksikan dan disajikan secara sosial kepada dan oleh diri manusia. Representasi adalah tindakan menghadirkan atau merepresentasikan sesuatu baik orang, peristiwa, maupun objek lewat sesuatu yang lain di luar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol. Representasi belum tentu bersifat nyata, tetapi representasi bisa juga menunjukkan dunia khayalan, fantasi, dan ide-ide abstrak (Hall, 1997: 28).

Selain itu menurut Burton (2012:141), representasi merujuk kepada suatu penggambaran. Jika hal ini dihubungkan dengan bidang sastra, maka representasi dalam karya sastra merupakan penggambaran karya sastra terhadap suatu fenomena sosial. Penggambaran ini tentu saja melalui pengarang sebagai kreator. Representasi dalam sastra muncul sehubungan dengan adanya pandangan atau keyakinan bahwa karya sastra sebetulnya hanyalah merupakan cermin, gambaran, bayangan, atau tiruan kenyataan. Adakalanya representasi dibuat dengan suatu tujuan tertentu sehingga bentuk-bentuk representasi tanpa disadari tersebut dianggap sebagai suatu kebenaran dalam realitas. Hal ini dapat dilihat bahwa representasi diwujudkan dalam bentuk penampilan dan perilaku yang mengandung suatu makna tertentu. Oleh karena itu, representasi dalam dunia sastra tidak hanya sekedar penggambaran fenomena sosial sebuah masyarakat dalam kurun waktu tertentu,

akan tetapi, lebih mengarah kepada penggambaran yang bermakna terhadap masyarakat dan situasi sosial melalui suatu proses kreatif pengarang.

Setiap budaya memiliki cara sendiri untuk memperkenalkan fantasi ke dalam cerita, apakah itu melalui sihir, peristiwa supranatural, personifikasi dari hewan atau intertekstualitas dengan legenda dan mitologi. Menurut Gates menjelaskan "*fantasy is imaginative fiction that allows us to explore major life mysteries without being limited by size, time or space*" (2003:2). Oleh karena itu peneliti dapat menjelaskan fantasi adalah sebuah fiksi imajinasi dengan mengeksplorasi misteri-misteri kehidupan yang besar tanpa dibatasi dengan ukuran, waktu dan ruang. Kebanyakan cerita-cerita fantasi melibatkan tokoh pahlawan sehingga banyak dari tokoh pahlawan adalah mereka memulai dari suatu hal yang biasa atau sesuatu yang tidak diunggulkan. Fantasi dalam pikiran manusia merupakan suatu gambaran seorang penyihir, peri, hutan yang gelap, tongkat sihir dan mantra, perjalanan waktu, makhluk gaib, serta seekor naga. Sementara itu, fantasi dapat didefinisikan dengan melihat secara pribadi diri manusia, bergantung pada cerita-cerita kehidupan, pengalaman-pengalaman, harapan, mimpi, dan ketakutan. Hal ini dijelaskan oleh seorang pengarang esei Karen Schaafsma yang berpendapat bahwa,

*Fantasy constructs a bridge between the natural and the supernatural, the human and the nonhuman, the objective, material world and a subjective, spiritual realm. The world view typical of fantasy is essentially religious, and it tends to be mystical in tone; the human hero confronts the other directly without mediation of institution or ritual; the hero becomes the mediator between the other and the larger community* (1986:62).

Dalam suatu cerita fantasi diawali dengan cerita rakyat tradisional dan cerita peri, yang mana ini dapat dijajaki dengan pembuatan dongeng dari tradisi oral klasik. Cerita fantasi menjadi sebuah medium untuk mempertahankan bagi pahlawan-pahlawan dan kepercayaan abadi sehingga hal yang baik dapat mengatasi yang jahat.

Fantasi berhubungan dengan khayalan atau sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. Dengan kata lain fantasi dapat diartikan adalah imajinasi. Seperti dikatakan oleh Boyer "*Fantasy, as a literary genre, is composed of works in which non-rational phenomena play a significant part*" (dalam Opheim, 2010:9). Fantasi bisa juga merupakan sebuah genre yang menggunakan bentuk sihir dan supranatural sebagai salah satu elemen plot, tema serta seting dalam sebuah karya sastra terutama novel. Dengan fantasi manusia dapat melepaskan diri dari keadaan yang dihadapinya dan menuju ke masa depan. Fantasi dapat terjadi dengan secara sadar ataupun tidak sadar. Fantasi secara sadar misalnya pada seorang pemahat arca membentuk arca berdasarkan fantasinya. Sedang fantasi tidak sadar biasanya dilakukan oleh anak kecil yang bercerita tidak sesuai dengan kenyataan, walau tanpa ada maksud untuk berbohong.

Cart dalam Li-Feng (2007:51) mengemukakan definisi remaja dalam bahasa Inggris dengan kata-kata antara lain *young adults, adolescents*, dan *teenager* sebagai jembatan transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Menurut Donelson dan Nilsen, ada variasi definisi tentang konsep remaja, *Educational Resources Information Clearinghouse* (ERIC) mendefinisikan remaja sebagai individu yang berusia antara delapan belas hingga dua puluh dua tahun. Sementara itu, *National Assessment of Educational Progress* (NAEP) mendefinisikan remaja sebagai individu yang berusia antara dua puluh



satu hingga dua puluh lima tahun (2005:3). Istilah *adolescence* atau remaja berasal dari bahasa latin *adolescere* yang berarti 'tumbuh' atau 'tumbuh menjadi dewasa'. Pengertian remaja seperti kutipan berikut "*Adolescence is a unique period of transition marked by both physical and psychosocial changes*" (Collins, 1994:7). Remaja dalam arti *adolescence* memiliki makna tumbuh ke arah kematangan, yang mana kematangan disini tidak hanya berarti kematangan fisik, tetapi juga kematangan sosial dan psikologis. Remaja seringkali diartikan sebagai masa transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa. Berdasarkan beberapa pengertian remaja yang telah dikemukakan oleh para ahli, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa *masa remaja* adalah masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa dengan rentang usia antara dua belas hingga dua puluh dua tahun, dimana pada masa tersebut terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik, social maupun psikologis

Remaja adalah suatu masa ketika: (a) Individu berkembang di saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekunder sampai saat ia mencapai kematangan seksual, (b) Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa, (c) Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi yang penuh kepada keadaan relatif lebih mandiri. Individu dalam tahap perkembangan ini mengalami perubahan pubertas yang dramatis dan mampu penalaran abstrak dengan semakin kompleks. Hubungan keluarga juga diubah sebagai proses diferensiasi mulai berlangsung. Seperti dijelaskan dalam kutipan berikut "*This is a time when adolescents rely more on peers, seek increased independence, and are less willing to see themselves as part of a hierarchy that is headed by their parents*" (Collins & Repinski, 1994:30).

Sebagai hasilnya peneliti dapat menjabarkan bahwa hubungan orang tua dan anak remaja dapat mengalami konflik yang meningkat serta kedekatan yang berkurang di antara mereka.

Permasalahan remaja dapat semakin kompleks ketika mereka menginjak usia remaja di mana mereka mulai mengenal lingkungan atau masyarakat yang lebih luas, yang selalu diharapkan pada problematika atau masalah-masalah yang lebih rumit dengan memerlukan penanganan yang sangat serius. Keingintahuan para remaja sangat besar karena pada masa itu mereka masih mencari jati diri dan figur yang diidolakan oleh mereka. Remaja sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan luar dan dalam. Pengaruh lingkungan luar kadang-kadang perlu dihambat dan dicegah, supaya tidak terlalu besar perangsangan bersifat negatif.

Remaja juga menghadapi kondisi dalam pencarian jati diri atau identitas. Remaja berusaha untuk menjelaskan siapa dirinya, apa perannya di masyarakat dan cenderung tidak merasa puas dengan keberadaan diri, sehingga remaja berupaya untuk menarik perhatian dari lingkungannya atau tampil beda. Penampilan remaja tidak jarang banyak menimbulkan masalah baik bagi dirinya maupun lingkungannya. Dari jumlah remaja yang bermasalah, lebih banyak jumlah remaja yang masih dapat melewati masa remajanya dengan aman, sukses dan berprestasi, adalah mereka yang mampu menghalangi hambatan-hambatan dengan baik. Anak-anak dan remaja juga mulai mengeksplorasi diri dan hubungannya dengan dunia pada umumnya.

Dalam rangka untuk mencari sepenuhnya dan menjadi lebih disesuaikan, remaja memerlukan mengenai pengetahuan diri. Dengan belajar pertama tentang sisi gelap dari diri mereka sendiri, remaja dapat lebih siap untuk menangani hal-hal negatif

lain yang mereka temui di luar diri mereka sendiri. Mereka dapat belajar bahwa mengatasi hal-hal negatif adalah mungkin, sama seperti mereka mengatasi kelemahan mereka sendiri.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan arketipe dengan metode penelitian secara deskriptif-analisis dengan pendekatan objektif karena tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan fase-fase arketipe pahlawan pada novel *Percy Jackson, Sea of Monsters*, dan untuk menjelaskan arketipe pahlawan sebagai representasi fantasi remaja pada novel *Percy Jackson, Sea of Monsters* karya Rick Riordan.

Metode ini menggunakan pendekatan secara tekstual dengan teori arketipe Northrop Frye. Hal ini digunakan mengingat penelitian ini menggunakan data untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena yang terjadi, sedangkan untuk menganalisa data yang sudah diperoleh dengan memfokuskan pada fase-fase arketipe pahlawan dan arketipe pahlawan sebagai representasi fantasi remaja dalam novel tersebut dengan kajian arketipe.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini menyimpulkan mengenai arketipe pahlawan sebagai representasi fantasi remaja dengan menggunakan teori arketipe Northrop Frye. Fase-fase dialami oleh arketipe pahlawan di antaranya hal tidak bersalah yang sempurna (*complete innocence*), kepolosan muda kurang berpengalaman (*youthful innocence of inexperience*), penyelesaian dari sebuah cita-cita (*completion of an ideal*), kesalahan-kesalahan individu, hukum alam (*Natural Law*), dan dunia dalam goncangan dan menakutkan (*The world in shock and frightful*). Karakter

pahlawan (*hero*) berada di puncak keberuntungan dan juga sebagai penghantar kekuatan yang tak terhindarkan.

## Pembahasan

### Fase-Fase Arketipe Pahlawan

#### Hal Tidak Bersalah yang Sempurna (*Complete Innocence*)

Fase hal tidak bersalah yang sempurna memperlihatkan mengenai pahlawan yang bermartabat dan melakukan hal tidak bersalah atas keberaniannya. Dalam fase ini telah dialami oleh Percy Jackson. Dari keberaniannya tersebut, Percy Jackson memiliki musuh dari penguasa gelap sejak ia dilahirkan. Percy adalah anak yang lahir dari hubungan percintaan antara manusia dengan seorang dewa, yang bernama Poseidon atau dikenal sebagai dewa laut. Poseidon mempunyai tiga saudara satu di antaranya bernama Kronos. Kronos adalah saudara yang tamak dan gila akan kekuasaan. Oleh karena itu ia memiliki keinginan untuk menguasai kerajaan langit yang dipimpin oleh dewa Zeus. Poseidon dapat mengalahkan Kronos dan memenjarakannya di bawah perut bumi. Hal ini membuat Kronos ingin membalas dendam kepada Poseidon dengan berusaha untuk membunuh semua keturunannya, satu di antaranya yaitu anaknya bernama Percy Jackson.

Percy melanjutkan studi di Meriwether College Prep dan ia memiliki seorang teman yaitu Tyson. Sebagian besar dari murid-murid sekolah Meriwether Prep tak tahan dengan keberadaan Tyson sehingga di sekolah tersebut Percy merupakan teman satu-satunya, artinya dia adalah satu-satunya teman Tyson. Percy selalu membela terhadap Tyson bila ia mengalami gangguan berupa ejekan atau hinaan dari orang lain. Tyson mendapatkan ejekan dan hinaan dilakukan oleh guru olah raganya yaitu Mat Sloan karena Sloan melihat dan menganggap Tyson adalah

anak yang aneh dari ukuran normal manusia lainnya. Seperti dijelaskan dalam kutipan berikut.

*"You freak!" Sloan yelled. "Why don't you go back to your cardboard box!"*

*Tyson started sobbing. He sat down on the jungle gym so hard he bent the bar, and buried his head in his hands.*

*"Take it back, Sloan!" I shouted.*

*Sloan just sneered at me. "Why do you even bother, Jackson? You might have friends if you weren't always sticking up for that freak"* (Riordan, 2007:10).

Percy menjadi marah dengan mendengar perkataan tersebut. Sloan telah menghina dan mengejek Tyson sehingga Percy mengancam dengan mengepalkan tangannya kepada Sloan. Sloan menganggap Tyson adalah seorang anak yang aneh. Ini membuat Tyson berpikir mengenai dirinya. Seperti tertuang dalam kutipan berikut yaitu *"I. I am freak?" he asked me. "No, I promised gritting my teeth. "Mat Sloan is the freak." Tyson sniffled. "You are a good friend. Miss you next year if. If I can't"* (Riordan, 2007:11). Hal ini membuat Tyson merasa senang dengan apa yang dilakukan oleh Percy terhadapnya. Tyson selalu mendapatkan pembelaan dari Percy sehingga Tyson memberi tatapan terima kasih.

Keberanian dalam menghadapi lawan-lawannya dapat mengangkat martabat seorang pahlawan. Hal ini terjadi ketika Percy dan Tyson harus menghadapi beberapa monster yang merupakan anak buahnya Mat Sloan, guru olah raganya. Tyson mengetahui hal tersebut dengan mencium bau aneh di sekitarnya. *"What had Tyson said? They smell funny. Monsters"* (Riordan, 2007:16). Mat Sloan telah dikelilingi oleh para pengunjung yang bertambah besar dan mereka bukan anak-anak lagi. Mereka adalah raksasa setinggi dua setengah meter dengan mata liar, gigi-

gigi runcing, dan tangan berbulu dengan tato ular dan wanita penari hula serta hati valentine. Di dalam gymnasium anak-anak lainnya berlarian ketakutan dengan melihat beberapa raksasa mengganggu mereka. Dengan kejadian tersebut Percy menjadi marah atas perlakuan raksasa terhadap anak-anak lainnya.

Annabeth sahabat Percy muncul dan berdiri di tengah-tengah kobaran asap. Wajah Annabeth kelihatan dekil dan bergores luka dengan menyandang ransel kumal di bahu, topi bisbol terselip dalam sakunya, belati perunggu di tangan, dan tatapan liar ada pada mata abu-abunya, seolah Annabeth baru dikejar segerombolan hantu sejauh ribuan mil. Percy merasa kaget dengan kedatangan Annabeth berada di tengah-tengah perkelahian antara Percy dan Tyson dengan raksasa. Seperti penjelasan berikut. *"Annabeth. I stammered. "How did you. How long have you. Pretty much all morning. She sheathed her bronze knife. I've been trying to find a good time to talk to you, but you were never alone"* (Riordan, 2007:22). Annabeth langsung menonjok hidung Sloan dan merobohkannya ke lantai. Annabeth memperingatkan Sloan untuk tidak mengganggu temannya yaitu Percy.

### **Kepolosan Muda Kurang Berpengalaman (Youthful Innocence of Inexperience)**

Pada fase ini seorang pahlawan yang kebanyakan orang muda pertama kali menghadapi suatu realitas kedewasaan. Percy sebagai seorang anak muda masih memerlukan bimbingan dan nasehat orang tua terutama ibunya. Ibunya selalu berusaha untuk memperhatikan dan mengawasi apa yang dilakukan oleh anaknya bila Percy menghadapi suatu masalah. Ibunya mengetahui apa yang dialami Percy sebagai seorang anak blasteran yang memiliki perbedaan dengan anak-anak muda lainnya. *"My mom looked over*



*and frowned. Percy, are you all right?* “Yeah...fine. But she could always tell when something was bothering me. She dried her hands and sat down across from me. School, or” (Riordan, 2007:5). Percy berusaha menjalani hidup senormal mungkin, tapi ibunya dapat mengetahui apa yang ingin Percy lakukan.

Percy menyiapkan diri dengan berkemas untuk berangkat ke perkemahan tetapi ibunya mendapat pesan dari Chiron. Chiron adalah seorang penanggung jawab kegiatan di perkemahan blasteran. Chiron menghubungi ibunya Percy karena ada sesuatu yang serius terjadi di perkemahan. Menurut Chiron keadaan perkemahan belum aman bagi kedatangan Percy saat ini. Percy mendengar ucapan ibunya untuk menunda pergi ke perkemahan blasteran menjadi kaget dan apa sebenarnya yang terjadi di perkemahan. Seperti terungkap dalam kutipan berikut.

*“Postpone? Mom, how could it not be safe? I’m a half-blood! It’s like the only safe place on earth for me!”*

*“Usually, dear. But with the problems they’re having*

*“What problems?”*

*“Percy ... I’m very, very sorry. I was hoping to talk to you about it this afternoon. I can’t explain it all now. I’m not even sure Chiron can. Everything happened so suddenly”* (Riordan, 2007:6).

Hal ini membuat Percy berpikir, bagaimana mungkin dia tak boleh pergi ke perkemahan. Percy menduga ada permasalahan di perkemahan ini masih ada hubungannya dengan mimpi Percy tentang Grover. Dalam menghadapi suatu realitas kedewasaan sebagai tokoh sentral, Percy Jackson adalah seorang anak muda sebagai seorang pahlawan karena dia selalu dapat menyelesaikan misi yang ditugaskan oleh pemimpin kegiatan perkemahan blasteran bersama

dengan sahabat-sahabatnya, yaitu Annabeth, Grover dan Tyson. Percy dan kawan-kawannya tidak dapat melakukan misi penyelamatan karena mereka tidak mendapatkan izin dari pimpinan kegiatan perkemahan. Hal ini dikarenakan pimpinan kegiatan perkemahan telah memilih pekemah lain yaitu Clarisse untuk menjalankan misi dalam menyelamatkan perkemahan. Percy merasa bertanggungjawab dengan apa yang terjadi pada perkemahan blasteran mereka maka Percy dan kawan-kawannya melakukan misi ini dengan secara diam-diam.

Dalam menjalankan misinya Percy mendapat bantuan dewa Hermes dan ayahnya Poseidon untuk dapat menyelesaikan misinya. Dalam menjalankan misinya mereka harus menghadapi dan bertarung melawan Cyclops, yaitu Polyphemus yang kemungkinan hanya ada satu tempat di mana pulaunya berada, yaitu pulau Cyclops di perairan Laut Para Monster (*Sea of Monsters*). Laut Para Monster adalah laut yang diarungi semua pahlawan pada petualangan mereka, seperti Odysseus, Jason, Aeneas, dan lainnya. Dulunya laut itu ada di Mediterania, tapi sama seperti yang lainnya, lokasinya berpindah-pindah mengikuti peralihan pusat kekuasaan Barat.

Tentu saja mereka sadar dan tidak mengerti, tapi mereka tahu ada sesuatu hal-hal yang aneh terjadi dari bagian laut tersebut, seperti kapal-kapal yang ditelan dan semacamnya. Laut Para Monster terletak di lepas pantai timur Amerika Serikat, di arah timur laut Florida. Kaum manusia bahkan punya nama untuknya yaitu Segitiga Bermuda.

### **Penyelesaian dari Sebuah Cita-cita (*Completion of an Ideal*)**

Fase penyelesaian dari sebuah cita-cita memperlihatkan mengenai keberhasilan atau penyelesaian dari pencapaian pahlawan adalah mutlak

meskipun hal ini harus berakhir dengan tragis. Makna dari ketenangan atau kedamaian sering ada setelah kematiannya karena pencapaian akhirnya, lalu tragedi-tragedi ini biasanya sebuah lanjutan dari peristiwa tragis sebelumnya. Fase penyelesaian dari sebuah cita-cita dilakukan oleh Percy Jackson. Percy melakukan misinya dalam menyelamatkan sahabatnya, Grover dengan melewati berbagai rintangan dan hambatan yang harus mereka hadapi.

Hal ini diawali Percy bertemu dan harus menghadapi beberapa monster raksasa satu di antaranya raksasa Laistrygonian, menyamar sebagai murid di sekolah Meriwether Prep. Percy dan Tyson harus menghadapinya dan bertempur dengan monster raksasa tersebut. Para monster raksasa didalangi oleh Sloan dapat dihancurkan oleh Percy dan Tyson. Percy, Tyson dan Annabeth melanjutkan perjalanan menuju perkemahan dengan menggunakan taksi aneh. Taksi tersebut tidak memiliki kaca pemisah dengan wanita tua yang menyetir. Ternyata wanita tua tersebut tidak sendiri. Mereka ada tiga orang, semua berdempetan di kursi depan. Saat mereka menyetir tanpa sadar mengucapkan sesuatu yang sedang dicari oleh Percy dan kawan-kawannya. Seperti dijelaskan dalam kutipan berikut.

*“Every street in Manhattan!” Wasp bragged. Still hitting her sister. ‘The capital of Nepal!’ ‘The location you seek!’ Tempest added. Immediately her sisters pummeled her from either side, screaming, ‘Be quiet! Be quiet! He didn’t even ask yet!’ ‘What?’ I said. ‘What location? I’m not seeking any. ‘Nothing!’ Tempest said. ‘You’re right, boy. It’s nothing!’ ‘Tell me. ‘No!’ they all screamed” (Riordan, 2007:32).*

Percy mendapatkan angka-angka yang diberikan oleh wanita tua sebagai

supir dengan menunjukkan lokasi dimana Grover ditangkap oleh raksasa Cyclops. Pencapaian keberhasilan Percy dan Annabeth dengan secara tragis ketika Percy dan Annabeth harus melewati pulau para Siren. Para Siren adalah para pemakan bangkai dekil dengan muka-muka manusia. Dalam kisah tentang monster Siren, diceritakan monster Siren menyanyi dengan merdu sekali sehingga suara mereka dapat menyihir para pelaut dan memikat mereka untuk menjemput kematian. Hal tersebut membuat Annabeth ingin mendengar nyanyian mereka.

Para pelaut menceritakan bahwa para Siren itu menyanyikan kebenaran akan hasrat yang tersimpan dalam hatimu. Mereka dapat memberitahukan hal-hal tentang dirimu yang kau sendiri tak menyadari. Setelah garis pantai berbatu dari pulau mulai terlihat, Percy menggunakan kekuatan yang dimilikinya dengan memerintahkan salah satu dari tali untuk mengelilingi pinggang Annabeth, mengikatnya di tiang kapal. Percy melakukan hal tersebut untuk melindungi Annabeth dari pengaruh monster Siren. *“Don’t untie me, she said, ‘no matter what happens or how much I plead. I’ll want to go straight over the edge and drown my self.’ Are you trying to tempt me?” (Riordan, 2007:184).* Monster Siren mempengaruhi para pelaut dengan menyanyikan kebenaran yang membuat hasrat tersimpan dalam hati sehingga nyanyian Siren dapat menyadari para pelaut termasuk Percy dan Annabeth telah membongkar hati mereka.

Bila mendengar nyanyian monster Siren dapat membuat hasrat tersimpan di hati akan terbongkar. Hal ini juga dialami oleh Percy dan Annabeth. Percy harus mengikat Annabeth tetapi Annabeth berusaha ingin melepaskan ikatannya karena keingintahuan Annabeth dengan suara-suara bervibrasi Siren dapat menggetarkan rangka kayu kapal. Annabeth berenang seperti orang

kesetanan menuju pulau sehingga ombak menyeretnya menuju batu-batuan bergerigi.

Para Siren mempengaruhi lawannya dengan bernyanyi. Mulut monster Siren bergerak sehingga muka para Siren berubah-ubah ke wajah lawannya. Hal ini dapat terlihat ketika Percy melihat para Siren telah bernyanyi, muka para Siren berubah ke wajah orang-orang dikenal dan dicintai oleh Percy seperti, ibunya, Poseidon, Grover, Tyson, dan Chiron. Hal ini dapat dimaknai bahwa manusia memiliki hasrat yang tersimpan di dalam hatinya. Hasrat manusia mengenai keingintahuan manusia akan sesuatu yang tersembunyi di dalam hati mereka. Dengan kekuatan yang ada di dalam diri manusia itu sendiri dapat menahan hasrat keingintahuan tersebut. Oleh karena itu, manusia harus dapat menjauhi hal-hal bersifat negatif dengan melakukan kegiatan yang bersifat positif. Percy tetap bertahan di bawah laut, mengikuti laju kapal, sampai Percy sudah berada di luar jangkauan pendengaran nyanyian Siren. Kemudian Percy naik ke permukaan dan gelombang udara kami meletup. Percy melepas sumbat telinga dan nyanyian dari para Siren sudah tidak terdengar lagi.

### **Kesalahan-Kesalahan Individu (*Individual's Faults*)**

Fase kesalahan-kesalahan individu menunjukkan langkah pahlawan dari kepolosan dengan mengalami kejatuhan. Kejatuhan seorang tokoh sebagai hasil dari *hybris* dan *hamartia* (*tragic error* atau kecacatan sebuah karakter) yang dialami oleh Luke dan Percy. Hal ini terkait mengenai pahlawan yang harus mengikuti apa yang dia inginkan dan ia tidak akan berpikir resiko yang menyimpannya. Keinginan seorang pahlawan adalah membangun sesuatu dari awal permulaan. Luke mengatakan kepada Percy mengenai membangun kembali dunia harus dimulai dari nol

sehingga hal ini mempengaruhi pikiran Percy. Seperti dikatakan Annabeth kepada Percy dalam kutipan berikut.

*She pulled her blanket around her. 'My fatal flaw. That's what the Sirens showed me. My fatal is hubris. I blinked. 'That brown stuff they spread on veggie sandwiches?'*

*She rolled her eyes. 'No, Sea weed Brain. That's hummus. Hubris is worse.*

*'What could be worse than hummus?'*

*Hubris means deadly pride, Percy. Thinking you can do things better than anyone else even the gods (Riordan, 2007:191).*

Kutipan di atas menjelaskan bahwa manusia dapat mengalami kekurangan fatal atau disebut *hummus*. Sementara itu, *hubris* artinya kebanggaan yang berlebihan. Hal ini dapat dikatakan bahwa *hubris* lebih buruk daripada *hummus*. Kebanggaan yang berlebihan merupakan sifat manusia yang sangat buruk. Manusia tersebut merasa bangga dengan apa yang ia lakukan. Contohnya ia merasa tersanjung dengan menjadi juara pertama dalam suatu perlombaan dan ia merasa bangga dengan hasil dicapai.

Hal ini membuat Percy berpikir dengan menatap ke bawah. Apa umat manusia tidak pernah merasakan bagaimana jika dunia ini memang benar-benar sudah kacau, dan bagaimana kalau mereka bisa membangunnya kembali dari awal dengan tidak ada peperangan lagi, tidak ada orang yang tidak punya tempat tinggal, tidak ada musim panas lagi dan tugas membaca pekerjaan rumah yang lalu. Percy maksud bahwa dunia barat mewakili banyak sekali hal-hal terbaik yang pernah dilakukan oleh umat manusia itu sebabnya api itu terus membakar. Itu sebabnya Olympus masih ada. Percy kadang-kadang hanya bisa melihat hal-hal yang buruk. Percy mulai berpikir sama seperti Luke, seperti

kutipan berikut *"If I could tear this all down, I would do it better. Don't you ever feel that way? Like you could do a better job if you ran the world?"* (Riordan, 2007:191). Percy berpikir bahwa bila ia memimpin dunia semuanya pasti semuanya menjadi mimpi buruk.

Annabeth menganggap Percy adalah orang yang beruntung karena *hubris* bukanlah kekurangan fatal dari Percy. Percy harus mengetahui bahwa setiap pahlawan punya satu kekurangan bila ia tidak menemukannya dan belajar untuk mengendalikannya, ia tentu tidak menyebutnya 'fatal' tanpa alasan. Seorang pahlawan tidak boleh mempunyai kebanggaan yang berlebihan atas apa yang telah dia lakukan karena seorang pahlawan memiliki rasa tanggungjawab dalam menyelamatkan dunia dari kehancuran dengan menyelesaikan suatu misi yang dibebankan kepadanya meskipun tugas tersebut dilakukan tanpa mendapatkan persetujuan dari pimpinan kegiatan. Seorang pahlawan harus memiliki kebanggaan sendiri bila ia dapat menyelesaikan misinya.

### **Hukum Alam (*Natural Law*)**

Fase hukum alam memperlihatkan hukum alam menjadi utama dalam suatu cerita mitologi karena fase ini membayangi pahlawan dalam melakukan tindakannya. Fase hukum alam memperlihatkan mengenai kondisi Percy Jackson dalam menghadapi musuh-musuhnya seperti monster-monster jahat. Bagian ini menjadi penting karena ini merupakan permulaan dari perjalanan Percy Jackson dalam menyelamatkan sahabat dan perkemahan blasteran.

Percy menghadapi banyak rintangan dalam menyelamatkan sahabatnya diawali pertemuan dengan beberapa monster di gymnasium sekolah. Percy dan Tyson harus menghadapi anak-anak monster yang

merupakan teman dari Mat Sloan. Anak-anak ini memiliki selera humor yang ganjil karena mereka semua mengisi label dengan nama-nama aneh seperti pengisap sumsum, pemakan tengkorak, dan Joe Bob. Pertempuran terjadi antara monster-monster dipimpin oleh Sloan dengan Percy dan Tyson. Mereka saling lempar bola panas dengan sengitnya hingga hampir merusak ruangan gymnasium sekolah. Saat pertempuran berlangsung, Annabeth muncul di tengah-tengah arena pertempuran sehingga membuat Percy kaget dengan kedatangan sahabatnya.

Annabeth menyuruh Percy dan Tyson untuk segera keluar dari pertempuran tersebut karena ruangan gymnasium yang terbakar di saat kepala sekolah datang bersama separuh stad fakultas dan beberapa petugas polisi. Percy merasa kaget apa yang dikatakan oleh Annabeth. *"Annabeth, I said, 'what are you talking about? Laistry what?"* (Riordan, 2007:25). Percy bertempur dengan monster Laistrygonian di ruang gymnasium. Laistrygonian adalah ras kanibal raksasa yang hidup jauh di utara. Annabeth belum pernah menemui mereka jauh ke selatan sampai New York sebelumnya.

Percy, Tyson dan Annabeth harus menuju perkemahan mereka dan harus menaiki sebuah taksi yang aneh. Annabeth harus melempar koin ke jalan untuk mendatangkan taksi, tapi bukannya jatuh bergemerengcing ke aspal, uang drachma tersebut terbenam ke dalam dan menghilang. Kemudian taksi muncul, tetapi bukan taksi umumnya, warnanya abu-abu asap. Taksi tersebut terlihat seperti telah dijalin dari asap, seolah kau bisa berjalan persis menembusnya. Jendela penumpang diturunkan, dan seorang wanita tua menjulurkan kepalanya. Rambut abu-abu tebalnya menutupi matanya, dan mulutnya komat-kamit aneh, seolah-olah dia baru saja mendapat suntikan obat bius. Mereka menaiki taksi

tersebut menuju perkemahan blasteran. Wanita tua itu tidak sendiri, ada tiga orang, semua berdempetan di kursi depan, masing-masing seberkas rambut menutupi mata mereka, tangan berupa tulang berbalut kulit, dan gaun berbahan kain karung warna abu-abu gelap.

Taksi melaju mengitari pojok West Broadway sehingga taksi membentur pagar pembatas dan terus meluncur dengan suara gerusan yang memekakan telinga. Seluruh tubuh mobil bergetar, mengembuskan asap abu-abu seolah mobil itu akan segera hancur akibat kekacauan itu. Mereka meluncur sepanjang jembatan menuju Brooklyn, melesat lebih cepat dari taksi-taksi manusia biasa. Abu-Abu Bersaudari saling memekik dan memukul dan meraung-raung meminta mata mereka.

Percy mengumpulkan keberaniannya dengan merobek secarik kain dari kaos sablonnya yang terbakar, dan menggunakannya untuk memungut bola mata dari lantai mobil. Abu-Abu Bersaudari meminta untuk mengembalikannya. Percy akan memberikannya jika mereka menjelaskan apa yang mereka bicarakan tentang lokasi yang dicari oleh Percy. Annabeth memperingatkan Percy bahwa mereka tidak akan bisa menemukan tempat tujuan kita tanpa mata. Seperti dalam kutipan berikut.

*“First they have to tell me,” I said. “Or I’ll open the window and throw the eye into oncoming traffic.”*

*“No!” the Grey Sisters wailed. “Too dangerous!”*

*“I’m rolling down the window. Wait! The Grey Sisters screamed. “Thirty, thirty-one, seventy-five, twelve!”*

*They belted it out like a quarterback calling a play. “What do you mean?” I said. “That makes no sense!”*

*“Thirty, thirty-one, seventy-five, twelve!” Anger wailed. That’s all*

*we can tell you. Now give us the eye. Almost to camp! (Riordan, 2007:34).*

Annabeth tidak sabar meminta Percy untuk memberikan matanya sekarang dan Percy melempar mata itu ke pangkuan Tawon. Wanita sepuh itu segera memungutnya, mendorongnya masuk ke dalam rongga matanya seperti orang memasang lensa kontak, dan mengerjapkan matanya. Percy ingin mengetahui arti dari angka-angka tersebut kepada Abu-Abu Bersaudari.

### **Dunia Dalam Goncangan dan Menakutkan**

#### ***(The World in Shock and Frightful)***

Fase dunia dalam goncangan dan menakutkan menggambarkan seorang tokoh pahlawan dalam keadaan sekarat atau penghinaan sehingga tokoh tersebut tidak dapat mencapai sikap kepahlawanan. Tokoh pahlawan mengalami kesakitan yang mendalam, kanibalisme, mutilasi dan siksaan. Fase ini berkaitan dengan Percy harus menangkap dan membawa Luke untuk membuktikan bahwa dia adalah penyebab matinya pohon pelindung perkemahan anak blasteran.

Percy dan kawan-kawannya menaiki kapal Putri Andromeda untuk menyelidiki keberadaan Luke dalam kapal tersebut. Mereka menyusuri koridor kapal dan melihat sekumpulan monster berkumpul di depan toko permen; selusin raksasa Laistrygonian sama seperti yang menyerang Percy dalam permainan bola karet, dua anjing neraka, dan beberapa makhluk yang lebih aneh lagi, wanita menyerupai manusia namun dengan ekor ular kembar sebagai pengganti kaki. Mereka melangkah mundur dari jendela dengan wajah pucat pasi.

Saat pintu-pintu ruang utama terbanting membuka dan di sanalah berdiri Luke, diapit oleh dua raksasa berbulu menyandang lembing, mata perunggu lembing diarahkan tepat ke



dada mereka. Akhirnya Percy, Tyson dan Annabeth tertangkap oleh Luke dengan senyum jahatnya.

Percy sudah beberapa kali membayangkan bertemu kembali dengan Luke sejak dia berusaha membunuh Percy musim panas lalu. Percy membayangkan dirinya dengan begitu berani berdiri di hadapan Luke, menantang untuk berduel. Tapi sampai sekarang saat mereka sudah berhadapan muka, Percy bahkan tak bisa membuat tangannya berhenti bergetar. Luke menyandarkan tubuhnya ke sofa dan menumpangkan kakinya ke atas meja kopi. Luke sudah membiarkan Percy selamat selama setahun. Annabeth begitu marah mengetahui bahwa Luke secara blak-blakan menjelaskan ia telah meracuni pohon Thalia. Luke begitu tega melakukan hal tersebut karena Thalia sudah menyelamatkan nyawanya. Luke tersenyum sinis dengan mengetahui rencana Percy dan kawan-kawannya. *'Yes, Percy, I know all about that. And about your plan to find the Fleece. What were those coordinates, again ... thirty, thirty-one, seventy-five, twelve? You see, I still have friends at camp who keep me posted!'* (Riordan, 2007:123). Percy ingin sekali mendamprat Luke dan menyuruhnya untuk menghentikan ocehannya, tapi seperti biasa, dan tahu persis bagaimana mengejutkan Percy.

Percy meminta Luke untuk mendengarkannya bahwa ayahnya mengirim kami. Wajah Luke berubah sewarna cabai karena Percy menyebut nama ayahnya. Dia mengatakan pada Percy bahwa dia tak akan menyerah terhadapmu, betapa pun marahnya kau. Luke menjadi lebih marah mendengar hal tersebut karena dia menganggap ayahnya telah melantarkan dirinya. Luke menginginkan Olympus dihancurkan dan setiap singgasana dihancurkan hingga rata dengan tanah. Luke menginginkan setiap seorang anak blasteran untuk bergabung dengannya sehingga bangsa Olympia makin

melemah, sementara Luke makin kuat sambil menunjuk ke sarkofagus emas.

*'The box creeped me out, but I was determined not to show it. So?' I demanded. 'What's so special ... Then it hit me, what might be inside the sarchophagus. The temperature in the room seemed to drop twenty degrees. 'Whoa, you don't mean ...'* (Riordan, 2007:124).

Luke sedang mewujudkan kembali penguasa Titan. Sedikit demi sedikit, Luke memanggil sumber kehidupannya keluar dari lubang. Dengan setiap anggota baru yang mereka rekrut bersumpah untuk berbakti pada tujuan mereka, potongan kecil lainnya terbentuk. Luke mengajak Percy, Annabeth dan Tyson untuk bergabung dengannya dan akan mendapatkan penghargaannya. Luke memiliki teman-teman berkuasa, para sponsor yang cukup kaya untuk membeli kapal pesiar dan masih banyak lagi. Pengawal Luke, Oreius, menyodok Percy dan teman-temannya dengan ujung tombaknya dan menggiring mereka keluar dari kamar utama, diikuti oleh dua manusia petugas keamanan.

Saat ada kesempatan Tyson berpaling dan menghajar Oreius hingga terjungkal sepuluh meter ke kolam renang, tepat ke tengah-tengah keluarga turis zombie yang tengah berenang. Satu di antara petugas keamanan mengeluarkan pentungannya, tapi Annabeth membuatnya tak berdaya dengan menendangnya tepat di sasaran. Percy dan teman-temannya melarikan diri dengan menggunakan sekoci penyelamat dan hujan panah kembali berdesing di atas kepala mereka saat mereka terjun bebas memasuki laut. Percy mendengar raungan amarah dari kapal di belakang mereka, tapi Percy dan teman-temannya sudah berada di luar jangkauan senjata. Kapal "Putri Andromeda" memudar hingga seukuran

mainan perahu putih di kejauhan, dan kemudian ia pun menghilang.

## ARKETIPE PAHLAWAN SEBAGAI REPRESENTASI FANTASI REMAJA

### Perlawanan antara Baik dan Jahat (*Resistant between Good versus Evil*)

Dalam sebuah karya sastra berupa novel fantasi menceritakan mengenai perjuangan tokoh pahlawan dalam menjalankan suatu misi penyelamatan dengan mendapatkan perlawanan, rintangan dan tantangan dari tokoh jahat yang tidak menyenangkan apa yang dilakukan oleh tokoh pahlawan. Dalam novel ini tokoh penjahat digambarkan oleh Luke dan monster Cyclops (*Polyphemus*) sedangkan kelompok penjahat digambarkan pada monster raksasa Laistrygonian. Tokoh lainnya adalah dia bukan seorang tokoh penjahat tapi dia menunjukkan perilaku jahat, seperti digambarkan pada tokoh Circe.

Dia adalah seorang dewi sihir tinggal di suatu pulau dengan membangun suatu resort dan spa khusus bagi wanita. Circe memiliki perilaku jahat dengan tidak menyenangkan laki-laki dan kejayaan terhadap laki-laki sehingga bila ada sekelompok laki-laki singgah di pulauanya maka mereka akan dikutuk menjadi hewan peliharaannya. Circe menganggap wanita memiliki kekuatan, seperti dalam kutipan berikut "*Bah! Men get all the glory. C.C, closed her fist and extinguished the magic flame. 'The only way to power for women is sorcery. Medea, Calypso, now there were powerful women. And me, of course. The greatest of all!*" (Riordan, 2007:172). Kutipan di atas menjelaskan bahwa wanita memiliki kekuatan sehingga dengan kekuatan tersebut wanita dapat menguasai orang lain terutama kaum laki-laki yang selalu menyakiti wanita.

Sementara itu para remaja dapat membangkitkan imajinasi dengan fantasi mereka. Dengan imajinasi para remaja kadang-kadang dapat tergoda untuk

meniru perilaku jahat yang terdapat dalam suatu cerita. Dalam hal ini kejahatan pada suatu fantasi berfungsi sebagai mekanisme untuk menyoroiti suatu hal kebaikan. Oleh karena itu, fantasi tanpa kejahatan dan pengetahuan merupakan suatu kelanjutan yang mungkin terjadi, sehingga tidak ada harapan untuk penebusan dalam fantasi yang bekerja melalui kejahatan untuk mendatangkan suatu kebaikan. Kejahatan merupakan suatu cermin di mana sifat sejati yang baik tercermin di dalamnya. Dengan menyediakan cermin tersebut dapat berfungsi memberikan orang-orang muda atau remaja untuk melakukan referensi moral yang justru sebaliknya mendorong suatu kejahatan.

Ketika dalam tahap transisi remaja seringkali mengalami keadaan tidak stabil atau labil dan mudah terpengaruh dengan apa yang mereka lihat sehingga hal ini sangat penting bagi para remaja untuk diingatkan dan diberitahu bagaimana harus bertindak serta dapat memutuskan dengan segera apa yang harus bisa dilakukan. Para remaja juga sering mengalami ketidakpercayaan diri mengenai penampilan karena mereka tidak merasa puas dengan penampilannya. Hal ini dialami oleh Annabeth dan Percy saat mereka terdampar di pulau Circe. Seperti dalam kutipan berikut,

*Well, surely you're not happy the way you are! My goodness, there's not a single person who is. But don't worry. We can improve anyone here at the spa. Hylla will show you what I mean. You, my dear, need to unlock your true self!* (Riordan, 2007:165).

Oleh karena itu, remaja berusia antara dua belas dan delapan belas tahun selalu mencurahkan penuh keinginan mereka dengan melakukan hal-hal bernilai positif, termasuk peduli terhadap sesama, ekuitas dan keadilan sosial, integritas, kejujuran, serta tanggung jawab. Demikian juga, remaja berusia

antara empat belas dan enam belas tahun harus dapat mengembangkan nilai-nilai atau moral diberikan sebagai tonggak remaja menjadi titik acuan moral sehingga fantasi sangat sesuai untuk kelompok usia mereka. Satu-satunya cara anak-anak dapat belajar tentang baik dan jahat adalah bagi orang dewasa untuk berbicara dengan anak-anak tentang diri mereka sendiri. Pekerjaan anak-anak dalam pertumbuhan adalah menjadi diri mereka sendiri, tapi tugas tidak dapat dicapai jika para remaja dituntun untuk percaya agar mereka mendapatkan harapan mereka.

Oleh karena itu, para remaja memerlukan realitas jelek dan kebenaran dalam dosis kecil sehingga mereka dapat belajar untuk membedakan antara baik dan jahat, dapat memilih sendiri, serta mulai membentuk identitas mereka sendiri. Di sisi lain, pahlawan adalah bukan satu-satunya yang penting dengan sisi gelap, bahkan tokoh penjahat dari mitos juga berguna, karena mereka adalah simbol kejahatan di mana anak belajar jahat yang dapat ditaklukkan atau bahkan mungkin berubah. Hal ini diperlukan bahwa anak-anak dan remaja belajar untuk membedakan kejahatan dalam segala bentuknya, bahkan dari perspektif kejahatan itu sendiri.

### **Pelarian dari Kenyataan (*Escapism*)**

Fantasi bagi para remaja merupakan hal terlalu eskapis yang memisahkan remaja dari suatu realitas dengan cara yang tidak sehat dan menyajikan suatu kesan palsu dari dunia mereka. Sementara itu definisi eskapisme sendiri adalah sikap hidup yang bertujuan untuk menghindarkan diri dari segala kesulitan, terutama dalam menghadapi masalah yang seharusnya diselesaikan secara wajar. Sebagai contoh, di negara Amerika, para remaja merasa eskapis karena hal tersebut berasal dari rasa takut sehingga perasaan takut tersebut memungkinkan imajinasi remaja dapat berjalan terlalu merajalela

di tempat di mana sistem nilai didasarkan pada suatu etika dan keberhasilan dalam keuangan. Hal ini disebabkan karena ketakutan merupakan hasil dari kebingungan. Seperti dijelaskan dalam pernyataan berikut:

*'Wait a minute, I said. I thought we were packing me up for camp tonight.'*

*She twisted her dishcloth. 'ah, dear, about that . . . I got a message from Chiron last night. My heart sank. Chiron was the activities director at Camp Half-Blood. He wouldn't contact us unless something serious was going on. What did he say?'*

*'He thinks . . . it might not be safe for you to come to camp just yet. We might have to postpone.' "Postpone? Mom, how could it not be safe? I'm a half-blood! It's like the only safe place on earth for me!'*

(Riordan, 2007:6).

Dalam kutipan tersebut peneliti melihat bahwa seorang ibu masih memiliki rasa kekhawatiran, kebingungan dan ketakutan terhadap anaknya yang selalu menghadapi berbagai macam bahaya dan ibu meminta kepada Percy untuk menunda keberangkatannya ke perkemahan anak blasteran

Kebingungan dalam kata fantasi mengacu pada bentuk sastra sebagai penyakit psikologis. Oleh karena itu untuk mengatasi ketakutan ini, fantasi lebih terhubung dengan kenyataan dari apa yang disebut "fiksi realistis". Oleh sebab itu kemampuan untuk menggunakan arketipe secara universal dan simbolisme membuat fantasi merupakan pertanda sempurna bagi manusia sehingga kebenaran itu mengeksternalisasi untuk konflik pendengar dan situasi yang tidak dapat diucapkan atau dijelaskan atau belum dianalisis, dan menyajikan karakter yang dalam banyak hal lebih nyata

dibandingkan realistik cerita anak-anak. Dalam suatu tradisi terbaik, fantasi mencerminkan tidak hanya diri kita sendiri dan bayangan kita, tapi kebenaran hati kita. Ini adalah satu di antara alasan beberapa orang takut fantasi. Kehidupan remaja kadang-kadang sering mengalami stress dan tekanan khawatir terhadap temannya, tekanan untuk mencapai nilai yang tinggi, tekanan untuk mendapatkan pekerjaan dan sesuai dengan standar.

### **Penyelesaian Kekerasan dan Permusuhan** (*Completion of Violence and Hostility*)

Tokoh Percy Jackson seolah hadir untuk disiapkan menjadi tokoh pahlawan. Sebagai representasi fantasi remaja, dalam novel tersebut Percy Jackson tergolong dalam arketipe pahlawan. Pahlawan merupakan seorang tokoh berani, muda dan memiliki keahlian, mendapatkan tugas untuk memberantas kejahatan. Pengertian dari kekerasan merupakan tindakan atau perilaku yang didahului dengan konflik yang membuat pihak di dalamnya memiliki rasa marah dan permusuhan.

Tokoh pahlawan sebagai representasi fantasi remaja digambarkan sebagai sosok pemuda yang sangat berani dan peka terhadap sisi-sisi kemanusiaan. Ia dapat mengambil keputusan dalam menyelesaikan suatu kekerasan maupun permusuhan. Sementara itu adanya kekhawatiran fantasi dapat mempengaruhi pikiran para remaja yang dapat mengakibatkan pertempuran konstan dan konflik dari genre sehingga hal ini mengandung banyak permusuhan. Kekhawatiran lainnya fantasi dapat mengekspos para remaja dengan banyak dunia penderitaan dan kekerasan, tetapi hal tersebut tidak perlu dikhawatirkan karena para remaja memperoleh perlindungan dari pengetahuan yang mereka dapatkan. Dunia ini berisi hal-hal yang memberikan para remaja kesan palsu dan

memberikan mereka hal-hal buruk karena ini sangat memungkinkan para remaja dapat bertemu dengan musuh yang kejam dan setidaknya remaja telah membiarkan untuk mendengar mengenai ksatria yang berani serta keberanian heroiknya. Dalam hal ini yang sering diabaikan mengenai fantasi bahwa semuanya mengenai perjuangan untuk mengatasi rasa takut dan jahat. Ini adalah mengenai harapan dan pemberdayaan remaja serta berhubungan dengan gagasan membaca tentang kekalahan kegelapan yang sangat menarik bagi pikiran remaja, jika ini dapat mempertimbangkan suatu metafora dari bayangan sebagai satu di antara yang mewakili batin para remaja. Oleh karena itu, hal ini merepresentasikan bahwa banyak remaja setuju dengan membaca cerita fantasi seperti pahlawan memberi para remaja suatu dorongan untuk memikirkan diri mereka sendiri dengan cara yang sama, karena banyak pahlawan yang muda dapat melewati rintangan dan menjadi penting bagi diri mereka sendiri.

Karakter pahlawan merupakan fantasi yang diinginkan oleh kalangan remaja saat ini. Setiap kali para pahlawan mengetahui tentang masa depan mereka sehingga mereka berusaha untuk mengubahnya, tapi itu tidak akan pernah berhasil. Dalam novel *Percy Jackson, Sea of Monsters*, seperti juga dialami oleh Percy. Saat ini para dewa takut akan sesuatu yang akan Percy lakukan saat dia sudah lebih dewasa. Sesuatu yang akan terjadi pada saat Percy beranjak enam belas tahun. Seperti dalam kutipan berikut,

*Percy, I don't know the full prophecy, but it warns about a half-blood child of the Big Three – the next one who lives to the age of sixteen. That's the real reason Zeus, Poseidon and Hades swore a pact after World War II not to have any more kids. The next child of the Big Three who reaches*

*sixteen will be a dangerous weapon* (Riordan, 2007:160).

Dari penjelasan di atas pahlawan itu akan menentukan nasib dari Olympus. Dia akan menjatuhkan keputusan yang kelak akan menyelamatkan zaman para dewa atau justru menghancurkannya. Percy dianggap sebagai seorang pahlawan yang dapat menyelamatkan atau menghancurkan para dewa.

Percy merupakan satu di antara karakter fantasi bagi remaja, contoh lainnya Hercules menjadi pahlawan bagi kelompok yang menghargai prestasi fisik kekuatan, dan Odysseus untuk kelompok yang menghargai mengatasi hambatan. Oleh karena itu, pahlawan merupakan representasi dari fantasi remaja. Fantasi dapat menciptakan harapan dan optimisme bagi remaja maupun pembaca.

Harapan dan optimisme dapat terbawa dengan mudah ke dalam kehidupan nyata seorang remaja. Ini hanya meminjam keberanian dengan bertindak dalam fantasi, membebaskan pembaca dari rasa takut gagal, takut ketidakberdayaan, dan malu. Fantasi adalah satu di antara pelajaran dari cerita peri dalam suatu novel bahwa remaja biasanya dianggap kurang tangkas, dan bahaya bagi remaja adalah egois, kesedihan dan bayang-bayang kematian dapat memberikan martabat, dan bahkan kadang-kadang kebijaksanaan.

Perkembangan remaja merupakan suatu proses menciptakan identitas positif yang meliputi rasa kekuatan pribadi, harga diri, dan masa depan. Remaja melakukan percobaan dengan citra diri dan melihat dunia idealis, dan karakter fantasi yang menunjukkan keberanian dan dapat menyelesaikan dalam menghadapi suatu kesulitan mewakili konflik kehidupan nyata yang dapat membantu para remaja membentuk hal yang positif dan suatu idealis citra diri bagi mereka.

#### 4. SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan mengenai arketipe pahlawan sebagai representasi fantasi remaja dengan menggunakan teori arketipe Northrop Frye. Fase-fase dialami oleh arketipe pahlawan di antaranya hal tidak bersalah yang sempurna (*complete innocence*), kepolosan muda kurang berpengalaman (*youthful innocence of inexperience*), penyelesaian dari sebuah cita-cita (*completion of an ideal*), kesalahan-kesalahan individu, hukum alam (*Natural Law*), dan dunia dalam goncangan dan menakutkan (*The world in shock and frightful*).

Karakter pahlawan (*hero*) berada di puncak keberuntungan dan juga sebagai penghantar kekuatan yang tak terhindarkan. Fase-fase ini merupakan proses yang dialami seorang pahlawan digambarkan dalam sebuah arketipe.

Berdasarkan definisi-definisi sebelumnya, arketipe dapat disimpulkan sebagai suatu struktur, tema, atau karakter utama mempresentasikan diri seseorang yang mempengaruhi cara individu mempersepsikan pengalamannya, atau menggambarkan kebutuhan dasar individu yang berusaha dipenuhi. Arketipe pahlawan dapat merepresentasikan fantasi bagi remaja saat sekarang ini yang menyenangi cerita-cerita fantasi bertemakan mitologi.

Tokoh pahlawan merupakan idaman bagi para remaja termasuk tokoh sentral dalam novel ini sebagai representasi fantasi dari remaja. Hasil dari representasi remaja terhadap fantasi mengenai pahlawan yaitu para remaja dapat melihat dalam suatu cerita adanya perlawanan antara baik dan jahat (*Resistant between good versus evil*), pelarian dari kenyataan (*Escapism*), serta penyelesaian kekerasan dan permusuhan (*completion of violence and hostility*).

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

Burton, Graeme. 2012. *Media and Popular Culture*. Yogyakarta.



- Jalasutra
- Collins, W.A. & Repinski, D. J. 1994. *Relationships during adolescence: Continuity and change in interpersonal perspective. In R. Montemayor, G.R. Adams, & T.P. Gullotta, (Eds.), Personal Relationships During Adolescence, (pp. 7-36). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.*
- Campbell, Joseph. 2004. *The Hero with A Thousand Faces*. Princeton and Oxford. Princeton University Press
- Donelson, K.L & Nilsen, A.P. 2005. *Literature for Today's Young Adults (7<sup>th</sup> Ed)*. New York. Pearson Education
- Frye, Northrop. 1990. *Anatomy of Criticism: Four Essays*. Princeton and Oxford. Princeton University Press
- Gates, Pamela S., Susan B. Steffel, Franci J. Molson. 2003. *Fantasy Literature for Children and Young Adults*. Maryland and Oxford. The Scarecrow Press
- Halldorson. 2007. *The Hero in Contemporary American Fiction*. New York. Palgrave Macmillan
- Hall, Stuart. 1997. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London. SAGE Publications Ltd. and the Open University Press.
- Lee, Li-Feng. 2007. *The Response of Taiwanese Adolescent Girls to Selected American Short Stories for Young Adults*. Doctoral Dissertation. Ohio State University
- Opheim, Anna Patricia.T. 2010. *Once Upon a Time in a Fantasy: A Study of Fairytale Elements in Fantasy*. Thesis. University of Stavanger.
- Pearson, S. C. 1991. *Awakening the Heroes Within: Twelve Archetypes to Help Us Find Ourselves and Transform Our World*. New York: Harper Collins Publishers.
- Riordan, Rick. 2007. *Percy Jackson and Sea of Monsters*. Miramax books
- Schaafsma, Karen. 1986. "Wondrous Vision: Transformation of the Hero in Fantasy through Encounter with the Other." William Coyle, ed. *Aspects of Fantasy*. Westport, Conn. Greenwood Press.