

BAB I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Binatang mitologi, biasa dituturkan dalam sebuah kisah mitologi suci, cerita rakyat, fabel, dan legenda. Binatang mitologi merupakan makhluk hidup ciptaan dewa-dewi, hubungan antara dewa/dewi dengan binatang atau raksasa, dan ritual pemanggilan. Karena kisahnya merupakan bagian dari mitos, maka keberadaannya hanya dipercayai oleh masyarakat penganut mitologi bersangkutan dan bagi masyarakat yang tidak familiar terkait dengan mitos binatang dapat menyamakan dengan dengan makhluk khayalan.

Mitologi Nordik merupakan kepercayaan masyarakat orang Eropa bagian barat sebelum kedatangan agama Kristen. Eropa adalah negara yang sangat banyak dengan cerita legenda dan mitologi. Kepercayaan dan legenda ini menyebar ke negara-negara Eropa utara lain, termasuk Skandinavia yang memiliki sumber-sumber mitologi tersebut.

Bangsa Skandinavia sering disebut juga dengan '*Norseman*' atau '*Northman*' yang berarti orang utara. Bangsa Skandinavia adalah pelaut dan bajak laut yang hebat pada zaman dahulu, dikenal sebagai bangsa Viking yang memiliki banyak budaya dan pengetahuan. Hal tersebut dapat dilihat dari peninggalan-peninggalan kuno mereka seperti ukiran, senjata, dan peralatan (Daly, 2009).

Awal mula mitologi Nordik berasal dari suku-suku Jerman. Pada abad ketiga hingga keenam masehi dimana Kekaisaran Romawi pecah dan dikenal dengan masa Migrasi. Akibat pecahnya Kekaisaran Romawi banyak suku-suku yang bermigrasi ke utara seperti suku Angles dan Saxon, Goth, Visigoth dan Ostrogoth, Alemanni, Vandal, Frank, dan lain-lainnya. banyak kisah-kisah yang mereka bawa mulai berubah dengan geografi, iklim, dan sifat masyarakat.

Pada binatang mitologi Nordik terdapat berbagai rupa dan wujud, dari anak dewa, naga, raksasa, makhluk astral dari alam lain, adapun dewa yang menyamar, peliharaan dewa/dewi, dan berbagai jenis lainnya. Menurut mitos yang beredar di masyarakat

berdasarkan daerah, sifat-sifat binatang mitologi juga bervariasi, ada yang bersifat membawa malapetaka, dan ada yang membawa keberuntungan.

Fenrir adalah serigala raksasa merupakan keturunan dewa Loki dan raksasa Angrboda. Fenrir memiliki saudara yaitu ular raksasa Jormungand dan Hel. Di dalam cerita Fenrir memiliki peristiwa penting pada akhir peperangan yaitu membunuh dewa Odin dan Fenrir dibunuh oleh anak Odin, Vidar. Cerita dari Fenrir ini di representasikan oleh para seniman dalam bentuk lukisan atau literatur *modern*.

Dengan melihat cerita mitologi dan fenomena dimasa sekarang, pengetahuan mengenai Mitologi Nordik bagi masyarakat di Indonesia terbilang langka, mereka mengetahui binatang mitologi dari literatur modern, seperti *games*, komik, dan film. Dimana cerita tersebut masih jarang dijelaskan dengan rinci. Pemahaman tentang binatang mitologi nordik di Indonesia terbilang masih cukup kurang dibandingkan dengan pemahaman terhadap mitologi lain seperti mitologi Yunani, Jepang, China, dan lain-lain. Hal tersebut disebabkan oleh informasi tentang mitologi ini yang masih sulit didapat di Indonesia.

Dengan merancang sebuah media informasi yang menarik masyarakat akan membantu mengedukasikan masyarakat umum tentang binatang mitologi nordik dan dapat membuat masyarakat mengetahui asal-usul dari binatang tersebut.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang dibahas dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

-) Masyarakat belum mengetahui tentang peristiwa penting antara dewa/dewi dan binatang mitologi nordik.
-) Masih kurangnya pemahaman mengenai binatang Mitologi Nordik bagi masyarakat di Indonesia.
-) Kurangnya media informasi tentang binatang mitologi dari Nordik seperti jenis atau rupa binatang tersebut.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan diatas bagaimana menginformasikan secara jelas tentang binatang mitologi nordik kepada masyarakat umum.

1.4. Batasan Masalah

Batasan Masalah yang diteliti adalah:

-) Membahas binatang yang terdapat dalam Mitologi Nordik seperti Fenrir, Jormungand, Hugin dan Munin, Ratatoskr, Nidhogg, Sleipnir Heidrun, Skoll dan Hati Hrodvitnisson, Empat anak panah, Skinfaxi dan Hrimfaxi
-) Tidak terspesifik dari setiap daerah di Nordik (Eropa), Binatang yang akan dibahas.
-) Membahas karakteristik dari binatang yang ada di Nordik.
-) Mengklarifikasikan makhluk Mitologi Nordik berdasarkan keturunan, kekuasaan, dan peristiwa yang berpengaruh pada dewa-dewi dan Sembilan dunia.

1.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1. Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan yang ingin dicapai yaitu:

-) Bertujuan sebagai pengetahuan umum kepada masyarakat luas tentang binatang mitologi nordik

1.5.2. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari perancangan ini adalah:

-) Masyarakat bisa memahami asal-usul binatang nordik tersebut yang berkaitan dengan para dewa-dewi serta keikutsertaan dalam peristiwa penting Ragnarok.
-) Memberikan pengetahuan, terutama tentang mitologi Nordik yang merupakan salah satu unsur fiksi yang populer.