

BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH MAKHLUK BINATANG MITOLOGI NORDIK

II.1. Mitologi

II.1.1. Mitologi Sebagai Kepercayaan dan Cerita Rakyat

Mitologi adalah mitos-mitos kuno secara umum yang terdapat di suatu masyarakat, budaya, tertentu sebagai mitos. Mitologi banyak muncul pada jaman prasejarah dan ceritanya disampaikan dari mulut ke mulut atau secara lisan (Damayanti, 2019)

Maka, mitologi merupakan usaha manusia menjelaskan gejala alam dan asal-usulnya yang belum diberi bobot ilmu pengetahuan yang rasional oleh manusia.

Faktor-faktor yang menyebabkan suatu mitos dipercayai kebenarannya adalah:

-) Keterbatasan pengetahuan pada jaman dahulu dan belum banyak hal ketahu.
-) Keterbatasan penalaran manusia. Pemikiran manusia tersebut dapat benar atau salah dan mengakibatkan penalaran yang salah akan kalah oleh penalaran yang salah akan kalah oleh penalaran yang benar.
-) Keingintahuan manusia akan kebenaran, dikarenakan penerimaan atas dasar kata hati tentang sesuatu benar. Sedangkan kata hati yang irasional dalam kehidupan masyarakat awam sudah dapat diterima sebagai suatu kebenaran atau *pseudo science*.

Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan sebuah kisah yang diangkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, dengan penyampaian dari mulut ke mulut dan ditambah dengan moral dan nasehat (Suripan Sadi Hutomo, 1991: 4). Cerita rakyat memiliki 5 macam jenis dengan perbedaan dan memiliki kesamaan:

A. Legenda

Legenda merupakan cerita rakyat menggunakan prosa dengan peristiwa yang sebenarnya sudah terjadi.

B. Dongeng

Dongeng merupakan bentuk sastra lama yang menceritakan tentang suatu peristiwa luar biasa yang disisipkan dengan khayalan tinggi (fiksi)

C. Hikayat

Hikayat merupakan bentuk karya sastra lama dari Melayu berbentuk prosa yang berisi cerita, biografis, keagamaan, undang-undang, dan historis.

D. Fabel

Fabel merupakan cerita fiksi yang menceritakan tentang kehidupan hewan yang berperilaku seperti manusia.

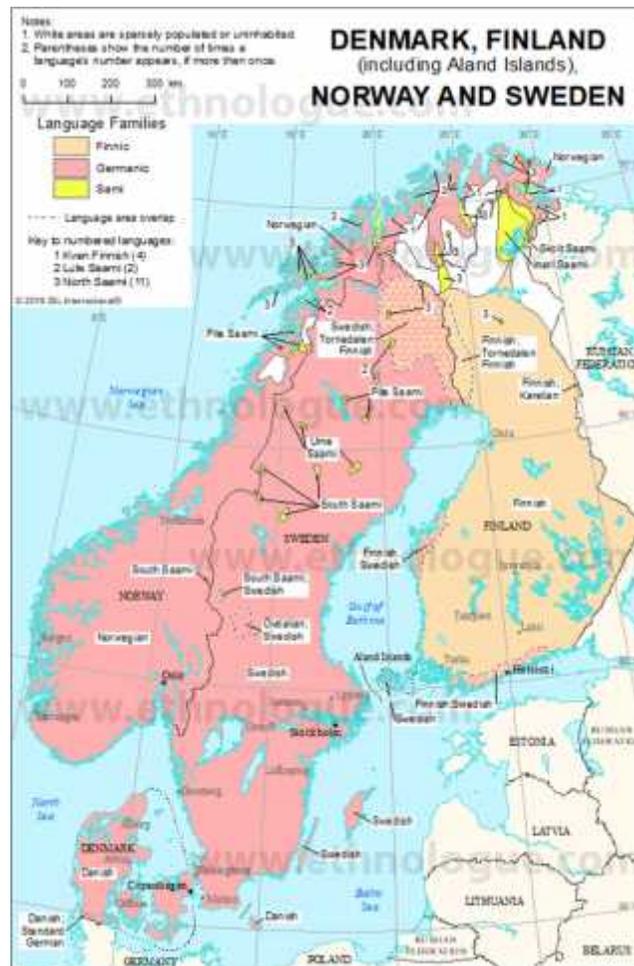
E. Mitos

Mitos adalah cerita rakyat yang menceritakan serangkaian peristiwa nyata tentang alam raya, kekuatan, dewa-dewi, pahlawan dan manusia. Mitos hampir sama dengan legenda dan cerita rakyat yang membedakan ialah mitos dengan cerita suci dan simbolik.

II.2. Masyarakat Nordik dan Binatang Mitologi

II.2.1. Masyarakat Nordik

Nordik berasal dari kata *Norse* yang artinya Utara, atau sekarang dikenal dengan Skandinavia. Skandinavia terdiri dari pulau Denmark yang terletak rendah dan semenanjung tanah Adil dan semenanjung Skandinavia yang hebat . Norwegia, Pulau, Denmark, Finlandia, Swedia sebagai negara Skandinavia yang terkenal dengan Mitologi Norse mereka adalah tentang resonansi budaya.



Gambar II.1.: Peta wilayah Skandinavia. Sumber: <https://www.ethnologue.com/map/DKFINO> (diakses pada 27/03/2019)

Zaman Batu, dimana hubungan masyarakat terjalin antara pemburu dan pengumpul, mereka adalah masyarakat penganut *shamanisme*. Berburu binatang dan memancing merupakan profesi mereka sementara dan mereka juga penyembah beruang. Ada imam untuk memelihara ritual dan kegiatan keagamaan mereka. (John Lindow, 2002, h.3). Terdapat sedikit bukti yang tersisa di negara-negara Nordik pada Zaman Batu, Zaman Perunggu, atau Zaman Besi dengan perkecualian sejumlah kecil alat yang dibuat dari batu, perunggu dan besi, beberapa perhiasan dan ornamen dan batu penguburan batu.

Namun, satu koleksi penting yang ada adalah koleksi gambar batu yang luas dan kaya yang dikenal sebagai petroglyphs.



Gambar II.2.: Petroglyphs dari skandinavia. Sumber:
<https://www.dailyscandinavian.com/wp-content/uploads/2016/11/bronze-age-artwork-scandinavia.jpg> (diakses pada 03/04/2019)

Pada abad ke-1 SM orang-orang Jerman kuno, bermigrasi ke daerah Utara, Semenanjung Skandinavia. Melibatkan perang dan pertempuran juga memainkan peranan besar dalam agama dan mitologi. Dewa-dewa yang disembah dalam tempat-tempat suci atau di monument alam dan melibatkan korban hewan dan bahkan manusia. Di Skandinavia terdapat teks dengan panjang signifikan yang tertulis dalam *rune* (alfabet jerman kuno) terutama di batu nisan.

Nina (2013) menjelaskan “suku bangsa dari Skandinavia yang berprofesi sebagai pedagang, peladang, dan perompak adalah suku Viking. Pada tahun 800 sampai 1050 Masehi mereka menjarah dan menduduki di sepanjang pesisir, sungai dan pulau di Eropa dan pesisir timur laut Amerika Utara, serta bagian timur Eropa sampai Rusia dan Konstantinopel”. (h. 140-141)

II.2.2. Mitologi Nordik

Mitologi Nordik (*Norse Mythology*) merupakan kepercayaan masyarakat orang Skandinavia, Norwegia, Swedia, Denmark, Islandia, dan Kepulauan Faroe sebelum kedatangan agama Kristen. Kepercayaan dan legenda ini menyebar ke negara-negara Eropa utara lain, termasuk Islandia yang memiliki sumber-sumber mitologi tersebut.

Awal mula mitologi Nordik berasal dari suku-suku Jerman. Kemudian bermigrasi ke tanah Mediterania, Eropa, dan akhirnya dibawa ke utara dan barat, banyak kisah-kisah yang dibawa mulai berubah dengan geografi, iklim, dan sifat masyarakat.

Menurut Kathlen N. Dally (Seperti yang direvisi Marian Rengel, 2009) "Mitologi Nordik ini merupakan kumpulan dari kepercayaan kuno orang-orang Eropa Utara. Mitologi ini berisi kisah-kisah tentang makhluk supernatural, kosmologi, dan mitos-mitosnya yang terangkum di dalam literatur-literatur kuno yang disebut 'Edda' "(h.7). Pada jaman dahulu orang-orang banyak menganut paham paganisme, yaitu aliran kepercayaan ataupun praktek spiritual penyembahan terhadap berhala dewa-dewi.

Mitologi nordik memiliki kosmologi yang dikenal dengan Sembilan dunia, terdiri dari *Asgard*, *Alfheim*, *Nidavellir*, *Midgard*, *Jotunheim*, *Vanaheim*, *Niflheim*, *Svartalheim*, dan *Muspel*. Dalam *Poetic Edda*, mengisahkan awal mula para dewa dan bagaimana bumi diciptakan. Dikatakan bahwa pada awalnya tidak terdapat apa-apa, hanya kekosongan tanpa keberadaan. Ymir, adalah raksasa purba dan makhluk hidup pertama yang muncul sebelum bumi diciptakan. Dia muncul dari pencairan es di teluk *Ginnungagap*, yang terletak di antara *Niflheim*, tanah es dan bayangan di utara, dan *Muspellsheim*, ranah api di selatan. Dari tubuh Ymir, Odin dan saudara-saudaranya menciptakan dunia. Bumi terbuat dari dagingnya, batu dari tulangnya, batu dan kerikil dari giginya, dan danau, sungai, dan lautan terbentuk dari darahnya. Terngkorak Ymir membentuk langit dan terletak di atas bumi. Otaknya dilemparkan oleh saudara-saudara Odin menjadi awan (Holland, 2018, h.3-6).

II.2.3. Binatang Mitologi Nordik

Binatang mitologi termasuk dalam bagian makhluk mitologi adalah makhluk dari mitologi atau cerita rakyat sering dikenal dengan sebagai “makhluk luar biasa” atau “binatang luar biasa” dalam literatur sejarah. Banyak binatang mitos memiliki kekuatan gaib (Clive Staples Lewis, 1994). Seringkali binatang mitologi datang untuk melambangkan sifat buruk atau kebaikan, atau kekuatan baik atau jahat. Dalam Mitologi Nordik terdapat beragam jenis binatang dari segi bentuk dan wujud dari raksasa, hibrida, naga, dan kriptid. Binatang mitologi juga memiliki tugasnya masing-masing, ada binatang yang bertugas sebagai penjaga pohon *Yggdrasil*, sebagai peliharaan dewa, sebagai tunggangan perang dewa, dan ada juga sebagai anak dewa.

II.2.3.1. Fenrir

Serigala musuh para dewa. Memiliki dua peran dalam mitologi, satu sebagai perampok Tyr di awal mitos, dan yang kedua sebagai pembunuh Odin di Ragnarok. Di sela-sela itu, dia dikurung dan terikat oleh rantai yang dijaga oleh Tyr.

John (2002) Bagian dari "Short *Voluspa*," menyatakan bahwa *Loki menjadi bapak serigala (atau) di Angrboda, dan Snorri setuju bahwa Fenrir adalah keturunan Loki dan raksasa ini dan bahwa induk mereka juga termasuk Jormungand (ular Midgard) dan Hel. (Hyndluljod, bait 40) (h.111)*

Ketika para dewa mengetahui bahwa keturunan jahat Loki dengan Angrboda sedang dibesarkan di *Jotunheim*, menemukan melalui ramalan bahwa induk ini akan menjadi masalah bagi para *Aesir*, dan Odin menyuruh membawanya. Dia melemparkan ular Midgard ke laut dan Hel ke dunia orang mati. Untuk alasan yang tidak jelas, para dewa mengangkat Fenrir bersama mereka, dan hanya Tyr yang cukup berani untuk memberinya makan. Tetapi ketika mereka melihat seberapa cepat serigala itu tumbuh dan mempertimbangkan kembali nubuat, mereka memutuskan untuk mengikat Fenrir tersebut. Pertama-tama mereka membawa beling besar yang disebut *Loeding*, tetapi Fenrir membiarkan mereka mengikatnya dan menghancurkannya dengan gerakan

pertamanya. Selanjutnya para dewa mendapatkan belenggu yang lebih kuat, para dewa sekarang beralih ke sihir. *Alfodr* (Odin) mengirim *Skirnir* ke para kurcaci untuk mendapatkan belenggu, *Gleipnir* (sejenis "Entangler"), dibuat dari suara kucing dan janggut wanita dan akar gunung dan menanggung otot dan nafas ikan dan nafas burung. Di pulau *Lyngvi*, di danau *Amsvartnir* (Merah-hitam), mereka mengundang serigala Fenrir untuk membiarkan dirinya terikat lagi. Fenrir pun curiga akan suasana di *Amsvartnir* tersebut. Untuk itu Fenrir memerintahkan para *Aesir* mempersambahkan satu tangan ditempatkan dimulutnya. (h.112)

Dan masing-masing *Aesir* memandang satu sama lain dan berpikir bahwa sekarang masalah mereka telah berlipat ganda, tetapi tidak ada yang akan mengulurkan tangannya, sampai Tyr mengulurkan tangan kanannya dan memasukkannya ke mulut Fenrir. Dan ketika serigala bergerak, maka belenggu mengeras, dan semakin dia berjuang, semakin tajam jadinya. Kemudian semua dewa tertawa kecuali Tyr dia kehilangan tangannya.

Loki bangga bahwa Fenrir merobek lengan Tyr, Tyr menjawab bahwa meskipun dia mungkin kehilangan tangannya, Loki merindukan Hrodrsvitnir, yaitu serigala yang terkenal, Fenrir. (Lokasenna, bait 37–40) (h.113)

Setelah Fenrir mendapatkan tangan kanan Tyr dan terikat, Vafthrudnismal memberikan informasi tentang tugas Fenrir selanjutnya. Menjelang akhir puisi, Odin bertanya tentang akibat Ragnarok, dan ia mengajukan pertanyaan ini kepada Vafthrudnir:

*“Dari mana akan datang matahari ke surga yang halus,
Setelah Fenrir menghancurkannya?”*

Fenrir, serigala yang telah menggigit putus tangan dewa Tyr bebas dari rantai belenggu di pulau *Lyngvi* di danau *Amsvatnir*, dia berjalan dengan mulut menganga, dan rahang bawah yang menyentuh bumi, dengan api yang membakar sekujur tubuhnya. Heimdall

meniup *Gjallarhorn* dan membangunkan para dewa. Odin pun menaiki Sleipnir dan memacunya menuju sumur *Mimisbrunn* untuk meminta nasihat dari kepala bijak Mimir. Satu mata Odin yang ditimbulkan memandang ke luar dari tempat persembunyiannya di dalam sumur, dan dia tahu: pertempuran adalah cara mereka mengakhiri semuanya. Dalam serangkaian duel para dewa membentuk posisi terakhir untuk melawan kekuatan dari kekacauan perang Ragnarok, Odin dan serigala Fenrir saling berhadapan, pembantaian pun dimulai. Saat Odin dan Fenrir sudah kelelahan, namun dengan kekuatan terakhirnya, bahkan dengan *Gungnir* tertancap dalam dadanya, Fenrir membuka rahang besarnya lebar-lebar dan menelan Odin secara utuh. Putra Odin, Vidar langsung menghampiri Fenrir yang sedang memakan ayahnya Odin dan langsung merobek rahang Fenrir. Serigala itu akhirnya tergeletak dan tewas, tapi demikian pula Odin. (Napoli, 2017, h.167-170).



Gambar II.3.: Pertarungan Odin dengan Fenrir pada perang Ragnarok.
Sumber: <http://www.ancientpages.com/wp-content/uploads/2018/12/fenrirodinflight18.jpg> (diakses pada 30/01/2018)

II.2.3.2. Hugin dan Munin

Dua burung gagak yang terbang di atas dunia, Midgard . Nama Hugin berarti "pikiran" dan Muninn "ingatan". Odin mengirim dua gagak untuk terbang tentang Sembilan Dunia, kedua burung gagak terbang ke seluruh dunia setiap pagi, lalu kembali ke *Hlidskjalf* pada sore hari. Mereka akan bertengger di pundaknya dan mengatakan kepada Odin apa yang telah mereka lihat.



Gambar II.4: Odin ditemani oleh Hugin dan Munin dan dihadapkan oleh seekor ular. Sumber: *Norse Mythology: A Guide To The Gods Heroes Rituals and Belief* (John Lindow, hal. 187)

Burung gagak merupakan makhluk yang sangat penting dalam mitologi Norse/Nordik dan mitologi lainnya. Mereka terkait dengan pertempuran dan kematian, tidak hanya dalam puisi tetapi juga dalam kenyataan. Mereka adalah penjarah yang biasanya ditemukan di antara mayat-mayat di medan perang setelah perang. Dalam mitologi Norwegia, gagak memainkan peran ganda sebagai tanda kejahatan atau tanda kebaikan (Napoli, 2017, h.38).

Tetapi Hugin dan Muninn burung gagak yang ada di pundak Odin melambangkan kekuatannya untuk melihat ke masa depan, pikiran dan pikirannya. Selain itu, sebagai simbol dari medan perang, mereka mewakili penyambutan dewa Odin di *Valhalla*, Aula Odin, tempat para pejuang yang dibantai dalam pertempuran “*Einherjar*” dapat menikmati kehidupan akhirat yang bahagia.

Hugin dan Muninn bukan gagak biasa; mereka memiliki kemampuan khusus. Mereka dapat terbang sangat cepat dan berhasil mengunjungi Sembilan Dunia hanya dalam satu hari dan berhasil kembali sama tepat pada waktunya makan malam Odin. Mereka memiliki kemampuan pengamatan yang luar biasa dan dapat memahami dan berbicara bahasa manusia.



Gambar II.5: Hugin dan Munin bersama dengan Dewa Odin. Sumber: <https://norse-mythology.org/wp-content/uploads/2012/11/Manuscript-Odinn.jpg> (diakses pada 08/05/2019)

II.2.3.3. Jormungand

Ular Midgard, juga dikenal sebagai Jormungand (ular perkasa), adalah salah satu dari tiga di induk raksasa yang diketuai oleh Loki dan Angrboda. Ketika Odin melihat bahaya yang ditimbulkan oleh ketiga anak itu, dia menjemput mereka, dan dia mengirim ular ke laut, Hel ke alam bawah tanah orang mati, dan serigala Fenrir ke sebuah gua setelah dia diikat oleh belunggu.

Setelah mengikat Fenrir di gua, Odin juga bersikap keras pada anak tengah Loki, Jormungand karena anak ini ditakdirkan untuk bertarung dengan putra Odin, Thor, di pertempuran Ragnarok. Ular besar itu dilemparkan ke laut oleh Odin sampai menabrak permukaan besi dan tenggelam ke dasar. Jormungand tumbuh dan tumbuh sampai tubuhnya mengelilingi seluruh *Midgard* dan ekornya mencapai rahang yang menjepitnya kuat-kuat.

Karena itu, semua orang takut untuk memancing terlalu dekat ke ujung laut; Jormungand bisa menangkap mereka. Satu-satunya orang yang berani dengan mengumpan Jormungand adalah Thor sendiri. Dia melemparkan kail berisi kepala lembu ke laut dan menarik monster ular itu keluar. Mereka saling menatap dengan penuh kebencian, tapi kemudian pemilik kapal ketakutan, raksasa Hymir, memotong kail Thor. Jormungand kembali masuk ke bawah laut dan membuat Thor semakin mengamuk.

Sebelum terjadinya pertempuran, akar dari pohon *Yggdrasil* membeku, dedaunan menguning dan gugur sementara orang-orang Norn yang menjaga pohon tersebut menangisinya. Pohon itu berguncang sampai akarnya tidak kuat menopang dan terjatuh ke tanah, mengakibatkan bebatuan besar berguling jatuh dari gunung. Semuanya meledak. Sebuah ranting patah dari pohon *Yggdrasil* dan mengenai ular Jormungand, yang melepaskan ekornya dan pergi meninggalkan laut. Dia berguling dengan cepat dan meneror *Midgard*, menggeliat dalam perjalanannya menuju ladang luas bernama

Vigrid dan diikuti oleh serigala Fenrir. Pada pertempuran besar Ragnarok, Thor membunuh Jormungand dengan palu godamnya, *Mjolnir*. Kemudian terhuyung ke belakang, namun pada langkahnya yang kesembilan dia pun terjatuh, tewas oleh bisa ular Jormungand (Napoli, 2017, h.168-170).



Gambar II.6.: Artefak Ular Midgard atau Jormungand yang ditemukan di Swedia. Sumber: *Norse Mythology: A Guide To The Gods Heroes Rituals and Belief* (John Lindow, hal. 229)

II.2.3.4. Ratatoskr

Di antara cabang-cabang pohon suci, *Yggdrasil*, ada banyak hewan dan semuanya memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari pohon itu.

Ada seekor elang, *Hræsvelgr* elang duduk di cabang tertinggi dari *Yggdrasil*. Hewan lain yang terkait dengan *Yggdrasil* termasuk di antaranya, elang, empat rusa jantan, dan Ratatosk tupai merah kecil yang ada sejak awal keberadaan *Yggdrasil* (Holland, 2018, h.63).

Ratatosk adalah tupai yang menghabiskan banyak waktu setiap hari, berlari ke atas dan ke bawah pohon *Yggdrasil*. Dia tinggal persis di tengah-tengah pohon dan lokasi ini memberikan kesempatan sempurna untuk mengamati apa yang terjadi di dunia yang berbeda. Makhluk kecil ini bertanggung jawab untuk komunikasi antara bagian atas

dan bagian bawah *Yggdrasil*, yang dalam kepercayaan Norse dianggap sebagai sumber dari semua kehidupan yang menghubungkan semua sembilan dunia yang ada. *Grímnismál*, salah satu puisi mitologis dari Poetic Edda, bait 32, mengatakan:

"Ratatosk adalah nama seekor tupai yang akan berlari

di atas abu Yggdrasil;

kata-kata elang yang harus dia bawa

dan katakan pada Nídhögg di bawah "

Ratatosk melakukan apa pun yang dia bisa, untuk menjaga kebencian antara elang dan Nidhogg. Setiap kali Nidhogg mengatakan kutukan atau penghinaan tentang elang, Ratatosk akan bergegas ke atas pohon, dan memberi tahu elang apa yang dikatakan Nidhogg. Elang itu sama kasar dalam komentarnya tentang Nidhogg (Lindow, 2002, h.259)



Gambar II.7.: Ilustrasi Ratatoskr pada manuskrip. Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Ratatoskr#/media/File:AM_738_4to_Ratatoskr.png (diakses pada 08/05/2019)

II.2.3.5. Nidhogg

Dalam mitologi Norse/Nordik, Nidhogg adalah naga pemakan mayat yang hidup berkeliling di sekitar kaki atau akar *Yggdrasil*. Dalam *Völuspá*, seorang dukun dan penerawang wanita yang sangat kuat, *Völva*, mengungkapkan bahwa Nidhogg menggerogoti akar *Yggdrasil*, perbuatan jahatnya melambangkan unsur-unsur yang merusak di alam semesta dan naga jahat ini sebenarnya merupakan ancaman terbesar bagi pohon kehidupan (Daly, 2009, h.73).

Didampingi oleh putra-putra ularnya (Goinn, Moinn, Grabakr, Grafvolludr, Ofnir, dan Svafnir), Nidhogg menggerogoti akar pohon *Yggdrasil*, dengan mengancam akan menghancurkannya. Ini merupakan rencana Nidhogg untuk membunuh pohon tersebut, karena dia tahu bahwa kematiannya akan menandakan jatuhnya para dewa.

Selain membunuh *Yggdrasil*, Nidhogg juga memiliki tugas lain. Dalam penglihatan yang diceritakan oleh *Völva*, naga Nidhogg membawa mayat di sayapnya:

"Dari bawah naga / gelap muncul,

Nidhogg terbang / dari Nithafjoll;

Tubuh pria di / sayapnya dia beruang,

Ular itu cerah "

Binatang itu memakan darah dari tubuh para pecundang dan manusia-manusia malang yang tidak diizinkan memasuki *Valhalla*, surga bagi para pejuang. Dalam mitologi Norse/Nordik memiliki naga dan ular. Namun, Nidhogg dapat menjadi keduanya. Ini adalah ular, tetapi juga memiliki sayap. Seperti Jormungandr, putra Loki, Nidhogg juga adalah musuh para dewa *Aesir*. Selama *Ragnarok* "senja para dewa", naga akan berdiri di sisi para raksasa di bawah kepemimpinan Loki, dan bertarung dengan pasukan Odin. Dalam mitos dan legenda Norse/Nordik, Nidhogg melambangkan kekacauan, dosa dan kehancuran (Lindow, 2002, h.239).



Gambar II.8.: Ilustrasi Nidhogg pada manuskrip
Sumber: <https://norse-mythology.org/wp-content/uploads/2012/11/Nidhogg.png>
(diakses pada 04/05/2019)

II.2.3.6. Sleipnir

Sleipnir adalah kuda berkaki delapan berwarna abu-abu, kuda ini adalah kuda ajaib, dan yang paling indah dari semua kuda. Sleipnir adalah simbol angin dan bisa dengan mudah berlari di udara seperti di darat. Kuda tercepat dari semua kuda dan Sleipnir yang tidak pernah lelah, dapat membawa Odin menembus langit, melintasi daratan dan lautan, dan ke salah satu dari sembilan dunia, *Helheim*, Tempat Tinggal Orang Mati, dan kembali. Sleipnir menemani Odin ke mana pun dia pergi. Seperti layaknya kuda Odin, John Lindow menjelaskan “Sleipnir digunakan untuk perjalanan ke dunia orang mati. Bait kedua Baldr draumar menceritakan apa yang terjadi setelah Baldr mengalami mimpi-mimpi yang membingungkan” (h.276) Berikut bait yang menceritakan mimpi tersebut:

Naik Odin, dewa zaman,

Dan pada Sleipnir ia menempatkan pelana.

Dia naik dari sana ke Niflhel

Bertemu seekor anjing, yang keluar dari Hel.

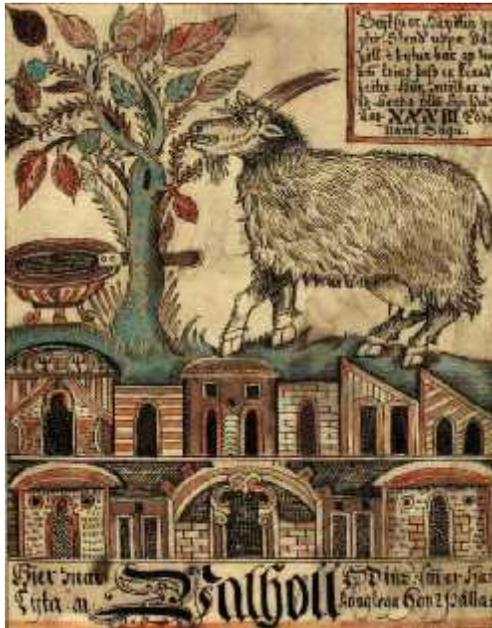
Ketika Balder meninggal, putra Odin, Hermod, menunggangi Sleipnir menuju tempat dewi kematian, Hel. Untuk mencoba menghidupkan kembali saudara laki-lakinya.



Gambar II.9: Artefak menunjukkan kuda Sleipnir dengan delapan kaki. Sumber: *Norse Mythology: A Guide To The Gods Heroes Rituals and Belief* (John Lindow, hal. 276)

II.2.2.7. Heidrun

Kambing Heiðrún adalah kambing dalam mitologi Nordik, yang mengonsumsi dedaunan dari pohon *Læraðr* dan menghasilkan madu untuk *einherjar*. *Einherjar* merupakan perajurit mayat hidup yang berada di Valhala untuk bertempur pada waktu peristiwa Ragnarok (Daly, 2009, h.46).



Gambar II.10.: Ilustrasi Heidrun sedang memakan daun pada manuskrip (dokumen pribadi)

II.2.3.8. Skoll dan Hati Hrodvitrisson

Serigala mengerikan yang lahir di *Jarnvid* menjadi raksasa dan merupakan anak dari Fenrir. Skoll dengan teguh mengejar kereta matahari dan pada akhirnya, di peristiwa Ragnarok, mereka melahap Skinfaxi dan Hrimfaxi. Dan saudaranya Hati Hrodvitrisson yang juga mengejar kereta bulan dalam perang ragnarok. Skoll melambangkan ketakutan matahari dan Hati Hrodvitrisson melambangkan ketakutan bulan. (Holland, 2018, h.6)



Gambar II.11.: Skoll dan Hati sedang mengejar kereta matahari dan bulan. Sumber: <https://norse-mythology.org/wp-content/uploads/2014/05/The-Wolves-Pursuing-Sol-and-Mani.jpg> (diakses pada 18/12/2018)

II.2.3.9. Empat Anak Panah

Dalam mitologi Norse, ada empat rusa atau rusa jantan yang dijuluki dengan “empat anak panah”(the four harts). Mereka tinggal dibawah ranting pohon *Yggdrasil*. sering memakan dedaunan dari pohon tersebut. Nama-nama mereka diberikan sebagai Dainn, Dvalinn, Duneyrr dan Durathror (Holland, 2018, h.63).



Gambar II.12.: Ilustrasi empat rusa jantan yang tinggal di Yggdrasil. Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/D%C3%A1inn,_Dvalinn,_Duneyr_and_Duralinn#/media/File:AM_738_4to_stags_of_Yggdrasil.png (diakses pada 04/05/2019)

II.2.3.10. Skinfaxi dan Hrimfaxi

Skinfaxi dan Hrímfaxi merupakan dua kereta kuda indah yang kita jumpai dalam mitos penciptaan Norwegia. Setelah para dewa menciptakan dunia, mereka menempatkan Matahari dan Bulan di langit. Kemudian, mereka membuat siang dan malam.

Dewa Odin memberi tahu Nott (*Night*), seorang raksasa cantik dengan kulit untuk menunggangi kudanya Hrímfaxi melintasi langit dan putra Nott bernama Dag (*Day*) diberi perintah untuk menunggangi kuda Skinfaxi. Dalam *Gylfaginning*, bagian pertama Prosa Edda, ditulis bahwa Nott dan Dag menunggangi kereta kuda mereka

untuk melintasi langit dan menciptakan cahaya dan kegelapan, setiap hari dan malam. (Holland, 2018, h.5-6)



Gambar II.13 :Patung kereta kuda matahari Skinfaxi, dari Trundholm, Jerman.
Sumber: *Norse Mythology: A Guide To The Gods Heroes Rituals and Belief* (John Lindow, hal. 272)

II.3. Pengetahuan Umum Masyarakat Tentang Binatang Mitologi Nordik

II.3.1. Studi Literatur

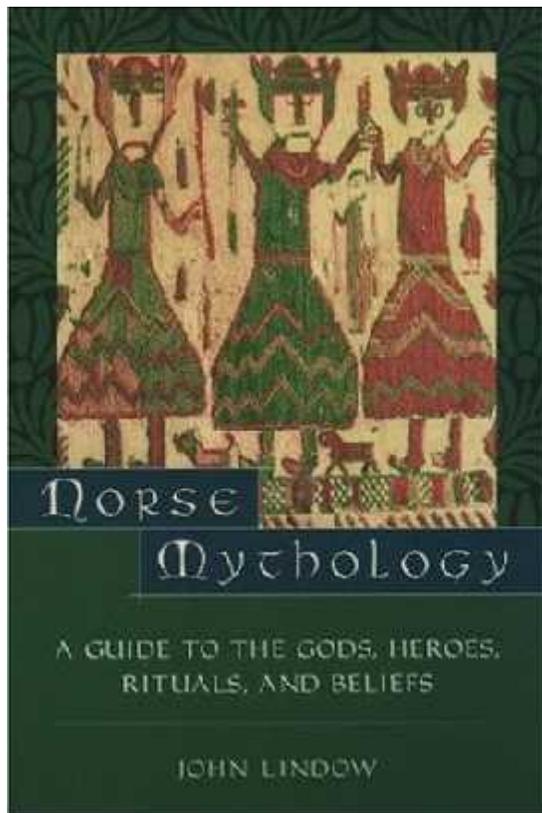
Sebelum mengetahui bagaimana pengetahuan masyarakat tentang binatang mitologi nordik dengan menggunakan studi literatur. Studi literatur digunakan untuk merancang dan memulai sebuah penelitian seakan-akan peneliti tidak mengarahkan partisipan mengenai hal-hal yang diketahui oleh peneliti. Literatur berasal dari buku, jurnal ilmiah, artikel, majalah, dan koran yang digunakan untuk sumber referensi karya ilmiah. Berbagai macam literatur akan digunakan sebagai landasan teori untuk membantu peneliti mengenali fenomena-fenomena yang diteliti. Secara umum, studi ini mengacu pada hasil-hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh orang lain, terkait dengan fenomena yang diteliti. (Yati Afiyanti, 2005, h.35).

Dalam penelitian Binatang Mitologi Nordik, menggunakan literatur yang digunakan ialah literatur berbentuk e-book dan buku fisik yang berjudul *Norse Mythology: A*

Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs karangan dari Jhon Lindow, *The Penguins Book of Norse Myths* karangan dari Kevin Crossley-Holland, *Mitologi Norse* karangan dari Donna Jo Napoli, *Norse Mythology A to Z Third Edition* karangan dari Kathleen N. Daliy. Memilih buku *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*, buku *The Penguins Book of Norse Myths*, buku *Mitologi Norse* dan buku *Norse Mythology A to Z Third Edition* karena pembahasannya yang menarik dan terdapat poin-poin penting dalam pembahasan yang lain maupun tentang dunia dewa dan kosmologi yang ada dalam mitologi nordik.

II.3.2. Hasil Dari Studi Literatur

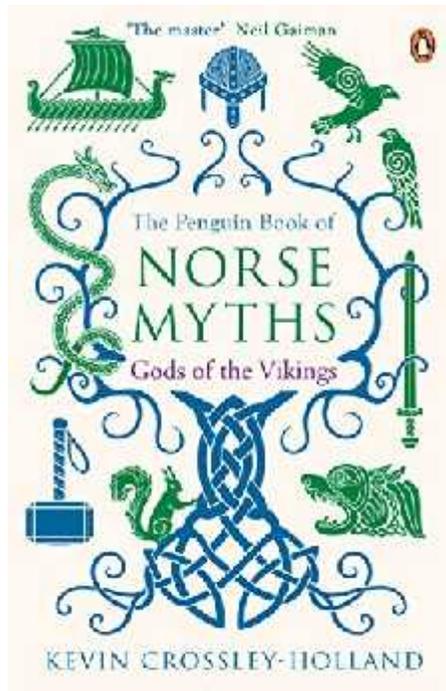
- a. Analisis literatur pertama menggunakan buku yang berjudul *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs* karangan dari Jhon Lindow. Berisi kisah-kisah dewa-dewi, pahlawan, dan kepercayaan, secara fakta bersumber dari Prosa Edda, terdapat dokumen gambar yang tercantum pada buku tersebut lengkap dengan bait dari Prosa Edda. Semua peristiwa yang ada pada Prosa Edda diterjemahkan dan dirangkum sedemikian rupa dengan urutan alfabet.



Gambar II.14: Sampul buku *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*

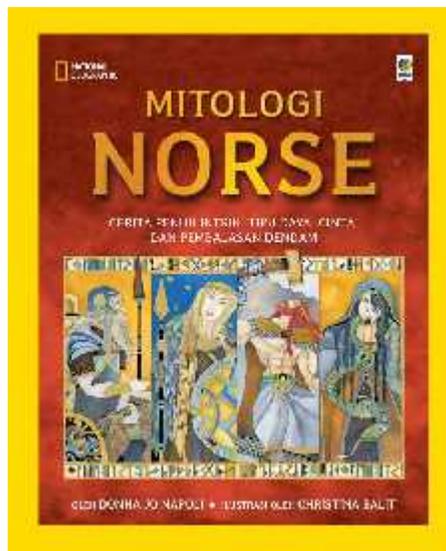
Sumber: <https://images.gr-assets.com/books/1419940474l/23525.jpg> (diakses pada 30/01/2019)

- b. Buku dengan judul *The Penguins Book of Norse Myths* karangan dari Kevin Crossley-Holland, menjelaskan kisah-kisah mitologi nordik dengan kronologis yang rapi dengan sumber fakta dari Prosa Edda.



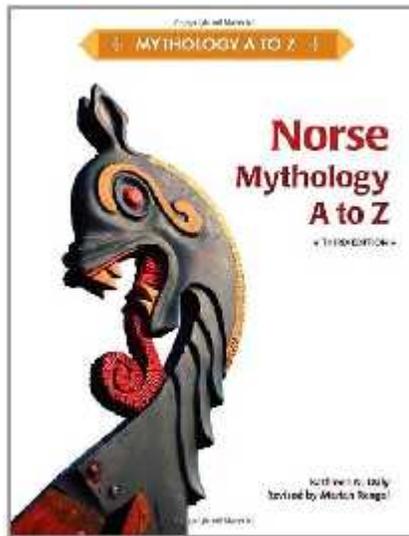
Gambar II.15: Sampul buku dari *The Penguins Book of Norse Myths*
 Sumber: <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/51st7Ar5biL.jpg>
 (diakses pada 30/01/2019)

- c. Buku pada terbitan tahun 2017 *Mitologi Norse* karangan dari Donna Jo Napoli, buku ini membahas semua kronologis mitologi nordik secara ringkas.



Gambar II.16: Sampul buku dari *Mitologi Norse* (dokumen pribadi)

- d. Buku edisi ketiga *Norse Mythology A to Z* terbitan tahun 2009 karangan dari Kathleen N. Daly dan di revisi oleh Marian Rengel, buku ini membahas semua tokoh, makhluk, dan peristiwa yang ada pada Prosa Edda. Hampir sama dengan buku karangan Jhon Lindow, yang membedakan adalah penyajian yang ada didalam buku ini tidak terdapat bait-bait dari Prosa Edda.



Gambar II.17: Sampul buku *Norse Mythology A to Z Third Edition* (dokumen pribadi)

II.3.3. Studi Naratif

Naratif adalah cara mendeskripsikan, mengumpulkan, mengatakan cerita, menulis riwayat atau cerita, pada kehidupan individu dan suatu kelompok. Menurut seorang tokoh sastra naratif menggunakan pendekatan konflik pada kronologis seperti menguraikan peristiwa secara perlahan mengikuti proses waktu dengan menyempitkan dan memfokuskan pembahasan (Semi, 2003: 31), Ada beberapa jenis narasi, yaitu:

-) Narasi informatif merupakan tujuan memberikan informasi yang tepat tentang suatu peristiwa dengan tujuan memperluas pengetahuan cerita seseorang.
-) Narasi ekspositorik adalah dengan tujuan memberikan informasi yang tepat tentang suatu peristiwa dengan tujuan memperluas pengetahuan cerita seseorang
-) Narasi artistik yaitu bertujuan untuk memberikan tujuan tertentu, menyampaikan mandat terselubung kepada pembaca atau pendengar sehingga

tampak seolah-olah melihat, berkaitan dengan penggunaan bahasa yang logis, fakta, non-sugestif dan non-objektif.

-) Narasi sugestif adalah narasi hampir sama dengan narasi artistik hanya saja yang membedakan dari kedua tersebut ialah narasi sugestif menggunakan imajinasi dan fiktif.

Dalam penelitian tentang mitologi binatang nordik, menggunakan metode narasi sugestif, dikarenakan terdapat mandat di dalam sebuah literatur dan di sampaikan secara fakta dan objektif.

Hasil dari semua literatur tentang Mitologi Binatang Nordik, menggunakan narasi sugestif dan mengkategorisasi, berikut adalah data-data yang didapatkan:

Tabel II.1.: Kategori dari sikap, perilaku, rupa, dan tugas binatang mitologi

NO	NAMA BINATANG	SIKAP	PERILAKU	RUPA	TUGAS
1	Fenrir	Buruk	Pemimpin dan Pemaarah	Serigala Raksasa	Perampok dan Pembunuh Odin
2	Hugin dan Muninn	Baik	Bijaksana	Burung Gagak	Pemberi Kabar untuk Odin
3	Jormungand	Buruk	Pelindung	Ular Raksasa	Penjaga Laut Midgard
4	Ratatoskr	Buruk	Mengujar Kebencian	Tupai Merah Kecil	Menyampaikan Pesan
5	Nidhogg	Buruk	Pengancam	Ular dengan Sayap	Mengganggu Pohon Yggdrasil
6	Sleipnir	Baik	Pemimpin dan Bijaksana	Kuda dengan Delapan Kaki	Tunggangan Odin
7	Heidrun	Baik	Penghasil	Kambing	Penghasil Susu dan Madu

8	Skoll dan Hati Hrodvitnisson	Buruk	Teror	Serigala	Pembunuh Alsvin dan Arvark
9	Empat Anak Panah	Baik	Penjaga	Rusa Jantan	Penghuni Pohon Yggdrasil
10	Skinfaxi dan Hrimfaxi	Baik	Pencipta	Kuda Hitam dan Kuda Putih	Menciptakan Cahaya dan Kegelapan Pada Malam Hari

Pada binatang nordik memiliki sifat yang sangat kualitatif, perilaku, rupa, dan tugas yang berbeda-beda.

Tabel II.2.: Kronologis dari setiap binatang dengan para dewa-dewi

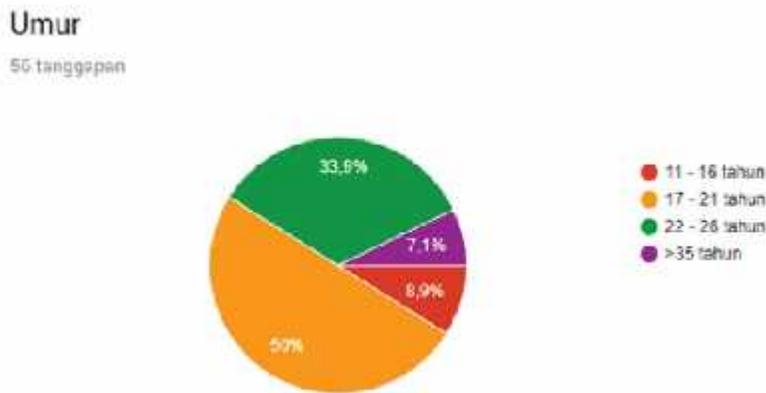
NO	NAMA BINATANG	TOKOH DEWA-DEWI	PERISTIWA
1	Fenrir	Odin, Loki, dan Tyr	<ul style="list-style-type: none"> - Anak kandung dewa Loki - Pembunuh Odin pada perang Ragnarok - Anggota perampok dari kelompok Ty'r
2	Hugin dan Muninn	Odin	<ul style="list-style-type: none"> - Mengirim kabar dari seluruh dunia kepada dewa Odin
3	Jormungand	Loki, Thor, dan Odin	<ul style="list-style-type: none"> - Anak tengah dari dewa Loki - Odin membuang Jormungand ke laut - Thor bertarung dengan Jormungand di pertempuran Ragnarok

4	Ratatoskr	-	- Menyampaikan pesan miring antara burung elang dan nidhogg
5	Nidhogg	Loki dan Odin	- Memakan akar pada pohon Yggdrasil dan mengancam kehidupan pohon - Menyerang semua pasukan Odin pada pertarungan Ragnarok
6	Sleipnir	Odin dan Hermod	- Kuda terbaik Odin dan membawa mengelilingi Sembilan dunia - Ketika Baldr mati, Hermod dan Sleipnir pergi menuju Hel untuk menghidupkan kembali Baldr
7	Heidrun	Idun	- Memakan dedaunan dari pohon Læraðr - Menghasilkan susu untuk einherjar.
8	Skoll dan Hati Hrodvitnisson	Loki	- Anak dari Fenrir dan cucu Loki, yang akan melahap kereta kuda Matahari dan Bulan pada pertarungan Ragnarok.
9	Empat Anak Panah	-	- Penghuni dari pohon Yggdrasil

10	Skinfaxi dan Hrimfaxi	Odin, Nott dan Dag	- Odin menugaskan Nott dan Dag untuk menunggangi Skinfaxi dan Hrimfaxi menciptakan cahaya dan kegelapan setiap hari dan malam
----	-----------------------	--------------------	---

Untuk mengetahui bagaimana pengetahuan dasar masyarakat tentang binatang mitologi nordik, maka dilakukan penyebaran kuesioner secara online. Bentuk kuisisioner yang digunakan adalah kuisisioner tertutup, yaitu pertanyaan yang jawabannya sudah disediakan alternatif jawaban, jadi responden dapat memilih salah satu jawaban yang disediakan, ataupun memberi pendapat sendiri. Dari penyebaran kuisisioner secara online, didapat 56 orang responden. Pertanyaan dimulai dengan hal yang umum, seperti pengetahuan umum tentang mitologi, dilanjutkan dengan pertanyaan yang mendalam, seperti pengetahuan responden tentang jenis-jenis binatang yang ada di mitologi Nordik.

) **Jumlah Responden Berdasarkan Umur**



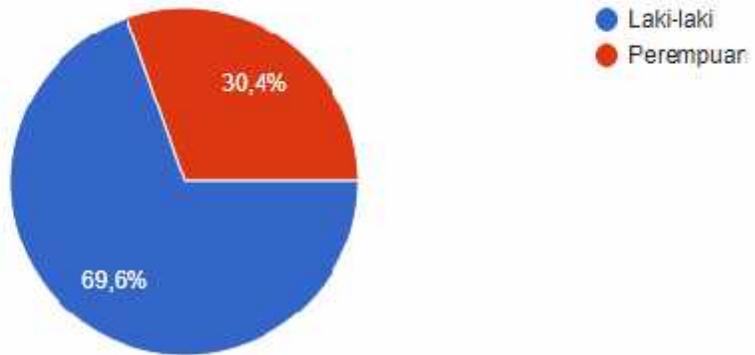
Gambar II.18.: Diagram berdasarkan umur
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan diagram diatas, diperoleh data bahwa yang mengisi kuisisioner kebanyakan adalah remaja. Sekitar 50% responden berumur 17-21 tahun, dan sisanya 49,9% berusia 11-16, 22-26, dan 35 tahun.

) Jumlah Responden Berdasarkan Kelamin

Jenis Kelamin

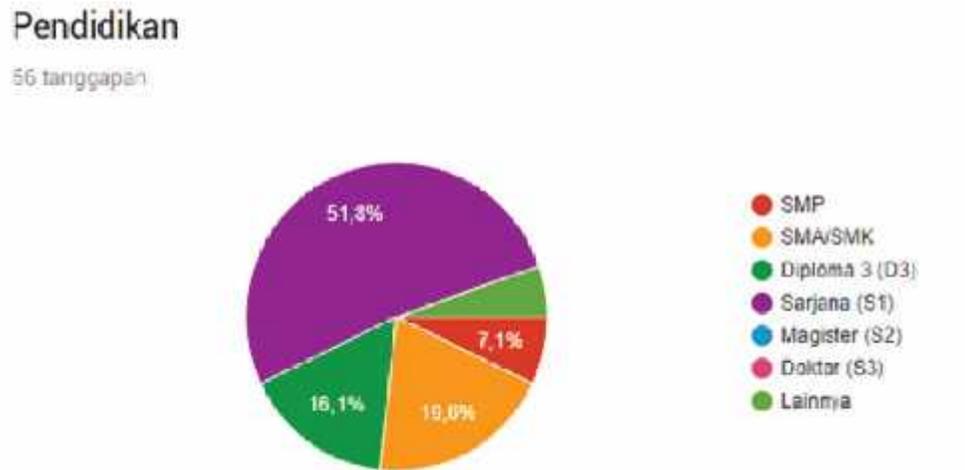
56 tanggapan



Gambar II.19 : Diagram berdasarkan jenis kelamin
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan diagram diatas didapat hasil data berdasarkan jenis kelamin, 69,6% dari resposden adalah laki-laki, dan 30,4% sisanya adalah perempuan.

) Jumlah Responden Berdasarkan Pendidikan

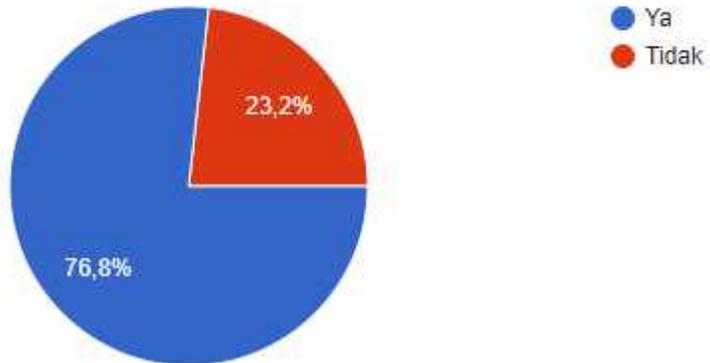


Gambar II.20 : Diagram berdasarkan pendidikan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan diagram diatas didapat hasil data berdasarkan pendidikan, 51,8% dari responden berpendidikan Sarjana Strata (S1), dan 45.8% sisanya berpendidikan SMP, SMA/SMK, D3 dan lainnya.

Dibawah ini akan diperlihatkan pertanyaan-pertanyaan yang umum yang telah ditulis dalam bentuk kuisisioner yang sudah diberikan kepada responden. Berikut adalah daftar pertanyaan serta jumlah persentase jawaban para responden yang telah didapat.

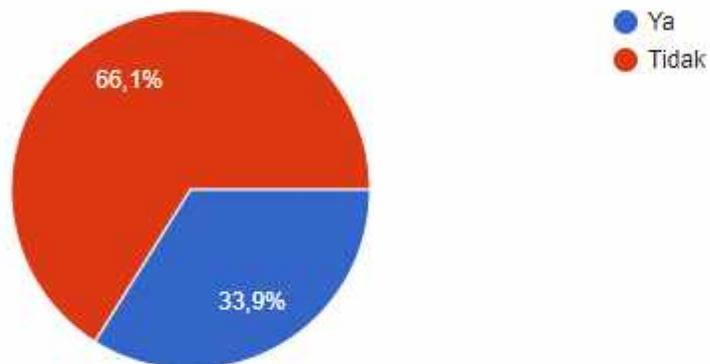
) **Pengetahuan masyarakat tentang pengertian mitologi**



Gambar II.21 : Pertanyaan umum tentang mitologi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Diagram diatas menunjukkan 76,8% respoden menjawab “Ya” dan sisanya 23,2% menjawab “Tidak”.

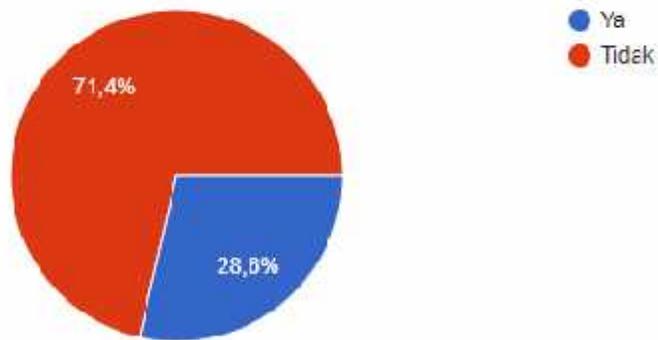
) **Pengetahuan Masyarakat Tentang Mitologi Nordik**



Gambar II.22 : Pertanyaan umum tentang mitologi nordik
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Diagram diatas menunjukkan 66,1% responden menjawab “Tidak” mengetahui dan sisanya 33,9% “responden yang menjawab “Ya” mengetahui mitologi nordik.

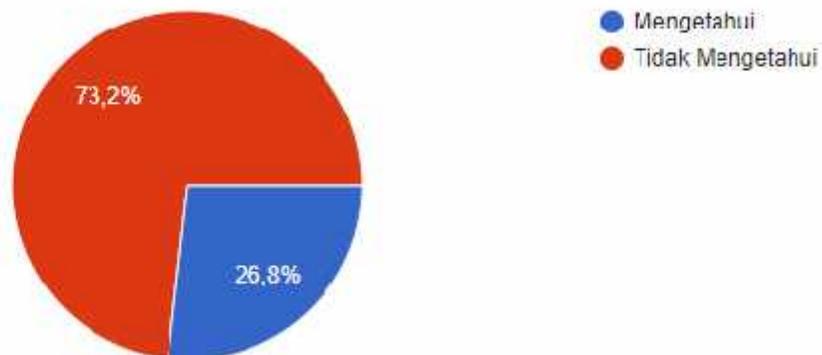
) **Pengetahuan Masyarakat Tentang Cerita Mitologi Nordik**



Gambar II.23 : Pertanyaan umum tentang mitologi nordik
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Diagram diatas menunjukkan 71,4% responden menjawab “Tidak” mengetahui dan sisanya 28,6% “responden yang menjawab “Ya” mengetahui cerita mitologi.

) **Pengetahuan Masyarakat Tentang Binatang Mitologi Nordik?**



Gambar II.24 : Pertanyaan umum tentang mitologi nordik
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Diagram diatas menunjukkan 73,2% responden menjawab “Tidak” mengetahui dan sisanya 26,8% “responden yang menjawab “Ya” mengetahui tentang binatang mitologi nordik.

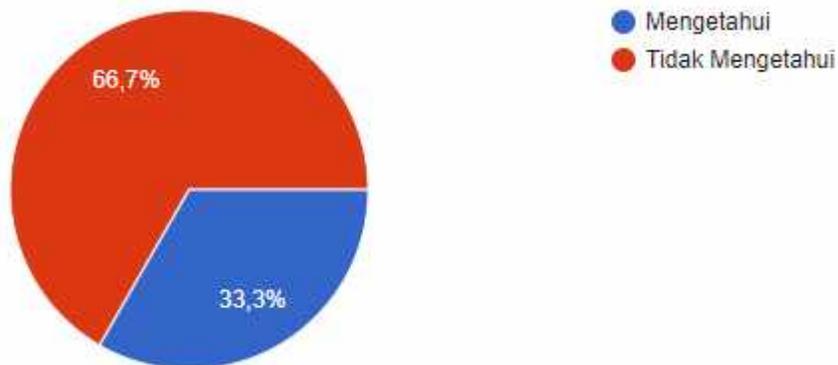
Dibawah ini diperlihatkan nama-nama binatang mitologi nordik yang telah diberikan kepada responden. Berikut adalah daftar pertanyaan serta jumlah persentase jawaban para responden yang telah didapat.

) **Fenrir**



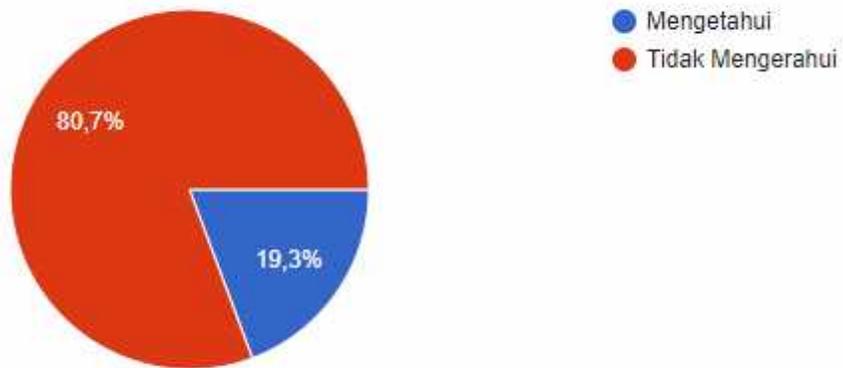
Gambar II.25 : Diagram Fenrir
Sumber: Dokumentasi Pribadi

) **Jormungandr**



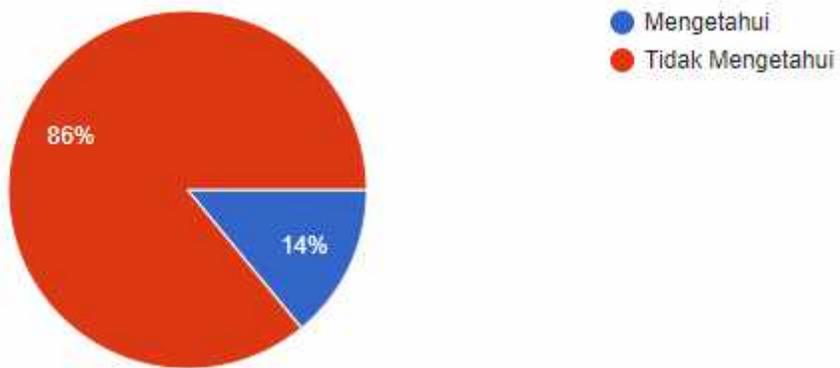
Gambar II.26 : Diagram Jormungandr
Sumber: Dokumentasi Pribadi

) **Hugin dan Munin**



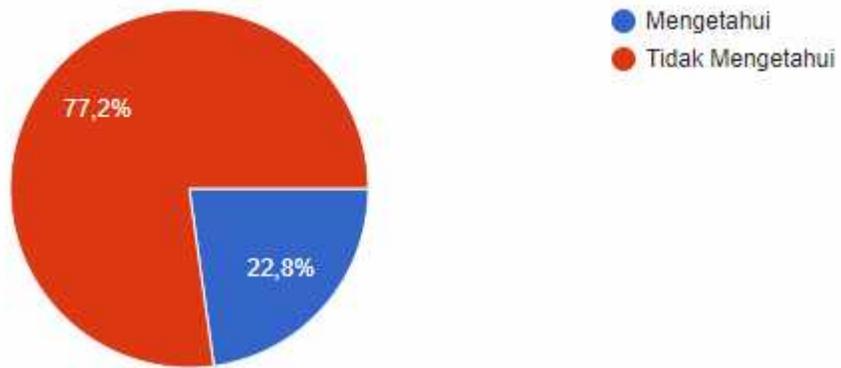
Gambar II.27 : Diagram Hugin dan Munin
Sumber: Dokumentasi Pribadi

) **Ratatoskr**



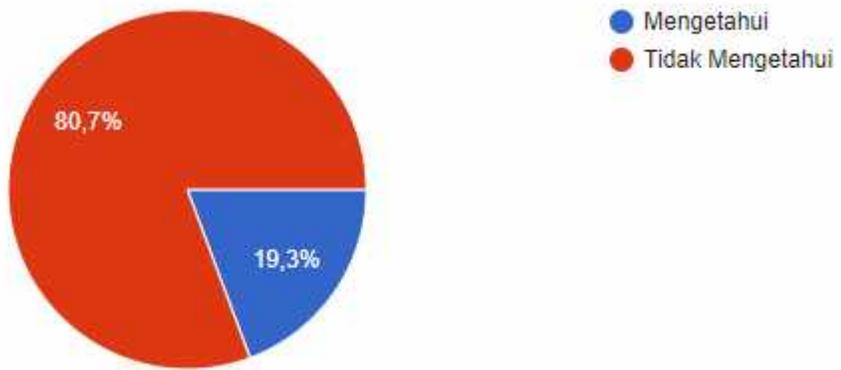
Gambar II.28 : Diagram Ratatoskr
Sumber: Dokumentasi Pribadi

) **Nidhogg**



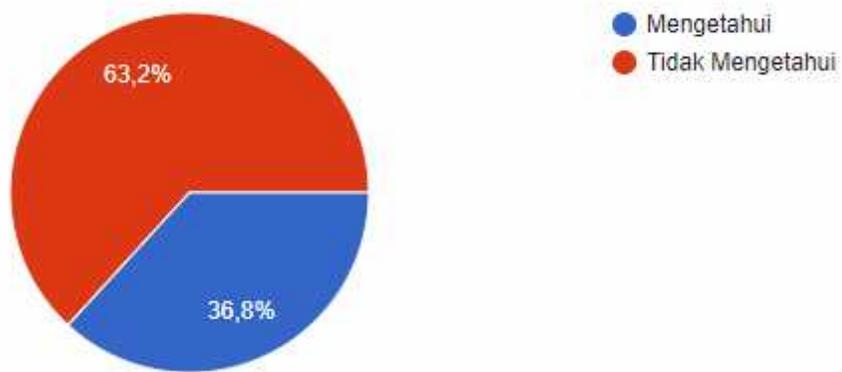
Gambar II.29 : Diagram Nidhogg
Sumber: Dokumentasi Pribadi

) **Sleipnir**



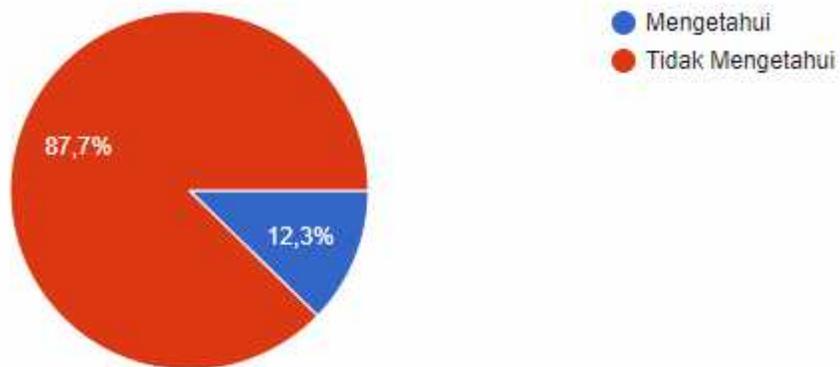
Gambar II.30 : Diagram Sleipnir
Sumber: Dokumentasi Pribadi

) **Heidrun**



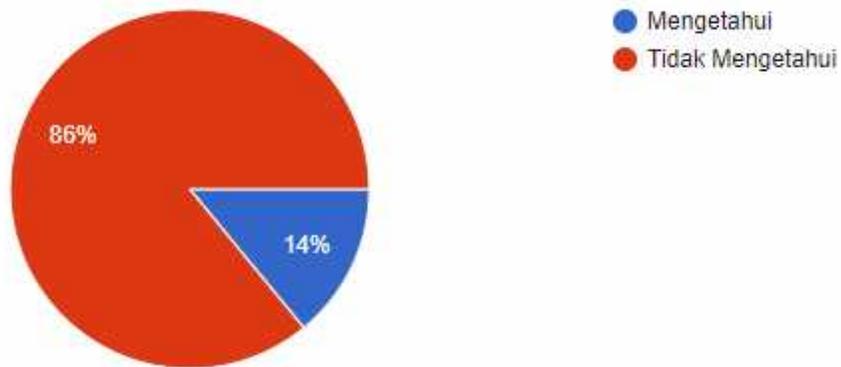
Gambar II.31 : Diagram Heidrun
Sumber: Dokumentasi Pribadi

) **Dainn, Dvalinn, Duneurr dan Durathror (Empat anak panah)**



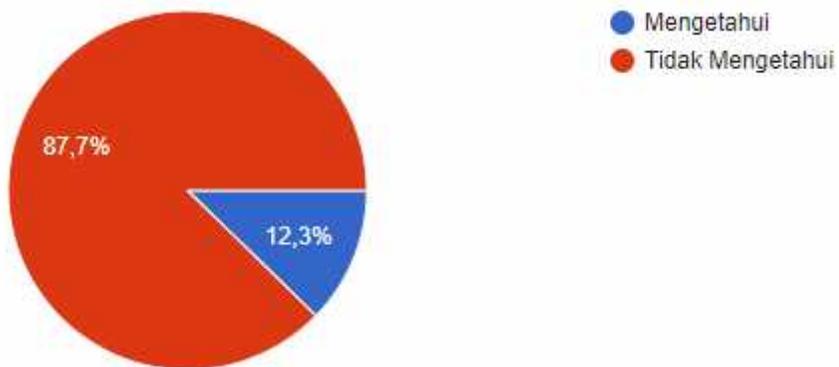
Gambar II.32 : Diagram Empat Anak Panah
Sumber: Dokumentasi Pribadi

) **Skoll dan Hati Hrodvtnisson**



Gambar II.33 : Diagram Skoll dan Hati Hrodvtnisson
Sumber: Dokumentasi Pribadi

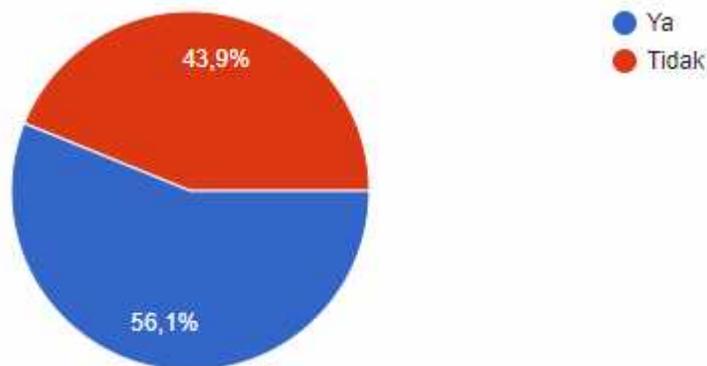
) **Skinfaxi dan Hrimfaxi**



Gambar II.34 : Diagram Skinfaxi dan Hrimfaxi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dibawah ini akan diperlihatkan pertanyaan-pertanyaan yang mendalam yang telah ditulis dalam bentuk kuisisioner yang sudah diberikan kepada responden. Berikut adalah daftar pertanyaan serta jumlah persentase jawaban para responden yang telah didapat.

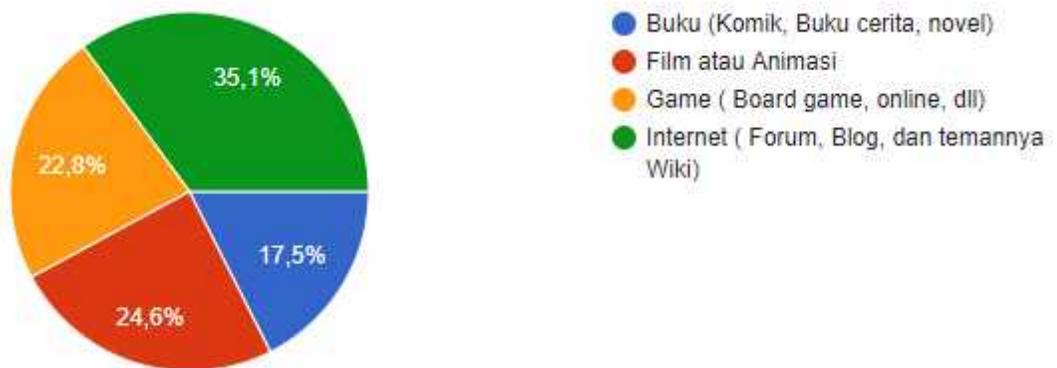
) **Keterbatasan Masyarakat Dalam Mencari Sumber atau Media Tentang Binatang Mitologi Nordik?**



Gambar II.35 : Diagram Media
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Menurut hasil kuesioner, diagram diatas menunjukkan bahwa menemukan sumber atau media yang menceritakan kisah binatang mitologi tersebut masih sulit.

) **Pengetahuan Masyarakat Tentang Sumber atau Media?**

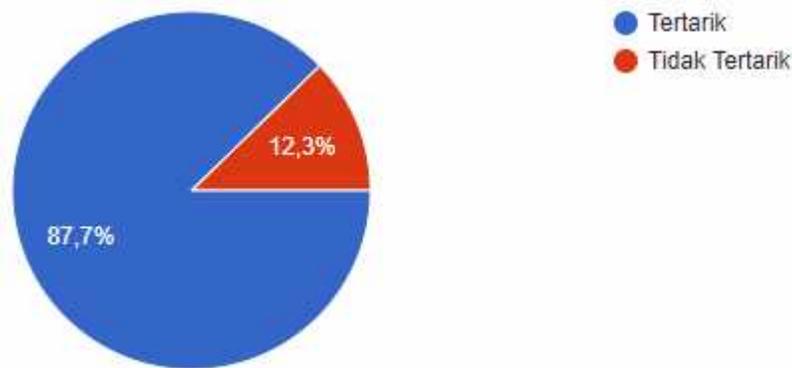


Gambar II.36 : Diagram Media
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kebanyakan remaja mengetahui tentang makhluk mitologi nordik dari internet. Artinya, kebanyakan remaja mengetahui makhluk mitologi naga melalui media-media yang lebih menonjolkan visual beserta teks melalui forum, blog, dan wikipedia. Walaupun, di internet dan film/animasi hanya terdapat beberapa sumber, itupun

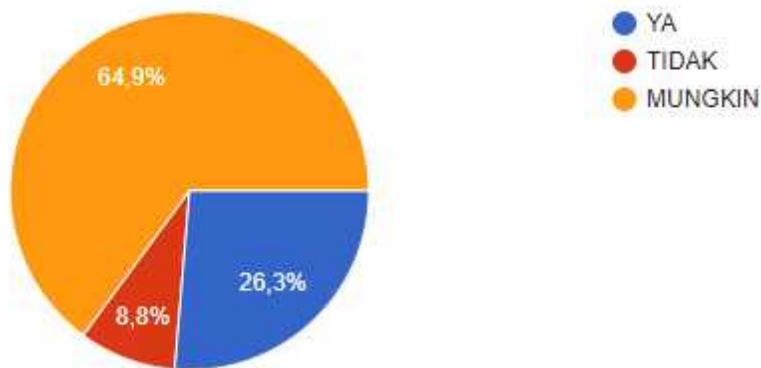
kisahnyanya tidak begitu lengkap. Sedangkan untuk sumber literatur seperti buku itu tidak banyak di Indonesia dan untuk menemukan buku tersebut *import* dari luar negeri.

) **Ketertarikan Masyarakat Untuk Mengetahui Cerita dari Binatang Mitologi Nordik?**



Gambar II.37 : Diagram Cerita binatang mitologi nordik
Sumber: Dokumentasi Pribadi

) **Pentingnya Sifat dan Karakteristik dari Binatang Mitologi Nordik Terhadap Masyarakat**



Gambar II.38 : Diagram Sifat dan karakteristik
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pendapat masyarakat, khususnya remaja terkait dengan sosok binatang mitologi nordik tertarik untuk diketahui dikarenakan sumber literatur yang begitu sulit dari hasil yang didapat melalui kuisioner yang disebar secara online pada tanggal 6 april sampai dengan 10 april tahun 2019 adalah sebagai berikut. Koresponden remaja yang tertarik

dengan objek tersebut untuk diangkat memiliki jumlah 87,7%. 64,9% masih dianggap “Mungkin” sikap dan karakteristik binatang mitologi tersebut berguna bagi masyarakat dikarenakan pemaknaan sifat dan karakteristik makhluk tersebut berbeda-beda disebabkan karena banyak cerita yang dilihat oleh responden sangat beragam. Dimulai dari buku, film, dan video permainan. Semua tokoh binatang dalam cerita-cerita tersebut itu mengadaptasi mitologi aslinya, kemudian *dimodifikasi*, seperti menambahkan cerita tambahan yang tidak ada dalam cerita aslinya, sebagai contoh Fenrir yang ada di film Marvel Thor: Ragnarok, Fenrir diceritakan menjadi anak buah Hela dan menyerang Hulk.

II.4. Resume

Hasil dari survey lapangan yang menunjukkan bahwa masyarakat sebenarnya tertarik tentang binatang mitologi nordik ini, namun mungkin karena kurangnya sumber informasi di Indonesia tersebut membuat masyarakat kurang mengenal apa itu Fenrir, Jormungandr, Nidhogg dan lain-lain. Kisah mitologi nordik sering diangkat dalam berbagai media seperti film dan game, beberapa kisahnya dimodifikasi dari kisah aslinya dan itu membuat informasi yang simpang siur bagi masyarakat. Bila masyarakat diberikan sebuah media kisah binatang mitologi, asalkan digarap dengan menarik sesuai dengan perkembangan jaman, maka masyarakat akan mudah menerima, dan dibalik itu diharapkan masyarakat dapat mudah menyerap makna dibalik kisah binatang mitologi tersebut sehingga masyarakat dengan harapan dapat mengetahui asal-usul kisah sebenarnya dan tidak menjadi informasi simpang siur.

Binatang mitologi Nordik memiliki kronologi yang berbeda-beda, ada yang terkait dengan dewa-dewa dan ada yang tidak. Ratatoskr dan Empat Anak Panah tidak memiliki hubungan dengan dewa atau dewi, hanya terkait dengan binatang yang tinggal di pohon Yggdrasil. Skinfaxi, Hrimfaxi, Hugin dan Muninn merupakan binatang yang diutuskan oleh dewa Odin untuk membantu dewa-dewi dan masyarakat.

II.5. Solusi Perancangan

Sekarang remaja yang senang berselancar di dunia maya, game, dan menonton film tentu makhluk mitologi nordik tidak asing lagi bagi mereka, hampir disetiap film atau games yang bertemakan fantasi menampilkan cerita dari mitologi nordik. Menurut Zakiah Darajat (1990: 23), mendefinisikan bahwa masa remaja adalah masa dimana terjadi masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Berbagai macam sifat dan karakteristik binatang mitologi nordik dalam berbagai cerita yang ada pada internet, film atau games tentu akan mempengaruhi aspek emosi remaja tersebut.

Remaja saat ini memang memiliki kecenderungan terhadap gadget, tidak banyak remaja senang membaca buku, remaja lebih senang membaca sebuah artikel di internet. Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Puan Maharani menegaskan, minat baca ini yang harus ditingkatkan dan diperjuangkan agar mereka tertarik membaca. Dari data Perpustakaan Nasional tahun 2017, frekuensi membaca remaja Indonesia rata-rata hanya tiga sampai empat kali per minggu. Sementara jumlah buku yang dibaca rata-rata hanya lima hingga sembilan buku per tahun. Solusi yang telah didapat adalah dengan membuat cerita dengan visual ilustrasi yang menarik mengenai karakteristik dari sosok binatang dari mitologi nordik untuk membantu remaja dalam perkembangan secara moral, mental, dan emosi sekaligus meningkatkan minat baca.