

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Epos atau disebut juga dengan wiracarita adalah sejenis karya sastra tradisional yang menceritakan kisah kepahlawanan (wira berarti pahlawan dan carita adalah cerita/kisah). Epos seringkali dinyatakan dalam bentuk syair. Salah satu contoh epos tertua didunia adalah Epos Gilgamesh. Epos Gilgamesh adalah sebuah puisi epik dari Mesopotamia dan merupakan salah satu diantara karya sastra paling awal yang dikenal. Sebagai rangkaian legenda dan puisi tentang raja Uruk dan pahlawan mistis Gilgamesh, yang dianggap sebagai penguasa millennium ketiga sebelum masehi (sekitar 3000-2100 SM) atau yang dikenal juga dengan *Neo-Sumerian Empire* atau zaman perunggu awal hingga pertengahan, yang bercerita tentang seorang raja Uruk bernama Gilgamesh yang merupakan dua pertiga dewa dan sepertiga manusia, dikarenakan masih sepertiga manusia Gilgamesh masih tetap makhluk fana dan tidak abadi, tetapi Gilgamesh tidak ingin mati, maka dari itu Gilgamesh memulai perjalanan untuk menemukan kehidupan yang abadi.

Epos merupakan kisah yang disampaikan dengan cara bercerita dan dapat diceritakan atau dibaca baik untuk segala usia mulai dari anak-anak hingga dewasa. Kisah Epos dapat membawa pendengarnya terhanyut ke dalam dunia fantasi. Imajinasi dan fantasi adalah sebuah proses kejiwaan yang sangat penting. Rasa ingin tahu ini sangat penting bagi perkembangan intelektual. Penyampaian pesan moral bisa melalui nilai-nilai positif melalui sebuah kisah di dalamnya. Selain dapat membuat pendengarnya terhanyut di dalam dunia fantasi, pendengar juga dapat menambah wawasan pengetahuan tentang suasana atau keadaan dan peradaban dalam kisah epos Gilgamesh, dimana dalam kisah tersebut berlatar waktu pada tahun 2100 SM. Kisah epos dapat dinikmati beberapa kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Pesan moral yang disampaikan dalam kisah epos biasanya merupakan petunjuk bertingkah laku di masyarakat, ajaran baik dan buruk, tidak boleh sombong dan durhaka, bermakna dan penuh suri tauladan, dan berbagai kegembiraan, kebahagiaan, kesedihan, dan derita. Melalui pesan moral

juga dapat melatih perasaan emosi, menghayati berbagai lakon di kehidupan manusia dan dapat berperan dalam proses pembentukan seorang anak.

Namun sekarang ini, kisah-kisah seperti epos mulai dilupakan, karena banyak orang mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa yang tidak mengenal apa itu. Padahal di dalam sebuah kisah epos terkandung pesan moral yang mengajarkan makna hidup dan penuh suri tauladan dan juga memberikan gambaran terhadap suasana, kebudayaan, dan peradaban pada masa lampau. Epos hampir dipastikan digantikan oleh perangkat elektronik seperti gadget dan televisi yang berisi hiburan salah satunya seperti film animasi dan juga permainan seperti *game online*. Epos pada umumnya ditampilkan melalui media buku, televisi, *CD*, dan *DVD*. Kisah seperti Epos dapat dinikmati melalui berbagai cara yaitu dari membaca, mendengarkan dan menonton. Dengan menonton, kebanyakan orang akan melihat tentang penggambaran tokoh yang jelas dan menarik. Adapaun kuesioner yang sudah dilakukan untuk mempertanyakan pengetahuan umum kepada responden tentang Epos Gilgamesh. Berdasarkan kuesioner yang telah dilakukan, terdapat hasil ulasan secara ringkas dengan hasil.

Pentingnya perancangan ini dilakukan adalah untuk memperluas wawasan masyarakat khususnya yang berada di bidang sastra agar dapat dijadikan sebagai acuan pembelajaran dan referensi terhadap gaya tulis sastra kuno. Selain itu juga diharapkan dapat menerapkan nilai-nilai baik yang terkandung dalam kisah Epos Gilgamesh serta dapat menambah wawasan tentang perkembangan peradaban manusia dibelahan negara lain. Salah satu cara untuk melestarikan kisah epos adalah dengan media cetak, agar tidak hilang dan dapat dikembangkan untuk masyarakat dikemudian hari.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

- Kurangnya pengetahuan masyarakat khususnya remaja akhir sampai dewasa awal terhadap ragam kisah luar negeri.
- Kisah Epos Gilgamesh yang kurang diketahui oleh masyarakat yang disebabkan oleh kurangnya adaptasi cerita maupun media yang mengangkat tentang Epos Gilgamesh.

I.3 Rumusan Masalah

Sesuai dengan apa yang telah peneliti kemukakan dalam latar belakang masalah, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana cara memberitahukan informasi tentang Epos Gilgamesh ini kepada masyarakat terutama kepada remaja dan dewasa awal, sehingga dapat menambah wawasan dan mempelajari nilai-nilai yang ada dalam ceritanya.

I.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka terdapat batasan masalah yang mencakup sebagai berikut:

- Batasan objek: Cerita atau topik hanya berfokus pada Epos Gilgamesh versi Andrew George. Karena pada versi ini sudah menceritakan hampir keseluruhan cerita dari Epos Gilgamesh dan sudah diberikan penjelasan-penjelasan yang cukup mudah dimengerti.
- Batasan subjek: Unsur visual menggunakan target demografis remaja sampai dengan dewasa awal. Karena pada usia ini dinilai sesuai untuk menerima isi cerita pada Epos Gilgamesh.
- Batasan tempat: Kota-kota besar di Indonesia. Karena pada perancangan ini di tujukan kepada khalayak sasaran remaja akhir sampai dengan dewasa awal yang berada di kota-kota besar di Indonesia.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

I.5.1 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

- Memperkenalkan salah satu karya sastra tertua didunia yaitu Epos Gilgamesh.
- Menyampaikan nilai-nilai positif yang dapat diambil dari kehidupan Gilgamesh.
- Memberikan gambaran tentang gaya bahasa sastra pada masa lampau

1.5.2 Manfaat Perancangan

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat yaitu:

- Memperluas wawasan masyarakat terhadap nilai-nilai baik yang terkandung dalam kisah Epos Gilgamesh
- Sebagai acuan untuk referensi tentang kisah kehidupan Gilgamesh kepada masyarakat
- memperluas wawasan masyarakat khususnya yang berada di bidang sastra agar dapat dijadikan sebagai acuan pembelajaran dan referensi terhadap gaya tulis sastra kuno.