

## **BAB II EPOS GILGAMESH DAN OPINI MASYARAKAT**

### **II.1 Sastra**

Sastra merupakan kata serapan yang berasal dari Bahasa Sanskerta yang memiliki arti “teks yang mengandung instruksi atau pedoman”. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Sastra adalah Bahasa (kata-kata, gaya Bahasa) yang dipakai dalam kitab-kitab (bukan bahasa sehari-hari). Sastra adalah karya lisan atau tertulis yang memiliki berbagai ciri keunggulan seperti orisinalitas, nilai artistik, dan estetika dalam isi dan pengungkapannya (Sudjiman, 1990, h.71).

#### **II.1.2 Jenis Sastra**

Gordon (2017) menjelaskan “Terdapat dua aliran utama sastra, yaitu sastra lisan dan tertulis, yang termasuk dengan sastra lisan adalah balada, cerita rakyat, dan dongeng yang diturunkan dari mulut ke mulut”. Sastra tertulis meliputi puisi dan novel, dengan subbagian untuk fiksi, prosa, mitos, cerita pendek, dan novel. Secara historis, sastra lisanlah yang lebih dulu ada. Kemudian, ketika tulisan munculah sastra tertulis. Dilip (2019) “Ada lima bentuk utama Sastra: Puisi, Prosa, Drama, Non-Fiksi, dan Media”. Sedangkan menurut Aristoteles dan Horace yang memberikan dasar klasik untuk pengembangan teori genre yaitu ada dua jenis utama sastra yaitu tragedi dan epik atau dikenal dengan juga epos (Rafiek, 2010, h.19). Dapat disimpulkan bahwa sastra terbagi menjadi dua aliran utama yaitu sastra lisan dan tertulis, yang diantaranya menjadi sastra lisan adalah balada, cerita rakyat, dan dongeng yang diwariskan turun-temurun melalui lisan. Sedangkan yang termasuk sastra tertulis adalah puisi, novel, epos dan tragedi.

#### **II.1.3 Sastra Lisan**

Sastra lisan dikenal juga dengan *oral literature* atau folklor dalam Bahasa Indonesia dan *folklore* dalam Bahasa Inggris. Artinya adalah sebuah sastra yang disampaikan dan disebarluaskan secara turun-temurun secara lisan. Tradisi lisan adalah tradisi yang diwariskan dalam ruang dan waktu dengan ujaran dan Tindakan (Hutomo, 1991, h.1). Dapat diartikan bahwa sastra lisan adalah sebuah sastra yang diwariskan

secara turun-temurun dari waktu ke waktu dan dalam ruang tertentu melalui lisan. Yang termasuk dengan sastra lisan adalah balada, cerita rakyat dan dongeng.

### II.1.3.1 Balada



Gambar II.1 Buku Balada Orang-Orang Tercinta karya W.S. Rendra  
Sumber: <https://www.dkampus.com/2017/01/puisi-balada-ws-rendra-yang-dikenang-sepanjang-masa/>  
(Diakses pada 24/04/2020)

Balada adalah sebuah karya sastra lisan berupa sajak sederhana yang menceritakan tentang cerita rakyat yang mengharukan dan seringkali diiringi oleh nada dan nyanyian. Balada sering juga dikenali sebagai musik balada yang merupakan jenis musik yang berbentuk narasi (Rokhmannitiya, 2017, h.28). Contoh dari puisi balada yang terkenal salah satunya adalah balada karya W.S. Rendra yang berjudul Puisi Balada Orang-Orang Tercinta.

### II.1.3.2 Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita yang mengandung kejadian-kejadian yang ajaib, dan ceritanya berkaitan dengan cerita sehari-hari dan tentang kehidupan binatang (Proop. 1987, h.4) sedangkan menurut Danandjaja (2007, h.21) Cerita rakyat merupakan bagian dari kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun dan bentuknya lisan, jadi penyebarannya melalui lisan. Folklore adalah tradisi lisan dari

suatu masyarakat yang tersebar atau diwariskan secara turun-temurun (Ambarsih et.al, 2014, h.1). Jadi dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat adalah sebuah cerita yang mengandung kejadian-kejadian yang menceritakan kehidupan sehari-hari atau tradisi-tradisi masyarakat atau kebudayaan suatu daerah yang diwariskan melalui lisan secara turun-temurun. Dengan cara penyebaran yang diturunkan secara lisan, cerita rakyat memiliki banyak versi yang berbeda-beda dan kemungkinan mengalami perubahan dari cerita awalnya. Cerita rakyat biasanya menceritakan tentang kehidupan manusia, binatang, dan juga dewa. Menurut Bascom dalam (Danandjaja, 2007, h.50) cerita rakyat digolongkan menjadi tiga yaitu mite, legenda, dan dongeng.

- **Mite**

Menurut Bascom dalam (Danandjaja, 2007, h.50) mite adalah sebuah cerita prosa rakyat, yang dianggap benar-benar terjadi dan dianggap suci. Mite biasanya ditokohi oleh para dewa atau setengah dewa atau makhluk yang memiliki kekuatan seperti dewa. Mite biasanya terjadi di dunia lain dan terjadi pada masa lampau. Tokoh dalam mite biasanya memiliki kekuatan supranatural yang hebat.

- **Legenda**

Legenda adalah cerita asal mula terjadinya suatu tempat, peristiwa atau keberadaan suatu daerah yang terdiri atas cerita-cerita tentang tokoh agama (Somad, 2007, h.172). sedangkan menurut Danandjaja (2007, h.50) legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi, namun tidak dianggap suci.

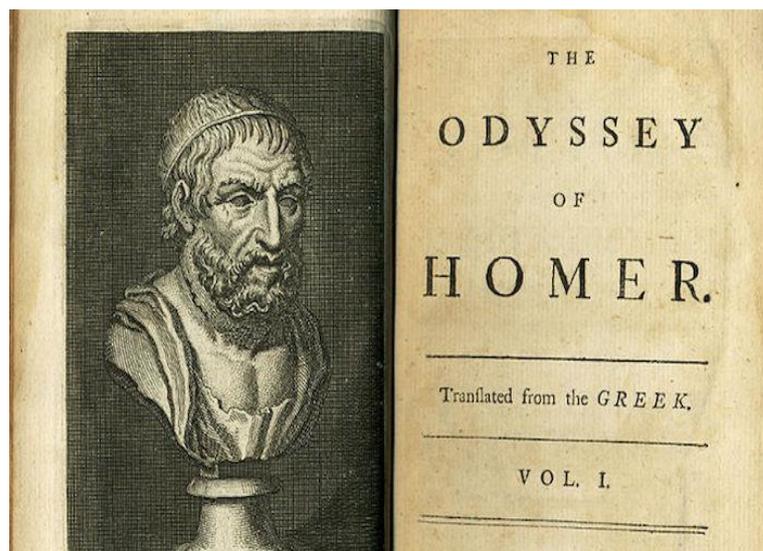
- **Dongeng**

Dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi dan tidak terkait dengan waktu maupun tempat.

#### II.1.4 Sastra Tertulis

Sastra tertulis adalah sebuah sastra yang sudah menggunakan tulisan sebagai media penyebarannya. Sastra tertulis meliputi puisi dan novel, dengan subbagian untuk fiksi, prosa, cerita pendek, dan novel. Menurut Aristoteles dan Horace yang memberikan dasar klasik untuk pengembangan teori genre ada dua jenis utama sastra yaitu tragedi dan epik atau dikenal dengan juga epos (Rafiek, 2010, h.19).

#### II.1.5 Epos



Gambar II.2 The Odyssey by Homer yang merupakan salah satu bentuk epos dari Yunani  
Sumber: <https://greece.greekreporter.com/2018/06/01/critics-choose-homers-odyssey-as-worlds-most-influential-story/>  
(Diakses pada 24/04/2020)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2016) epos adalah sejenis karya sastra tradisional yang menceritakan kisah kepahlawanan (wira berarti pahlawan dan carita adalah cerita/kisah). Dalam arti sempitnya, istilah puisi epos diterapkan pada sebuah karya yang memenuhi setidaknya kriteria berikut: narasi sajak panjang tentang subjek yang serius, diceritakan dalam gaya formal dan tinggi, dan berpusat pada aksi heroik atau sosok dewa yang tindakannya tergantung pada nasib suatu suku, bangsa, atau ras manusia (Abrams, 1999, h. 76).

### II.1.5.1 Jenis-Jenis Epos

Epos terbagi menjadi dua yaitu epos tradisional dan sastra. Epos tradisional (epos rakyat atau epos primer) adalah versi tertulis dari apa yang semula merupakan puisi lisan tentang pahlawan suku atau nasional selama zaman perang seperti, epos *Beowulf* dari *Anglo-Saxon*, *Chanson de Roland* dari Perancis, *Poema del Cid* dari Spanyol, Epos Mahabarata dari India dan Epos Gilgamesh dari Mesopotamia yang kini merupakan Republik Iraq. Epos sastra merupakan karya individu yang meniru epos tradisional seperti puisi dari Publius Vergilius Maro yang berjudul *Aeneas* dan *Epic Paradise Lost* oleh John Milton.

Menurut Abrams pada bukunya yang berjudul *A Glossary of Literary Terms* (2014) Epos memiliki lima ciri yaitu:

1. Pahlawan adalah sosok yang sangat penting bagi bangsa (suku) atau bahkan dunianya. Seperti contohnya dalam Epos Gilgamesh, Gilgamesh merupakan Raja yang merupakan putra dari seorang dewi yang bernama Ninsun. Dalam Iliad Achilles seorang prajurit Yunani yang merupakan putra dari dewi air Thetis, dan Aeneas dari Virgil adalah putra dewi Aphrodite.
2. Epos memiliki ruang dunia yang luas seperti seluruh dunia, atau bahkan lebih besar. Odiseus berkeliaran di atas cekungan Mediterania (seluruh dunia dikenal pada saat itu), dan dalam Buku XI Gilgamesh turun ke dunia bawah (seperti halnya Virgil's *Aeneas*). Ruang lingkup *Paradise Lost* adalah seluruh alam semesta, karena terjadi di surga, di bumi, di neraka, dan di antara ruang kosmik.
3. Epos memiliki aksi-aksi yang hebat melibatkan tindakan manusia kuat dalam pertempuran, seperti pencapaian Achilles dalam Perang Troya, atau perjalanan panjang, sulit, dan berbahaya yang dilakukan dengan penuh keberanian, seperti pengembaraan Odysseus dalam perjalanan kembali ke tanah kelahirannya, dalam menghadapi oposisi oleh beberapa dewa.

4. Dewa dan makhluk gaib yang berperan aktif dalam tiap aksi hebat.
5. Epos adalah pertunjukan seremonial, dan diriwayatkan dalam gaya seremonial yang sengaja menjauhkan dari pidato biasa dan proporsional dengan kemegahan dan formalitas subjek dan arsitektur heroik.

## II.2 Epos Gilgamesh



Gambar II.3 Kepingan tablet peninggalan dari Epos Gilgamesh  
Sumber: *The Epic of Gilgamesh*, Andrew George, 1999

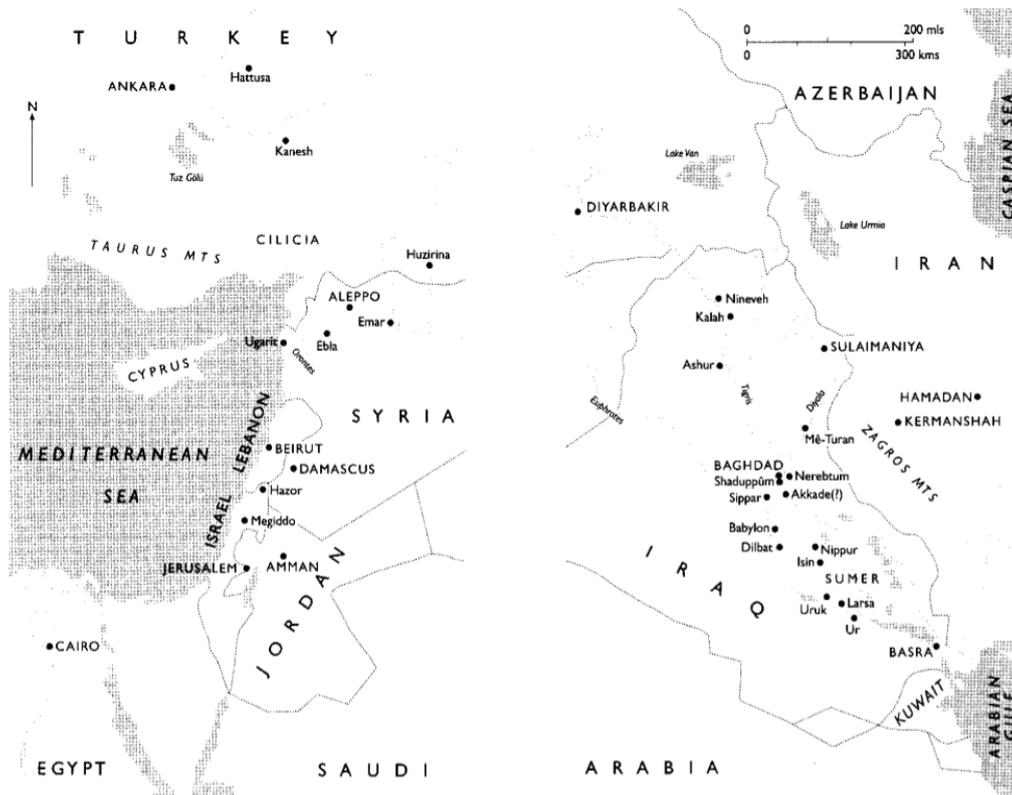
Epos Gilgamesh adalah sebuah puisi epik dari Mesopotamia dan merupakan salah satu diantara karya sastra paling awal yang dikenal (Sadigh, 2010. h76). Sebagai rangkaian legenda dan puisi tentang raja Uruk dan pahlawan mistis Gilgamesh, yang dianggap sebagai penguasa millennium ketiga sebelum masehi (sekitar 3000-2100 SM) atau yang dikenal juga dengan *Neo-Sumerian Empire* atau zaman perunggu awal hingga pertengahan, Epos Gilgamesh memiliki 12 tablet berukuran besar yang masing-masingnya memiliki 300 baris tulisan dengan bertulisan cuneiform kecuali tablet ke-12 yang hanya memiliki setengah dari banyaknya baris

tulisan pada tablet lain. Epos Gilgamesh dibuat pada masa dinasti ketiga Ur yaitu sekitar tahun 2100 SM. Tema dari Epos Gilgamesh ini adalah Gilgamesh yang takut akan kematian dan melakukan perjalanan untuk mencari keabadian. Sejak tablet ini pertama kali diterjemahkan pada tahun 1912 ke Bahasa modern, para seniman, penyair, musisi, dramawan, operator, dan pustakawan sudah melakukan banyak penyerapan dari epos Gilgamesh dan membuatnya ke dalam karyanya dan telah mempengaruhi budaya barat dengan sangat dalam (George, 2017).

### **II.2.1 Tema, Alur dan Latar Epos Gilgamesh**

Tema dari cerita Epos Gilgamesh adalah tentang kefanaan dan keabadian dan hubungan sesama makhluk. Tentang makna kehidupan dapat dilihat ketika kematian Enkidu yang membuat Gilgamesh sadar akan hidupnya yang tidak abadi dan Gilgamesh memulai pengembaraan untuk mencari keabadian. Sedangkan hubungan dengan sesama makhluk dapat dilihat dari Gilgamesh yang merupakan raja yang lalim berubah ketika Gilgamesh bertemu dengan Enkidu yang kemudian akan menjadi sahabatnya dan Gilgamesh perlahan mulai menjadi lebih baik kepada rakyatnya.

Alur pada cerita Epos Gilgamesh merupakan alur maju, karena dalam Epos Gilgamesh menceritakan tentang awal mula kehidupan Gilgamesh yang merupakan raja yang lalim sampai Gilgamesh berubah menjadi raja yang bijaksana. Tema utama pada Epos Gilgamesh adalah tentang kematian adalah hal yang tidak dapat dihindarkan. Kematian yang tidak dapat dihindarkan diperlihatkan dalam Epos Gilgamesh, dimana Gilgamesh merupakan duapertiga dewa dan sepertiga manusia. Karena Gilgamesh adalah manusia duapertiga dewa, kekuatannya lebih besar dibandingkan dengan manusia biasa lainnya dan tidak ada manusia lain yang dapat mengimbangnya. Sampai pada akhirnya Gilgamesh sadar ketika sahabatnya yang bernama Enkidu mati dan Gilgamesh berpikir bahwa Gilgamesh masih sepertiga manusia yang tidak abadi seperti halnya dewa seutuhnya, dan jika Gilgamesh mati semua akan hilang begitu saja.



Gambar II.4 Letak kota-kota kuno di peta zaman sekarang.  
 Sumber: The Epic of Gilgamesh, Andrew George, 1999

Latar sentral dari Epos Gilgamesh adalah negara-kota kuno Uruk di tanah Sumer. Uruk, kota terbesar pada masanya, diperintah oleh Raja Gilgamesh yang tiran, duapertiga dewa yang berasal ibunya, dewi Ninsun, tetapi tetap seorang yang fana. Gilgamesh adalah salah satu tokoh legenda yang hebat. Pencapaiannya adalah membangun kembali tembok Uruk di atas fondasinya yang kuno, dan kecakapan militernya mengakhiri hegemoni negara kota utara Kish. Gilgamesh muncul dalam daftar raja-raja Sumeria sebagai penguasa kelima dari Dinasti Uruk Pertama. Dengan demikian Uruk berkembang sekitar 2750 SM. Masa pemerintahannya, yang menurut daftar raja telah berlangsung selama 126 tahun.

## II.2.2 Gilgamesh



Gambar II.5 Tokoh Gilgamesh  
Sumber: *The Epic of Gilgamesh*, Andrew George, 1999

Gilgamesh adalah seorang raja dari Uruk (sekarang merupakan Republik Iraq). Gilgamesh adalah anak dari Dewi Ninsun (dikenal juga dengan Ninsumun, Ibu Suci dan Ratu Agung) dan seorang raja yang bernama Lugalbanda yang membuatnya menjadi duapertiga dewa dan sepertiga manusia dan karena itu Gilgamesh memiliki umur yang panjang dan kekuatan yang melebihi manusia biasa. Menurut daftar raja sumeria (*Sumerian King List*) yang telah diterjemahkan dari data arkeolog dan diterbitkan oleh *World Heritage Encyclopedia*, Gilgamesh berkuasa selama 126 tahun pada zaman dinasti pertama Uruk sekitar tahun 2600 SM (Abrams, 1999, h. 31). Dikenal sebagai 'Bilgames' dalam bahasa Sumeria, dan 'Gilgamos' dalam bahasa Yunani.



Gambar II.6 Tokoh Gilgamesh pada serial animasi Fate  
Sumber: <https://typemoon.fandom.com/es/wiki/Gilgamesh?file=GilgameshUC.png>  
(Diakses pada 26/04/2020)

Gilgamesh di dewakan setelah ia meninggal. Gilgamesh merupakan tokoh utama dalam salah satu karya sastra tertua didunia yaitu Epos Gilgamesh. Dalam Epos Gilgamesh, Gilgamesh digambarkan sebagai manusia yang sangat kuat karena Gilgamesh adalah duapertiga dewa dan sepertiga manusia. Gilgamesh juga digambarkan sebagai raja yang lalim, dimana ia suka berbuat semena-mena kepada rakyatnya, sampai pada akhirnya rakyat dari kota Uruk (kota yang Gilgamesh pimpin) berdoa kepada para dewa agar menciptakan saingan yang sepadan dengannya agar dia tidak berbuat semena-mena lagi kepada rakyatnya. Lalu para Dewa pun mendengarkan doa para rakyat kota Uruk dan mengabulkannya. Muncullah makhluk seperti manusia raksasa dan berbadan penuh dengan bulu yang dinamakan Enkidu. Pada akhirnya Gilgamesh dan Enkidu pun bertemu dan Gilgamesh pun langsung menantang Enkidu untuk bertanding, setelah melakukan perkelahian yang lama hasil dari pertandingan seri. Gilgamesh pun lalu menganggap Enkidu sebagai sahabatnya. Setelah melakukan banyak petualangan bersama, Enkidu mendapatkan kutukan dari dewa berupa kematian. Melihat sahabatnya yang perkasa mati, Gilgamesh pun tersadar akan seberapa hebatnya dia, Gilgamesh tetaplah sepertiga manusia makhluk yang fana dan tidak jauh dari

kematian. Dari sinilah perjalanan panjang Gilgamesh dimulai untuk mendapatkan keabadian.

### **II.2.3 Tablet Epos Gilgamesh**

Ketika membicarakan tentang sejarah literatur dunia, erat kaitannya dengan salah satu karya literatur tertua di dunia yaitu Epos Gilgamesh. Menurut KBBI epos adalah cerita kepahlawanan, syair panjang yang menceritakan perjuangan seorang pahlawan. Epos Gilgamesh dibuat pada masa dinasti ketiga Ur yaitu sekitar tahun 2100 SM. Menurut Alexander Heidel dalam bukunya yang berjudul *The Gilgamesh Epic and Old Testament Parallels*, Epos Gilgamesh adalah puisi babilonia terpanjang dan terindah yang menjadi salah satu diantara karya sastra terbesar umat manusia. Epos Gilgamesh memiliki 12 tablet berukuran besar yang masing-masingnya memiliki 300 baris tulisan dengan bertulisan cuneiform kecuali tablet ke-12 yang hanya memiliki setengah dari banyaknya baris tulisan pada tablet lain. Banyak dari peninggalan yang berupa tablet-tablet tentang Epos Gilgamesh ini ditemukan oleh Austen H. Layard, Hormuzd Rassam, dan George Smith pada sekitar tahun 1849 diantara reruntuhan perpustakaan kuil Nabu dan Perpustakaan kerajaan Assyria Ashurbanipal, yang keduanya berada pada wilayah Nineveh ibukota kerajaan Assyria.

Tema utama pada Epos Gilgamesh adalah tentang kematian adalah hal yang tidak dapat dihindarkan. Kematian yang tidak dapat dihindarkan diperlihatkan dalam Epos Gilgamesh, dimana ia merupakan duapertiga dewa dan sepertiga manusia. Karena Gilgamesh adalah manusia duapertiga dewa, kekuatannya lebih besar dibandingkan dengan manusia biasa lainnya dan tidak ada manusia lain yang dapat mengimbangnya. Sampai pada akhirnya Gilgamesh sadar ketika sahabatnya yang bernama Enkidu mati dan ia berpikir bahwa ia masih sepertiga manusia yang tidak abadi seperti halnya dewa seutuhnya, dan jika ia mati semua akan hilang begitu saja. Tokoh sentral dalam Epos Gilgamesh adalah seorang raja yang masih muda bernama Gilgamesh. Menurut daftar raja sumeria (*Sumerian King List*) yang telah di terjemahkan dari data arkeolog dan diterbitkan oleh *World Heritage Encyclopedia*, Gilgamesh berkuasa selama 126 tahun pada zaman dinasti pertama

Uruk sekitar tahun 2600 SM. Gilgamesh adalah anak dari Dewi Ninsun dan seorang raja yang bernama Lugulbanda yang membuatnya menjadi duapertiga dewa dan sepertiga manusia. Epos Gilgamesh dimulai pada pengenalan karakter Gilgamesh yang memiliki tubuh yang besar dan perkasa dan juga bijaksana. Walaupun Gilgamesh memiliki tubuh dan pikiran seperti dewa, Gilgamesh memulai memerintah sebagai raja yang lalim. Kemudian ketika rakyat yang ia perintah berdoa kepada dewa aruru atau yang dikenal sebagai dewa bumi tentang perlakuan semena-mena Gilgamesh, Dewa Aruru lalu menciptakan manusia dari tanah yang bertubuh besar dan perkasa seperti Gilgamesh yang bernama Enkidu agar dapat mengalahkan Gilgamesh. Ketika Enkidu berkelahi dengan Gilgamesh, Gilgamesh dapat memojokkan Enkidu. Namun, bukan kebencian dan justru antara Gilgamesh dan Enkidu muncul rasa saling mengaggumi dan Gilgamesh mendeklarasikan bahwa Enkidu adalah sahabatnya. Kisah antara Gilgamesh dan Enkidu terus berlanjut sampai saat dimana Enkidu jatuh sakit terkena kutukan dari Dewa Shamash dan pada akhirnya Enkidu menghebuskan nafas terakhirnya. Mulai dari sinilah Gilgamesh yang merasa sangat kehilangan dan juga mulai takut akan kematian memulai pengembaraan panjangnya untuk mencari keabadian.

Epos Gilgamesh memiliki 12 tablet yang keseluruhannya menceritakan tentang kisah awal Gilgamesh dan pengembaraannya yang sudah diterjemahkan dan ditulis oleh Andrew George yang berjudul *The Epic of Gilgamesh*.

- Tablet I

Tablet pertama menceritakan tentang Gilgamesh yang merupakan anak dari Dewi Ninsun dan seorang raja yang bernama Lugulbanda yang membuatnya menjadi duapertiga dewa dan sepertiga manusia. Gilgamesh adalah seorang raja bertubuh besar, kuat dan perkasa. Kekuatan Gilgamesh membuatnya menjadi seorang raja yang lalim. Gilgamesh bertindak semena-mena terhadap rakyatnya, ia meniduri setiap calon pengantin perempuan di kerajaannya sebelum diserahkan kepada suaminya, dan menyingkirkan apapun yang berani menghalanginya. Tidak ada yang berani melawan dan menghalangi Gilgamesh. Sampai pada akhirnya ketika rakyatnya berdoa kepada dewa dan mengeluh bahwa Gilgamesh terlalu kejam, para

dewa mendengar, dewi pencipta yaitu Dewi Aruru lalu menciptakan manusia yang separtar dengan Gilgamesh dari tanah, ia bentuk dan ia hembuskan nafas kehidupan. Ia memiliki tubuh yang besar dan perkasa yang bernama Enkidu.

Enkidu tinggal didalam hutan dan hidup berdampingan bersama hewan, bahkan Enkidu dapat berkomunikasi dengan hewan. Enkidu pertama kali terlihat oleh seorang pemburu yang kemudian ingin membawa Enkidu ke kota Uruk agar dapat menandingi Gilgamesh. Enkidu berhasil dibawa kedalam kota dengan rayuan seorang pelacur bernama Shamhsat yang menggodanya dan menceritakan tentang perlakuan Gilgamesh kepada rakyatnya. Mendengar cerita Shamhsat, Enkidu pun geram dan ingin mengalahkan Gilgamesh. Di tempat lain Gilgamesh mendapatkan mimpi akan bertemu dengan lawan yang separtaran dengannya.

- Tablet II

Tablet kedua menceritakan tentang Pertarungan antara Gilgamesh dan Enkidu dan awal mula kisah persahabatannya. Dimana diawali dengan kedatangan Enkidu ke kota Uruk yang membuat rakyat bersorak gembira melihat ada manusia yang sepadan dengan raja lalimnya dan berada dipihaknya. Enkidu melihat arak-arakan pengantin Gilgamesh dan menghalanginya. Enkidu menantang Gilgamesh untuk melawannya, dan Gilgamesh pun menyanggupinya. Pada akhirnya Gilgamesh dapat memojokkan Enkidu. Tetapi, bukan kebencian muncul di hati Gilgamesh melainkan rasa kagum, dan akhirnya Gilgamesh mendeklarasikan bahwa Enkidu adalah sahabatnya. Persahabatan Gilgamesh dan Enkidu memberi dampak positif pada Gilgamesh, dimana ia menjadi lebih bijaksana dan tidak lagi bertindak semena-mena. Selain menceritakan tentang kisah pertarungan antara Gilgamesh dan Enkidu, pada tablet kedua ini juga menceritakan tentang niat awal Gilgamesh dan Enkidu untuk mengalahkan makhluk buas yang bernama Humbaba yang merupakan peliharaan dari Dewa Enlil yang merupakan dewa bumi dan juga untuk mengambil kayu suci di Hutan Cedar.

- Tablet III & IV

Tablet ketiga dan keempat menceritakan tentang kisah perjalanan Gilgamesh dan Enkidu untuk mengalahkan Humbaba dan mengambil kayu suci di Hutan Cedar, dimana diceritakan sebelum Gilgamesh dan Enkidu melakukan perjalan banyak dari tetua di kota Uruk yang memperingati Gilgamesh bahwa ia bertindak membahayakan nyawanya sendiri. Karena mengetahui tekad Gilgamesh sudah bulat dan para tetua tidak akan bisa menghentikan niatnya, para tetua pun menganjurkan Gilgamesh untuk meminta berkat Dewi Ninsun dan mendiang ayahnya. Akhirnya Gilgamesh dan Enkidu pun melakukan perjalanan selama tiga hari tanpa berhenti. Didalam perjalan ini Enkidu mengalami keraguan, namun Gilgamesh menyemangatnya bahwa Gilgamesh bisa mengalahkan Humbaba dan mendapatkan kayu suci di Hutan Cedar.

- Tablet V

Tablet kelima menceritakan tentang perjalanan dan pertarungan Gilgamesh dan Enkidu melawan Humbaba dan membawa pulang kayu suci dari Hutan Cedar. Dimana pada saat perjalanan menuju Hutan Cedar Gilgamesh dan Enkidu merasakan kegelisahan. Semakin dekat dengan Hutan Cedar Gilgamesh merasa semakin gelisah. Sampai ketika Gilgamesh berdoa kepada Dewa Shamash dan Dewa Shamash pun menjawab doanya. Dewa Shamash mengatakan bahwa kegelisahan dari Gilgamesh dan Enkidu adalah gertakan dari Humbaba. Sesampainya di Hutan Cedar Gilgamesh memotong dahan pohon cedar yang suci, dan seketika Gilgamesh dan Enkidu mendengar auman dari Humbaba. Gilgamesh pun berdoa kepada Dewa Shamash agar menghantam Humbaba dengan 13 petir, Dewa Samash pun mengabulkan doanya dan menghantamkan 13 petir kepada Humbaba. Melihat Humbaba yang sudah terluka dan tidak berdaya, Gilgamesh pun mencabut pedangnya. Humbaba meminta belas kasihan Gilgamesh untuk mau mengampuni nyawanya, namun Enkidu meyakinkan Gilgamesh agar langsung membunuhnya sebelum Dewa Enlil mengetahuinya. Gilgamesh pun diyakinkan oleh Enkidu bahwa tujuan awal Gilgamesh adalah untuk mengalahkan Humbaba. Humbaba pun mengutuk Enkidu dan mengatakan bahwa Enkidu adalah manusia yang keji. Maka tewaslah Humbaba pada saat itu juga. Gilgamesh dan Enkidu pun

kembali ke kota Uruk dan memamerkan kepala Humbaba dan kayu suci dari Hutan Cedar.

- Tablet VI

Tablet keenam menceritakan tentang Dewi Ishtar yang tertarik kepada kekuatan Gilgamesh dan ingin menjadikannya suaminya. Dewi Ishtar terpesona dengan kekuatan Gilgamesh, dan ingin mengajaknya menikah. Enkidu pun mempengaruhi Gilgamesh agar menolak tawaran dari Dewi Ishtar. Gilgamesh pun menolak ajakan dari Dewi Ishtar dan Gilgamesh mengatakan bahwa ia tahu bagaimana nasib dari suami-suami Dewi Ishtar sebelumnya. Dewi Ishtar yang merasa dipermalukan pun marah dan meminta kepada ayahnya yang juga seorang dewa untuk dipinjamkan banteng dari surga. Akhirnya Dewi Ishtar melepaskan banteng surga ke bumi untuk mengalahkan Gilgamesh. Gilgamesh dan Enkidu pun muncul untuk meladeni banteng surga dan berhasil mengalahkannya. Dewi Ishtar melihat kejadian tersebut lalu datang ke tembok kota Uruk untuk mengutuk Gilgamesh dan Enkidu. Tetapi Enkidu menjawab gertakan dari Dewi Ishtar, Enkidu mengambil salah satu potongan dari banteng surga dan melemparkannya ke Dewi Ishtar sembari mengancam ia akan melakukan hal yang serupa kepada Dewi Ishtar jika Dewi Ishtar berani mendekat satu langkah lagi. Pada malam itu Enkidu mendapatkan mimpi dimana para dewa sedang berkumpul dan melakukan rapat.

- Tablet VII

Tablet ketujuh menceritakan tentang hukuman para dewa kepada Enkidu yang juga menggenapi kutukan dari Humbaba kepada Enkidu dan juga karena Enkidu mengancam Dewi Ishtar. Enkidu pun diberikan hukuman oleh para dewa berupa penyakit. Enkidu mengatakan kepada Gilgamesh bahwa hal yang sangat ia sesali adalah mati dalam kondisi seperti ini, bukannya mati terhormat sebagai pahlawan di medan tempur. Enkidu menderita selama 12 hari sebelum menghembuskan nafas terakhirnya.

- Tablet VIII & IX

Pada tablet kedelapan dan kesembilan ini menceritakan tentang kesedihan dan ketakutan Gilgamesh terhadap kematian dan perjalanan Gilgamesh mencari Utnapishtim. Gilgamesh merasa ketakutan dan berpikir tentang bagaimana kelak ia akan mati, semuanya akan hilang begitu saja. Dan Gilgamesh pun merasa takut akan kematian, ia sadar bahwa ia hanyalah duapertiga dewa dan masih sepertiga manusia. Ia akan tetap mati seperti manusia lainnya. Pada saat itulah Gilgamesh ingin menghindari kematian dan mulai mencari keabadian. Gilgamesh pun meninggalkan Uruk, menyendiri, dan mengasingkan diri. Sampailah pada saat Gilgamesh mendengar rumor tentang Utnapishtim yang merupakan manusia abadi yang selamat dari banjir yang sangat besar akibat dosa manusia. Dimulailah perjalanan Gilgamesh untuk mencari Utnapishtim.

- Tablet X

Tablet kesepuluh bercerita tentang perjalanan mencari Utnapishtim yang merupakan manusia abadi. Diceritakan cara untuk bertemu Utnapishtim adalah Gilgamesh harus melewati air beracun yang mematikan dan harus meminta bantuan Urshanabi karena hanya ia yang bisa menahkodai kapal untuk menyebrangi air beracun. Mendengar cerita Gilgamesh, Urshanabi pun bersedia membantu Gilgamesh untuk bertemu dengan Utnapishtim.

- Tablet XI & XII

Tablet ke sebelas dan duabelas ini menceritakan tentang pertemuan antara Gilgamesh dan Utnapishtim yang dimana juga didalamnya terdapat cerita tentang air bah yang dahsyat akibat dosa manusia. Gilgamesh akhirnya bertemu dengan Utnapishtim. Utnapishtim lalu menceritakan tentang air bah yang dahsyat dimana ia bisa selamat karena ia diberikan mimpi oleh dewa enki agar membuat bahtera yang besar untuk membawa keluarganya dan semua hewan masuk ke dalam bahteranya. Utnapishtim pun menceritakan bagaimana Dewa Enlil menganugerahinya kehidupan yang sangat panjang. Utnapishtim menasihati Gilgamesh bahwa anugerah kehidupan abadi itu percuma untuk dicari, karena ia pun mendapatkannya langsung dari dewa. Tetapi Gilgamesh pun bersikeras dan

Utnapishtim sadar bahwa tidak mungkin Gilgamesh mundur hanya dengan kata-kata, maka Utnapishtim menjanjikan Gilgamesh bahwa apabila Gilgamesh bertahan tidak tidur enam hari dan tujuh malam, ia akan memperoleh kehidupan abadi. Gilgamesh pun menerima tantangan dari Utnapishtim, namun tidak berapa lama mencoba, Gilgamesh sudah tertidur. Gilgamesh pun gagal dan menangis karena ia telah gagal mendapatkan keabadian. Utnapishtim disisi lain merasa iba, lalu ia menceritakan tentang sebuah tanaman yang berada di dasar laut yang dimana ketika Gilgamesh memakannya maka ia akan kembali muda kembali meski tidak hidup abadi. Gilgamesh pun lalu mencari tumbuhan tersebut dan mulai menyelam mencarinya. Ia pun berhasil mendapatkannya. Namun, ia tidak ingin segera memakannya karena ia ingin membaginya kepada tetua Uruk lainnya. Sebuah pemikiran yang sangat mengejutkan. Gilgamesh telah berubah menjadi lebih bijaksana dan memikirkan rakyatnya. Dalam perjalanan pulang ke kerajaannya. Gilgamesh meletakkan tanaman itu di tepi sebuah danau sementara ia mandi. Tetapi kemudian tanaman itu dicuri oleh seekor ular. Gilgameshpun lagi-lagi harus menerima kenyataan pahit, ia kehilangan kesempatan keduanya dan tidak ada lagi yang bisa diberikan oleh Utnapishtim. Gilgamesh kecewa untuk kesekian kalinya, namun tidak ada lagi yang bisa ia lakukan. Meskipun pada akhirnya Gilgamesh gagal untuk mendapatkan keabadian. Namun, petualangan hidupnya dan kematian sahabatnya Enkidu telah mengubah Gilgamesh. Dari seorang raja yang lalim menjadi raja yang bijaksana dan memikirkan rakyatnya. Gilgamesh pun kembali ke Uruk, dan ketika ia melihat dinding-dinding yang begitu besar dan kuat, ia lalu memuji karya abadi manusia yang fana. Gilgamesh menyadari bahwa cara makhluk fana untuk mencapai keabadian adalah melalui karya dan kebudayaan yang kekal.

#### **II.2.4 Nilai-Nilai Dalam Epos Gilgamesh**

Pada cerita Epos Gilgamesh terdapat banyak nilai-nilai positif yang dapat dipetik. Dimulai dari kisah sayang sesama manusia, sampai dengan kematian manusia atau takdir manusia yang tidak dapat dihindarkan. Pada pemaparan diatas didapatkan nilai-nilai yang terkandung dalam Epos Gilgamesh diantaranya adalah:

- Kasih sayang sebagai sumber kekuatan dan motivasi.
- Kematian adalah hal yang tidak dapat dihindarkan.

- Mengajarkan tentang keseimbangan, rasa hormat, dan keberanian.
- Mengajarkan tentang perilaku yang baik akan menghasilkan sesuatu yang baik dan sebaliknya.
- Mengajarkan tentang bagaimana makhluk fana untuk mendapatkan keabadian yaitu dengan peninggalan seperti karya dan kebudayaan.

### II.3 Kuesioner

Menurut KBBI Kuesioner adalah Alat riset atau survei yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis, bertujuan mendapatkan tanggapan dari kelompok orang terpilih melalui wawancara pribadi atau melalui daftar pertanyaan.

Selain melakukan studi literatur penulis juga melakukan kuisisioner kepada masyarakat tentang pengetahuan tentang epos Gilgamesh. Penulis mengajukan pertanyaan sebagai berikut:

#### a. Data Pribadi Responden:

Berisi pertanyaan tentang data pribadi responden seperti nama, umur, kota asal, dan profesi.

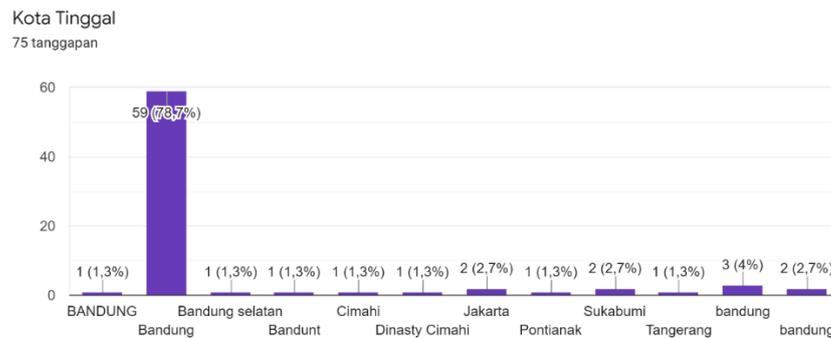
- Umur



Gambar II.7 Bagan Kuesioner Umur.  
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari total 75 responden umur responden dimulai dari 17 tahun sampai 45 tahun, dengan usia responden terbanyak 21 tahun sebanyak 42,7%. Dari hasil yang didapat maka dapat dikatakan bahwa umur rata-rata yang paling banyak menjawab adalah umur 20 tahun sampai dengan 22 tahun.

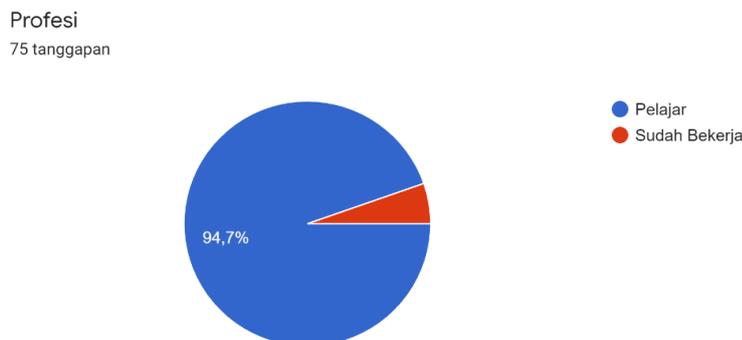
- Kota Tinggal



Gambar II.8 Bagan Kuesioner Kota Tinggal.  
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari hasil kuisoner, didapat hasil dari beberapa kota di Indonesia dan responden terbanyak berasal dari Bandung sebanyak 82,6%, sedangkan sisanya adalah kota-kota lain yang berada di Indonesia. Dari hasil yang didapatkan dapat dikatakan bahwa kota Bandung merupakan kota dengan responden terbanyak.

- Profesi



Gambar II.9 Diagram Kuesioner Profesi.  
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari hasil kuesioner, didapat hasil 94,7% merupakan pelajar dan sisanya sudah bekerja. Dari hasil yang didapatkan maka dapat dikatakan bahwa hampir semua dari jumlah responden adalah pelajar.

b. Pertanyaan yang berhubungan dengan perancangan dan media:

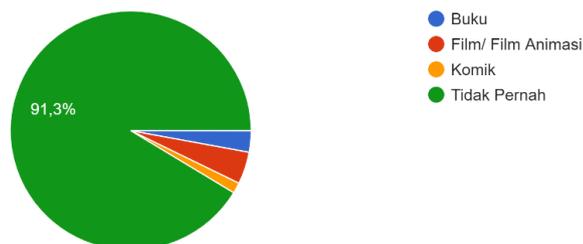
Dalam pertanyaan ini, penulis ingin mengetahui seberapa banyak yang mengetahui tentang Epos Gilgamesh. Penulis memberikan pertanyaan dengan pilihan jawaban.



Gambar II.10 Bagan Pertanyaan 1.  
Sumber: Dokumen Pribadi

Hasil yang didapat melalui kuesioner dari 75 responden adalah Hanya 9,3% mengetahui atau pernah mendengar tentang Epos Gilgamesh sedangkan sisanya tidak mengetahui atau tidak pernah mendengar tentang Epos Gilgamesh. Dari hasil kuesioner maka dapat dikatakan bahwa banyak dari masyarakat khususnya pelajar masih belum mengetahui tentang Epos Gilgamesh.

Jika kalian tahu, darimana kalian mengetahuinya? (jika tidak tahu, tidak perlu di isi)  
69 tanggapan



Gambar II.11 Bagan Pertanyaan 2.  
Sumber: Dokumen Pribadi

Hasil yang didapat dari responden yang mengetahui melalui media buku sebanyak 2,9%, komik sebanyak 1,4%, dan film/ film animasi sebanyak 4,3%, dan sisanya sebanyak 91,3% tidak pernah. Dari hasil kuesioner dapat dikatakan bahwa hampir dari semua responden tidak pernah mendengar atau mengetahui tentang Epos Gilgamesh.

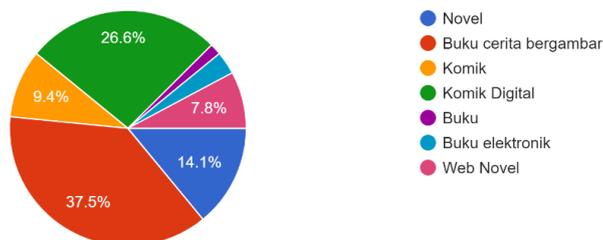
Dari jenis-jenis media berikut baik dari media cetak maupun media digital, media apa saja yang anda ketahui sebagai media untuk membaca kisah/ cer...? (jika ada yang tidak tahu, tidak perlu di pilih)  
64 responses



Gambar II.12 Bagan Pertanyaan 3.  
Sumber:Dokumen Pribadi

Hasil yang didapat dari responden yang mengetahui jenis media cetak sebagai media untuk membaca kisah atau cerita adalah novel sebanyak 79,7%, buku cerita bergambar sebanyak 71.9%, komik sebanyak 76,6%, komik digital sebanyak 84.4%, buku sebanyak 64,1%, buku elektronik sebanyak 65.6%, dan web novel sebanyak 60,9%. Hasil yang didapatkan berdasarkan kuesioner adalah media seperti komik digital dan novel merupakan media yang sering digunakan untuk membaca kisah atau cerita.

Dari berbagai media diatas, manakah media yang paling kalian sukai sebagai media untuk membaca sebuah kisah/dongeng?  
64 responses



Gambar II.13 Bagan Pertanyaan 4.  
Sumber:Dokumen Pribadi

Hasil yang didapat dari responden tentang media yang paling disukai sebagai media untuk membaca sebuah kisah dari yang tertinggi adalah buku cerita bergambar sebanyak 37,5% kemudian komik digital sebanyak 26,6%, kemudian novel sebanyak 14,1%, lalu komik sebanyak 9,4%, lalu web novel sebanyak 7,8%, kemudian buku elektronik sebanyak 3,1%, dan yang terakhir adalah buku sebanyak 1,6%. Dari hasil kuesioner diatas maka dapat dikatakan bahwa buku cerita bergambar memiliki peminat terbanyak sebagai media yang paling disukai.

## **II.5 Resume**

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. 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. Namun sekarang ini, kisah-kisah seperti epos mulai dilupakan, karena banyak orang mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa yang tidak mengenal apa itu epos. 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.

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 Gilgamesh memiliki 12 tablet berukuran besar yang masing-

masingnya memiliki 300 baris tulisan dengan bertulisan cuneiform kecuali tablet ke-12 yang hanya memiliki setengah dari banyaknya baris tulisan pada tablet lain. Karya sastra Epos Gilgamesh memiliki berbagai kemiripan dengan beberapa karya sastra kuno lainnya seperti *Book of Genesis* atau Kitab Kejadian, Al-Qur'an, Illiad dan Odyssey. Hubungan pemaparan antara Epos Gilgamesh dan Kitab Kejadian juga sudah ditelaah dan dibahas sebelumnya oleh para ahli seperti Alexander Heidel dalam bukunya yang berjudul *The Gilgamesh Epic and Old Testaments Parallels*.

Karena memiliki kisah yang menarik dan bersejarah pentingnya perancangan ini dilakukan adalah untuk memperluas wawasan masyarakat terhadap 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.

## **II.6 Solusi Perancangan**

Melihat masih banyaknya masyarakat yang tidak tahu dengan Epos Gilgamesh maka solusi perancangan yang didapat adalah dibutuhkan sebuah media yang dapat memberikan informasi tentang Epos Gilgamesh dengan tujuan perancangan yaitu dapat memberikan informasi tentang Epos Gilgamesh dan memberikan wawasan masyarakat terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam Epos Gilgamesh dan juga memberikan wawasan sejarah tentang peninggalan sejarah di belahan negara lain serta memperluas wawasan masyarakat khususnya yang berada di bidang sastra agar dapat dijadikan sebagai acuan pembelajaran dan referensi terhadap gaya tulis sastra kuno.