

BAB I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Mitologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), merupakan konsepsi dan dongeng suci tentang para dewa, makhluk halus dan pahlawan di masa lalu dari suatu budaya tertentu. Mitologi itu sendiri merupakan ilmu yang mempelajari kumpulan mitos-mitos, (Harsojo 1988) mitos adalah kelompok manusia yang memiliki sistem kepercayaan tentang cerita-cerita suci dengan masa lalu. Terdapat banyak cerita tentang mitologi-mitologi yang ada di berbagai belahan dunia dan salah satunya adalah mitologi dari timur tengah.

Mitologi timur tengah adalah mitologi yang berasal dari sebuah wilayah yang merupakan bagian benua Asia atau Afrika-Eurasia. Timur tengah dibatasi dari bagian timur yaitu negara Iran, bagian utara yaitu Turki dan bagian barat yaitu Mesir. Negara-negara yang menduduki bagian timur tengah ini terdiri dari negara Maroko, Tunisia, Aljazair, Libya, Mesir, Arab Saudi, Oman, Qatar, Uni Emirat Arab (UEA), Kuwait, Suriah, Lebanon, Irak, Iran, Yaman, Bahrain, Palestina, dan Turki. Negara-negara dari timur tengah ini memiliki mitologinya masing-masing, salah satunya yaitu Mitologi Mesopotamia yang sekarang merupakan bagian dari negara Irak.

Mesopotamia menurut sejarawan dari Amerika Serikat bernama Breasted dalam buku Peradaban Mesopotamia (Nurhayati 2019) menyebut Mesopotamia sebagai "*The Fertile Crescent Moon*" yang berarti daerah bulan sabit yang subur, karena terletak di antara sungai Eufrat dan sungai Tigris yang merupakan salah satu sungai paling bersejarah di Timur Tengah yang erat kaitannya dengan peradaban Mesopotamia. Bangsa-bangsa yang pernah mengembangkan peradabannya di Mesopotamia salah satunya yaitu Sumeria, Akkadia, Babilonia, Assyria dan Babilonia Baru. Di Sumeria terdapat raja yang terkenal dalam peradaban ini yaitu Raja Gilgamesh merupakan tokoh pahlawan dalam Epos Gilgamesh dari Mitologi Mesopotamia.

Gilgamesh merupakan tokoh pahlawan dari mitologi Mesopotamia. Gilgamesh adalah seorang Raja kota Uruk dari Sumeria dan juga merupakan tokoh utama dalam Epos Gilgamesh dari mitologi Mesopotamia. Epos yang ditulis dalam bahasa Akkadia pada akhir milenium kedua sebelum masehi ini menyebutkan Gilgamesh adalah anak yang terlahir dari hasil pernikahan antara seorang manusia yaitu ayahnya yang merupakan Raja dan ibunya yang merupakan Dewi, sehingga Gilgamesh terlahir sebagai separuh manusia dan separuh dewa. Di Epos raja Gilgamesh terkenal dengan usahanya untuk melawan kematian dengan mencari keabadian.

Epos Gilgamesh menceritakan tentang Raja Gilgamesh dimana Gilgamesh disebut sebagai penguasa kejam dan suka melakukan kekerasan, setelah kematian Enkidu, Gilgamesh mulai memahami penderitaan manusia sebagai makhluk yang tidak kekal. Kematian Enkidu membuat Gilgamesh sadar bahwa tidak peduli seberapa kuat dirinya, suatu hari nanti kematian juga akan mendatangnya. Namun selama perjalanan hidupnya, Gilgamesh tidak menyerah pada keadaan dan berusaha mencari keabadian walaupun pada akhirnya gagal memperoleh keabadian. Setelah gagal mendapatkan keabadian, namun walau gagal memperoleh keabadian, Gilgamesh tersadarkan dan kembali melanjutkan sisa hidupnya ke kota Uruk dengan pengetahuan diri dari kefanaannya untuk menjadi raja yang lebih baik kepada rakyatnya. Maka cerita dari Epos Gilgamesh tersebut terdapat makna yang dinilai penting untuk diketahui sebagai pembelajaran, salah satunya yaitu sifat Raja Gilgamesh yang tidak menyerah dan berusaha dalam mendapatkan apa yang diinginkannya. Serta merubah dirinya menjadi pribadi yang lebih baik sebagai makhluk fana selama masa hidupnya.

Berdasarkan kondisi remaja saat ini menurut Prof. Rhenald Kasali generasi Z atau disingkat Gen Z, yaitu generasi muda dengan penuh ide kreatif tetapi mudah menyerah dan mudah terluka oleh tekanan sosial (Prihatina 2022). Menurut pendapat lainnya remaja Gen Z memiliki sifat yang terlihat indah dan eksotis, namun mudah hancur. Kelahiran Gen Z biasanya antara tahun 1997 ke atas (Wijayanti 2022). Salah satu dari masalah yang pernah terjadi belakangan ini yaitu

kasus bunuh diri yang dilakukan oleh mahasiswa UGM di Hotel Porta, aksi bunuh diri ini terjadi karena korban mengalami depresi berdasarkan dari surat keterangan psikolog yang ditemukan. Depresi sering terjadi karena kondisi diri yang tidak terkontrol terhadap masalah yang dihadapi, rasa keputusasaan menjadi keputusan untuk mengakhiri hidupnya. Sehingga kondisi ini menjadi penting bagi para orang tua dalam mengawasi perkembangan anak ke masa dewasanya, karena salah satu faktor yang menyebabkan depresi pada remaja ialah faktor lingkungan (Ciputra Hospital 2022). Maka dari cerita ini diharapkan dapat diambil sebagai pedoman hidup bagi remaja Gen Z agar dapat menjadi pribadi yang kuat seperti raja Gilgamesh.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menemukan masalah, salah satunya yaitu perlunya informasi yang dapat dijadikan pelajaran dan makna pada cerita Epos Gilgamesh dari mitologi Mesopotamia. Salah satunya berkaitan dengan sifat pantang menyerah dari Raja Gilgamesh yang dapat diketahui masyarakat, sehingga dapat dijadikan salah satu solusi pembelajaran khususnya pada remaja Gen Z saat ini.

I.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pendahuluan di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- Memperkenalkan mitologi Mesopotamia tentang Raja Gilgamesh kepada masyarakat, khususnya pada remaja Gen Z.
- Sejarah tentang Raja Gilgamesh memiliki cerita yang dinilai penting untuk diketahui oleh masyarakat, khususnya pada remaja Gen Z.

I.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan identifikasi di atas yaitu bagaimana menginformasikan cerita tentang perjalanan Raja Gilgamesh dari mitologi Mesopotamia kepada masyarakat, serta diharapkan dapat dijadikan salah satu solusi pembelajaran kepada remaja Gen Z.

I.4. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi serta rumusan masalah yang telah ada maka ruang lingkup masalah yang terlalu luas akan dibatasi sehingga lebih dapat fokus untuk dilakukan diantaranya sebagai berikut:

- Batasan masalah dari mitologi Mesopotamia dibatasi pada cerita Epos Gilgamesh.
- Berfokus pada informasi yang ada pada cerita perjalanan Raja Gilgamesh.
- Penelitian dilakukan di Jawa Barat, khususnya kota Bandung sebagai tempat penelitian dirancang.

I.5. Tujuan & Manfaat Perancangan

Berdasarkan penjelasan maka tujuan serta manfaat yang terdapat pada perancangan ini sebagai berikut:

I.5.1. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan pada penelitian ini, yaitu:

- menyampaikan informasi tentang makna yang ada pada Epos Gilgamesh dalam mitologi Mesopotamia kepada masyarakat.
- Diharapkan dapat menjadi pedoman dalam pembelajaran bagi remaja Gen Z ke yang lebih baik.

I.5.2. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan pada penelitian bagi peneliti dan masyarakat, yaitu:

- Manfaat bagi peneliti, yaitu sebagai pengetahuan dalam menyampaikan cerita kepada remaja melalui penelitian yang sedang dilakukan.
- Manfaat bagi masyarakat, khususnya pada remaja yaitu pentingnya pembentukan perilaku yang kuat selama masa pertumbuhan anak menuju dewasa.
- Menyampaikan informasi kepada masyarakat bahwa pentingnya pengawasan orang tua pada kondisi perilaku anak selama masa pertumbuhannya, khususnya remaja.