BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Sebelum menganalisis mitologi dalam novel karya J.R.R. Tolkien lebih lanjut, ada baiknya jika penulis memberikan pengertian dan informasi yang berhubungan dengan mitologi, mitos, legenda dan epik. Pemberian informasi ini dimaksudkan agar pembaca tidak dibingungkan dengan istilah-istilah yang memiliki makna hampir sama. Selain itu, penulis juga menjelaskan unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam sebuah novel agar pembaca dapat mengerti pembahasan tentang analisis mitologi dalam novel *The Lord of The Rings* yang ada kaitannya dengan beberapa unsur intrinsik tersebut. Karena biografi atau riwayat pengarang memegang peranan penting terhadap analisis ini, maka penulis pun menampilkannya.

2.1. Mitologi

OXFORD Advanced Learner's Dictionary mendefinisikan mitologi sebagai mitos-mitos kuno secara umum; mitos-mitos yang terdapat di suatu masyarakat, budaya, dan lain-lain, sebut saja Mitologi Yunani sebagai contoh. Selain itu, mitologi juga diartikan sebagai studi mengenai mitos (OALD, 2002: 878-879).

Sumber lainnya, *Wikipedia- the free encyclopedia* menyatakan secara harfiah mitologi yang berasal dari bahasa Yunani (*mythos*, yang berarti sebuah cerita naratif dan *logos*, yang berarti uraian atau penjelasan) memiliki makna *the (oral) retelling of myths*. Dalam pengertian modern, mitologi diartikan baik sebagai *the*

body of myths dari suatu budaya atau agama tertentu *(Greek mythology, Egyptian mythology or Norse mythology)* ataupun sebagai cabang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan kumpulan, studi dan interpretasi mitos-mitos.

Sejalan dengan dua definisi diatas, http://www.pantheon.org/areas/mythology menyatakan bahwa mitologi merujuk pada kesatuan atau lingkaran mitos yaitu cerita yang dihubungkan dengan kehidupan yang bersifat spiritual atau rohani dalam tradisi suatu budaya atau masyarakat tertentu yang biasanya berhubungan dengan kejadian atau pun tokoh-tokoh supranatural untuk menjelaskan hal-hal yang berhubungan dengan alam semesta dan manusia. Biasanya ini diceritakan dari mulut ke mulut.

Beberapa pengertian di atas membawa pada suatu kesimpulan bahwa istilah mitologi yang telah digunakan sejak abad ke-15 berhubungan dengan mitos, karena memang mitologi adalah kasatuan mitos-mitos dari budaya, masyarakat atau agama tertentu. Selain itu, mitologi pun dapat diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan kumpulan, studi dan interpretasi mitos-mitos.

Lalu apakah sebenarnya mitos itu? Istilah mitos memang sulit untuk dijelaskan karena istilah ini memilki “wilayah makna” yang cukup luas. Mitos secara umum dapat disamakan dengan legenda dan bahkan ada yang berpendapat bahwa mitos itu sama dengan legenda, namun sebenarnya mitos dalam pengertian tradisional hanya memiliki kesejajaran dengan legenda. Jadi, mitos bukanlah legenda.

Ada beberapa pengertian mitos yang dapat menjadi rujukan dalam penelitian ini, sebut saja *OXFORD Advanced Learner's Dictionary* (2002), *Wikipedia, the free encyclopedia.*

Pengertian secara umum tentang mitos dapat dilihat dari dalam *OXFORD Advanced Learner's Dictionary* (2002), istilah mitos sendiri memilki pengertian,

> *A story from ancient times, especially one that was told to explain natural events or describe the early history of a people; this type of story: ancient Greek myths - a creation myth (=that explains how the world began) - the heroes of myth and legend* (2002: 878)

Mitos menurut *Wikipedia, the free encyclopedia*, adalah sebuah cerita naratif tentang hal-hal yang bersifat ketuhanan (dewa-dewa) dan manusia yang memilki jiwa kepahlawanan, yang disusun dalam sebuah sistem yang menyeluruh, diturunkan secara tradisional (dari mulut ke mulut), dan dihubungkan dengan kehidupan spiritual atau keagamaan suatu masyarakat, dibawah otoritas para penguasa atau pendeta.

Selain pengertian umum dari kamus dan ensiklopedia, Hutomo (1991), Bascom (Danandjaya, 2002), dan Sutarto (1997) memiliki pandangan tentang apa itu mitos. Hutomo (1991: 63) berpendapat mitos (mite) yang berasal dari bahasa Yunani berarti cerita-cerita tentang dewa-dewa atau pahlawan-pahlawan yang dipuja-puja. Mitos adalah cerita-cerita suci yang mendukung sistem kepercayaan atau agama/religi. Menurut Bascom (Danandjaya, 2002: 50), mite atau mitos merupakan cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Mite ditokohi oleh para dewa atau mahluk setengah dewa. Peristiwa terjadi di dunia yang bukan seperti yang kita kenal sekarang, dan terjadi pada masa lampau. Sutarto (1997:13) memiliki pandangan

yang sejalan dengan dua definisi sebelumnya. Ia memandang mite sebagai cerita yang berkisah tentang kegiatan, hubungan keluarga, sahabat dan musuh, kemenangan dan kekalahan, serta kisah cinta para dewa.

Ketiga ahli di atas memilki sebuah persamaan dalam cara mereka memandang mitos, yaitu mitos berhubungan dengan para dewa. Mereka berpendapat bahwa mitos ditokohi oleh para dewa. Selain persamaan tersebut, perbedaan fungsi dari sebuah mitos juga dapat ditemukan dari ketiga pendapat di atas. Mitos berdasarkan pendapat Hutomo merupakan cerita suci yang berfungsi untuk mendukung sistem kepercayaan atau religi. Mitos Bascom memang dianggap suci tapi hanya oleh si empunya cerita. Jika cerita tersebut hanya dianggap suci oleh si empunya cerita bukan oleh suatu masyarakat atau populasi di suatu wilayah tertentu, maka mitos ini tidak dapat mendukung sistem kepercayaan dan hanya berfungsi sebagai pengetahuan belaka. Berdasarkan pandangan Sutarto, penulis menyimpulkan bahwa fungsi mitos hanya sebatas menghibur, karena hanya menceritakan kehidupan, cinta dan hal-hal lain dari para dewa.

Menurut sejarahnya, mitos mengikuti dan memiliki kaitan erat dengan ritual. Mitos merupakan bagian ritual yang diucapkan, cerita yang diperagakan oleh ritual. Dalam suatu masyarakat, ritual yang adalah “acara” yang diperlukan dan berkaitan dengan panen, kesuburan, inisiasi anak muda ke dalam kebudayaan masyarakat dan upacara kematian dilakukan oleh para pemuka agama untuk menghindarkan bahaya atau mendatangkan keselamatan. Dalam pengertian yang lebih luas, mitos berarti cerita-cerita anonim mengenai asal mula alam semesta dan nasib serta tujuan hidup; penjelasan-penjelasan yang bersifat mendidik

mengenai dunia, tingkah laku manusia, citra alam, dan tujuan hidup manusia dan biasanya diturunkankan oleh suatu masyarakat kepada anak-anak mereka. (Wellek,1995: 242-243). Levi-Strauss menyatakan mitos adalah naratif atau cerita itu sendiri khususnya yang berkaitan dengan aspek-aspek kebudayaan tertentu. Levi-Strauss beranggapan pada dasarnya mitos merupakan pesan-pesan kultural terhadap anggota masyarakat. Mitos, totem bukanlah takhayul primitif, melainkan sebagai contoh dasar cara-cara berpikir (Ratna, 2006: 134-135).

Dari sudut pandang kesusastraan, Wellek (1995: 242-243) mendefinisikan mitos sebagai naratif, cerita yang dikontraskan dengan wacana dialektis, eksposisi. Mitos bersifat irasional dan intuitif, bukan uraian filosofis yang sistematis. Sedangkan Scholes (dalam Ratna, 2006: 136) mengatakan mitos dan cerita rakyat merupakan prototipe semua jenis naratif, sebagai nenek moyang dan model perkembangan fiksi kemudian. Mitos adalah cerita anonim yang berakar dalam kebudayan primitif. Awalnya mitos diartikan sebagai imajinasi yang sederhana dan primitif untuk menyusun suatu cerita, namun dalam pengertian modern mitos adalah struktur cerita itu sendiiri (Ratna, 2006: 67)

Berdasarkan pengertian-pengertian tentang mitos di atas, baik yang berasal dari para ahli maupun kamus dan ensiklopedia, dapat disimpulkan bahwa mitos adalah sebuah cerita naratif yang berakar dari kebudayaan atau sejarah primitif pada suatu masyarakat, daerah atau agama. Biasanya cerita primitif ini merupakan perwujudan dari fantasi alam bawah sadar bukan berdasarkan akal pikiran. Maksudnya, mitos tersebut dibuat untuk menjawab hal-hal yang tidak dapat dijawab dengan pikiran manusia. Maka dari itu, mitos berkaitan dengan dewa-

dewa, mahluk setengah dewa atau pahlawan-pahlwan yang dipuja-puja yang keberadaannya di luar akal manusia.

2.2. Hubungan Mitologi dengan Naratif Lain

2.2.1. Legenda

Mitos berbeda dengan legenda. Lalu apakah yang membedakan mitos dari legenda? Apa hubungan mitologi dan legenda? Sebelum memabahas pertanyaan-pertanyaan tersebut, penulis akan terlebih dahulu memberikan definisi-definisi legenda, setelah itu perbedaan antara mitos dan legenda dapat ditemukan dengan cara membandingkan definisi mitos dan definisi legenda.

a. Pengertian Legenda

Menurut *Oxford Advanced Learner's Dictonary*, kata 'legenda' yang muncul dalam Bahasa Inggris sekitar tahun 1340, memiliki pengertian: *A story from ancient times about people and events, that may or may not be true (OALD, 2002: 766). Wikipedia, the free encyclopedia* secara lebih spesifik mengartikan legenda (Latin, *legenda*, "*things to be read*") sebagai sebuah cerita naratif tentang tindakan-tindakan manusia yang dapat dirasakan baik oleh pencerita maupun pendengar karena tindakan-tindakan tersebut terjadi dalam sejarah manusia dan legenda memiliki sifat khusus yaitu menceritakan atau memberikan dongeng-dongeng yang kelihatan benar-benar terjadi atau nyata.

Pengertian legenda dari Wikipedia tersebut sejalan dengan Bascom. Menurut Bascom (dalam Hutomo, 1991: 63), legenda adalah cerita yang dianggap benar-

benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Berlainan dengan mite, legenda ditokohi oleh manusia biasa walaupun ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa, atau sering dibantu oleh makhluk-makhluk gaib (halus). Tempat terjadinya legenda adalah dunia seperti ysng kita kenal sekarang. Waktu terjadinya belum begitu lampau. Para pelaku legenda dibayangkan sebagai pelaku yang betul-betul pernah hidup pada masyarakat masa lalu (Rusyana, 2000: 39). Legenda sering kali dipadani dengan sejarah kolektif (folk history), legenda biasanya bersifat migratoris yakni dapat berpindah-pindah, sehingga dikenal luas di pengelompokan yang disebut siklus (cycle), yaitu sekelompok cerita yang berkisar pada suatu tokoh atau kejadian tertentu (Danandjaya, 2002: 66).

Para ahli lainnya seperti Hippolyte Delehaye (dalam *Preface to The Legends of the Saints: An Introduction to Hagiography, 1907*) dan Karl Kerenyi dalam prolog bukunya yang berjudul *The Heroes of the Greek* (1959) mengatakan dengan jelas bahwa legenda itu berbeda dari mitos.

> "*The legend on the other hand, has, of necessity, some historical or topographical connection. It refers imaginary events to some real personage, or it localizes romantic stories in some definite spot"* (Delehaye, *1907*)

Berdasarkan data di atas, Delehaye berpendapat bahwa legenda itu merujuk pada peristiwa-peristiwa khayalan yang terjadi pada tokoh yang pernah hidup pada dunia nyata. Terkadang cerita-cerita dalam legenda berhubungan dengan cerita romantis di suatu tempat tertentu.

> *"An essential difference between the legends of heroes and mythology proper, between the myths of the gods and those of the heroes, which are often entwined with them or at least border upon them, consists in this: that the latter prove to be, whether more or less, interwoven with*

> *history, with the events, not of a primeval time lies outside of time, but with historical time."* (Kerenyi, 1959)

Ada beberapa kriteria yang menjadi dasar timbulnya perbedaan antara mitos dan legenda. Kriteria tersebut dapat ditemukan dari pengertian dan pernyataan yang telah dikemukakan. Kriteria pertama adalah tokoh; legenda ditokohi oleh manusia biasa sedangkan mitos ditokohi oleh dewa-dewa atau makhluk setengah dewa. Kriteria yang kedua adalah lokasi terjadinya peristiwa; legenda terjadi di dunia yang kita kenal tetapi mitos mengambil tempat di dunia rekaan yang tidak nyata. Kriteria selanjutnya adalah fokus. Mitos yang lebih menitikberatkan pada ritual, legenda lebih memperhatikan kejadian-kejadian tertentu. Yang terakhir adalah waktu, artinya waktu terjadinya legenda tidak begitu lampau – masih termasuk dalam sejarah manusia, sedangkan mitos terjadi di masa yang sangat lampau.

Sebelum ditemukannya mesin percetakan, cerita diteruskan dari mulut ke mulut. Seorang pencerita menyampaikan cerita yang telah ia dengar dari pencerita sebelumnya yang mungkin, walaupun sebenarnya lebih tidak mungkin, telah menyaksikan "cerita" tersebut benar-benar terjadi. Legenda dibedakan dari sejarah berdasarkan fakta bahwa legenda menggunakan susunan yang mengungkapkan definisi moral dari berbagai kejadian, memberikan nilai yang menempatkan legenda di atas kehidupan manusia yang rata-rata terbatas dan terjadi berulang-ulang, dan memberikan keseragaman. Hal-hal tesebut yang membuat legenda layak untuk diteruskan atau diceritakan dari generasi ke generasi.

Legenda memang berbeda dari mitos namun perbedaan-perbedaan tersebut tidak lantas membuat legenda tidak berhubungan dengan mitologi pada umumnya dan mitos pada khususnya. Seperti telah disinggung sebelumnya, bahwa mitos merupakan prototipe semua jenis naratif, sebagai nenek moyang dan model perkembangan fiksi kemudian. Legenda adalah salah satu cerita atau naratif yang menjadikan mitos sebagai model atau acuan. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya legenda mengambil tema-tema mitologi. Maka daripada itu dapat dikatakan bahwa legenda merupakan bagian dari mitologi.

2.2.2. Epik

Wikipedia menyatakan pada umumnya epik adalah salah satu jenis puisi dan satu bentuk dari banyak karya sastra yang bersifat naratif. Epik menceritakan kehidupan dan karya-karya yang dilakukan oleh seseorang atau kumpulan orang-orang yang memiliki jiwa kepahlawanan atau tokoh-tokoh mitologi ke dalam sebuah naratif yang berkelanjutan. Di Barat dapat ditemukan epik *Iliad, Odyssey, aeneid, Beowulf, Cantar de Mio Cid, Evangeline,* dan *Nibelungenlid*; sedangkan di Timur ada *Epic of Gilgamesh, Mahabharata, Ramayana, Shahnama* dan *epic of King Gesar*; kesemua karya-karya di atas sering disebutkan sebagai contoh dari jenis epik. Susunan dari puisi epik, atau secara umum susunan puisi-puisi yang panjang sudah tidak umum lagi di belahan dunia bagian barat sejak awal abad ke-20. Arti dari istilah epik sendiri sudah berubah. Istilah epik telah berkembang dan merujuk pada karya-karya prosa, film, dan karya-karya sejenis yang digolongkan berdasarkan banyaknya karakter atau tokoh yang terlibat, *setting*, panjangnya

karya tersebut atau panjangnya jangka waktu yang diperlukan. Sebagai hasil dari perubahan pemakaian kata tersebut, banyak karya prosa terdahulu yang tidak disusun atau dimengerti sebagaimana seharusnya epik disebut “epik”.

Pada awalnya epik merupakan cerita legenda yang berbentuk puisi naratif namun penggunanan kata tersebut berkembang. Epik sejak awal abad ke-20 tidak selalu dihubungkan dengan puisi naratif yang panjang. Walaupun telah mengalami perkembangan dalam pemakaian kata tersebut, epik yang penulis maksud di sini adalah puisi epik yang menceritakan karya-karya orang yang berjiwa kepahlawanan atau orang-orang yang bersangkutan dengan mitologi. Dari pengertian itu saja dapat diambil kesimpulan bahwa epik berhubungan dengan mitologi. Dapat dikatakan bahwa epik juga salah satu bagian dari mitologi

2.3. Jenis-Jenis Mitologi

Dari pernyataan bahwa mitologi merupakan kasatuan mitos-mitos dari budaya, atau masyarakat tertentu dapat diasumsikan bahwa pembagian mitos pun dapat didasarkan pada wilayah suatu masyarakat.

2.3.1. Jenis Mitologi Berdasarkan Wilayah

Pada dasarnya mitologi dapat dikategorisasikan berdasarkan wilayah asal usul mitos karena setiap wilayah pasti memiliki mitosnya masing-masing. Dalam penelitian ini hanya Mitologi Yunani, Mitologi Norwegia, dan Mitologi *Celtic* yang akan dibahas mengingat ketiga mitologi ini yang berperan besar dalam menginspirasi J.R.R. Tolkien dalam pembuatan *The Lord of The Rings*.

1. Mitologi Norwegia

Situs Wikipedia mencatat bahwa mitologi Norwegia (bahasa Inggris: "*Norse Mythology*", Norþ: utara) atau Mitologi Skandinavia merupakan kepercayaan masyarakat Eropa utara (negara Norwegia dan sekitarnya) sebelum kedatangan agama Kristen. Kepercayaan dan legenda ini tersebar di negara-negara Eropa utara, termasuk Islandia yang memiliki sumber-sumber mitologi tersebut. Mitologi tersebut merupakan kumpulan kepercayaan kuno orang-orang Eropa utara yang berisi kisah-kisah tentang makhluk supernatural, kosmologi, dan mitos-mitos lainnya yang ditulis berbentuk puisi atau prosa dan terangkum dalam Edda. Mitologi tersebut ditulis sebelum dan setelah kedatangan agama Kristen di Eropa utara. Dalam cerita rakyat Skandinavia, mitologi tersebut masih bertahan, dan di daerah pedesaan, tradisi-tradisi kuno tersebut masih tampak sampai sekarang. Mitologi tersebut juga memberi pengaruh dan inspirasi dalam kesusastraan zaman sekarang.

Mitologi Norwegia dituturkan dari mulut ke mulut dan kini sudah banyak ditinggalkan atau hilang. Pada zaman dulu, kisah-kisah tersebut dikumpulkan dan dicatat oleh sarjana-sarjana Kristiani, terutama dalam Edda dan Heimskringla. Edda yang ditulis berbentuk prosa dan syair, isinya menceritakan tentang karakter Dewa-Dewi dan kisah-kisah mitologi. Beberapa Edda itu ditulis oleh Snorri Sturluson, yang merupakan seorang penyair, sastrawan, dan sarjana Kristiani yang menganggap bahwa Dewa-Dewi Norwegia lebih mirip manusia daripada dianggap sebagai setan. Di samping sumber-sumber tersebut, ada legenda hidup

yang berkembang di masyarakat Skandinavia, misalnya beberapa legenda yang muncul dalam kesusastraan Jerman, dan cerita-cerita mitologi di Deor. Ketika beberapa cerita itu bertahan, para ahli bisa mengungkapkan cerita yang belum ditulis. Sebagai tambahan, ada ratusan tempat di Skandinavia yang dinamai sesuai Dewa-Dewa mereka. Ada beberapa peninggalan yang mengungkapkan kisah-kisah dalam mitologi Norwegia. Peninggalan-peninggalan tersebut berupa lukisan, arca, dan pahatan.

1.1. Kosmologi

Wikipedia mencatat dalam mitologi Norwegia, dikenal adanya sembilan dunia, yang mana sembilan dunia tersebut dihubungkan oleh pohon Yggdrasil. Dalam mitologi Norwegia, pohon Yggdrasil merupakan pusat dunia. Pada cabang-cabang dan akar-akarnya terdapat dunia-dunia yang berbeda, yaitu:

- *Asgard*, dunia para *Aesir* atau golongan Dewa-Dewa tinggi dan yang paling berkuasa. *Asgard* terletak pada cabang *Yggdrasil* di sebelah atas yang dialui oleh Mata air *Urd*.
- *Vanaheim*, dunia para *Vanir* atau golongan Dewa-Dewi kecil. Letaknya berdekatan dengan *Asgard* di lingkungan para Dewa.
- *Alfheim*, dunia para *elf* atau ras Dewa kecil pengatur kesuburan.
- *Midgard*, dunia manusia sebagai dunia makhluk yang tidak abadi
- *Jötunheimr*, dunia para Jotun atau para raksasa
- *Svartálfheim*, dunia para *Svartálfar* (bahasa Inggris: *Swart elfs/elves*) atau *Dökkálfar* (bahasa Inggris: *Dark elfs/elves*) yaitu kaum elf dari kegelapan

- *Niddhavellir,* dunia para *Dwarf* atau orang kerdil. Mereka tinggal di gua-gua atau di bawah tanah sebagai penambang yang mahir dan ahli membuat peralatan dan senjata dari logam
- *Niflheim*, dunia bawah tanah yang dingin, rumah para *Jotun* (raksasa) es, dikuasai oleh *Hel,* saudara perempuan *Loki*
- *Muspell* atau *Muspellheim*, dunia api dan rumah bagi *Surt*, raksasa yang kulitnya berupa lahar dan rambutnya adalah api

1.2. Mahluk Supranatural

Menurut Wikipedia, dalam mitologi Norwegia terdapat tiga golongan makhluk yang lebih berkuasa daripada manusia, yaitu: *Aesir*, *Vanir*, dan *Jotun*. *Aesir* dan *Vanir* merupakan golongan yang sangat dekat, karena merupakan golongan para Dewa. *Aesir* dan *Vanir* bersama-sama menciptakan alam semesta, mengatur kehidupan manusia, meskipun mereka pernah bertarung dengan sesama.

Musuh para *Aesir* dan *Vanir* adalah para *Jotun* atau raksasa (bahasa Inggris kuno: *Eontenas* atau *Entas*). Mereka mirip dengan para *Titan* dan *Gigantes* dalam mitologi Yunani. Kata *Jotun* sering diterjemahkan sebagai raksasa, meskipun kata *troll* atau setan lebih cocok. Para *Jotun* atau raksasa tidak selamanya jahat. *Aesir* sebagai golongan para Dewa berselisih dengan *Jotun*, meskipun para Dewa dan *Jotun* pernah menjalin hubungan dan saling menikah, seperti *Thor* menikah dengan *Járnsaxa*; *Odin* bersaudara dengan *Loki*; *Hel* (setengah Dewi setengah raksasa) bersaudara dengan *Loki*. Dalam mitologi, *Jotun* wanita biasanya tidak

jahat (seperti dalam kisah, *Grid* membantu *Thor*) dan menikahi golongan Dewa (seperti dalam kisah, *Thor* menikahi *Járnsaxa*).

Selain Dewa dan raksasa, mitologi Norwegia juga menyebutkan adanya monster seperti *Jörmungandr* (Si ular laut) dan *Fenrir* (srigala raksasa) yang dapat ditemukan di sekitar *Midgard*. Dua monster tersebut dikatakan sebagai anak buah Loki, Dewa pencari masalah, seorang keturunan *Jotun*. Makhluk mitologi yang lain adalah *Hugin* dan *Munin* (yang berarti “pikiran” dan “ingatan”), dua gagak yang menjaga *Odin*.

1.3. Mahluk dalam Mitologi Norwegia

Dalam mitologi Norwegia ini terdapat banyak tokoh, antara lain: *Ymir*: raksasa pertama , *Ask*: pria pertama, *Embla*: wanita pertama, *Odin*: Dewa pertempuran, kematian, syair, dan ilmu gaib. Penguasa Asgard, *Loki*: Si penipu, tukang pencari masalah. Dia membunuh *Balder* melalui tipu muslihat, *Fenrir*: srigala raksasa buas, tangan kanan *Loki*, yang seperti monster. Akhirnya berhasil diikat oleh rantai yang dibuat para *Dwarf* setelah ia memakan tangan *Tyr* yang berkorban agar *Fenrir* mau diikat. *Jörmungandr*: ular (atau cacing) raksasa, anak buah *Loki.* *Thor*: Dewa petir dan kilat, Dewa perang. *Njord*: Dewa laut. *Idun*: Dewi kemudaan. Ia memiliki buah apel yang dapat membuat hidup abadi.

1.4. Raja-raja dan Para Pahlawan

Snorri Sturluson adalah seorang sarjana Kristiani yang mengumpulkan kisah-kisah epos dan mitos Norwegia. Kesusastraan mitologi berhubungan dengan legenda tentang para raja dan para pahlawan, selayaknya makhluk supernatural. Legenda dan kisah-kisah itu dianggap sebagai cerita asal mula negara mereka. Beberapa legenda dianggap pernah terjadi, dan sarjana-sarjana Skandinavia berusaha menggali sejarahnya melalui mitos dalam kisah kepahlawanan. Epik Beowulf merupakan contoh dari cerita para raja dan pahlawan.

2. Mitologi *Celtic*

Selain memberi informasi tentang mitologi Norwegia, situs Wikipedia pun memberikan keterangan tentang mitologi *Celtic*. Situs tersebut menerangkan bahwa seperti halnya pada Zaman Besi di negara-negara Eropa, masyarakat *Celt* terdahulu memelihara mitologi yang berhubungan dengan banyak dewa dan struktur-struktur keagamaan. Namun ada orang-orang *Celtic* yang memiliki hubungan dekat dengan Roma, seperti *Gauls* dan *Celtiberians*, tidak dapat mempertahankan mitologi yang mereka miliki karena adanya pengaruh Kerajaan Romawi. Kemudian kepercayan mereka pun berubah, mereka memeluk agama Kristen dan mulai meninggalkan bahasa Celtic mereka. Sebaliknya, ada masyarakat Celtic yang menjaga dan memelihara tidak hanya identitas politik mereka tapi juga identitas kebahasaan mereka (seperti suku *Gaels* dan *Brythonic*).

Mereka meneruskan setidaknya sisa-sisa mitologi dari nenek moyang mereka pada Zaman Besi, yang dicatat dalam bentuk tertulis selama abad pertengahan..

Mitologi *Celtic* dibedakan ke dalam beberapa grup besar berdasarkan cabang bahasanya:

1) Kepercayaan *Celtic* Kuno (sebagian besar diketahui melalui sumber arkeologi daripada mitologi dalam bentuk tertulis)
2) Mitologi dalam bahasa *Goidelic*, digambarkan melalui mitologi *Gaelic* (contoh mitologi Skotlandia dan Irlandia)
3) Mitologi *Celtic* yang menyangkut sejarah, dalam bahasa *Brythonic*, digambarkan melalui mitologi *Welsh*

2.1. Mitologi Irlandia dan *Welsh*

Mitologi tertua yang ditemukan pada awal abad pertengahan adalah naskah-naskah dari Irlandia. Naskah-naskah tersebut ditulis oleh orang-orang Kristen, maka dari pada itu tokoh-tokoh dewa yang terdahulu tidak jelas. Mitos dasar muncul dengan cerita perang antara dua suku yang dipercaya berasal dari dewa, *Tuatha Dé Danann* dan *Fomorians*, yang menjadi acuan untuk teks *Cath Maige Tuireadh (the Battle of Mag Tuireadh)*, yang memiliki pengaruh yang sama dengan *Lebor Gabála Érenn (the Book of Invasions*) cerita yang lebih berfokus pada sejarah. *The Tuatha Dé* mewakili kegunaan masyarakat seperti adanya martabat kerajaan, karya-karya hasil keahlian tangan dan perang, sementara *Fomorians* menggambarkan kekacauan dan alam liar.

Dalam Mitologi ini ada tokoh yang disebut Dagda, yaitu dewa tertinggi dalam mitologi Irlandia. Nama ini berarti ‘Dewa yang Baik’,tidak hanya baik moralnya, tapi juga baik dalam segala hal, atau penuh kuasa. *Dagda* adalah sebuah figur bapa dan seorang pelindung bagi suku-suku Irlandia. Dongeng-dongeng Irlandia menggambarkan tokoh *Dagda* sebagai seorang yang kuat, dipersenjatai dengan tombak dan ditemani sebuah ceret. Selain *Dagda* ada juga *Morrigan*, yaitu dewi Irlandia kuno (tiga dewi). Kebanyakan orang mengenalnya sebagai *Morrigan*, tapi jika ia terpisah biasanya ia dikenal sebagai *Nemhain, Macha, dan Badb*. Lúgh/Lug dalam mitologi Celtic digambarkan sebagai dewa yang mengambil rupa seorang anak manusia yang masih muda. Dia selalu dihubungkan dengan cahaya,matahari, dan musim panas. Senjatanya adalah tombak yang dilempar dan selendang. Selain tokoh-tokoh di atas ada pula tokoh-tokoh lainnya seperti dewi Brigid (atau Brigit), anak perempuan Dagda; dewi alam seperti Tailtiu dan Macha; Epona, dewi kuda; dan Ériu. Dewa pria termasuk Goibniu. Dalam mitologi *Welsh* ada dua grup utama, anak-anak *Dôn* dan anak-anak *Llŷr*. Kedua kelompok ini selalu bertengkar, seperti yang dilukiskan dalam *Mabinogion.*

3. Mitologi Yunani

Situs pantheon menyatakan mitologi Yunani sebagai kumpulan cerita atau dongeng-dongeng tradisional yang membahas dewa-dewa, pahlawan-pahlawan, dan ritual yang dilakukan pada masa Yunani kuno. Mitologi Yunani secara umum dimaksudkan untuk menunjukan pada kita, cara atau pola pikir manusia dan keadaan zaman-zaman lampau yang tak tersebutkan. Melalui mitologi ini, kita

dapat menjelajahi mulai dari jalan hidup seorang manusia beradab yang hidup jauh dari alam, sampai pada manusia yang hidup dekat dengan alam; dan sesungguhnya mitos dikatakan menarik jika mitos tersebut dapat membawa kita kembali pada masa di mana dunia masih muda dan orang-orang memiliki hubungan yang kuat dengan tanah, pohon, laut, bunga dan bukit-bukit, berbeda dengan apa yang dapat diri kita rasakan. Ketika cerita-cerita tersebut terbentuk kita mengerti bahwa ada sedikit perbedaan yang dibuat antara dunia nyata dan dunia tidak nyata.

Mitologi ini menceritakan tentang dewa-dewa, seperti *Erebus*, yang adalah kedalaman yang tak dapat diduga, di mana kematian bersemayam dan dua saudara perempuannya, *Nyx*, atau sang malam, dan *Gaea*, sang tanah. Lalu *Hemera* (sang siang) dan *Aether* (udara), *Uranus, Zeus, Rhea,* dan lain-lain.

2.4. Unsur-unsur Intrinsik

Dalam sebuah novel kita mengenal adanya unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang terdapat dalam cerita, dalam hal ini cerita novel yang mendukung cerita dan terdapat dalam cerita tersebut, contoh: tema, latar, plot atau alur, tokoh, gaya bahasa dan lain-lain. Mitologi juga dapat berpengaruh terhadap unsur intrinsik sebuah cerita. Namun tidak semua unsur intrinsik akan penulis bahas dalam sub bab ini. Untuk mendukung pembahasan dalam bab empat, penulis hanya akan membahas dua unsur intrinsik yaitu: tokoh dan plot.

2.4.1. Alur atau Plot

Plot adalah sebuah rangkaian kejadian dan aksi yang disusun. E.M. Forster (Hawthron, 2001:96) menyatakan *a story is a narrative of events arranged in their time-sequence, whereas a plot is a narrative of events with the emphasis falling on casuality*. Hidup memiliki cerita-cerita sendiri sedangkan novel memiliki cerita dan plot. Dari pernyataan tersebut dapat diasumsikan bahwa cerita dan alur tidak dapat dipisahkan, Alur merupakan kumpulan kejadian atau peristiwa dalam sebuah cerita yang disusun sehingga menjadi sebuah rentetan kejadian yang saling terkait dan menimbulkan hubungan sebab akibat. Jadi alur yang baik itu bersifat utuh.

Aristoteles mengatakan bahwa untuk memperoleh keutuhan, sebuah alur atau plot haruslah terdiri dari tahap awal (*beginning*), tahap tengah (*middle*), dan tahap akhir (*end*).

1. **Tahap awal** : biasanya disebut sebagai tahap perkenalan yang pada umumnya berisi sejumlah informasi penting, berkaitan dengan berbagai hal yang akan dikisahkan pada tahap-tahap berikutnya. Tahap ini sering digunakan untuk pengenalan latar dan tokoh-tokoh cerita.
2. **Tahap tengah** : tahap tengah cerita dapat juga disebut sebagai tahap pertikaian. Tahap tengah menampilkan pertentangan atau konflik yang sudah mulai dimunculkan pada tahap sebelumnya, menjadi semakin meningkat dan semakin menegangkan. Konflik yang dikisahkan, seperti yang telah dikemukakan di atas, dapat berupa konflik internal, konflik eksternal, serta konflik atau pertentangan antara tokoh protagonis dengan tokoh antagonis.

Dalam tahap tengah inilah klimaks ditampilkan, yaitu ketika konflik utama telah mencapai titik intensitas tertinggi. Bagian tengah cerita merupakan bagian terpanjang dan terpenting dari karya sastra yang bersangkutan.

3. **Tahap akhir** : tahap akhir sebuah cerita, atau dapat juga disebut sebagai tahap peleraian, menampilkan kejadian tertentu sebagai akibat klimaks. Bagian ini biasanya mengisahkan bagaimana kesudahan cerita atau bagaimanakah akhir sebuah cerita. Dalam teori klasiknya Aristoteles, penyelesaian cerita dibedakan ke dalam dua macam kemungkinan: akhir yang bahagia (*happy ending*) dan akhir yang sedih (*sad ending*).

   Perlu ditegaskan kembali bahwa ketiga tahapan plot di atas saling berkaitan untuk membentuk sebuah kepaduan cerita. Tahap awal cerita membawa pembaca dari pengenalan latar dan tokoh ke tanda-tanda munculnya konflik, tahap tengah menyajikan semakin meningkatnya konflik, pertautan dan kompleksitas konflik untuk akhirnya sampai ke klimaks yang kesemuanya itu merupakan inti cerita, dan tahap akhir membawa kita dari klimaks ke penyelesaian (Adams, 1970:54).

2.4.2. Tokoh

Karakter-karakter yang dimunculkan dari bagian awal hingga akhir alur sebuah cerita merupakan karakter atau tokoh buatan yang diciptakan sang pengarang bukan dengan darah dan daging melainkan dengan menggunakan kata-kata. Biasanya para novelis berusaha menciptakan tokoh buatan yang dapat menghadirkan suasana yang dapat mempengaruhi pembaca seperti yang dapat

dilakukan oleh tokoh-tokoh sungguhan (Krishwanda, 2006: 16). Tokoh yang dihadirkan dapat berupa tokoh manusia atau tokoh hewan.

2.5. Riwayat Pengarang

John Ronald Reuel Tolkien lahir di Afrika Selatan tahun 1892. Ayahnya meninggal tidak lama setelah adiknya lahir. Beberapa tahun kemudian, setelah mereka pindah ke Birmingham, sang ibu meninggal, dan kakak-beradik itu pun dibesarkan oleh imam Gereja Katholik. Prestasi belajar Tolkien biasa-biasa saja, namun bakat kebahasaannya sangat menonjol. Berkat didikan dan disiplin ibunya, Tolkien sudah fasih membaca dan menulis sebelum berumur empat tahun. Ia memahami cara kerja bahasa, dan bahkan menyusun suatu bahasa tersendiri. Ia menekuni kecintaan pada bahasa ini dengan belajar di Oxford dan kemudian mengajar filologi di kampus itu. Ia termasuk salah satu profesor yang paling terhormat di Oxford. Dari kecintaannya akan bahasa itulah ia menjelajahi berbagai mitologi dunia. Ia menulis *LOTR*, katanya, untuk memberi Inggris mitosnya sendiri.

Latar mitos ini adalah Dunia Tengah, sebuah dunia yang direka olehnya, lengkap dengan peta dan bahasanya. *LOTR* adalah kisah epik tentang cincin bertuah yang diwariskan kepada Frodo Baggins, seorang *hobbit* muda, dan bagaimana peranannya dalam sejarah Dunia Tengah. (*Hobbit* adalah makhluk seperti manusia, tingginya sekitar setengah tinggi manusia normal. Mereka biasa tinggal dalam lubang, suka makan, suka berkebun dan suka hadiah.)

Meskipun kebanyakan orang melihat mitos sebagai kisah tentang sesuatu yang tidak benar atau tidak nyata, Tolkien beranggapan sebaliknya. Menurutnya, ada kebenaran yang melampaui diri kita, kebenaran transenden, tentang keindahan, kebenaran, kasih, dsb. Meskipun kebenaran itu tidak terlihat, bukan berarti ia tidak nyata. Melalui bahasa mitoslah kita dapat mengungkapkan kebenaran ini. Pandangan Tolkien tentang mitos ini sangat menolong C.S. Lewis untuk kembali mempercayai Kekristenan. Semua mitos lain di dunia, kata Tolkien, adalah campuran antara kebenaran dan kesalahan. Kebenaran – karena mitos itu ditulis oleh orang-orang yang diciptakan oleh dan bagi Tuhan; kesalahan – karena mitos itu ditulis oleh mereka yang telah kehilangan kemuliaan Tuhan. Namun, Alkitab adalah satu-satunya mitos yang benar. Alkitablah catatan kebenaran yang sejati, sedangkan semua mitos lain hanya menyalinnya. Tolkien juga sangat menghargai persahabatan. Hal ini tampak jelas baik dalam karyanya maupun dalam kehidupannya. Dalam *LOTR*, kita dapat melihat persahabatan antara Frodo dan Sam serta Frodo dan Aragorn. Dalam kehidupannya, ia bersahabat erat dengan C.S. Lewis. Persahabatan adalah karunia. Persahabatan berlangsung sewaktu dua orang bertemu dan memiliki perspektif, pengalaman, pengertian, “kekayaan” atau beban yang sama. Dan persahabatan seperti ini patut dihargai. Tolkien dan Lewis jelas menghargai persahabatan mereka. Tolkien menulis, “Saya banyak mendapatkan berkat dari persahabatan dengan Lewis. Selain mendatangkan kegembiraan dan penghiburan, saya juga dikuatkan karena berhubungan dengan seorang pria yang jujur, berani, cerdas – seorang sarjana, penyair dan sekaligus filsuf – dan yang akhirnya, setelah bergumul sekian lama, menjadi orang yang

mengasihi Tuhan kita.”

Tolkien melihat dirinya seperti *hobbit*, kecuali tinggi badannya. Ia suka makan, suka berkebun dan berjalan-jalan di desa. Ia juga suka mengisap pipa, suka cerita, suka berteman. Ia mencintai keluarganya, dan lebih senang tinggal di rumah daripada bepergian. Ia suka bercanda, ramah dan murah hati. Ia tidak bertekad untuk mengubah dunia, namun ia bertekad untuk menjalani kehidupan yang telah Tuhan berikan ini dalam ketaatan. Ia percaya bahwa keluarga, rumah dan pekerjaan adalah jantung kehidupan kita. Pekerjaan berarti semua yang dilakukannya, bukan hanya yang mendatangkan penghasilan. Ia biasa makan tiga kali sehari dan minum teh bersama keluarganya. Baginya, keluarga, rumah dan pekerjaan adalah hal-hal saleh yang lebih menyenangkan hati Tuhan daripada “perbuatan baik” lainnya. Menikah dengan Edith Bratt, ia dikaruniai empat anak – John, Michael, Christopher, and Priscilla. Joseph Pearce dalam bukunya, *Tolkien: Man and Myth*, menulis, "Cukup beralasan untuk menduga bahwa seandainya Tolkien tidak dikaruniai anak, ia tidak akan menulis *The Hobbit* atau *LOTR*." Selama menulis *LOTR*, Tolkien biasa mengirimkan bab-bab yang telah rampung kepada anaknya, Christopher. *LOTR* berakhir di rumah *hobbit*. Sebagian orang menganggapnya sebagai antiklimaks mengingat luasnya cakupan epik tersebut. Namun hal ini hanya menegaskan bahwa, bagi Tolkien, semua peperangan, heroisme dan perbuatan yang penuh keberanian tidaklah seberharga apa yang berlangsung dalam keseharian kita yang bersahaja. Hidup Tolkien juga penuh akan visi masa depan. Bukan visi tentang apa yang akan dilakukannya bagi Tuhan, melainkan visi tentang apa yang Tuhan sediakan baginya. Pikirannya

terarah pada apa yang oleh Calvin disebut sebagai “meditasi tentang kehidupan yang akan datang”. Ia sadar dan yakin sepenuhnya bahwa “Semua penderitaan yang kita alami sekarang... tidak dapat dibandingkan sama sekali dengan kemuliaan yang akan dinyatakan kepada kita.” Fakta bahwa kita merindukan sesuatu yang lebih baik, menurutnya, membuktikan bahwa memang ada hal yang lebih baik yang disediakan bagi kita. Ia menulis pada seorang teman: “Kita lahir pada zaman kegelapan yang tidak ramah pada kita. Namun inilah penghiburan kita: kalau tidak demikian kita tidak akan tahu... apa yang kita kasihi. Saya bayangkan, ikan yang di luar air adalah satu-satunya ikan yang mendapatkan firasat tentang air.” Orang Kristen adalah ikan yang di luar air, hidup di luar lingkungan yang semestinya bagi dia. Kita adalah pengembara, orang asing, orang buangan, yang akan segera pulang. Tolkien sendiri pulang ke rumah Bapanya pada 2 September 1973.