BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Mitologi merupakan istilah yang berarti ilmu yang menjelaskan tentang mitos. Mitos pada umumnya menceritakan tentang terjadinya alam semesta, dunia, bentuk khas binatang *(monster)*, bentuk topografi, petualangan para dewa, kisah percintaan, dan sebagainya yang diceritakan pada masa lampau. Setiap kebudayaan atau negara sekalipun pasti memiliki suatu mitologi tersendiri, bahkan tidak hanya satu. Beberapa mitologi yang terkenal antara lain: mitologi Yunani *(Greek mythology)*, mitologi Romawi (*Roman mythology*), mitologi Mesir *(Egyptian mythology)*, mitologi Jepang (*Japanese mythology*), dan mitologi Nordik *(Norse mythology)*.

Mitos, cerita rakyat, legenda, dan fabel seringkali tidak dapat dibedakan. Mitologi pada pada dasarnya serupa dengan legenda. Keduanya dianggap benar-benar ada oleh penceritanya ataupun sumbernya. Perbedaannya terletak pada mitologi yang lebih menceritakan tentang para dewa atau tentang asal mula kehidupan. Cerita dalam mitologi tersebut pun dianggap sebagai suatu kepercayaan.

Mitologi umumnya mengajarkan tentang pesan yang baik dan jahat. Pesan itu diharapkan bisa diterapkan oleh penerima pesan. Mitologi dalam sebuah kebudayaan sangat luas aspeknya. Mitologi pun dijadikan pembelajaran yang penting bagi suatu bangsa karena memiliki cerita dan pesan yang menarik (Kathleen N. Daly, 2001).

Salah satu mitologi yang terkenal di dunia adalah mitologi Nordik *(Norse myhology)*. Mitologi ini berasal dari bangsa Skandinavia, yaitu bangsa yang mendiami daerah Eropa bagian utara. Bangsa ini terdiri dari bangsa Norwegia, Denmark, Swedia, dan juga sebagian dari daerah Jerman dan Islandia. Bangsa Skandinavia sering disebut juga dengan '*Norseman'* atau '*Northman'* yang berarti orang utara. Bangsa Skandinavia adalah pelaut dan bajak laut yang hebat pada zaman dahulu. Mereka juga dikenal sebagai bangsa Viking. Mereka sangat menyukai cerita, cerdas, dan memiliki kinerja yang baik. Hal tersebut dapat dilihat dari peninggalan-peninggalan kuno mereka seperti ukiran, senjata, dan peralatan (Kathleen N. Daly, 2001).

Pengaruh mitologi Nordik dalam kehidupan zaman modern sangat besar. Nama-nama hari dalam Bahasa Inggris diambil dari nama-nama dewa dan dewi mitologi Nordik. Pengaruh dalam bidang kesusastraan dan literatur pun sangat kuat. Hal itu bisa dilihat dari karya-karya seperti novel dan komik. Contohnya, trilogi fantasi tinggi terkenal 'The Lord of The Rings' karangan J.R.R. Tolkien. Kata-kata seperti 'Odin', 'Thor'

atau ‘ragnarok’ sudah tak asing lagi terutama bagi penikmat hiburan fiksi. Cerita, karakter, dan lingkungan dalam film dan *game* pun banyak yang mengadopsi mitologi ini. Masih banyak lagi objek dari mitologi yang dipakai dan sebagian ditranslasikan sehingga merupakan salah satu unsur populer bagi masyarakat.

Pemahaman terhadap mitologi dapat mengungkapkan cara orang-orang zaman dahulu menyembah Tuhan atau cara mereka berinteraksi dengan kepercayaan mereka. Selain itu, mitologi dapat mengungkapkan peradaban, interpretasi tentang kelahiran alam semesta, dan ramalan berbagai masa kehidupan. Mitologi bahkan merupakan sebagian dari sejarah suatu peradaban kuno (John Lindow, 2001). Mitologi juga dapat dipelajari untuk melihat eksistensi suatu kebudayaan untuk kemudian dibandingkan dengan kebudayaan sendiri (Mortensen & Crowell, 1913).

Pemahaman terhadap mitologi Nordik di Indonesia masih kurang jika dibandingkan dengan pemahaman terhadap mitologi lain seperti mitologi Yunani. Hal tersebut disebabkan oleh informasi tentang mitologi ini yang masih sulit didapat di Indonesia. Oleh karena itu, adanya suatu media informasi tentang mitologi Nordik dibutuhkan. Media informasi tentang mitologi ini harus interaktif dan menghibur agar menarik untuk dipelajari oleh penerima informasi. *Board games* merupakan media yang potensial untuk memberikan informasi secara

interaktif melalui aplikasi permainannya. Namun, masih sedikit *board games* yang mengangkat tema mitologi, terutama mitologi Nordik. Adanya media informasi mitologi Nordik berupa *board games* diharapkan dapat mengakomodasi mitologi tersebut secara keseluruhan. Adanya media ini juga ditujukan untuk mengapresiasi karya besar nenek moyang sehingga tidak punah termakan usia.

1.2. Identifikasi Masalah

Ada Beberapa permasalahan yang ditemukan berdasarkan uraian di atas yaitu:

- Masih kurangnya pemahaman tentang mitologi Nordik pada masyarakat di Indonesia, khususnya masyarakat Bandung.
- Kebutuhan akan suatu media yang bisa menginformasikan mitologi Nordik.
- Masih sedikitnya *board games* tentang mitologi terutama mitologi Nordik.

1.3. Rumusan Masalah

Masalah utama yang dapat dirumuskan berdasarkan beberapa permasalah di atas adalah:

"Bagaimana merancang media informasi dalam bentuk *board games* yang mampu menyajikan interaksi dari mitologi Nordik?"

1.4. Tujuan Perencanaan

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat media informasi dalam bentuk *board games* yang bertemakan mitologi Nordik yang mampu berinteraksi dan menyajikan informasi secara menarik.

1.5. Manfaat Perancangan

Adapun tujuan perancangan ini adalah :

- Menjadi suatu media informasi bermain yang menghibur;
- Menjadi suatu permainan yang bersifat sosial sehingga keluarga atau kelompok bisa duduk bersama dan bermain;
- Merangsang kreatif dan imajinasi anak melalui dunia fantasi;
- Memberikan pelajaran disiplin secara sederhana terhadap pemain melalui permainan;
- Memberikan pengetahuan, terutama tentang mitologi Nordik yang merupakan salah satu unsur fiksi yang populer; dan
- Mengapresiasi karya-karya pujangga nenek moyang dari peradaban kuno