BAB II

MITOLOGI NORDIK DAN *BOARD GAMES*

2.1. Mitologi Nordik

Definisi mitologi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) adalah ilmu tentang bentuk sastra yang mengandung cerita dan dongeng suci mengenai kehidupan dewa dan makhluk halus di suatu kebudayaan. Mitologi Nordik (*Norse mythology)* merupakan kepercayan dan legenda dari Eropa Utara yang ada sebelum agama Kristen masuk. Kepercayaan dan legenda ini berasal dari bangsa Skandinavia. Orang-orang Skandinavia yang paling dikenal kemungkinan adalah orang-orang Viking atau para petualang dan bajak laut dari Norwegia. Mitologi ini sangat terkenal kemungkinan disebakan oleh para pelaut Viking yang menyebarkan ceritanya.

Menurut Kathlen N. Dally (Seperti yang direvisi Marian Rengel, 2001) "Mitologi Nordik ini merupakan kumpulan dari kepercayaan kuno orang-orang Eropa Utara. Mitologi ini berisi kisah-kisah tentang makhluk supernatural, kosmologi, dan mitos-mitosnya yang terangkum di dalam literatur-literatur kuno yang disebut ‘Edda’ "(h.7). Literatur tersebut dapat berbentuk sajak, prosa, dan puisi. Mitologi juga berkembang dalam bentuk dongeng turun-temurun.

Orang-orang zaman dahulu banyak yang menganut paganisme, yaitu aliran kepercayaan yang memuja dewa-dewa alam. Para dewa ini

dianggap sebagai pencipta alam semesta dan manusia. Hal serupa terjadi pada bangsa di Eropa Utara. Namun, campur tangan para sejarawan Kristen di abad pertengahan mengakibatkan banyaknya perubahan terhadap kebudayaan dan cara pemujaan mereka. Paganisme umumnya melibatkan persembahan berupa makhluk hidup, bahkan manusia. Hal ini tentu saja sangat bertentangan dengan kebudayaan agama modern. Sebagai akibatnya, banyak juga mitologi dan legenda mereka yang hilang dan tidak tercatat. Beberapa tidak dapat dipastikan lagi keasliannya. Alasan ini juga yang mengakibatkan dibuatnya puisi dan prosa Edda yang menceritakan mitologi ini.

Kathleen N. Dally (seperti direvisi Marian Rengel, 2001) menjelaskan sumber-sumber utama dari mitologi ini adalah :

- Sajak Skadl pertama (penyair) yang diceritakan secara lisan pada abad-13.
- Sajak atau Poetic Edda. Kumpulan tulisan dari puisi oleh para penyair pada zaman yang berbeda antara abad ke-8 sampai abad ke-13.
- Sajak Edda. Buku yang ditulis oleh Snori Sturlusson yang merupakan pemimpin sarjana sejarawan Islandia pada tahun 1220.
- Gesta Donorum yang ditulis oleh sastrawan Denmark bernama Saxo Grammaticus sekitar tahun 1215.

- Pengamatan sejarah oleh penulis roman, Taxius (abad pertama). Penjelajah dari Arab Ibnu Fadlan (abad ke-10), dan sejarawan Adam dari Bremen, Jerman (abad ke-11).
- Landnamabok (tulisan atau gambar diatas batu, seperti prasasti) yang terletak di islandia sekitar abad ke 13.
- Kumpulan Kisah Islandia abad ke 13. Ada sekitar 700 kisah, tetapi penulisnya tidak jelas diketahui. Ini merupakan kepercayaan para raja dan uskup sebelum Kristen masuk ke daerah tersebut.

2.1.1. Dunia dalam Mitologi Nordik

John Lindow (2001) menjelaskan "dalam mitologi Nordik terdapat sembilan dunia. Kesembilan dunia tersebut dihubungkan melalui pohon yang disebut Yggdrasil, seperti yang tertulis dalam Sajak Voluspa di bait ke 19" (h.188). Kesembilan dunia itu adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1. Yggdrasill
Sumber :
http://www.holistix.org/person/mz/yggdrasill/0_yggdrasil.jpg
(11/04/2011)

- **Asgard**

  Asgard adalah dunia para Aesir atau golongan dewa-dewa tinggi dan yang paling berkuasa. Asgard terletak pada cabang tertinggi pada Yggdrasil. Para dewa dan dewi memiliki rumah yang mewah yang disebut halls. Asgard dikelilingi dinding yang kuat menyerupai benteng yang dibangun oleh para raksasa. Terdapat lapangan hijau bernama Idavoll di tengah bangunan Asgard. Asgard memiliki tiga belas halls, di antaranya adalah ruangan utama tempat pertemuan para dewa yaitu Gladsheim; Bilskirnir, aula Thor; Fensalir, milik Frigg; Breidablik, tempat tinggal Balder dan istrinya Nanna; Himinbjorg, tempat tinggal

Heimdall; Glitnir, milik Forseti; Sessrumnir, ruang khusus Freya; dan Valhalla, aula Odin.



Gambar 2.2 Asgard
Sumber :
http://i.annihil.us/u/prod/marvel//universe3zx/images/thumb/7/73/Asgard_main.jpg/406px-Asgard_main.jpg (11/04/2011)

- **Vanaheim**

  Vanaheim adalah dunia para Vanir yang terletak berdekatan dengan Asgard. Vanir merupakan dewa-dewi yang mengatur kesuburan dan perdamaian dunia, berbeda dari para dewa Aesir yang lebih menyukai perang. Oleh karena itu, dewa-dewi Vanir dan Aesir saling bermusuhan.

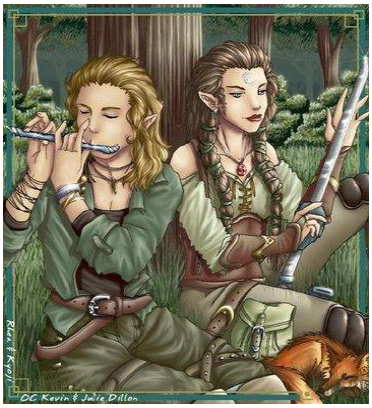
  Para Aesir dan Vanir diceritakan pernah berdamai. Kedua belah pihak saling bertukar sandera sebagai syaratnya. Para Aesir menyerahkan Mimir dan Hoenir; para Vanir menyerahkan Njord, Freyr, dan Freyja. Ketiga Vanir ini kemudian menjadi terkenal di kalangan Aesir, berbeda dengan keadaan Hoenir dan Mimir.



Gambar 2.3. Vanaheim
Sumber : http://www.holistix.org/person/mz/yggdrasill/5_vanaheim.jpg
(11/04/2011)

- **Alfheim**

  Alfheim merupakan dunia para Elves/Ljossalfar atau para peri yang mengatur kesuburan. Dunia ini terletak paling atas dari pohon Yggdrasil bersama Asgard dan Vanaheim. Alfheim diberikan oleh Dewa Freya kepada para Elves sebagai hadiah ketika dia pertama kali mencabut giginya. Dewa ini berhubungan langsung dengan mereka. Hal tersebut diceritakan dalam puisi Grimnismal, bagian dari sajak Edda.



Gambar 2.4. Alfheim.
http://3.bp.blogspot.com/_Szgsksd_uvA/ScHFEbzyvgI/
AAAAAAAAA68/9BUkfgcSpsE/s400/elfo05.jpg
(11/04/2011)

- **Midgard**

  Midgard/Middle Earth adalah dunia manusia atau dunia bagi makhluk yang tidak abadi. Midgard dibentuk dari tubuh raksasa Ymir yang tewas. Dunia ini terletak di tengah Yggdrasil. Midgard terhubung langsung ke Asgard melalui jembatan pelangi yang bernama Bilfrost. Bifrost dijaga oleh Dewa Heimdall. Manusia pertama yang tinggal di Midgard adalah Ask dan Embla. Salah satu dari tiga akar suci Yggdrasil terletak di sini.



Gambar 2.5. Midgard
Sumber : http://www.holistix.org/person/mz/yggdrasill/3_midgard.jpg (14/04/2011)

- **Jotunheim**

  Jotunheim adalah dunia para Jotun atau kaum raksasa es. Ada yang menyebutkan bahwa dunia ini mengelilingi Midgard. Namun, ada juga yang mengatakan bahwa dunia raksasa es ini hanyalah berupa satu tempat seperti Asgard. Dunia ini terdiri dari pegunungan-pergunungan es. Salah

satu akar suci Yggdrassil terletak di sini. Thor sering datang ke sini untuk bertempur melawan para raksasa.



Gambar 2.6 Jotunheim
Sumber : http://images.wikia.com/marveldatabase/images/a/a0/Location_Jotunheim_Earth-616.jpg (14/04/2011)

- **Svartalfheim**

  Jika para Elves yang baik tinggal di Alfheim, maka para Elves yang jahat *(Svartalfar)* tinggal di Svartalfheim. Dunia ini terletak di bawah akar pohon Yggdrasil dan sering disebut dengan 'Dark Alfheim'.



Gambar 2.7. Svartalheim
Sumber : http://images.wikia.com/marveldatabase/images/b/b7/Svartalfheim.jpg (14/04/2011)

- **Nidhavellir**

  Nidhavellir merupakan dunia para Dwarf atau kurcaci. Mereka tinggal di gua-gua atau di bawah tanah sebagai penambang yang mahir dan ahli membuat peralatan dan senjata dari logam sihir untuk para dewa.



Gambar 2.8. Nidhavellir
Sumber : http://www.aucoeurdelaplanete.com/Mythologie/Nain Nivadellir/Nivadellir.jpg (11/04/2011)

- **Niflheim**

  Niflheim adalah dunia bawah tanah yang dingin, berkabut, dan selalu gelap. Dunia ini dipimpin oleh putri Loki yaitu dewi Hel. Tempat ini juga merupakan kediaman Naga Nidhogg dan berbagai macam makhluk reptil lainnya. Para dewa mendorong tempat ini jauh di dasar Yggdrasil ketika Midgard dibuat agar bumi itu tidak dingin. Tempat ini juga merupakan tempat terakhir ketika manusia dan para dewa mati. Mereka tidak bisa kembali lagi.



Gambar 2.9. Niflheim
Sumber : http://www.niflheim.com/images/corp2881.jpg
(17/04/2011)

- **Muspellheim**

  Muspellheim adalah dunia api. Panas dari Muspellheim dan dingin es dari Niflheim membawa keadaan yang seimbang untuk dunia. Muspellheim merupakan tempat raksasa api bernama Surt, raksasa yang berkulit lahar dan berambut api. Surt keluar dari Muspellheim, meledakan langit, dan membakar habis dunia ketka terjadi Ragnarok atau akhir dunia.



Gambar 2.10. Muspellheim
Sumber :
http://www.cybersamurai.net/images/Cybersamurai/Gods/Vikings/sMuspellheim.jpg
(14/04/2011)

2.1.2. Makhluk-Makhluk Mitologi Nordik

Menurut Karl Mortensen (1913) Ada tiga golongan dalam mitologi Nordik yang lebih berkuasa daripada manusia yaitu Aesir, Vanir, dan Jotun. Aesir dan Vanir merupakan golongan dewa (h.95). Aesir dan Vanir bersama-sama menciptakan alam semesta dan mengatur kehidupan manusia, meskipun mereka pernah saling bertarung. Keduanya berlawanan karena golongan Aesir lebih menyukai peperangan, sedangkan Vanir menyukai perdamaian.

Musuh Aesir dan Vanir adalah Jotun (dalam bahasa Inggris kuno disebut '*Eontenas'* atau '*Entas'*). Kata *'Jotun'* sering diterjemahkan sebagai raksasa. Jotun atau raksasa tidak selamanya jahat. Para dewa pun ada yang menikah dengan Jotun. Selain ketiga golongan tersebut, juga terdapat peri dan kurcaci dalam mitologi Nordik.

Berikut ini adalah dewa-dewi atau makhluk Nordik menurut Karl Mortensen (1913) yang terbagi dalam golongan Aesir, Vanir, Jotun, Dwarves dan Elves :

2.1.2.1. Golongan Aesir

Aesir adalah dewi-dewa tertinggi yang tinggal di Asgard yang dipimpin oleh Odin. Dewa-dewa yang lainnya antara lain Balder, dewa yang paling dicintai karena keindahannya; Bragi, dewa puisi; Forseti, dewa

keadilan. Frey, dewa yang mengatur kesuburan; Heimdall, dewa penjaga Bifrost; Thor, dewa petir. Tyr, dewa langit yang pemberani; Ull, dewa musim dingin. Vali, dewa penuntut balas dendam; dan Vidar, dewa yang tenang.

Asynior atau juga disebut Asynjur adalah sebutan bagi dewi-dewi Aesir. Tidak banyak informasi untuk mereka kecuali Freyja, dewi Vanir yang diangkat menjadi Aesir; Frigg istri Odin; Idun, dewi pemilik apel awet muda; dan dewi berambut emas bernama Sif yang merupakan istri Thor. Berikut ini beberapa penjelasan dari para Aesir:

- **Odin**

  Odin adalah penguasa dunia dan pemimpin para Aesir. Odin merupakan anak dari raksasa Bor dan Bestla. Selain Valhalla, Odin juga mempunyai aula lain yang disebut dengan ‘Valaskialf’. Aula tersebut beratapkan perak murni. Terdapat tahtanya yang disebut ‘Hlidskialf’, tempat ia bisa melihat seluruh dunia. Tombaknya bernama Gungnir sedangkan cincinnya bernama Draupner (Cincin Kekuatan) yang dibuat oleh kurcaci kembar, Brokk dan Eiti. Odin memiliki dua serigala yang bernama Freki dan Geri. Dua gagak, Huginn (Pikiran) dan Muninn (Ingatan),

bertugas membawa berita dari seluruh dunia untuknya.



Gambar 2.11. Odin
Sumber :
http://www.educa.madrid.org/web/ies.mariaguerrero.colladovillalba/tic_web/tic_06-07/mitos_nordicos/imagenes/odin.jpg
(19/04/2011)

- **Thor**

  Thor merupakan anak Odin melalui hubungannya dengan jotun wanita, Fjorgyn atau Hlodyn (dewi bumi). Wilayah kekuasaannya bernama Thrudvangar dengan 540 apartemen. Thor memiliki aula tempat tinggal yang disebut ‘Bilskirnir’. Thor memiliki kereta yang ditarik oleh dua kambing, Tanngniost dan Tanngrisnir. Thor punya senjata khusus berupa palu buatan kurcaci kembar Brokk dan Eiti yang bernama Mjolnir. Setiap kali Thor melemparkannya ke musuh-musuhnya, palu tersebut selalu kembali ke tangannya. Ini disebabkan karena Thor memakai sarung tangan

besi ajaib Jarngreipr. Selain itu, Thor juga mempunyai Megingjarpar yang bisa membuat dia menjadi tidak terlihat. Thor sangat suka pergi ke Jotunheim untuk bertempur.



Gambar 2.12. Thor
Sumber :
http://2.bp.blogspot.com/_N0ZasK6o_Q TLBW2O8T0EI/AAAAAAAAAA4/2W1QbGv9QeU/s1600/405px-Thor.jpg (14/04/2011)

- **Tyr**

  Tyr adalah dewa langit. Tyr merupakan dewa yang paling berani di antara dewa-dewa lainnya. Dia juga sangat terkenal dengan keadilannya. Tyr adalah saudara Thor dan anak dari Odin. Sumber lain mengatakan bahwa Tyr adalah anak dari Jotun bernama Ymir. Salah satu cerita keberaniannya adalah ketika dia dengan berani mengikat serigala Fenrir yang tumbuh cepat dan dapat menimbulkan bencana. Usahanya tersebut membuat ia kehilangan

salah satu tangannya. Oleh karena itu, Tyr disebut dengan ‘Dewa Bertangan Satu’.



Gambar 2.13. Tyr

Sumber : http://www.holynationofodin.org/education/images/TyrTheVictor.gif (14/04/2011)

- **Heimdall**

  Heimdall disebut juga ‘Dewa Cahaya’. Dia adalah anak dari Nine Waves (Sembilan Raksasa). Dia memiliki sembilan ibu yang terlahir secara misterius. Heimdall memiliki paras yang tampan dengan senyum yang mempesona dan tubuh yang tinggi. Dia adalah penjaga jembatan pelangi Bilfrost yang merupakan penghubung dari Asgard ke Midgard. Dia tinggal di benteng-benteng paling ujung di Asgard bernama Himinbjorg. Dia memiliki tanduk yang indah bernama Gjallarhorn. Teriakannya bisa terdengar di seluruh sembilan dunia. Dia meniup Gjallahornya ketika ragnarok tiba. Dia memiliki pedang bernama Hofund.

Dia juga memilki kemampuan penglihatan dan pendengaran yang super. Oleh karena itu, tidak jarang tipu muslihat dari Loki ketahuan oleh Heimdall. Mereka sangat bermusuhan. Mereka membunuh satu sama lain ketika terjadi Ragnarok.



Gambar 2.14. Heimdall
Sumber : http://www.clanrealm.net/Nord/Pantheon/Heimdall.gif (19/04/2011)

- **Loki**

Loki sebenarnya bukanlah keturunan dewa. Dia adalah anak dari Jotun Farbauti dan Jotun Laufey atau Nal. Dia dianggap Odin sebagai putranya sendiri. Oleh karena itu, banyak dewa yang tidak berani dengan dia meski mereka telah ditipunya. Loki juga merupakan ayah dari Hel (pemimpin Niflheim), ular raksasa Jormungandr yang mengelilingi Midgard, dan serigala Fenrir. Loki mempunyai sifat yang jahat dan sangat cerdik untuk menipu. Namun, tidak jarang dia

memberikan nasehat untuk para dewa di Asgard. Dia tampan dan sangat menghibur. Dia memiliki kemampuan dapat berubah dalam bentuk apapun untuk memuluskan sifat jahatnya. Dia bahkan dapat merubah jenis kelamin. Loki memimpin para Jotun untuk bertempur melawan dewa-dewa Asgard ketika terjadi Ragnarok, meskipun ia banyak bersahabat dengan mereka.



Gambar 2.15. Loki
Sumber :
http://electricka.com/etaf/muses/mythology/understanding_myth_and_mythology/the_essential_nature_of_myth/multimedia/loki.jpg
(16/04/2011)

Selain Dewa-dewa yang dijelaskan di atas, yang termasuk dewa-dewa Aesir adalah Frigg, Vili, Ve, Ull, Bragi, Forseti, Vidar, Grimmar, Balder, Hod, Vali, Hermod, Mirmir, Magni, dan Modi.

2.1.2.2. Golongan Vanir

Vanir adalah ras dewa-dewi selain Aesir. Vanir lebih berhubungan dengan kesuburan dan kemakmuran. Mereka tinggal di Vanaheim. Vanir dan Aesir adalah musuh satu sama lain karena mereka memiliki perbedaan yang mencolok. Vanir bisa dikatakan sebagai perwujudan cahaya, sedangkan Aesir lebih suram dan gelap (lebih menyukai perperangan). Sangat sedikit informasi yang diketahui mengenai Vanir, kecuali mengenai Njord, Freyr, dan Freyja sendiri. Vanir kemungkinan lebih terkenal di Swedia karena banyak tempat pemujaan mereka ditemukan di sana. Perbedaan lain yang mencolok antara Vanir dan Aesir adalah bahwa Vanir memberlakukan praktek inses. Hal ini bisa diketahui dari Njord dan saudarinya yang tidak dikenal (kemungkinan saudarinya itu adalah Nerthus, salah satu dewi Jerman) yang merupakan suami-istri. Begitu pula anak kembar mereka berdua, Freyr dan Freyja, juga merupakan suami-istri. Namun, ketika Vanir tiba di Asgard, mereka bisa menemukan pasangan lain untuk mereka dari kalangan Aesir.

Berikut ini penjelasan mengenai dewa-dewi Vanir :

- **Frey**

Frey adalah dewa cahaya, matahari, hujan, pertanian, kesuburan dan kemakmuran. Frey memliki nama lain yaitu Yngvi atau Yngvi-Freyr. Frey memiliki hewan peliharaan keramat yang berupa babi hutan berbulu emas yaitu Gullinbursti. Hewan itu berguna untuk menarik keretanya yang dibuat oleh Dwarf kembar bernama Brokk dan Eiti. Frey juga mempunyai kuda benama Blodughofi. Frey memiliki kapal yang dapat dilipat, buatan Dwarves Sons of Ivaldi, Kapal ini dapat mengecil sehingga muat masuk ke kantung ketika Freyr sedang tidak menggunakannya. Frey menjadi pemimpin para Elves di Alfheim.



Gambar 2.16. Freyr

Sumber : http://www.hurstwic.org/history/articles/mythology/myths/pix/freyr.jpg (14/04/2011)

- **Freyja**

  Dewi cinta, kecantikan, dan kesuburan. Freyja adalah seorang Vanir yang kemudian menjadi seorang dewi utama Aesir. Penjelasan mengenai Freyja terkadang tercampur dengan penjelasan mengenai Frigg, istri Odin, karena nama mereka berdua sama-sama berarti *Lady*. Freyja digambarkan luar biasa cantik, berambut pirang, dan bermata biru. Freyja menikah dengan seorang dewa bernama Od atau Odur dan menjadi ibu dari dua orang anak perempuan, Nossa atau Hnossa dan Gersimi (Permata). Od kemudian secara misterius menghilang dan Freyja pergi ke seluruh penjuru dunia untuk menemukan suaminya itu sambil meneteskan air mata emas. Kejadian itu membuat Freyja tidak pilih-pilih dalam hal percintaan. Selain disebut dewi kesuburan, Frejya disebut sebagai dewi percintaan. Dia telah melakukan hubungan intim terhadap para dewa, manusia, Elf, bahkan Dwarf. Loki menuduh Freyja telah tidur dengan semua dewa yang ada di Asgard dan semua Elf di Alfheim. Loki bahkan menuduh Freyja telah tidur dengan saudaranya sendiri, Freyr, tetapi ia dan Freyr memang suami-istri di kalangan Vanir. Freyja juga sangat dicari-cari oleh kaum raksasa. Dua raksasa, Hrimthurs dan Thrym

ingin menikahi Freyja. Thor membunuh keduanya. Freyja juga sangat menyukai pertempuran dan peperangan. Dia memiliki sebuah kereta yang ditarik oleh dua kucing yang berwarna abu-abu.



Gambar 2.17. Freyja
Sumber : http://s1.subirimagenes.com/otros/1459866freyja.jpg (14/04/2011)

2.1.2.3. Golongan Jotun

Jotun atau raksasa tinggal di Jotunheim. Mereka sangat bermusuhan dengan para Aesir, terutama Thor. Meskipun begitu, tak jarang ada penikahan di antara mereka. Orang-orang Eropa Utara mengatakan bahwa para jotun ini merupakan perwakilah dari ancaman musim dingin, kemandulan, dan kegelapan. Jotun terdiri dari tiga jenis. Jenis yang pertamalah yang merupakan jotun es. Jotun yang tinggal di perbatasan Jotunheim bernama Griotunagardar adalah Hrugnir. Jotun lain

adalah Jotun Thiassi yang tinggal bersama anak perempuannya, Skadi, di pegunungan Thrymheim. Jenis raksasa lainnya adalah Jotun api yang tinggal di Muspellheim. Raksasa api Surt menjadi penguasa di sana. Ada beberapa raksasa perempuan menjadi dewa karena hubungan mereka dengan para dewa. Mereka antara lain adalah Jord, Grid, Gerd, dan Rind. Para raksasa perempuan ini kemudian menjadi Asyniur. Kebanyakan juga dewa-dewa Aesir berasal dari keturunan Jotun. Contohnya, Odin, Thor, Tyr, dan Heimdall. Yang paling mencolok adalah Loki yang kedua orang tuanya adalah Jotun.

2.1.2.4. Golongan Elves

Elf atau Elves terbagi menjadi dua jenis yaitu Elves baik (Light-elves/Ljoss-alfar) dan Elves jahat (Dark-elves/Svart-alfar). Ada juga yang menyebutkan bahwa Dark elves merupakan salah satu jenis dari Dwarves. Elves yang baik tinggal di Alfheim dan Elves yang jahat tinggal di Svaltalfheim. Tidak banyak diceritakan tentang Elves dalam mitologi Nordik. Hanya ada salah satu cerita Freyr yang pertama kali kehilangan giginya sehingga ia memberikan Alfheim kepada mereka. Cerita tentang Elves banyak dikembangkan dalam

cerita dongeng dan novel fantasi seperti ‘The Lord of the Rings’ karya J.R.R. Tolkien.

2.1.3. Cerita Ragnarok

Ragnarok adalah peristiwa berakhirnya dunia dan kekalahan dari para dewa penguasa. Ragnarok merupakan perang akhir antara ras raksasa dan ras dewa karena kebencian yang terjadi semenjak dunia diciptakan. Para dewa golongan Aesir dan Vanir dipimpin oleh Odin dalam pertempuran ini. Sedangkan, para Jotun dan kekuatan jahat lainnya dipimpin oleh Loki (Menurut Karl Mortensen, 1913, h.69). Perang ini terjadi di sebuah padang yang sangat luas bernama Vigrid. Pertempuran ini juga mengakibatkan sebagian besar makhluk hidup tewas dan juga membuat Yggdrasil terbakar sehingga delapan dari sembilan dunia yang ada hancur.

Ketika Ragnarok tiba, Fenrir seekor serigala raksasa terlepas dari belenggu rantai Gleipnir dan siap membalaskan dendamnya akibat dari sebuah tipuan. Jormundgand, seekor ular raksasa penguasa lautan Midgard, bergerak menuju daratan karena panggilan ayahnya yaitu Loki. Jormundgand mengakibatkan beberapa bencana, di antaranya bisa racunnya yang ia keluarkan di setiap hembusan nafasnya meracuni langit dan tanah. Sebuah kapal benama Nafglar akan meluncur di Nilfheim. Kapal ini mengangkut semua penghuni neraka

termasuk seekor anjing raksasa bermata empat dan bertubuh berlumuran darah yaitu Garm. Garm adalah anjing penjaga neraka. Kapal ini dipimpin oleh Loki yang telah bebas, bersama dengan Hel, dan Nidhogg yang terbang ke arena pertempuran untuk memungut mayat. Loki bersumpah untuk membalas dendam atas penderitaannya selama di Niflheim. Para jotun api (Muspel) yang dipimpin oleh Surt di Muspellheim mulai bergerak menuju pertempuran. Surt membawa pedang besarnya yang terbuat dari api dan memancarkan api yang berkobar. Heimdall melihat semua itu dari Asgard. Ia akan membunyikan terompetnya Gjalahorn. Bunyi terompet ini memanggil semua anak Odin dan para dewa lainnya. Delapan ratus orang Einherjar berbaris di Valhalla untuk bergabung dengan para dewa. Semua golongan baik itu Dwarf, Elf, manusia, dan dewa akan menuju padang Vigrid untuk menghadapi perang terakhir.

Perang Terakhir dimulai begitu semua berkumpul di padang besar Vigrid. Surt segera bertempur melawan Freyr yang tidak memiliki senjata. Frey pun langsung terbunuh. Sementara itu dewa perang Tyr, walaupun memiliki sebelah tangan, tapi dia sanggup bertarung dengan anjing neraka Garm. Tyr memenangkan pertempuran ini, tetapi dia akhirnya tewas akibat luka. Thor sendiri akan mencari Jormundgand. Pertempuran Thor dengan Jormundgand berlangsung seru karena akhirnya

Thor berhasil membunuh ular raksasa beracun ini. Namun, nasibnya sama seperti Tyr. Ia tewas akibat racun ular itu.

Loki yang sangat dendam terhadap Heimdall bertarung dengannya pada perang ini. Keduanya akhirnya tewas. Pertarungan lain adalah pertarungan antara Odin dengan serigala raksasa Fenrir. Pertempuran di antara mereka berlangsung siang-malam selama berhari-hari. Odin bersenjatakan Gungnir, sedangkan Fenrir bertaring tajam dan bertenaga kuat. Setelah beberapa hari bertarung, Odin akhirnya kalah di tangan Fenrir. Serigala ini kemudian melahap tubuh Odin dengan mulutnya yang besar. Vidar, anak dari Odin, melihat kejadian ini, Vidar pun segera melawan Fenrir. Dia berhasil merobek-robek rahang Fenrir yang sudah lemah dengan hanya menggunakan kedua tangannya. Fenrir pun tewas. Raksasa api Surt akan membakar pohon Yggdrasil setelah perang berlangsung sekian lama tanpa memperdulikan lawan atau kawan. Surt mulai membakar seluruh dunia dengan pedang apinya dan menghabisi semuanya. Dia membuat dunia ini tenggelam ke lautan. Hanya sedikit makhluk hidup dan dewa yang akan selamat.

2.2. *Board Games*

Board games adalah permainan yang alat-alat atau bagian-bagian permainannya ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan papan. Seperangkat aturan dibuat tergantung dari permainan itu sendiri. *Board games* memiliki berbagai jenis dan gaya. Tema *board games pun* sangat bervariasi. Ada yang tidak memiliki tema yang abstrak seperti catur, hingga yang memiliki tema dan narasi yang spesifik (Eko Nugroho, diakses 2008). Aturan permainannya berkisar dari yang sangat sederhana sampai yang menggambarkan sebuah permainan dengan alur sekenario sangat rinci, misalnya pada permainan Dungeons & Dragons. Sebagian besar permainan ini adalah berdasarkan alur cerita. *Board* atau papannya adalah media yang berfungsi untuk memvisualisasikan alur cerita tersebut. Lamanya waktu yang diperlukan untuk belajar bermain atau menguasai permainan dapat bervariasi tergantung dari tingkat kesulitannya.



Gambar 2.18. Board games Dungeons & Dragon
Sumber : http://www.hurstwic.org/history/articles/mythology/myths/pix/brokk_and_eitri.gif (28/04/2011)

2.2.1. Jenis *Board Games German-Style*

Board games di berbagai negara di Eropa, Amerika, juga Asia (Jepang, Korea, Singapura, dan Malaysia) berkembang dengan sangat pesat. Selama tiga dekade terakhir, Jerman telah menjadi negara pusat penghasil *board games* yang paling terkenal. Jerman bahkan kemudian memunculkan satu genre *board game* tersendiri yang dikenal dengan nama *German-style board game*.

Board games jenis *German-style* pada umumnya mengangkat tema yang sangat menarik serta alur cerita yang kompleks. Permainannya memiliki mekanisme mendetail tetapi mudah diikuti. Pemain lebih memainkan strategi secara logika untuk menang dibandingkan hanya keberuntungan semata. Faktor keberuntungan dalam permainan ini sangat sedikit dan strategi untuk menang lebih dipakai. Tidak ada pemain yang gugur dalam permainan ini (Eko Nugroho, diakses 2011).

2.2.2. Manfaat *Board Games*

Permainan *board game*s memiliki dua fungsi. Fungsi pertama tentunya sebagai media yang menghibur. Fungsi kedua adalah permainan ini bisa menjadi media edukatif yang efisien (Eko Nugroho, Wawancara, 28 Mei 2011).

Board games berjenis *German-style* menuntut para pemain untuk bisa berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain. *Board games* ini bisa dimainkan oleh enam orang sekaligus. Oleh

karena itu, permainan tersebut dapat menjadi suatu media sosial yang menyenangkan.

Permainan *board game*s, terutama yang berjenis *German-style,* sangat mungkin untuk mengangkat tema apapun. Tema edukatif yang diangkat bisa berupa cerita, sejarah, dan sebagainya.

2.2.3. *Target Audience*

Target dari permainan ini adalah remaja berusia 13 tahun ke atas. Imanjinasi dan fantasi anak berusia demikian sudah terbangun. Suatu media diperlukan agar mereka bisa bersosialisasi dengan baik (Syamsu Yusuf, 2007, h.31). Permainan ini diharapan dapat menjadi sebuah media sosial dan sarana komunikasi dengan teman sebayanya.

2.2.3.1. Demografis

- Target Primer : anak-anak dan remaja; laki-laki dan perempuan yang berumur 13-17 tahun. Anak-anak sangat suka berimajinasi pada umur ini dan pembelajaran sosialisasi sederhana diperlukan.

- Target Sekunder : orang dewasa; pria dan wanita berumur 17-50 tahun. Orang dewasa juga bisa bermain untuk menghilangkan penatnya ketika beraktivitas selain untuk mendampingi anak bermain.

2.2.3.2. Psikografis

- Target Primer : remaja yang sangat menyukai cerita fantasi dan masih suka bermain.
- Target Sekunder : seluruh lapisan masyarakat yang membutuhkan hiburan yang menarik tetapi tidak terlalu kekanak-kanakan.

2.2.3.3. Geografis

Target Primer : daerah perkotaan dengan masyarakat yang modern. Target dibatasi sampai di sini karena harga *board games* yang cukup mahal.

2.4. Analisis SWOT

Jonathan Sarwono dan Hary Lubis berpendapat bahwa :

Analisa SWOT terutama dipergunakan untuk menilai dan menilai (revaluasi) suatu hal yang ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan risiko yang timbul. Langkahnya adalah dengan mengoptimalkan segi positif yang mendukung serta meminimalkan segi negatif yang berpotensi menghambat pelaksanaan keputusan perancangan yang telah diambil. (h.18)

Metode ini mengkaji hal atau gagasan yang akan dinilai. sebagai perencanaan strategis yang lebih ditujukan ke evaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek. Penulis membuat analisis ini

untuk melihat perencanaan dari perancangan media permainan *board games*.

Tabel 2.1. Analisis S.W.O.T. Board Games

Kekuatan (*strengths*)
• Bisa dimainkan oleh siapa saja. • Merangsang logika. • Menjadikan interaksi yang cukup sering. • Memiliki manfaat menghibur dan juga menjadi sarana informasi. • Tidak memiliki keterbatasan fasilitas seperti listrik atau tempat.
Kelemahan (*weaknesses*)
• Masih kalah dari permainan yang berbasis teknologi seperti *video games.* • Masih sangat mahal di Indonesia. • Masih terbatasnya sarana informasi atau edukasi tentang permainan ini.
Peluang (*opportunities*)
• Lebih menyenangkan jika dimainkan bersama. • Sangat memungkinkan untuk dimasukkan tema apapun. • Masih sangat mungkin dilakukan pembuatannya tergantung dari permainan seperti apa yang akan dibuat.
Ancaman (*threats*)
• Relatif mahal harganya. • Belum memiliki saluran distribusi. • Anak-anak masih lebih memilih permainan media digital.

Setelah memaparkan *strength, weakness, opportunity, dan threats* maka selanjutnya dijelaskan analisis strategi pe-lem (peluang dan kelemahan), pe-ku (peluang dan kekuatan), a-ku (ancaman dan

kekuatan), dan a-lem (ancaman dan kelemahan). Pemaparannya adalah sebagai berikut:

- Pe-Lem (Peluang dan Kelemahan)

  Langkah strategis yang perlu dilakukan dalam hal ini ialah mencari apa yang harus dilakukan untuk menghilangkan kelemahan untuk meraih peluang. Salah satunya adalah media ini lebih menyengkan jika bisa bermain bersama meskipun masih kalah dengan permainan yang berbasis teknologi. Selain itu Permainan ini masih memungkinkan untuk mengangkat tema apapun kedalamnya.

- Pe-Ku (Peluang dan Kekuatan)

  Langkah Strategis yang perlu dilakukan dalam hal ini adalah memanfaatkan keunggulan guna meraih peluang yang tersedia. Salah satunya adalah permaina ini dapat membuat interaksi yang sangat sering. Sehingga lebih menyenagkan jika dimainkan banyak orang.

- A-Ku (Ancaman dan Kekuatan)

  Langkah strategis yang perlu dilakukan dalam hal ini ialah menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman. Salah satunya adalah Permainan ini tidak memiliki keterbatasan fasilitas seperti listrik atau tempat. Sangat berbeda dengan permaian berbasis teknologi yang sangat populer saat ini.

- A-Lem (Ancaman dan Kelemahan)

  Langkah strategis yang perlu dilakukan dalam hal ini ialah bagaimana caranya bertahan agar keadaan tidak menjadi lebih buruk atau kelemahan apa yang perlu diperbaiki agar dapat bertahan dari suatu ancaman. Salah satunya adalah meskipun memiliki harga yang cukup mahal tetapi permainan ini bisa menjadi suatu koleksi karena masih terbatasnya permainan ini di masyrakat

Hasil Analisis : *board games* ini kemungkinan akan dinikmati oleh masyarakat terutama *Target Audience* karena masih banyaknya peluang dan tipe permainan yang belum banyak ditemukan. Pemilihan target pasar ditujukan pada target yang tepat seperti komunitas-komunitas *board games* yang mulai berkembang di beberapa kota besar di Indonesia.