BAB II

MAHLUK MITOS REPUBLIK IRLANDIA

II.1 Kehidupan Perkotaan

Kehidupan di perkotaan di jaman sekarang ini semakin melelahkan. Hal tersebut bisa dilihat dari semakin tingginya orang yang memenuhi tempat-tepat rekrreasi atau pun meningkatnya penjualan media-media hiburan. Orang-oramg harus berhadapan dengan pekerjaannya masing-masing. Setiap pekerjaan mempunyai bebannya masing-masing dan dampaknya sendiri bagi kesehatan pekerja. Di samping itu, semakin meningkatnya penduduk di suatu kota akan meningkatkan jumlah kendaraan motor yang dipakai atau pun dibeli. Untuk mendapatkan sebuah sepeda motor saja tidak dibutuhkan uang yang terlalu banyak sebagai uang mukanya, sehingga semakin mudah mendapatkannya. Semakin banyaknya orang yang menggunakan kendaraan pribadi, maka akan semakin meningkat juga tingkat kemacetan suatu kota. Meningkatnya kemacetan tidak hanya berpengaruh pada waktu yang semakin terbuang percuma, tetapi juga akan berpengaruh pada kesehatan mental seseorang. Stres akibat kemacetan dapat memicu perseteruan dengan pasangan, konflik di tempat kerja, tekanan psikologi, kecemasan, serta gangguan suasana hati. Selain itu masalah sosial di sekitar lingkungan perkotaan juga semakin meningkat dengan semakin banyaknya konflik di masyarakat.

II.1.1 Fenomena Stres

Hidup di perkotaan tentunya merupakan hal yang melelahkan. Menjalani pekerjaan yang monoton selama lima atau enam hari seminggu tentunya akan membuat bosan. Ditambah lagi dengan kemacetan yang harus dihadapi ketika hendak pergi dan pulang dari bekerja. Lingkungan dari pekerjaan pun kadang tidak menyenangkan. Bisa juga sesampainya di rumah yang harusnya menjadi tempat bersitirahat, suasananya sedang mengalami tegangan. Faktor internal dalam diri sesoerang juga bisa membuat diri sendiri lelah. Hal-hal tersebut dapat memicu stres. Stres sering dialami oleh pelajar dan para pekerja. Terdapat bermacam-macam definisi stress dari para ahli. Menurut

Sasono (2004) “stres kerja dapat dipahami sebagai keadaan dimana seseorang menghadapi tugas atau pekerjaan yang tidak bisa atau belum bisa dijangkau oleh kemampuannya” (h.47). Bisa jadi pelajar menghadapi sebuah tugas yang tidak dimengerti, serta tugas lainnya yang masih menumpuk. Para pekerja juga misalnya mempunyai pekerjaan yang menumpuk sepanjang minggu tetapi kondisi sosialnya sedang terpuruk sehingga kinerjanya menurun dan tidak sanggup mengerjakan semua pekerjannya. Selain itu stress menurut Charles D. Spielberger (seperti dikutip Handoyo, 2001) merupakan tuntutan-tuntutan eksternal yang mengenai seseorang, misalnya obyek dalam lingkungannya. Stress juga bisa diartikan sebagai tekanan, ketegangan atau gangguan yang tidak menyenangkan yang berasal dari luar diri seseorang. Gejala stres bisa terlihat dari emosi yang tidak stabil, perasaan tidak tenang, sulit tidur, cemas, gugup, tekanan darah meningkat hingga gangguan pencernaan.

Penyebab stres dibagi dua yaitu faktor lingkungan kerja dan faktor personal (Dwiyanti, 2001). Faktor lingkungan kerja dapat berupa kondisi fisik, manajemen kantor maupun hubungan sosial di lingkungan pekerjaan. Sedang faktor personal bisa berupa tipe kepribadian, peristiwa/pengalaman pribadi maupun kondisi sosial-ekonomi keluarga dimana pribadi berada dan mengembangkan diri. Menurut Hasibuan (2012, h.204) penyebab stres kerja bisa disebabkan oleh beban kerja yang sulit, tekanan dan sikap pemimpin yang kurang adil, waktu dan peralatan yang kurang memadai, konflik pribadi, balas jasa rendah, serta masalah keluarga. Sedangkan menurut Robbins (2008, h.370) pemicu stres bisa dibagi ke dalam tiga kategori yaitu faktor lingkungan, faktor perusahaan dan faktor pribadi.

Dampak stres kerja dapat menguntungkan atau pun merugikan. Dampak yang positif dari stres diharapkan akan memicu untuk mengerjakan pekerjaan lebih bersemangat dan sebaik-baiknya, namun jika stres tidak mampu diatasi maka akan menimbulkan dampak yang merugikan. Berikut ini beberapa dampak dan akibat yang ditimbulkan dari stres kerja (Gitosudarmo, 2000, h.54):

1. Subjektif, berupa kekhawatiran atau ketakutan, agresi, apatis, rasa bosan, depresi, keletihan, frustrasi, kehilangan kendali emosi, penghargaan diri yang rendah, gugup, kesepian.
2. Perilaku, berupa mudah mendapat kecelakaan, kecanduan alkohol, penyalahgunaan obat, luapan emosional, makan atau merokok secara berlebihan, perilaku impulsif, tertawa gugup.
3. Kognitif, berupa ketidakmampuan untuk membuat keputusan yang masuk akal, daya konsentrasi rendah, kurang perhatian, sangat sensitif terhadap kritik, hambatan mental.
4. Fisiologis, berupa kandungan glukosa darah meningkat, denyut jantung dan tekanan darah meningkat, mulut kering, berkeringat, bola mata melebar, panas, dan dingin.
5. Organisasi, berupa angka absensi, omset, produktivitas rendah, terasing, dari mitra kerja, komitmen organisasi dan loyalitas berkurang.

II.2 Mitologi dan Mitos

II.2.1 Mitologi

Bagi sebagian orang mitos merupakan sesuatu yang sudah jarang dipercaya, tapi masih juga ada yang percaya tentang mitos-mitos tertentu dan terus bergulir sampai sekarang, seperti mitos mengenai Sinterklas, yang sampai sekarang masih dipertanyakan keberadaannya. Mitologi biasa dikenal sebagai ilmu yang mempelajari mitos. 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, h. 878-879).

Sejalan dengan pengertian di atas membawa pada suatu kesimpulan bahwa istilah mitologi yang telah digunakan sejak abad ke-15 berhubungan dengan mitos, karena

memang mitologi adalah kesatuan 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.

II.2.2 Mitos

Setiap negara mempunyai cerita dari jaman dahulu yang bisa menjadi sebuah asal-usul suatu negara, kepercayaan atau pun hal-hal lainnya. Mitos dijadikan pengetahuan atau sekedar hiburan semata. Hal tersebut disebabkan tidak ada yang tahu keaslian dari sebuah cerita mitos, sehingg ada masyarakat yang percaya atau pun tidak. Pengertian secara umum tentang mitos dapat dilihat dari dalam OXFORD *Advanced Learner's Dictionary* (2002), istilah mitos sendiri memiliki 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, h.878)*

Selain pengertian umum diatas, Hutomo (1991), Bascom (Danandjaya, 2002), dan Sutarto (1997) memiliki pandangan tentang apa itu mitos. Hutomo (1991, h.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, h.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 dikenal sekarang, dan terjadi pada masa lampau. Sutarto (1997, h.13) memiliki pandangan yang sejalan dengan dua definisi sebelumnya. Sutarto 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 memiliki sebuah persamaan dalam memandang mitos, yaitu mitos berhubungan dengan para dewa. Ketiga ahli diatas 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 penulis tersebut. Jika cerita tersebut hanya dianggap suci oleh si penulis tersebut 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.

Berdasarkan pengertian-pengertian tentang mitos di atas, baik yang berasal dari para ahli maupun kamus, 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.

II.3 Republik Irlandia

Irlandia ialah sebuah pulau di Eropa lepas pesisir barat benua Eropa. Di baratnya Samudra Atlantik; di timur Irlandia, di seberang Laut Irlandia, ialah pulau Britania Raya. Pulau ini terbagi atas 32 Negara Bagian.



Gambar II.1 Bendera Republik Irlandia
Sumber: https://cdn.pixabay.com/photo/2015/10/10/23/45/irish-flag-981641_960_720.png



(Diakses pada 28/03/2017)

Gambar II.2 Peta Republik Irlandia
Sumber: https://portal-ilmu.com/wp-content/uploads/2016/06/Peta-Irlandia-500x537.jpg
(Diakses pada 28/03/2017)

Pulau Irlandia terbagi atas 2 bagian utama:

- Republik Irlandia, juga disebut Irlandia, terbagi atas 26 Negara Bagian. Ibu kotanya ialah Dublin. Bahasa resminya disebut bahasa Irlandia (Gaeilge).
- Irlandia Utara terdiri atas 6 Negara Bagian dan merupakan bagian Britania Raya. Ibu kota Irlandia Utara ialah Belfast.

Pulau Irlandia, disebut Éire dalam bahasa Gaelik Irlandia, memiliki panjang 280 mil (skt. 450 km) dan luas 160 mil (skt. 260 km). Irlandia terdiri atas pegunungan, pantai, danau, sungai, dan dataran rendah. Irlandia tidak mempunyai gunung berapi. Sungai Shannon, yang mengalir dari utara ke selatan, ialah sungai terpanjang. Irlandia memiliki banyak danau (lough). Lough Neagh, di Irlandia Utara, ialah Lough terbesar di Irlandia. Iklim di Irlandia adalah sedang dan dipengaruhi oleh arus Atlantik Utara. Musim panasnya tidak begitu panas dan musim dinginnya juga tidak terlalu dingin. Beberapa bagian Irlandia mendapatkan 275 hari dengan hujan dalam setahun. (Edwards, Dudley, et al. 2017)

Bangsa Irlandia (bahasa Irlandia: *Muintir na hÉireann, na hÉireannaigh, na Gaedhil*) adalah suku bangsa yang berasal dari Irlandia, sebuah pulau di baratlaut Eropa. Irlandia telah dihuni selama 9.000 tahun (menurut studi arkeologi, lihat Irlandia Prasejarah), dengan leluhur tertua bangsa Irlandia yang tercatat (Boylan, 1998). Bangsa Irlandia memiliki legenda sebagai keturunan dari kelompok manusia seperti Nemedia, Fomoria, Fir Bolg, Tuatha Dé Danann dan Milesia, kelompok terakhir diduga mewakili silsilah Gaelik "murni" dan masih digunakan sebagai sebutan untuk ras Irlandia saat ini. Kelompok utama yang berinteraksi dengan bangsa Irlandia pada Abad Pertengahan adalah bangsa Skotlandia dan Viking, dengan bangsa Islandia memiliki sedikit keturunan Irlandia. Invasi Inggris-Norman pada Abad Pertengahan Tinggi, perkebunan Inggris dan kekuasaan Inggris di negara ini memperkenalkan bangsa Norman dan Flandria ke Irlandia. Bangsa Wales, Pict, Breton, dan sekelompok kecil Galia dan Inggris-Sakson sudah lebih dulu dikenal di Irlandia (Nicholls, 1972).

II.3 Mitologi Irlandia

Bangsa Irlandia kuno membuat cerita yang berbasis narasi dan identifikasi terpusat, sehingga lebih cocok untuk kehidupan terutama pedesaan. Sebelum abad kelima, Bangsa Irlandia kuno hanya terdiri dari desa-desa pertanian kecil yang dijalankan oleh kepala daerah (*rìtùaithe*) tanpa daerah perkotaan. Konsekuensinya, cerita sistematis yang sesuai dengan tujuan perkotaan, seperti yang dibuat oleh Aristoteles,

Cicero, atau Agustinus, tidak akan berguna untuk Irlandia kuno. Sebagai orang pedesaan, bangsa Irlandia memiliki sedikit kebutuhan untuk cerita yang didukung kegiatan perkotaan seperti musyawarah, pengambilan hukum, dan pidato publik. Bangsa Irlandia kuno mengandalkan cerita berbasis narasi untuk membujuk orang lain, melakukan urusan sipil, mendidik generasi muda, dan melestarikan nilai-nilai budaya. Bangsa Irlandia benar-benar melestarikan dua jenis sejarah, sejarah kronologis dan sejarah mitologis. Kedua sejarah tidak bertentangan. Sebaliknya, bangsa Irlandia memberikan dua cara yang saling melengkapi dalam melihat budaya Irlandia. Bangsa Irlandia menawarkan perspektif yang saling melengkapi tentang ritual keagamaan, praktek bermasyarakat, dan tradisi edukatif yang berbentuk cerita Irlandia kuno (Duzbabová, 2010).

Menurut Duzbabová (2010) cerita mitos bangsa Irlandia bekerja pada dua tingkat. Pada tingkat global, dilihat bagaimana mitos dan legenda Irlandia digunakan pengulangan berulang tentang pola narasi umum yang pasti akan mendarah daging dalam jiwa khalayak Irlandia (misalnya “sang martir”,” huru-hara yang heroik”,” pertempuran terakhir”, “kemarahan gila seorang kesatria , “sang kutukan”,” pesta”,”sang rayuan”). Secara global dalam kisah ini, ditemukan pola tematik yang konsisten yang membangun dan melestarikan pemikiran dan keyakinan masyarakat Irlandia pada saat itu. Pada tingkat lokal, dalam kisah ini, terlihat bagaimana bahasa, terutama puisi, adalah esensi dari kekuasaan dan unsur pusat kehidupan di Irlandia kuno. Cerita bangsa Irlandia yang dilihat dalam kisah ini sangat intim, digunakan tidak untuk membujuk khalayak perkotaan besar melainkan untuk membangun rasa pengenalan yang akan menarik bagi individu dan kelompok-kelompok kecil di daerah pedesaan. Cerita bangsa Irlandia yang ditunjukkan dalam sejarah ini adalah cerita berbasis narasi, penuh akan legenda, mitos, dan sihir, nilai-nilai dan budaya yang diangkat dan dilestarikan masyarakat Irlandia.

Sejarawan Irlandia dan arkeolog telah membicarakan tentang sejarah kronologis yang teratur di Irlandia. Budaya Irlandia seperti yang diketahui hari ini mulai terbentuk dengan datangnya bangsa Celtic di Zaman Besi (500-400 SM). Bangsa Celtic tidak

menyerang atau menaklukkan Irlandia melalui peperangan. Penjajahan bangsa Celtic secara mengejutkan mengubah kehidupan di pulau tersebut. Selama beberapa abad berikutnya, bahasa bangsa Celtic menjadi bahasa universal Irlandia dan orang-orang megalitikum yang mendahului bangsa Celtic tampaknya telah sepenuhnya terpadu. Akibatnya, Irlandia menjadi budaya yang terpencil secara geografis didasarkan pada satu bahasa yang sama. Selain bahasa yang sama, penjajah Celtic juga membawa agama tentang Druidism dan struktur sipil yang disempurnakan oleh bangsa Celtic, yang didasarkan pada tradisi kuat yaitu mendongeng, sihir, naturalisme, dan puisi. Karena bangsa Celtic tidak menuliskan praktik Druidic, bahkan ketika keaksaraan tersedia setelah kedatangan Santa Patrick, keyakinan agama bangsa Celtic sulit untuk diketahui. Namun demikian, bangsa Celtic jelas menempatkan nilai tinggi pada alam sebagai sumber keajaiban, dengan narasi, puisi, dan lagu sebagai pedoman inti keyakinan dan sihir (MacCulloch, 1911).

II.3.1 Sejarah Mitologi Irlandia

Siklus mitos adalah siklus yang pertama dari empat siklus yang berisi mitos orang Irlandia awal. Berbeda dengan negara-negara lain, Bangsa Irlandia tidak memiliki mitos tentang penciptaan dunia yang biasanya merupakan dasar dari mitologi bangsa dan yang merupakan mitos penting. Situasi dalam mitologi Irlandia diciptakan melalui koleksi mitos yang menggambarkan invasi pulau dan kedatangan penduduk pertama. Ini koleksi mitos orang Irlandia tertua umumnya dikenal sebagai Kitab Invasi atau Lebor Gabala Érenn di bangsa Irlandia tua (Duzbabová, 2010).

Sebagian besar cerita fokus pada orang-orang dewa dewi Danu atau Tuatha De Danann yang mewakili gelombang kelima penjajah datang ke pulau. Ada enam invasi yang akhirnya sukses ditaklukkan. Pulau itu dihuni oleh nenek moyang Celtic dan orang Irlandia sekarang. Dalam invasi pertama kali datang seorang wanita bernama Cesair, cucu Nuh yang melarikan diri dari Near East dengan lima puluh wanita lain sebelum banjir besar. Setelah kematiannya, Partholon dan anak buahnya datang ke pulau Irlandia untuk membersihkan empat dataran agar tujuh danau muncul ke pedesaan. Partholon tidak hanya mempunyai orang-orang untuk melawan Fomhoires,

tetapi Partholon juga harus memulai membuat kerajinan dan adat istiadat baru di pulau. Partholon dan anak buahnya menyeduh bir pertama dan juga memiliki guru dan dokter pertama serta memulai pengembangbiakan ternak. Akhirnya, Partholon dan anak buahnya meninggal karena wabah. Penjajah berikutnya dipimpin oleh Nemhedh dan pasukannya yang biasa disebut Nemedians. Tidak jauh berbeda dengan Partholans, Nemedh juga harus melawan Fomhoires selagi Nemedhians membersihkan dua belas dataran lain dan empat danau baru lalu muncul ke pedesaan (Duzbabová, 2010).

Setelah kematian Nemhedh, pasukan dari Nemhedh terus melawan Fomhoires, tetapi dikalahkan. Setelah pertempuran keempat pasukan dari Nemhedh berhasil melarikan diri dari pulau. Beberapa keturunan dari pasukan bergabung dengan gelombang penjajah berikutnya yang dikenal sebagai orang Fir Bholg. Fir Bholg membagi negara menjadi lima provinsi dan memperkenalkan konsep kerajaan. Penjajah berikutnya yang datang ke pulau dan berjuang dan mengalahkan Fir Bholg di pertempuran pertama Magh Tuiredh adalah Tuatha De Danann. Tuatha De Danann disebut sebagai dewa terampil dalam sihir dan Druidism membawa yang membawa empat jimat yaitu Lia fail atau "batu nasib" adalah batu yang akan menjerit ketika raja yang duduk tepat di atasnya. Pedang Nuada yang tidak bisa dikalahkan, tombak keajaiban Lugh yang menjamin kemenangan dan tempayan Dagda yang bisa memberi makan sejumlah orang. Tombak sihir Lugh mungkin yang paling penting dari semua empat jimat untuk motif yang muncul dibeberapa tempat di kedua orang Irlandia serta mitologi Wales (Duzbabová, 2010).

Tuatha De Danann berjuang dalam dua pertempuran penting, di pertempuran pertama Magh Tuiredh Tuatha De Danann mengalahkan Fir Bholg. Pada pertempuran kedua Magh Tuiredh, Tuatha De Danann menghadapi Fomhoires yang pada akhirnya dikalahkan juga. Ada beberapa tokoh penting di antara Tuatha De Danann yang muncul di kedua pertempuran. Tokoh-tokoh penting tersebut berhubungan dengan dewa dan dewi Celtic yang muncul dalam cerita-cerita di seluruh Siklus mitos (Mac Cana, 1973, h. 57-58). Tokoh tersebut adalah Dagda, prajurit, dan pemimpin Tuatha

De Danann, yang dikenal karena tombak sihirnya dan grup raksasa dengan menandai perbatasan antara provinsi. Dagda bisa menjadi mitra Celtic kepada dewa Thor Utara (MacKillop, 2009, h.167).

Seperti yang telah dikatakan sebelumnya Tuatha De Danann berjuang di dua pertempuran di Magh Tuiredh keduanya tercatat dalam mitos bangsa Irlandia. Pertempuran pertama Tuatha De Danann berjuang melawan Fir Bolgh yang tidak ingin berbagi kekuasaan atas pulau Irlandia. Pertempuran kedua adalah melawan musuh yang lebih buruk yang disebut Fomhoires (Mac Cana, 1973, h. 58-59).

Tuatha De Danann diperintah oleh para bijaksana dan raja Nuada, tapi setelah Nuada kehilangan salah satu lengannya di Pertempuran Pertama Magh Tuiredh Nuada tidak bisa menjadi raja lagi dan harus meninggalkan kerajaan untuk Bres. Pada kenyataannya Bres benar-benar tidak cocok untuk memperoleh tahta kerajaan. Sementara itu Nuada mendapatkan lengan perak baru dan bisa menjadi raja lagi. Sementara itu Bres, yang ingin mendapatkan tahta kembali dan memutuskan untuk mencari bantuan pada sisi Fomhoires dimana kakeknya “Balor" yang mempunyai mata yang sangat seram "hidup. Mata Balor begitu besar sehingga membutuhkan empat orang untuk membuka penutupnya sehingga Balor bisa membuka mata yang tatapannya bisa menghancurkan seluruh tentara laki-laki. Nuada akhirnya dibantu oleh Lugh, penguasa semua kerajinan dan cucu kedua Balar. Nuada membuatnya sebagai raja negara dan pemimpin pasukannya. Selama pertempuran melawan Fomhoires, Lugh dipersenjatai dengan sling, melaju menuju mata Balor dan melalui kepalanya. Peperangan tersebut akhirnya dimenangkan oleh Tuatha De Danann (Gregory, 2004, h. 47-53).

II.3.2 Makhluk Mitos Irlandia

II.3.2.1 Balor

Balor adalah anak dari Buaraninech dan suami dari Cethlenn. Balor digambarkan sebagai raksasa yang mempunyai mata ditengah dahinya. Mata ini akan menimbulkan kerusakan ketika dibuka. Para Cath Maige Tuired menyebutnya sebagai mata "Yang Merusak" dan "Beracun". Butuh empat orang untuk mengangkat kelopak matanya. Balor diceritakan didalam cerita rakyat dengan gambaran makhluk yang mata selalu ditutupi dengan tujuh lapis jubah. Ketika Balor membuka jubah pertamanya, pakis mulai layu. Kemudian, ketika lapisan jubah kedua dibuka rumput mulai memerah. Ketika lapisan ketiga dibuka, kayu dan pohon mulai memanas. Kemudian, lapisan jubah keempat dibuka, asap keluar dari kayu dan pohon. Pada pembukaan jubah lapis kelima, semua merasakan hawa panas yang luar biasa. Hingga pada lapisan keenam dan ketujuh seluruh negeri akan dikelilingi oleh api.

Balor mendengar ramalan bahwa Balor akan dibunuh oleh cucunya. Untuk menghindari ramalan tersebut Balor mengunci putri satu-satunya yaitu Ethniu di menara pada pulai Tory agar tidak hamil. Suatu hari Balor mencuri satu sapi milik Glas Gaibhenn dari Goibniu yang mempunyai kekuatan magis. Balor membawanya ke benteng pulau Tory, penjaga sapi tersebut yaitu Cian berusaha untuk mendapatkannya kembali. Cian mendapatkan bantuan dari Dewa laut Manannan dan Druidess Biróg. Cian memasuki menara di pulau Tory tersebut dan menemukan Ethniu lalu Cian dan Ethniu melakukan hubungan intim dan melahirkan tiga anak laki-laki. Balor mencoba untuk menenggelamkan anak-anak tersebut di laut, tetapi satu anak berhasil diselamatkan lalu dibesarkan sebagai anak asuh oleh Manannan dan tersebut bernama Lugh.



Gambar II.3 Balor
Sumber: http://orig01.deviantart.net/1b8e/f/2013/141/5/0/lugh_vs_balor_by_wiggagram-d6619tc.png
(Diakses pada 28/03/2017)

Lugh akhirnya menjadi raja Tuatha De Danann yang memimpin kerajaan tersebut dalam pertempuran kedua Mag Tuired dengan Fomorians yang dipimpin oleh Balor. Ogma melucuti Balor selama pertempuran ini tetapi, Balor membunuh Nuada dengan matanya. Lalu Lugh membunuh Balor de ngan tombak yang dibuat oleh Gobniu dan dilemparkan ke matanya. Mata Balor menghancurkan tentara fomorians lalu Lugh kemudian memenggal kepala Balor. Salah satu legenda mengatakan bahwa, ketika Balor dibunuh oleh Lugh, mata Balor masih terbuka ketika pertama kali jatuh ke tanah. Sehingga, sinar mata yang mematikan itu membakar tanah dan melubangi bumi. Beberapa lama setelah itu, lubang diisi dengan air dan menjadi danau yang sekarang dikenal sebagai Loch Na Suil atau “Lake of the Eye” yang berada di County Slingo. (J. A. MacCulloch, 1911)

II.3.2.2 Dullahan



Gambar II.4 Dullahan
Sumber: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/8d/11/1c/8d111c22721aaa9273c79abe2555767c.jpg
(Diakses pada 28/03/2017)

Menurut Mackillop (2009), Dullahan adalah salah satu figur makhluk mitos bangsa Irlandia berwujud siluman kusir tanpa kepala yang mengendarai seekor kuda hitam yang dikenal sebagai Coiste-Bodhar. Dullahan bisa memasang dan melepaskan kepalanya, bahkan melemparkan kepalanya di sekitar seperti layaknya mainan. Dullahan terkenal sebagai pertanda kematian seseorang. bagi seseorang yang dapat melihat sosok Dullahan maka akan dipastikan orang yang melihat sosok Dullahan tersebut akan meninggal dalam waktu dekat.

II.3.2.3 Dagda



Gambar II.5 Dagda
Sumber: http://www.mygodpictures.com/wp-content/uploads/2016/01/Dagda-qol810.jpg
(Diakses pada 28/03/2017)

Dagda dalam mitologi Irlandia adalah dewa dengan sosok kekuatan yang hebat, dipersenjatai dengan pentungan sihir dan terkait dengan tempayan. Pentungan tersebut dapat membunuh sembilan orang hanya dengan satu pukulan. Dagda bisa mengontrol pukulan yang diberikan dan bisa menghidupkan orang yang telah mati akibat pukulannya itu. Tempayan yang dimiliki oleh Dagda terkenal dengan isinya yang tidak pernah kosong dan tidak berdasar, sehingga tidak ada manusia yang masih kurang puas ketika meminum air dari tempayan tersebut. Dagda mempunyai sebuah harpa ajaib yang bernama Uaithne, yang juga dikenal sebagai "Empat Music lekukan" yang terbuat dari kayu ek. Ketika Dagda bermain, empat musim selalu berada di musim panen yang berakibat buah-buahan selalu tumbuh setiap saat. Uaithne juga digunakan untuk mengatur aba-aba urutan pertempuran kapan untuk memulai peperangan dan kapan untuk berhenti menyerang.

II.3.2.4 Lugh

Lugh adalah Dewa bangsa Irlandia, satu dari pahlawan yang hebat dari mitologi Irlandia. Lugh adalah cucu dari raja Fomorian yaitu Balor. Lugh membunuh kakeknya sendiri, Balor, karena Lugh berpihak pada Tuatha De Danaan. Lugh dibesarkan dengan dikelilingi oleh Tuatha De Danaan sehingga pada pertempuran kedua Mag Tuired, Lugh juga berpihak pada Tuatha De Danaan (Mackillop, 2009, h.45).



Gambar II.6 Lugh
Sumber: https://thenewpagan.files.wordpress.com/2013/10/lugh_ingridgraywolf.jpg
(Diakses pada 28/03/2017)

Lugh mempunyai panggilan *"many-skilled"* atau mempunyai banyak kemampuan ketika mendatangi Tara. Lugh meminta kepada raja Tuatha De Danann untuk mengijinkan dirinya bergabung di kerajaan dengan menyatakan bahwa Lugh telah dibesarkan oleh dewa laut, Manannán Mac Lir. Awalnya, raja tidak memperbolehkannya bergabung dengan kerajaan karena Lugh berkata bahwa dirinya adalah seorang tukang kayu dan kerajaan telah memiliki tukang kayu. Setelah itu Lugh menyatakan bahwa dirinya adalah seorang pandai besi, tetapi kerajaan juga telah memiliki pandai besi. Pemain harpa, penyihir pahlawan, sejarawan, semua

sudah ada di kerajaan Tuatha De Danann di Tara. Hingga pada akhirnya Lugh menyatakan bahwa dirinya menguasai semua kemampuan itu. Akhirnya Lugh diterima di kerajaan dan memimpin pertempuran terakhir dengan Fomorians. Lugh juga dikenali sebagai dewa kesuburan (Kennedy, 1969, h.83).

Lugh mempunyai sebutan lain yaitu Làmfhoda *"of the long arms".* Lugh diberi julukan seperti itu karena senjata yang Lugh miliki memperpanjang jangkauannya dibandingkan dengan pejuang lainnya. Lugh mempunyai tombak yang diberkati oleh ilmu sihir yang dimana mempunyai kegunaan masing-masing. Lugh mempunyai sebuah ketapel yang dipakainya untuk membunuh Balor. Lugh digambarkan mempunyai wajah yang sangat bersinar. Lugh sering dideskripsikan sebagai dewa kesenian dan keterampilan (Curtin, 1894, h. 296).

II.3.2.5 Nuada

Nuada merupakan dewa Irlandia yang merupakan pemimpin dari Tuatha De Danann, orang-orang dari dewa Danu di saat pertempuran dengan Fomorians. Nuada merupakan pemimpin yang baik dan juga prajurit yang berani. Pada saat pertempuran Mag Tuired yang pertama, Nuada kehilangan tangan kanannya karena terpotong oleh lawannya. Ketika sedang berjaya, Nuada memberikan takhtanya kepada Bres (O'Conor, 1970, h.3).

Saat dipimpin oleh Bres, pemerintahan menjadi sangat pelit, bahkan penyair kerajaan saja tidak diberi makan. Keramahtamahan dari kerajaan hilang ketika dipimpin Bres. Tangan Nuada yang terpotong diganti dengan tangan perak yang dibuat oleh dewa kesembuhan, Dian Cècth. Walaupun tangan yang dibuat sudah sedemikian rupa, masih saja terdapat kekurangan. Oleh karena itu, anak dari dewa kesembuhan, Miach, menggunakan kekuatan medis dan sihirnya untuk menumbuhkan kulit asli di tangan silver Nuada. Akhirnya Nuada mendapatkan takhtanya kembali, tetapi Miach kehilangan nyawanya karena dibunuh oleh ayahnya yang iri (O'Conor, 1970).



Gambar II.7 Nuada
Sumber: http://i.imgur.com/3L4JDcw.jpg
(Diakses pada 28/03/2017)

II.3.2.6 Banshee

Banshee merupakan mahluk mitologi Celtic yang biasa dikenal dengan wanita dari dunia lain. Banshee awalnya adalah seorang dewi dari Sovereignty, kemudian diturunkan dari dewi menjadi peri daerah ketika pemujanya ditaklukkan oleh dewa lain. Setelah itu, wilayah kekuasaan Banshee berkurang sampai dengan Banshee berubah menjadi arwah yang berkaitan dengan datangnya kematian sehingga terjadinya perebutan pulau Irlandia oleh Inggris di abad ke 16 dan 17. Teriakan dari Banshee yang biasa disebut Caione, menandakan bahwa akan segera datangnya kematian di suatu keluarga.

Banshee bisa bertransformasi menjadi wanita yang cantik ataupun wanita yang sangat buruk rupa. Banshee digambarkan dengan rambut panjang yang berwarna merah atau silver, berpakaian putih, hijau, atau silver, serta sepatu merah. Terkadang, Banshee menyisir rambutnya dengan sisir emas sembari meratapi kesedihan, biasanya pada tengah hari. Beberapa keluarga Irlandia memiliki Banshee sebagai pemberi sinyal kematian dari anggota keluarganya. Biasanya keluarga Irlandia yang memiliki Banshee diawali dengan Ó atau Mac yang merepresentasikan wilayah dari keluarga

kuno. Hal tersebut mencerminkan tidak hilangnya kesetiaan terhadap keyakinan Celtic kuno (Westropp, 2000, h. 6-10).



Gambar II.8 Banshee
Sumber: https://www.celtic-weddingrings.com/celtic-mythology/images/banshee-2.jpg
(Diakses pada 28/03/2017)

II.3.2.7 Changeling

Changeling adalah makhluk keturunan peri yang berwajah buruk rupa yang akan menukarkan anaknya yang bodoh ataupun cacat dengan anak manusia. Anak yang telah diculik oleh Changeling biasanya diberikan kepada iblis atau dirawat oleh peri dan dijadikan budak. Beberapa Changeling yang telah ditukar saat masih bayi tidak tahu bahwa Changeling tersebut bukan manusia. Changeling hanya bisa menukarkan anak manusia yang belum dibaptis. Menurut cerita rakyat cara untuk mendeteksi bahwa anak manusia yang tertukar Changeling adalah menaruh bayi yang diduga adalah Changeling diatas perapian. Ketika perapian segera dinyalakan anak Changeling akan kabur melalui cerobong asap. Cara lain yang dilakukan untuk mengembalikan Changeling adalah dengan meminumkan Changeling dengan teh yang dicampur dengan *foxglove* yaitu tanaman beracun yang efeknya akan mengembalikan Changeling ke orangtua kandungnya (Mackillop, 2009).



Gambar II.9 Changeling
Sumber:
http://image.wikifoundry.com/image/1/XgSo2WSsZooWtvIOz6QNUA311684/GW225H287
(Diakses pada 28/03/2017)

II.3.2.8 Leprechaun

Leprechaun merupakan salah satu mahluk mitos Irlandia yang paling sering didengar. Leprechaun berbentuk seorang lelaki kerdil dengan pakaian serba hijau yang mengetahui ember berisi emas yang terletak di ujung pelangi. Untuk bisa mencari harta karun yang Leprechaun ketahui, hal pertama yang harus dilakukan adalah mencarinya. Setelah itu buatlah jebakan dan menjaga Leprechaun agar tidak kabur. Salah satu trik yang sering dipakai Leprechaun untuk kabur adalah mengalihkan perhatian orang yang menahan Leprchaun dengan memberitahu bahwa ada raksasa yang datang, setelah perhatian orang tersebut teralihkan, Leprechaun menghilang.

Nama Leprechaun datang dari *leith brogan*, pembuat brogan atau sepatu, Leprechaun merupakan pembuat sepatu peri bahkan terkadang menjadi seorang penjahit. Leprechaun hanya akan membuat barang untuk dirinya sendiri (Kennedy, 1969, h. 130).



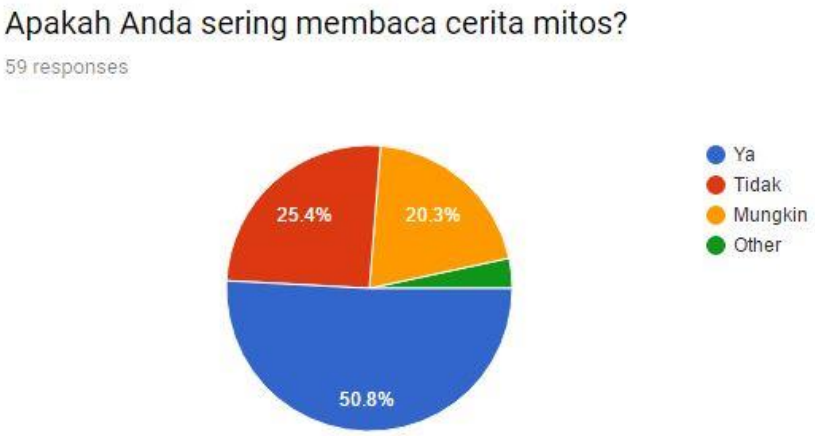
Gambar II.10 Leprechaun
Sumber:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0b/Leprechaun_ill_artlibre_jnl.png
(Diakses pada 28/03/2017)

II.5 Kuisioner

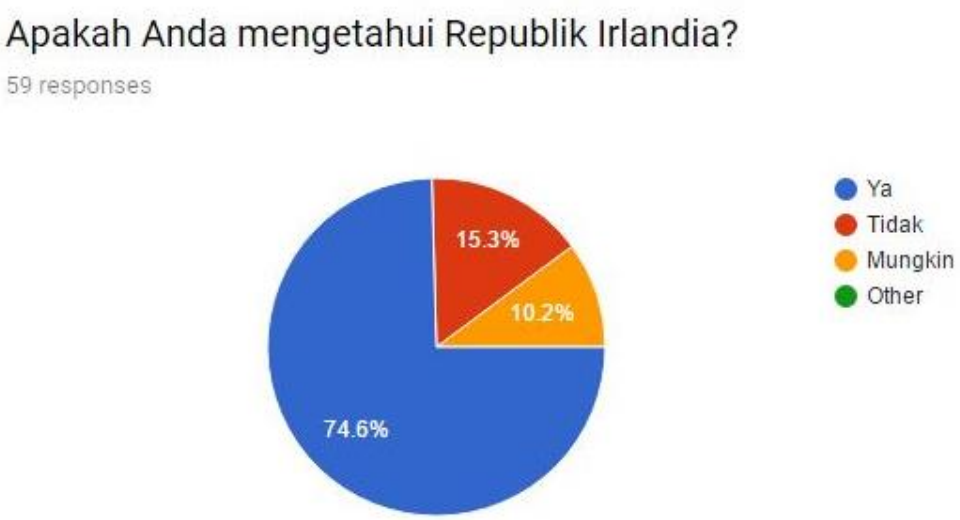
Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuisioner yang berisi beberapa pertanyaan untuk mengetahui pendapat dan tanggapan masyarakat tentang hal-hal yang berkaitan dengan topik penelitian. Setelah diberikan kuisioner terhadap 59 responden, didapatkan hasil seperti pada gambar II.



Gambar II.11 Hasil Kuisioner
Sumber: *Google Drive* Pribadi
(Diakses pada 25//052017)



Gambar II.12 Hasil Kuisioner
Sumber: *Google Drive* Pribadi
(Diakses pada 25//052017)



Gambar II.13 Hasil Kuisioner
Sumber: *Google Drive* Pribadi
(Diakses pada 25/05/2017)



Gambar II.14 Hasil Kuisioner
Sumber: *Google Drive* Pribadi)
(Diakses pada 25/05/2017)



Gambar II.15 Hasil Kuisioner
Sumber: *Google Drive* Pribadi
(Diakses pada 25//052017)



Gambar II.16 Hasil Kuisioner
Sumber: *Google Drive* Pribadi
(Diakses pada 25//052017)

Dari hasil kuisioner tersebut didapatkan bahwa sebanyak 86,4 % responden sudah mengetahui apa itu definisi cerita mitos dan lebih dari 50 % sering membacanya. Walaupun respponden sebenarnya mengetahui Repbulik Irlandia, tetapi, 55,9 %

responden tidak mengetahui cerita mitos dari Irlandia. Film merupakan media yang paling banyak memnyampaikan informasi mengenai mitos Irlandia kepada responden dengan presentase 40,7 %. Selain itu diberikan pertanyan penyampaian informasi melalui media informasi buku. Sebanyak 87,7 % responden menyatakan bahwa buku dengan visualisasi akan lebih informatif, begitu juga sebanyak 73,7 % responden menyatakan buku dengan visualisasi akan lebih menarik. Oleh karena itu dapat diambil kesiumpulan bahwa penyampaian informasi melalui media buku dengan visualisasi akan lebih efektif dalam menyampaikan informasi dan juga lebih menarik untuk dilihat. Sehingga tujuan dari perancangan ini untuk menyampaikan infromasi dan juga mengurangi tingkat stres akan tercapai.

II.6 Resume

Mitologi merupakan studi yang mempelajari mitos. Mitos adalah cerita-cerita tentang dewa di masa lampau yang mendukung sistem religi atau kepercayaan. Salah satu mitos yangs sering didengar adalah mitos dari Republik Irlandia. Terdapat beberapa siklus di dalam cerita mitologi Bangsa Irlandia. Siklus yang pertama merupakan siklus mitos dari empat siklus yang ada. Bangsa Irlandia tidak memiliki mitos tentang penciptaan dunia yang biasanya merupakan dasar dari mitologi bangsa dan yang merupakan mitos penting. Situasi dalam mitologi Irlandia diciptakan melalui koleksi mitos yang menggambarkan invasi pulau dan kedatangan penduduk pertama.

Kebanyakan cerita mitos Bangsa Irlandia berhubungan dengan dewa dan dewi Danu atau kerajaan Tuatha De Danann. Beberapa dewa yang terdapat di dalam cerita mitologi Bangsa Irlandia adalah Lugh dan Nuada. Selain itu terdapat juga mahluk mitologi dalam bentuk peri, beberapa mahluk tersebut adalah Leprechaun dan Changeling. Ada juga cerita mengenai peri yang menjadi arwah pada cerita mitologi Bangsa Irlandia, contohnya adalah Banshee. Terdapat juga beberapa mahluk raksasa ataupun figur lainnya, seperti Dagda, Balor dan Dullahan. Setiap mahluk mitos tersebut memiliki ceritanya masing-masing, entah tentang kekuatannya ataupun asal-usul dari suatu tempat yang ada saat ini. Beberapa cerita mitos juga masih dipegang

erat oleh bangsa Irlandia yang mempercayainya sebagai bukti kesetiaan terhadap kepercayaannya.

II. 7 Solusi Perancangan

Berdasarkan pemaparan analisis diatas, masalah dapat diselesaikan dengan membuat media infomasi non persuasi. Media informasi non persuasi merupakan media yang akan berisi penjelasan mengenai mahluk mitologi Irlandia beserta karakternya. Media informasi ini bertujuan untuk mengenalkan kebudayaan dan memperluas wawasan masyarakat mengenai Republik Irlandia.