BAB II

CERITA TENTANG MAKHLUK MITOLOGI NAGA

II.1 Mengenal Apa Itu Cerita

Storytelling atau dalam bahasa indonesia artinya bercerita/mendongeng (KBBI: tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal) adalah kegiatan yang dilakukan manusia sejak lama, tidak ada cara untuk mengetahui siapa individu pertama yang menceritakan sebuah cerita, namun terdapat catatan tertulis tentang *storytelling* (bercerita) yang mulai berkembang di Mesir kuno pada tahun 2560 SM, saat itu ketika Firaun Khufu menghibur anak-anaknya dengan membacakan sebuah cerita (Sherman, 2008). Pellowski (2010) mendefinisikan *storytelling* atau bercerita sebagai seni dari sebuah keterampilan bernarasi dari cerita-cerita dalam bentuk syair atau prosa yang dipertunjukkan oleh satu orang dihadapan *audience* secara langsung dimana cerita tersebut dapat dinarasikan dengan cara diceritakan atau dinyanyikan dengan atau tanpa musik, gambar ataupun dengan iringan lain yang mungkin dapat dipelajari secara lisan, baik melalui sumber tercetak ataupun melalui sumber rekaman mekanik.

Cerita tertulis yang pertama kali tercatat ada pada tahun 1500 SM, cerita tersebut merupakan kisah dari negara Mesir kuno yang berjudul "*The Prince and His Three Fates*" (Sherman, 2008). Ada berbagai versi cerita mengenai buku tersebut, yang pasti cerita tentang putri ini sudah ada terlebih dulu jauh sebelum cerita tersebut dituliskan kedalam buku. Secara umum, saat sebuah cerita/dongeng dituliskan/diceritakan, cerita itu akan kembali diceritakan secara turun temurun, dari anaknya, hingga si anak mempunyai anak lagi, lalu diceritakan lagi ke anak tersebut terus menerus seperti itu. Pencerita/pendongeng pertama yang tercatat berasal dari Yunani, yaitu seorang penyair bernama Homer. Pendongeng terkenal lainya juga berasal dari Yunani, suka menceritakan kejadian-kejadian palsu/bohong, biasa dikenal sebagai *the Fabulist Aesop* (Aesop si Pembohong).

II.2 *Folklore* (Cerita Rakyat)

Menurut Sherman (2008), Ada banyak sekali jenis cerita, dari kisah nyata sampai kisah fantasi sekalipun. Secara kasar, cerita dapat dikategorikan menjadi empat jenis, yaitu kisah nyata, folklor (cerita rakyat), fiksi dan literatur, dan dongeng (*fairy tales*). Jenis cerita folklor dapat dibagi lagi menjadi beberapa kategori berikut yaitu: *folktales* (cerita rakyat), lagu, puisi dan sajak, mitos, cerita religius/tentang agama, *fables* (fabel/binanatang), dan legenda. Menurut Sherman (2008), *folktales*, secara harfiah berarti kisah rakyat atau cerita dari orang-orang, biasanya *folktales* tidak diketahui siapa yang pertama kali menulis atau membuatnya. *folktales* juga memiliki beberapa katergori, seperti *wonder tales* (cerita dongeng), *moral tales* (cerita bermoral), *tales of fools* (cerita bodoh, lucu), dan *how-and-why tales* (cerita bagaimana dan mengapa).

Mitos biasanya membahas tentang hal-hal yang membingungkan dan tidak masuk akal, seperti *creations* (proses penciptaan), kehidupan dan kematian, cara kerja alam, dan untuk menjawab pertanyaan paling mendasar namun sulit dijelaskan seperti "*bagaimana awal mula bumi terbentuk*" atau "*mengapa matahari bisa terbit dan terbenam*". mitos seringkali mencakup dewa dewi, makhluk gaib, makhluk legenda, dan yang lainya. Mitos sangat berkaitan erat dengan cerita agama, selain menjelaskan tentang pertanyaan-pertanyaan tentang dunia disekitarnya, mitos ini juga menghubungkan jalinan yang sangat erat pada orang-orang yang saling percaya kepada cerita tersebut, dan juga memberikan ketenangan kepada pembacanya. Cerita religi ini biasanya diceritakan dengan media kitab suci, seperti Judeo-Christian Bible dan Hindu Bhagavad Gita.

Fabel merupakan cerita pendek yang berisikan ajaran moral, biasanya karakter dalam cerita fabel adalah para binatang yang bisa berbicara dan bertingkah seperti manusia. Fabel ini biasanya terkenal dikalangan anak-anak karena berisi banyak pesan moral dan pelajaran mana yang baik dan mana yang salah, contoh fabel yang terkenal adalah "*The Fox and The Grape*" (Rubah dan Anggur) karya Aesop, fabel ini mengisahkan seekor rubah yang tidak bisa meraih buah anggur pada pohon, sehingga sang rubah memutuskan bahwa anggur itu buah yang asam,

moral dari dongeng ini adalah ‘sangat mudah membenci dari apa yang tidak bisa didapatkan’. Contoh lain dalam fabel adalah “si Kancil” yang mengajarkan agar tidak mengambil barang yang bukan miliknya (mencuri).

Legenda adalah kisah sejarah maupun *quasi-history* (sejarah yang tidak benar/tidak pernah ada) tentang orang atau tempat. Salah satu contohnya adalah Raja Arthur dan pedang legendarisnya Excalibur, atau sang legenda dengan julukan *robbing from the rich and giving to the poor* (mencuri dari si kaya dan membagikanya ke si miskin), Robin Hood. Atau legenda tentang asal muasal terbentuknya gunung Tangkuban Parahu yang ada di Bandung.

II.2.1 Mitologi

Menurut Sherman (2008), Mitologi (dari bahasa Yunani, *mitos* yang artinya cerita rakyat dan *logo* untuk kata atau ucapan, bisa diartikan cerita lisan dari rakyat) adalah studi dan interprestasi cerita atau fabel dari suatu kebudayaan yang dikenal sebagai *myths* (mitos). Mitologi dapat didefinisikan sebagai bagian mitos-mitos yang saling berhubungan, atau cerita-cerita yang disampaikan oleh kelompok budaya tertentu untuk menjelaskan dunia sesuai dengan pengalaman leluhurnya tentang bagaimana dunia tersebut dimana mereka masih hidup.

Mitologi memiliki beberapa fungsi, dari yang umun sampai ke khusus. Fungsi umumnya terletak pada dukungan psikologis yang diberikan kepada orang yang mempercayainya, karena mitologi dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan seperti “*Apa tujuan manusia diciptakan*” atau “*Mengapa manusia harus mengalami kematian*”. Fungsi yang lebih spesifik mungkin memberikan alasan atau contoh bagi mereka yang percaya untuk menjalani hidup sehari-hari, seperti “*Jangan bangun kesiangan, rejekinya bisa dipatuk Ayam*” atau “*Jangan foto bertiga, karena foto bertiga dipercaya dapat menyebabkan orang yang berada di posisi tengah mengalami kesialan bahkan bisa menyebabkan kematian*”.

Mitologi biasanya berhubungan dengan malaikat dan iblis atau baik dan jahat, asal muasal manusia, proses terjadinya dunia, hidup dan mati, kehidupan setelah kematian, makhluk gaib, makhluk legenda (seperti naga), manusia dengan kekuatan dewa (seperti dalam kasus *Heracles* ataupun *Perseus*) dan para Dewa-

dewa itu sendiri. Mitos ini menyampaikan keyakinan dan nilai-nilai tentang subjek/ajaran yang dipegang oleh suatu kebudayaan tertentu.

Meskipun banyak mitos dari berbagai kebudayaan yang berbeda-beda, dengan banyak variasi dalam ceritanya, terdapat kesamaan tema dalam setiap budaya yang ada diseluruh dunia. Tema yang paling umum adalah tentang *origins* (asal mula) dan *doomsday* (hari akhir/kehancuran).

Setiap kebudayaan di seluruh dunia memiliki beberapa mitologi dengan cerita/konteks yang hampir sama, contohnya kisah para dewa tentang penciptaan alam semesta yang tercantum dalam buku *Biblical Book of Genesis*, ceritanya sangat mirip dengan kisah penciptaan di Sumeria, Mesir, Phoenicia dan bahkan di Cina. contoh lainya adalah kisah banjir besar (*The story of the Great Flood*) juga dapat ditemukan dalam mitologi di hampir setiap kebudayaan di dunia.

Mitos merupakan unsur penting yang dapat mengubah sesuatu yang kultural maupun historis menjadi mudah dimengerti, mitos bermula dari konotasi (makna yang bukan sebenarnya) sehingga pesan yang didapat dari mitos tersebut sudah tidak lagi dipertanyakan oleh masyarakat. Mitos tidak lepas dari penjelasan Saussure mengenai signifiant dan signifié, bahwa ekspresi dapat berkembang membentuk tanda baru dan membentuk persamaan makna. Adanya ekspresi, relasi, dan isi yang bersifat arbitrer pada setiap individu hingga dapat membentuk makna lapis kedua karena adanya pergeseran makna dari denotasi (tidak mempunyai makna khusus) ke konotasi (Barthes, 1957).

Mitos itu sendiri adalah konotasi yang telah berbudaya, contohnya ketika kita melihat bintang, denotasinya adalah bintang merupakan benda langit yang memancarkan cahaya, namun ketika sudah menyentuh makna lapis kedua, bintang dapat memiliki makna bersinar, berkilau, indah. Bintang juga juga dapat memiliki makna yang lebih dalam lagi seperti lambang pada sila pertama, Ketuhanan yang maha Esa, makna ini sudah sampai hingga ideologi karena menyentuh kehidupan sosial manusia sehari-hari. Sebuah mitos dapat menjadi sebuah ideologi atau sebuah paradigma ketika sudah berakar lama, digunakan sebagai acuan hidup dan menyentuh ranah norma sosial yang berlaku di masyarakat (Benny, 2011).

Sebagai contoh: terjadi penculikan seorang anak yang terjadi di malam hari, dalam kejadian seperti ini munculah sebuah mitos seperti: anak-anak jangan bermain selepas magrib, nanti diculik wewe gombel.

II.2.2 Makhluk Mitologi

Makhluk mitologi adalah makhluk yang keberadaanya dituturkan dalam kisah-kisah mitologi, legenda maupun fabel (Sherman, 2008). Makhluk tersebut juga terkait dengan folklore (cerita rakyat) suatu suku. Makhluk mitologi pada umumnya bersifat fantastis, baik bentuk maupun kemampuannya. Karena kisahnya merupakan mitos, maka keberadaannya hanya dipercayai oleh masyarakat penganut mitologi bersangkutan. Maka dari itu, orang yang tidak menganut/mempercayainya dapat menyamakan makhluk mitologi sebagai makhluk imajiner (makhluk khayalan).

Makhluk mitologi berkaitan budaya atau kelompok suatu bangsa, biasanya muncul dalam cerita rakyat, karya seni seperti patung, dekorasi, ornament, tari-tarian, dan sebagainya. Makhluk mitologi dapat berupa hewan fantastis, hewan campuran (*hybrid*), bahkan makhluk hominoid (berbentuk mirip manusia). Makhluk hominoid dalam mitos dan legenda memiliki kisah asal usulnya masing-masing; beberapa di antaranya memiliki versi yang berbeda-beda tetapi merujuk kepada satu hal yang sama. Dalam mitologi Nordik, para kurcaci dipercaya sebagai makhluk yang muncul dari darah raksasa Brimir dan tulang Bláinn. Makhluk supernatural, misalnya Peri, dipercaya sebagai entitas gaib dan merupakan makhluk khusus yang diciptakan berbeda dengan manusia maupun malaikat, namun dalam versi lain menyatakan bahwa mereka adalah makhluk yang jahat, atau demon (Clive Staples Lewis, 1994).

Beberapa makhluk mitologis merupakan makhluk hibrida, yaitu gabungan dari dua binatang atau lebih, atau manusia dengan sebagian anggota tubuhnya merupakan tubuh hewan tertentu. Sebagai contoh: centaurus adalah gabungan antara manusia dengan kuda; minotaurus adalah gabungan antara manusia dengan banteng; putri duyung, merupakan gabungan antara manusia dengan ikan; vampir merupakan gabungan antara kelelawar dengan manusia. Penggambaran manusia dengan unsur-unsur hewani telah bermula sejak zaman Paleolitik, dan dipercaya

merupakan usaha agar manusia memperoleh kekuatan hewan yang diinginkan (Steiger, 1999).

II.2.3 Makhluk Mitologi Naga

Makhluk mitologi adalah makhluk yang keberadaanya dituturkan dalam kisah-kisah mitologi, legenda maupun fabel (Sherman, 2008). Makhluk tersebut juga terkait dengan folklore (cerita rakyat) suatu suku. Makhluk mitologi pada umumnya bersifat fantastis, baik bentuk maupun kemampuannya. Karena kisahnya merupakan mitos, maka keberadaannya hanya dipercayai oleh masyarakat penganut mitologi bersangkutan. Maka dari itu, orang yang tidak menganut/mempercayainya dapat menyamakan makhluk mitologi sebagai makhluk imajiner (makhluk khayalan).

Makhluk mitologi berkaitan budaya atau kelompok suatu bangsa, biasanya muncul dalam cerita rakyat, karya seni seperti patung, dekorasi, ornament, tari-tarian, dan sebagainya. Makhluk mitologi dapat berupa hewan fantastis, hewan campuran (*hybrid*), bahkan makhluk hominoid (berbentuk mirip manusia).

Salah satu makhluk mitologi adalah naga. Istilah naga merupakan kata serapan dari bahasa Sansekerta atau India kuna yang bermakna ular. Naga merupakan makhluk legendaris, dengan ciri-ciri bersisik, menyerupai ular atau reptil, dan burung, biasanya ditokohkan dalam mitos-mitos dari berbagai budaya diseluruh dunia (Sherman, 2008). Naga yang dalam bahasa inggris disebut *dragons* (latin *draco*), berasal dari bahasa Yunani δράκων (drákōn) yang mempunyai arti ular dengan ukuran yang sangat besar. Naga merupakan makhluk yang universal, hampir di setiap kebudayaan di seluruh dunia menampilkan sosok naga.

II.2.3.1 Kisah Naga pada Dunia Kuno

Kisah tentang makhluk mitologi naga di peradaban barat dimulai pertama kali di daerah Timur-Tengah. Beberapa makhluk mirip naga muncul dalam mitos penciptaan awal (*earliest creation myths*). Diantaranya muncul pada abad ke-26 sampai ke-20 sebelum masehi. Cerita tersebut berasal dari peradaban Sumeria di Mesopotamia, terletak diantara sungai Tigris dan Efrat (sekarang dikenal sebagai Irak dan Iran). Naga Kuno Timur Tengah (*Ancient Middle Eastern Dragons*)

terdiri dari 2 jenis, yang pertama yaitu monster yang melawan dewa sebelum proses penciptaan awal (*creation*) dan monster yang dilawan oleh para pahlawan yang terjadi setelah proses penciptaan (Sherman, 2008).



Gambar II.1 Ilustrasi Tiamat dan Marduk

Sumber: Monuments of Nineveh, Second Series' plate 19/83, London, J. Murray, 1853

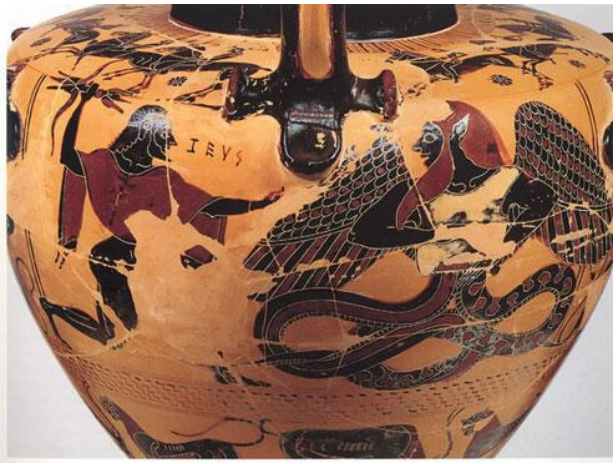
https://en.wikipedia.org/wiki/Tiamat#/media/File:Chaos_Monster_and_Sun_God.png

Dalam kisah di Bablilonia, *Enûma Elish* (salah satu mitos penciptaan yang berasal dari Babilonia), diceritakan bahwa Dewa Tiamat, dewa yang menyerupai makhluk naga, dialah yang bertanggung jawab atas terciptanya seluruh kehidupan di bumi. Dia adalah sosok *chthonic* (makhluk dunia bawah), diceritakan salah satu keturunan Tiamat, Marduk, menentang Tiamat, dan ingin membunuhnya. Saat Tiamat berusaha menelan Marduk, Marduk menembakan panah ke mulut Tiamat dan membunuhnya, dari tubuh Tiamat, marduk menciptakan bumi, dan kehidupan yang berasal dari perut naga tersebut.

Untuk ilustrasi tentang naga, telah ditemukan hampir di seluruh kawasan Timur Tengah, misalnya pada tahun 600 sebelum masehi, Raja Nebukadnezar menugaskan seorang seniman Babel untuk membuat relief hewan-hewan, salah satunya menyerupai naga yang dikenal sebagai Mušḫuššu (*sirrush*) untuk dekorasi pada bangunan Gerbang Isthar (*Ishtar Gate*).

II.2.3.2 Naga Dalam Mitologi Yunani

Naga merupakan peran yang penting dalam mitologi Yunani, dalam mitologi Yunani Dewa Zeus membunuh Typhon dengan petirnya. Typhon merupakan makhluk abadi yang menyerupai ular dan memiliki seratus kepala (Sherman, 2008, h.125). Setelah mati, Typhon meninggalkan keturunannya Ladon, yang menjaga apel emas di kebun Hesperides. Ladon juga menyerupai ular dan memiliki seratus kepala, yang selanjutnya dibunuh oleh Hercules.



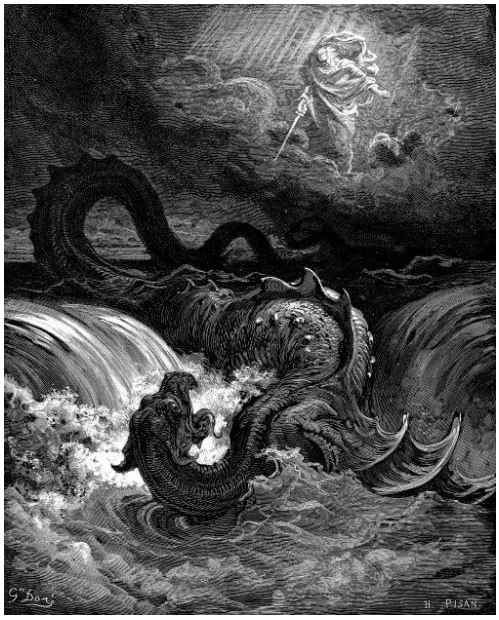
Gambar II.2 Ilustrasi Zeus melawan Typhon pada media keramik
Sumber: http://www.uark.edu/campus-resources/dlevine/ZeusTyphon.1.jpg (Diakses pada 27/01/2017)

Menurut Sherman (2008), ada juga beberapa *dragon slayer* (pembunuh naga) dalam mitologi Yunani antara lain:

- Appolo, dewa matahari melawan Python, si ular raksasa (terkadang direpresentasikan sebagai naga) yang hidup di tengah bumi.
- Hercules, yang membunuh naga Ladon dan Hydra.
- Perseus, yang membunuh ular raksasa di laut yang dikirim oleh dewa Poseidon karena telah menghinanya.
- Jason, membunuh naga yang menjaga *Golden Fleece.*
- Selanjutnya adalah sang pendiri sekaligus sang raja di wilayah Thebes, Cadmus. Cadmus adalah seorang pahlawan, dia berhasil membunuh semua monster jahat, dan salah satunya adalah naga.

II.2.3.3 Naga Dalam Alkitab

Kata naga sering kali muncul dalam Alkitab, terpengaruh dari kisah penciptaan (*creation myth*) bangsa Sumerian dan Akkadian serta Babylonian. Seperti kisah Marduk yang membunuh Tiamat, dan dalam kisah Perjanjian Lama (*the Old Testament.*



Gambar II.3 Destruction of Leviathan oleh Gustave Doré (1865)
Sumber:https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9d/Destruction_of_Leviathan.png (Diakses pada 27/01/2017)

Perjanjian Lama adalah bagian pertama dari Alkitab Kristen, yang utamanya berdasarkan pada Alkitab Ibrani, berisikan suatu kumpulan tulisan keagamaan karya bangsa Israel kuno), Elohim yang membunuh makhluk seperti naga yang dikenal sebagai Leviathan, semua kisah ini tertulis pada Kitab Kejadian (*Book of Genesis*). Leviathan pernah juga disebutkan dalam Kitab Yesaya: "*Pada waktu itu Tuhan akan melaksanakan hukuman dengan pedang-Nya yang keras, besar dan kuat atas Lewiatan, ular yang meluncur, atas Lewiatan, ular yang melingkar, dan Ia akan membunuh ular naga yang di laut."*

Naga juga ditemukan di kitab Perjanjian Baru (*New Testament*), tepatnya ada 12 referensi yang menyebutkan kata naga. Salah satunya adalah: *"Maka tampaklah suatu tanda yang lain di langit; dan lihatlah, seekor naga merah padam yang*

besar, berkepala tujuh dan bertanduk sepuluh, dan di atas kepalanya ada tujuh mahkota".

II.2.3.4 Naga Timur dan Polenesia (Kepulauan di Oseania)

Berbeda dengan budaya barat yang menggambarkan naga adalah makhluk jahat dan kejam yang membuat semua orang menjadi takut dan benci, sebagian naga timur, khususnya dalam tradisi Cina dan Jepang, naga dianggap sebagai makhluk yang indah, ramah terhadap manusia, dan sangat bijaksana (Sherman, 2008 h.126).



Gambar II.4 Ilustrasi Celestial Dragon
Sumber:http://orig07.deviantart.net/4e0d/f/2013/060/c/6/alacrity__celestial_dragon_by_mrxylax-d5wko4i.jpg (Diakses pada 27/01/2017

Naga timur biasanya memiliki warna yang bervariasi, dari emas ke hijau-hijauan, ada juga beberapa yang memiliki warna biru dan warna lainya. Beberapa memiliki sayap, namun kebanyakan tidak memiliki sayap. Tidak seperti naga barat yang dibenci, naga timur justru sangat dihormati, bahkan naga langit (*celestial dragon*) dipakai sebagai simbol negara Cina (sampai Cina menggunakan paham komunisme) dan warga Cina menyebut diri mereka sebagai *lung tik chuan ren* atau keturunan naga. Di Cina juga Jepang, mereka meyakini bahwa naga-lah yang mengendalikan hujan dan segala macam air yang mengalir, dari sungai menuju lautan. Mereka juga membangun candi dan kuil di sepanjang aliran sungai dan

pantai untuk menghormati sang naga. Naga timur memiliki asosiasi yang sangat positif, dari Tahun Naga dalam Astrologi Cina yang membawa banyak keberuntungan, sampai kemampuan mereka untuk menangkal makhluk jahat atau makhluk yang tidak diinginkan. Namun makhluk ini juga memiliki sisi negatif, mereka memiliki sifat angkuh, dan merasa terhina bila mereka tidak dihormati dengan benar, apabila sudah marah makhluk ini dapat menahan air hujan sehingga menyebabkan kekeringan, atau dapat juga membuat banjir yang sangat besar.

Sherman (2008) mengatakan bahwa naga yang berjenis kelamin laki-laki dapat mengawini hewan dari jenis lain. Jika seekor naga dikawinkan dengan seekor babi, maka lahirlah seekor gajah. Apabila dikawinkan dengan kuda betina, maka lahirlah kuda pacuan. Tradisi juga mengatakan bahwa ada manusia yang berhubungan dengan naga, maka keturunan mereka akan menjadi penguasa yang kuat dan hebat.

Kaisar dari jepang, Hirohito, yang memimpin jepang selama perang dunia ke II, ditelusuri bahwa nenek moyangnya yang lebih dari seratus genenarsi, merupakan keturunan dari *Putri Fruitful Jewel*, yang dikatakan terlahir dari raja naga lautan (Sherman, 2008). Banyak kaisar di Cina juga mengklaim bahwa mereka adalah keturunan naga, sehingga istilah naga banyak dipakai untuk menamai benda kepemilikan mereka, seperti, tahta naga (*dragon throne*), tempat tidur naga (*dragon bed*), jubah naga (*dragon robe*), dan sebagainya. Dikatakan bawha kaisar juga meminta naga untuk berkonsultasi bagaimana cara mengatur umatnya.

Naga Kekaisaran Cina (*Chinese Imperial Dragon*), satu-satunya naga yang digambarkan memiliki lima buah cakar, yang lainya hanya memiliki empat buah. Dan tidak ada orang lain selain kaisar yang diizinkan untuk memakai penggambaran naga bercakar lima. Di Jepang, terdapat naga bernama Ryujin (juga dikenal sebagai *Ōwatatsumi*), Ryujin merupakan dewa naga laut. Dia tinggal di istana yang disebut Ryugu, terletak di dasar laut (Sherman, 2008 h.127). Ryujin dapat mengontrol pasang surut air laut, dan memiliki pelayan seekor kura-kura laut, Ryujin menikahi manusia dan dikaruniai seorang anak bernama Otohime.



Gambar II.5 Ilustrasi Ryugu dan Ryujin

Sumber: https://mrpsmythopedia.wikispaces.com/file/view/Ryujin-palace.jpg/567710995/418x538/Ryujin-palace.jpg (Diakses pada 27/01/2017)

Dewa naga laut di Korea disebut Yongwang, Yongwang berperan sebagai dewa sungai dan laut, menjaga kenyamanan dan perdamaian di keluarga, memberi kesehatan dan umur panjang dan memberikan panen yang berlimpah (Sherman, 2008 h.127). Dalam mitologi Hindu di India, terdapat ular naga yang bernama Vritra, Vrita menyerap seluruh air yang ada di alam semesta (Sherman, 2008), sehingga membuat para dewa dan manusia tidak bisa mendapatkan air. Untuk mendapatkanya kembali, Indra, dewa petir, membunuh Vritra dengan petirnya, dan membawakan air kembali ke para dewa dan manusia.

Dalam mitologi Buddha di India, terdapat naga air yang bernama Apalala yang tinggal di dekat sungai Swat, Apalala dikonversi ke Buddhisme oleh Buddha Rose, Carol M. (2001). Cerita ini sangat populer di kalangan penganut buddihisme, para orang tua sering menceritakan cerita ini kepada anaknya agar anaknya mempelajari kebahagiaan yang terletak diajaran buddhisme (James, 1922). Di kepulauan pasifik, khususnya di pulau kalimantan, terdapat mitos tentang naga bernama Kinabalu. Kinabalu dikatakan tinggal di puncak Gunung Kinabalu, dia menjaga mutiara yang sangat besar peninggalan kaisar Cina (Conway).

II.2.3.5 Naga di Daerah Cina

Diseluruh dunia terdapat legenda tentang naga, dan semuanya memiliki legenda masing-masing. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa naga Cina memiliki keunikan tersendiri. Di Eropa, naga selalu dikaitkan sebagai hal buruk. Namun bagi masyarakat Cina, naga melambangkan kekuatan dan kekuasaan. Sebegitu besarnya penghormatan bangsa Cina kepada makhluk legenda ini sehingga kaisar yang gagah perkasa dengan bangga *menyempilkan* ornamen-ornamen naga pada baju jirah, jubah, bendera, hingga senjata mereka.

Dalam mitologi China kuno terdapat makhluk yang bernama Liong (龍) atau dalam ejaannya *Lung* yang umumnya diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dengan istilah Naga. Makhluk ini digambarkan sebagai ular berukuran raksasa, lengkap dengan tanduk dan cakar, sehingga berbeda dengan naga-naga versi lainnya. Naga dianggap sebagai simbol kekuatan alam, khususnya angin topan. Pada umumnya makhluk ini dianggap memiliki sifat yang baik selama ia selalu dihormati. Sebagian ilmuwan berpendapat, naga merupakan sebuah makhluk khayalan yang diciptakan oleh masyarakat zaman dahulu akibat penemuan fosil dari dinosaurus (Herman, 2012).



Gambar II.6 Ilustrasi Nu Kua oleh Susanne Iles

Sumber: https://journeyingtothegoddess.files.wordpress.com/2012/02/nu-kua.jpg?w=640 (Diakses pada 27/01/2017)

Dalam mitologi Cina, manusia pertama kali diciptakan oleh seorang dewi bernama Nu Kua, yang memiliki bagian tubuh manusia dan juga naga. Nu Kua

adalah leluhur untuk para naga dan manusia. Bahkan sampai saat ini, lentera naga, perahu naga, dan tarian tentang naga adalah budaya yang sangat penting bagi rakyat Cina, tertutama saat tahun baru Imlek.

Cerita lainya adalah dari kisah sang legenda kaisar Cina yaitu *The Yellow Emperor*, Huang Di (huáng dì 黃帝), yang menggunakan jubah berbentuk ular. kaisar Huang Di menaklukan wilayah/suku lainya dan menambah aspek ornamen hewan/totem dari wilayah/suku itu sendiri, sehingga dari waktu ke waktu, dikenalah sebagai naga timur yang kita ketahui.



Gambar II.7 Kaisar Huang Di

Sumber:https://anunnakiawakening.files.wordpress.com/2016/05/yellow_emperor1.jpg

Kisah Kaisar Huang Di ini berkaitan erat dengan naga Cina yang identik dengan angka sembilan. Naga Cina sesungguhnya memiliki sembilan karakteristik yang merupakan kombinasi dari makhluk-makhluk lainya, yaitu:

1. Naga memiliki kepala seperti unta
2. Sisiknya seperti ikan
3. Tanduknya seperti rusa
4. Matanya seperti siluman

5. Telinganya seperti lembu

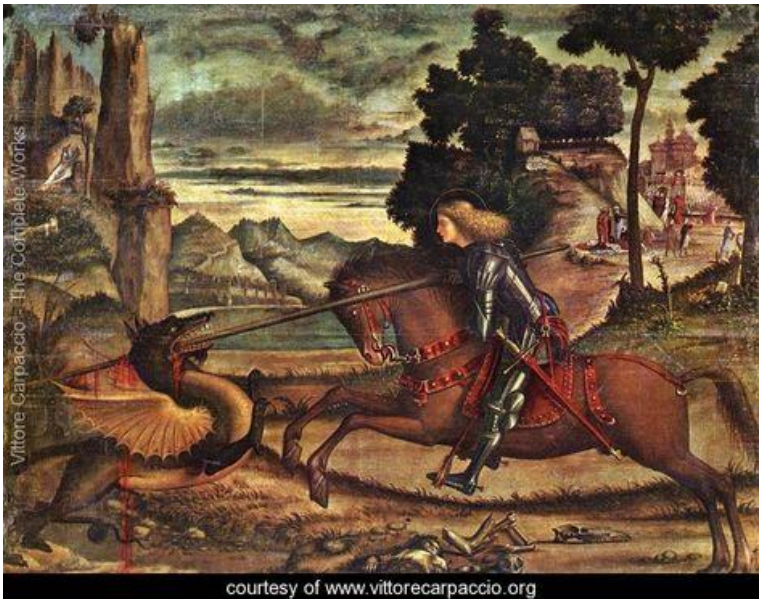
6. Lehernya seperti ular
7. Perutnya seperti tiram
8. Telapak kakinya seperti harimau
9. Cakarnya seperti rajawali

Naga Cina juga memiliki 117 sisik. 81 diantaranya memiliki karakter Yang (Positif) dan 36 lainnya memiliki karakter Yin (Negatif), Pada umumnya, naga Cina memiliki tiga atau empat cakar di masing-masing kaki. Namun kerajaan Cina menggunakan lambang naga dengan lima cakar untuk menunjukkan kalau sang Kaisar bukan naga biasa. Lambang ini kemudian menjadi lambang ekslusif yang hanya boleh digunakan oleh sang kaisar. Siapapun yang berani menggunakan lambang naga dengan 5 cakar akan segera dihukum mati (Herman, 2012).

II.2.3.6 Naga pada Abad Pertengahan di Eropa

Dalam penggambaran pada kepercayaan kristen, naga biasanya digambarkan sebagai makhluk jahat, seperti dalam kisah *Archangel Michael* atau di Indonesia lebih dikenal sebagal Malaikat Mikail yang pernah membunuh seekor naga (Briggs, 1997). Beberapa *saint* (sunan, orang suci, kudus, utusan tuhan) dari abad pertengahan juga pernah mengalahkan makhluk naga, diantaranya adalah *Saint Martha of Bethany* dan *Saint George of Anatolia* (Sherman, 2008).

Kisah tentang *Saint George of Anatolia* yang mengalahkan naga adalah kisah yang paling terkenal di eropa (Sherman, 2008 h.128). Cerita ini memiliki dua kisah utama. Yang pertama, kisah dari desa di Cappadocia, ada seekor naga yang mengancam menghancurkan desa bila tidak diberi makanan. Pada awalnya para penduduk di desa memberi makan sang naga dengan domba, namun sang naga kurang puas terhadap santapannya tersebut.

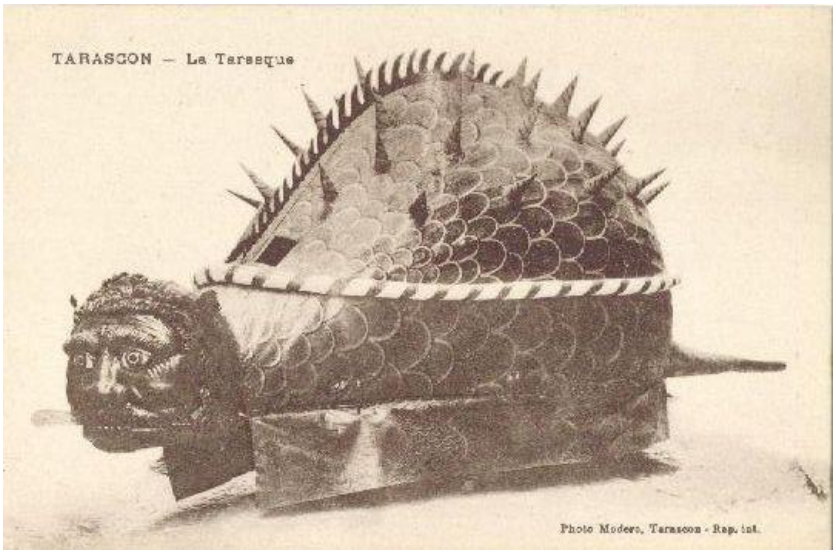


Gambar II.8 Lukisan Saint George dilukis oleh seniman Vittore Carpaccio
Sumber: http://www.vittorecarpaccio.org/st-george-and-the-dragon-(detail)-1516.jpg
(Diakses pada 18/01/2017)

Hingga akhirnya para penduduk desa mengorbankan para gadis di desanya untuk persembahan sang naga, kejadian itu terus berlangsung sampai hanya putri dari desa tersebut yang tersisa. Akhirnya Saint George menggunakan sang putri sebagai umpan, taktik ini berhasil, Saint George berhasil mengalahkan sang naga. Dalam versi cerita lain, Saint George tidak membunuh sang naga, tapi menceramahi dia supaya tidak lagi memakan manusia, dan diajarkan tentang kebaikan dan kepercayaa Kristen. Saint George akhirnya mengikat naga tersebut dan membawanya ke kota untuk di baptis. Naga tersebut akhirnya berhenti memakan manusia dan pergi meninggalkan desa Cappadocia.

Tarasque, merupakan makhluk mitologi mirip naga yang ada di perancis, dikatakan bahwa Tarasque memiliki badan lebih besar dari 12 gajah, gigi sebesar pedang, sisik sekeras besi, dan dapat menyemburkan nafas api (Sherman, 2008 h.128). Tarasque mejatuhkan semua para ksatria dan pahlawan yang berusaha untuk mengalahkan dia. Setelah berpuluh-puluh tahun, Saint Martha mendatangi Tarasque dengan mengenakan pakaian serba putih dan hanya dipersenjatai dengan iman dan kendi berisi air suci (*holy water*). Dia berhasil menjauhkan Tarasque dari kota. Tarasque berhasil dikalahkan, kemudian naga itu dipotong menjadi

bagian yang sangat kecil. Sebuah gereja dibangun untuk menghormati Saint Martha, dan mengganti nama kotanya menjadi Tarascon.



Gambar II.9 Ilustrasi Tarasque
Sumber: http://folklore-society.com/content/img/tarasque-1.jpg (Diakses pada 18/01/2017)

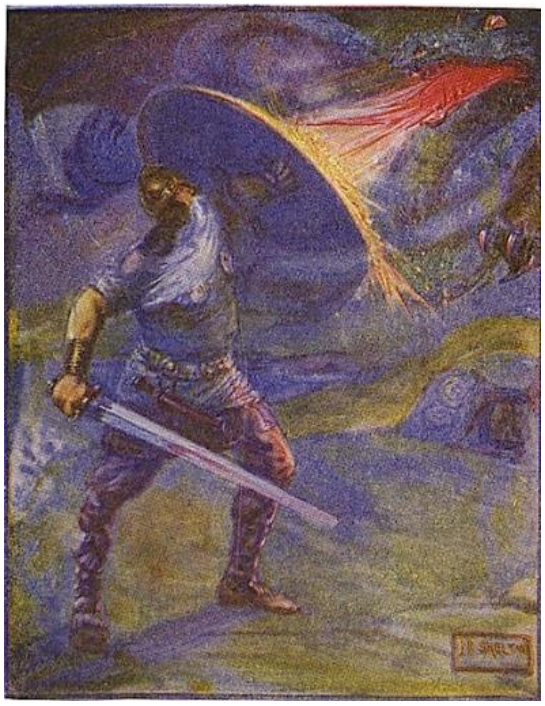
Tidak semua naga dalam cerita rakyat dan mitologi barat itu kejam dan menjadi musuh bagi manusia, ada satu pengecualian, yaitu di Heidelberg (salah satu kota di jerman). Budaya lokal mengklaim, bahwa naga yang pernah tinggal di wilayah tersebut sangat ramah kepada manusia, dan bahkan mereka bisa menunggangi para naga tersebut (Sherman, 2008 h.128).

Dalam kisah nordik, terdapat mitologi Fafnir. Fafnir merupakan anak dari raja *dwarf* Hreidmar (*dwarf* dalam literatur fantasi, merupakan ras-mirip manusia, hanya saja berbadan pendek dan gemuk/kekar), namun karena ketamakanya atas emas dan kekayaan mengubahnya menjadi seekor naga, dan pada akhirnya dibunuh oleh Sigurd (pahlawan legenda bangsa nordik).

II.2.3.7 Naga di Daerah Inggris

Di Inggris, terdapat kisah pembunuh naga (*dragon slayer*) bernama Beowulf. Beowulf merupakan pahlawan legenda pada abad ke sebelas. Beowulf mengetahui bahwa naga hidup di gua bawah tanah jauh didasar laut. Naga tersebut meneror penduduk kota dengan menyemburkan nafas api pada malam hari (Sherman,

2008). Naga itu sangat suka mengumpulkan harta-harta yang dia ambil, di kediamanya di gua sana terdapat banyak sekali timbunan harta karun. Hingga suatu hari, gua tersebut kedatangan seorang pencuri, pencuri tersebut berhasil mengambil sebuah tropi emas tanpa sepengetahuan sang naga.



Gambar II.10 Ilustrasi Beowulf melawan naga
Sumber: Ilustrasi dalam buku cerita anak *Stories of Beowulf*
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6f/Beowulf_and_the_dragon.jpg
(Diakes pada 18/01/2017)

Saat naga tersebut terbangun, dan menyadari ada yang hilang dari tumpukan barang berharganya, naga itu gelisah, mengintari seluruh ruang di gua tersebut untuk mencarinya, namun tetap tidak ditemukan. Marah besar, naga tersebut keluar dari gua dan membakar semua kota yang ada di sekitarnya.

Mendengar kabar ini, Beowulf pergi untuk mencari sang naga dan menemukan dimana ia tinggal, Beowulf memakai perisai besi karena tahu perisai kayu tidak akan mempan melawan nafas api dari naga. Beowulf masuk ke sarang naga tersebut, meneriakan tantangan, mendengar teriakan dari manusia, naga langsung menyerang Beowulf, naga berhasil membuat Beowulf terdesak. Hingga, untuk pertama kali dalam hidupnya Beowulf menyerah (Seamus, 2000).

II.2.3.8 Wyvern

Wyvern merupakan hewan preador yang sangat mematikan, mereka dikenal dikenal sebagai makhluk pemangsa yang sangat agresif. Cerita tentang wyvern ini dapat ditemukan dalam mitologi abad pertengahan eropa, seperti di inggris dan prancis. Wyvern akan menghancurkan apapun yang ada didepannya, mereka dianggap sebagai makhluk jahat dan berbahaya (Rose, 2001). Tergantung budaya bersangkutan, wyvern dapat dideskripsikan menyemburkan api atau memiliki bisa mematikan, atau memiliki dua kemampuan tersebut atau tidak sama sekali. Gambar wyvern dapat ditemukan dalam lambang atau bendera, terutama dalam budaya Eropa.

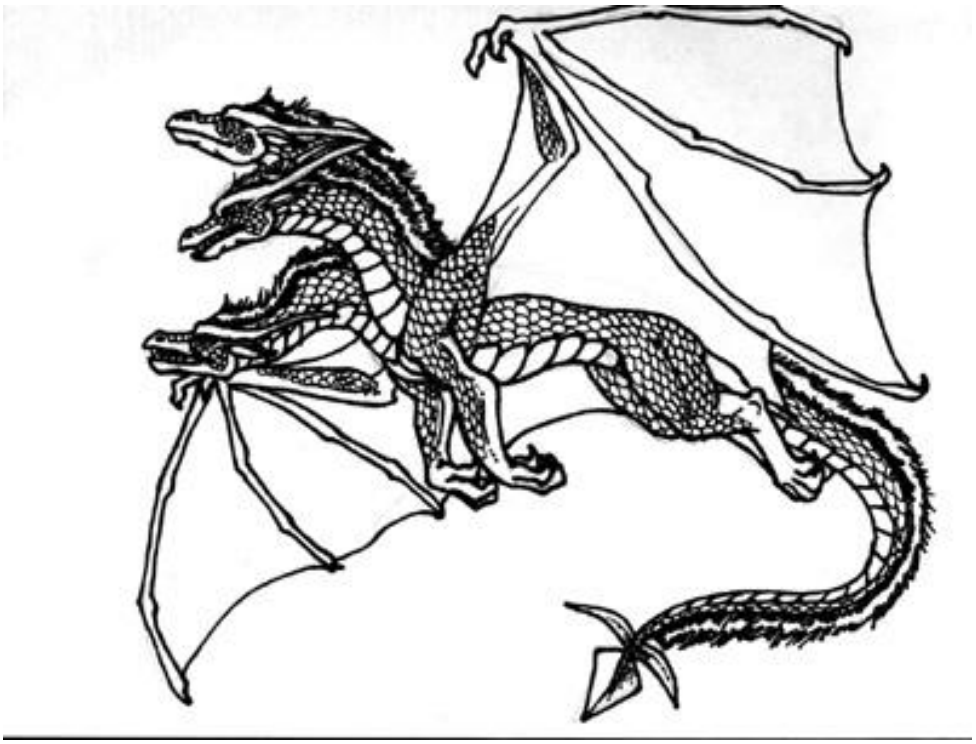


Gambar II.11 Ilustrasi Wyvern
Sumber: https://vignette.wikia.nocookie.net/new-monster/images/e/e8/Wyvern.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/350?cb=20130703224307 (Diakes pada 17/01/2018)

Wyvern memiliki tubuh seperti ular dengan kepala mirip dengan naga barat, wyvern juga memiliki sepasang sayap bermembran sama seperti kelelawar. Kedua kaki yang dimiliki wyvern mirip dengan kaki burung namun dengan campuran sisik dan duri dari reptil (Rose, 2001).

II.2.3.9 Hydra

Hydra merupakan salah satu jenis naga yang paling terkenal mematikan, unik, dan sangat berbahaya. Hydra biasanya muncul dalam mitologi Yunani, hydra memiliki beberapa bagian kepala, dari mulai lima, sembilan, lima puluh, sampai ribuan kepala.



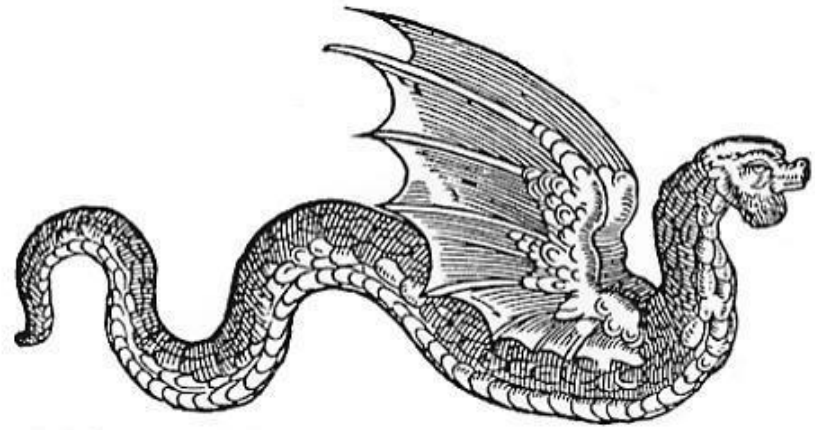
Gambar II.12 Ilustrasi Hydra

Sumber: http://www.blackdrago.com/images/typeshydra.jpg (Diakes pada 17/01/2018)

Ciri karakteristik hydra hampir mirip dengan naga lainnya. Yang membedakan hanya hydra memiliki banyak kepapa, dan setiap kepalanya terpotong, beberapa kepala akan tumbuh di badanya. Salah satu orang yang dapat mengalahkan hydra adalah Heracles, yang merupakan keturunan dewa.

II.2.3.10 Amphiptere

Amphiptere merupakan makhluk *hybrid* yang berasal dari daratan eropa. Amphiptere merupakan gabungan antara burung dan ular. Amphiptere memiliki tubuh ular lengkap dengan sisiknya namun disertai dengan duri-duri mirip seperti karakteristik naga lain (Rose, 2001).



Gambar II.13 Ilustrasi Amphiptere
Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7b/Amphiptere.jpg (Diakes pada 17/01/2018)

Amphiptere memiliki bagian tubuh ular dari kepala sampai ekor, dan sepasang sayap dibelakang lehernya. Sayap amphiptere juga sedikit berbeda dengan jenis naga lainya, sebagian besar naga ini memiliki sayap yang berbulu seperti burung. Namun beberapa juga ada yang mempunyai sayap membran.

II.2.3.8 Faerie Dragon

Faerie dragon dikenal sebagai jenis naga terkecil dari naga lainya. Mereka berhubungan erat dengan peri dan magis. Naga ini sangat sulit ditemukan, selain karena ukuranya yang sangat kecil, manusia sering keliru karena bentuknya yang mirip dengan serangga. Faerie dragon sangat menyukai wangi wangi dari bunga, mereka biasanya sering terlihat (Rose, 2001).

Faerie dragon memiliki ukuran setara kupu-kupu dan capung, panjang tubuh mereka sekitar 8 centimeter, dengan rentang sayap hingga 30 centimeter. Sebagian faerie dragon digambarkan memiliki empat anggota badan dan sepasang sayap sama seperti naga barat. Yang membedakan adalah naga ini memiliki sayap seperti serangga, khususnya kupu-kupu dan ngengat, atau dalam beberapa kasus ada juga yang memiliki sayap seperti capung. Mereka biasanya memiliki tubuh seperti reptil, dengan atribut serangga seperti antena dan yang lainya.

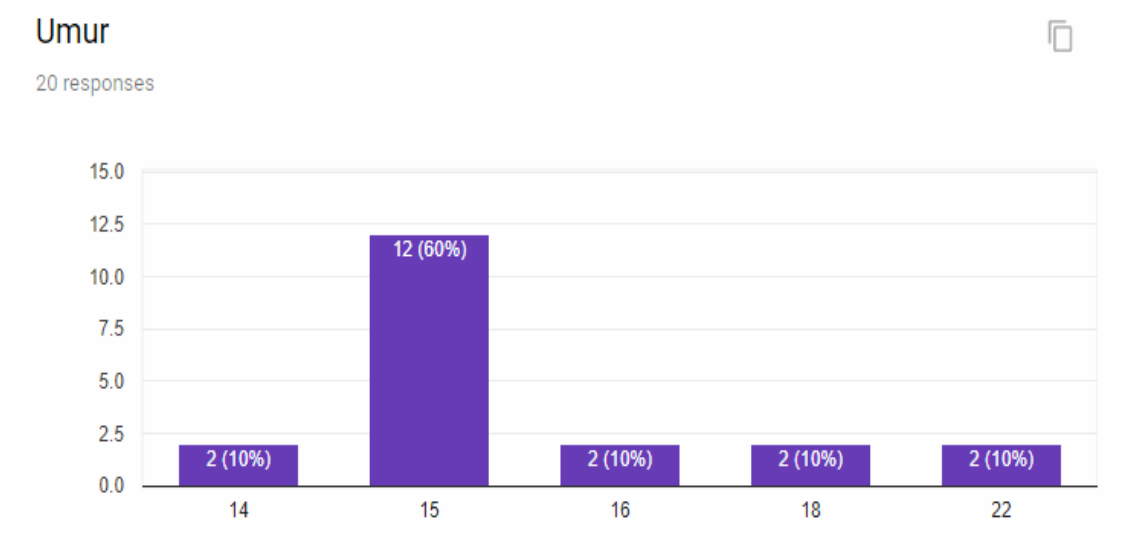


Gambar II.14 Faerie dragon dari game World of Warcraft
Sumber: https://vignette.wikia.nocookie.net/forgottenrealms/images/f/f4/Faerie_dragon-5e.jpg/revision/latest?cb=20171010161947

II.3 Pengetahuan Umum Masyarakat Tentang Naga

Untuk mengetahui bagaimana pengetahuan dasar masyarakat tentang naga, maka dilakukan penyebaran kuisioner secara online. Bentuk kuisioner yang digunakan adalah kuisioner tertutup, yaitu pertanyaan yang jawabanya sudah disediakan alternatif jawaban, jadi responden dapat memilih salah satu jawaban yang disediakan, ataupun memberi pendapat sendiri. Dari penyebaran kuisioner secara online, didapat 50 orang responden yang berumur kisaran 15 sampai dengan 22 tahun. Pertanyaan dimulai dengan hal yang umum, seperti pengetahuan umum tentang naga, dilanjutkan dengan pertanyaan yang mendalam, seperti pengetahuan responden tentang jenis-jenis naga yang ada di Dunia.

- **Jumlah Responden Berdasarkan Umur**

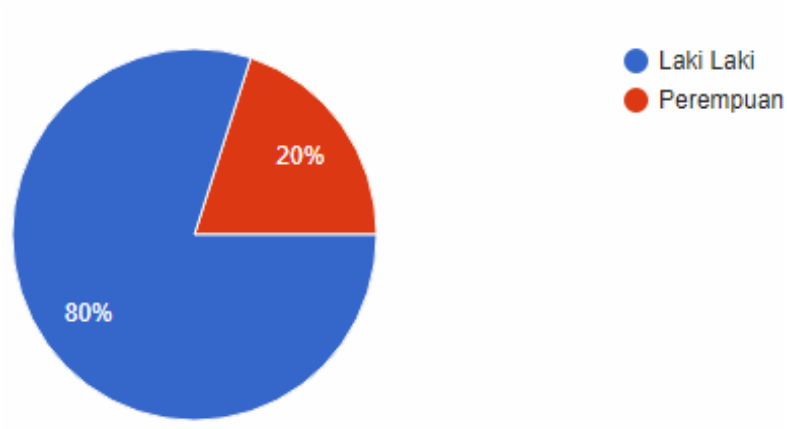


Gambar II.16 Umur

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan diagram diatas, diperoleh data bahwa yang mengisi kuisioner kebanyakan adalah remaja. Sekitar 60% responden berumur 15 tahun, dan sisanya 40% berusia 14,16,18, dan 22 tahun.

- **Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**



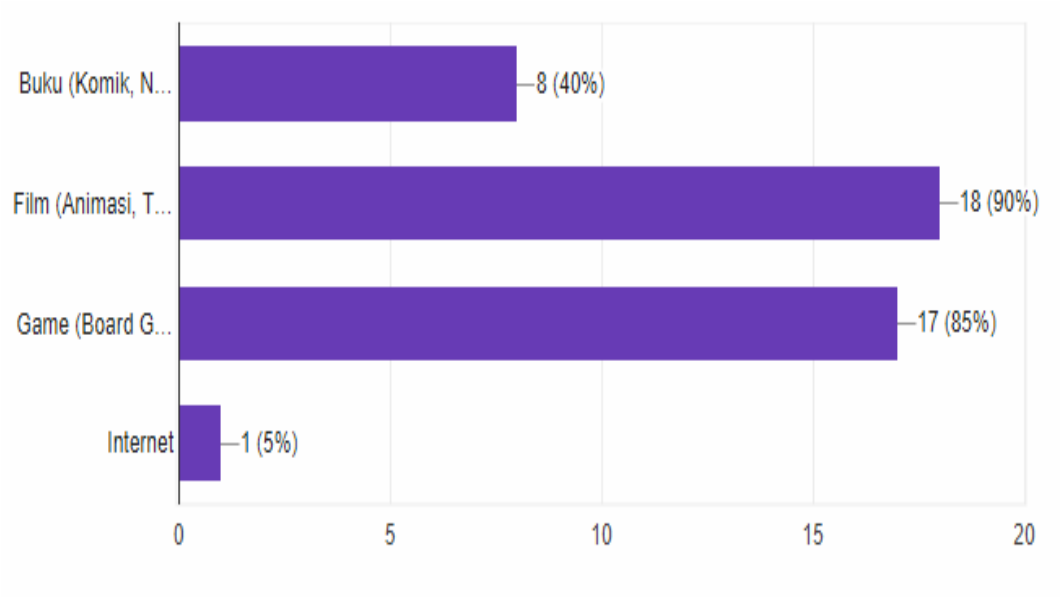
Gambar II.17 Jenis Kelamin

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan diagram diatas didapat hasil data berdasarkan jenis kelamin, 80% dari responden adalah laki-laki, dan 20% sisanya adalah perempuan.

Dibawah ini akan diperlihatkan pertanyaan-pertanyaan yang telah ditulis dalam bentuk kuisioner yang sudah diberikan kepada responden. Dari pertanyaan tersebut, telah didapat hasil jawaban para responden dan dibuat dalam bentuk persentase. Berikut adalah daftar pertanyaan serta jumlah persentase jawaban para responden yang telah didapat.

- **Darimana kalian mengetahui makhluk mitologi naga?**

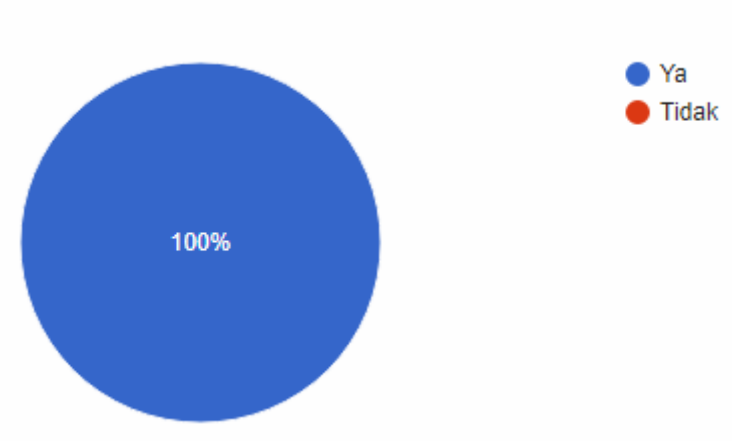


Gambar II.18 Media

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kebanyakan remaja mengetahui tentang makhluk mitologi naga dari film dan *game*, yang memilih buku pun setelah ditanya lebih lanjut, kebanyakan memilih komik. Artinya, kebanyakan remaja mengetahui makhluk mitologi naga melalui media-media yang lebih menonjolkan visual, audio, dan interaksi (game).

- **Naga secara umum ada dua jenis, yaitu naga Barat dan naga Timur, apakah kalian tahu perbedaan antara kedua naga tersebut?**



Gambar II.19 Perbedaan naga

Sumber: Dokumentasi Pribadi

- **Naga Barat biasanya digambarkan seperti?**



Gambar II.20 Penggambaran naga barat

Sumber: Dokumentasi Pribadi

- **Naga Timur biasanya digambarkan seperti?**



Gambar II.21 Penggambaran naga timur

Sumber: Dokumentasi Pribadi

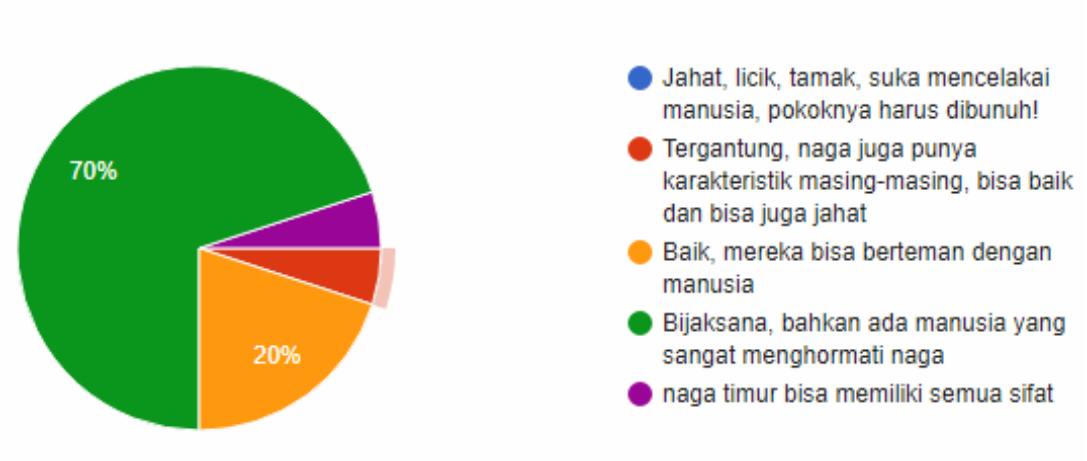
- **Bagaimana sifat yang paling menonjol dari naga Barat?**



Gambar II.22 Sifat naga barat

Sumber: Dokumentasi Pribadi

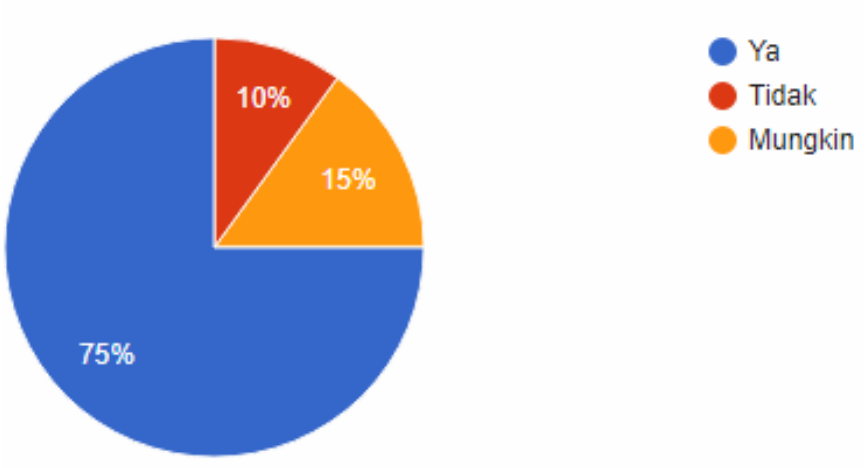
- **Bagaimana sifat yang paling menonjol dari naga Timur?**



Gambar II.23 Sifat naga timur

Sumber: Dokumentasi Pribadi

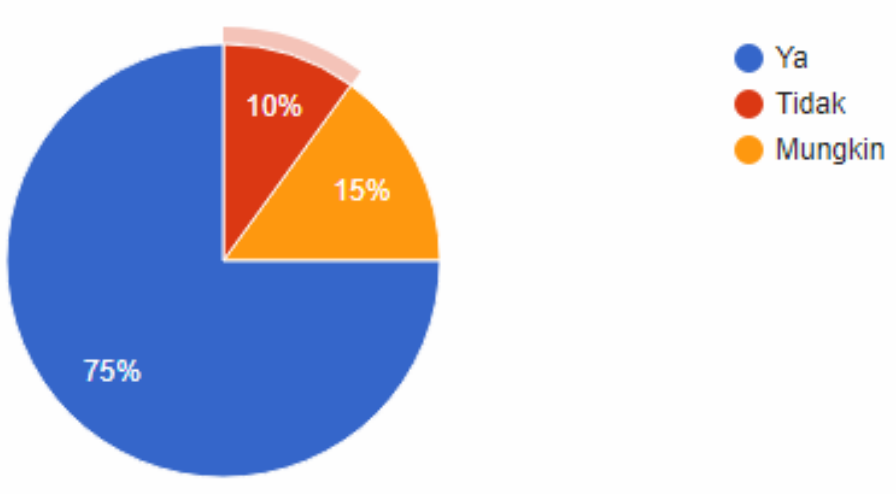
- **Menurut kalian apakah sifat dan karakteristik dari naga hampir mirip dengan manusia?**



Gambar II.24 Sifat naga dengan manusia

Sumber: Dokumentasi Pribadi

- **Terakhir, menurut kalian apakah sifat dan karakteristik naga sangat berguna sebagai contoh baik dan buruk bagi masyarakat?**



Gambar II.25 Sifat naga dengan manusia

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pendapat masyarakat, khususnya remaja terkait dengan sosok makhluk mitologi naga dari hasil yang didapat melalui kuisioner yang disebar secara online pada tanggal 30 oktober sampai dengan 31 oktotober tahun 2017 adalah sebagai berikut, 100% responden mengetahui perbedaan secara umum antara naga barat dan naga timur. 65% responden menganggap bahwa naga barat itu adalah makhluk yang jahat sedangkan 70% responden menganggap bahwa naga timur adalah makhluk yang bijaksana. Berdasarkan hasil kuisioner tersebut, dapat disimpulkan bahwa masyarakat khususnya remaja sebagian besar menganggap bahwa naga barat adalah makhluk jahat, kejam, dan tamak. Sebagian kecil lainya menganggap bahwa naga barat mempunyai sifat masing-masing, ada yang baik ataupun yang jahat. Untuk naga timur, sebanyak 90% responden menganggap naga timur itu bijaksana (70%) dan baik (20%), 10% menganggap naga timur juga memiliki sifat masing-masing, ada yang jahat maupun yang baik. Pemaknaan sifat yang berbeda-beda dari naga barat dan timur ini disebabkan karena banyak cerita yang dilihat oleh responden sangat beragam. Dimulai dari film, video permainan, tv series, komik, dan yang lainya. Semua tokoh naga dalam cerita-cerita tersebut itu mengadaptasi mitologi aslinya, sebagai contoh didalam mitologi aslinya naga barat yang ada dieropa merupakan makhluk yang tidak berakal, tidak bisa

berbicara, sama seperti makhluk buas lainya. Ketika memasuki kultur populer, karakter naga mulai *dimodifikasi*, seperti menambahkan sifat-sifat yang mirip dengan manusia, seperti dalam film The Hobbit, naga yang bernama Smaug (yang tergolong naga barat). Smaug mempunyai akal, dapat berbicara, Smaug juga mempunyai sifat tamak, egois, dan sombong, hampir mirip dengan manusia yang mempunyai sifat jahat. karakter Smaug tidak membuang esensi asli dari naga barat, Smaug masih memiliki sifat kejam, hanya saja sang pencipta J.R.R Tolkien menambahkan akal pikiran kepada Smaug, yang membuatnya lebih ditakuti.

Naga memang makhluk imajiner yang tidak benar-benar ada di dunia, namun banyak hal-hal yang dapat diambil dari karakter mitologi naga ini, seperti mengambil sifat *loyal* yang dimiliki oleh Toothless (Naga dalam film How to Train Your Dragon) maupu Saphira (Eragon). Atau menjauhi sifat jahat dan tamak-nya Smaug (The Hobbit). Oleh karena itu sebanyak 75% responden setuju bahwa ada kemiripan sifat dan karakteristik dari naga dengan manusia. Dan 75% responden juga setuju bahwa ada nilai-nilai baik yang dapat diambil dari sifat dan karakteristik naga tersebut.

II.4 Resume

Makhluk mitologi naga memang makhluk imajiner, mereka hampir ada dalam kisah maupun legenda di seluruh kebudayaan dunia. Kisah-kisah terebut terus berkembang hingga saat ini. Hal ini membuktikan ada sesuatu yang unik dari cerita makhluk legenda yang satu ini. Dimulai dari naga barat yang khas dengan kekejamanya atau sifat jahatnya, dan kekuatan bagai dewa yang dimiliki oleh naga timur, seiring berkembangnya zaman, sifat dan karakteristik naga lebih fleksible. Sifat dan karakteristik naga dibuat seolah seperti mereprentasikan manusia itu sendiri, naga mempunyai akal untuk berfikir, mempunyai perasaan, hawa nafsu, dan memiliki sisi baik maupun sisi jahat. Dari hal-hal tersebut, didapatkan suatu kesimpulan bahwa ada nilai-nilai moral yang dapat diambil dari tokoh legenda naga tersebut. Seperti mengambil contoh sifat-sifat yang baik dan mewaspadai sifat-sifat jahat.

II.5 Solusi Perancangan

Remaja yang senang menonton film atau bermain *games* tentu makhluk mitologi naga tidak asing lagi bagi mereka, hampir disetiap film atau *games* yang bertemakan fantasi menampilkan sosok naga. Menurut Sri Rumini bersama ahli ilmu psikologi lainnya, mendefinisikan bahwa masa remaja adalah masa dimana terjadi perkembangan secara psikologi. Dimana perkembangan ini mengacu pada aspek kejiwaan (emosi, mental, moral dan kemauan). Berbagai macam sifat dan karakteristik naga dalam berbagai cerita yang ada pada film atau *games* tentu akan mempengaruhi aspek kejiwaan remaja tersebut.

Remaja saat ini juga memiliki kecenderungan terhadap gadget, jarang sekali ada remaja yang senang membaca buku, Kepala Biro Komunikasi Layanan Masyarakat (BKLM) Kemendikbud Asianto Sinambela menegaskan, minat baca literasi masyarakat Indonesia masih sangat tertinggal dari negara lain. Dari 61 negara, Indonesia menempati peringkat 60. Solusi yang telah didapat adalah dengan membuat cerita dengan ilustrasi yang menarik mengenai karakteristik dari sosok mitologi naga untuk membantu remaja dalam perkembangan secara emosi, mental, dan moral sekaligus meningkatkan minat baca.