

BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH EPOS GILGAMESH PADA MITOLOGI MESOPOTAMIA

II.1. Landasan Teori

Landasan teori yaitu definisi, konsep, dan pengertian dari sebuah penelitian sehingga menjadi dasar yang kuat. Landasan teori merupakan dasar riset agar penelitian memiliki dasar yang kokoh (Sugiyono 2012). Maka dari itu pada penelitian ini peneliti membahas berkaitan dengan Epos Gilgamesh, yaitu:

II.1.1. Mitologi Mesopotamia

Peradaban adalah kehidupan sosial, politik, ekonomi dan teknis untuk penggunaan praktis. Menurut Huntington, peradaban adalah identitas budaya yang terluas diidentifikasi oleh unsur-unsur tujuan bersama seperti bahasa, sejarah, agama, adat istiadat, institusi, dan identifikasi diri subyektif (Siadari 2018). Peradaban sebagai perwujudan kebudayaan yang hanya berdasarkan akal (rasio) tanpa memperhatikan nurani akan berbeda dengan perwujudan kebudayaan yang berdasarkan akal, nurani dan kehendak sebagai satu kesatuan yang utuh. Ketika puncak perkembangan kebudayaan berupa unsur-unsur kebudayaan yang halus, indah, tinggi, santun, luhur, dll, maka dikatakan bahwa masyarakat pemilik kebudayaan itu memiliki peradaban yang tinggi. Bangsa ini sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor Pendidikan, pengembangan ilmu pengetahuan teknologi.

Sebuah cerita akan disebut sejarah jika itu merupakan peristiwa nyata yang dialami oleh orang-orang nyata dalam kehidupan nyata, sedangkan Mitologi adalah cerita yang diceritakan dari generasi ke generasi untuk menjelaskan sesuatu atau menekankan pelajaran moral (Adiwena 2021). Mitologi adalah cerita rakyat yang berisi mitos atau dapat berarti kajian tentang mitos. mitos adalah prosa rakyat yang menceritakan kisah dimasa lampau. mengandung penafsiran tentang alam semesta & keberadaan makhluk di alamnya, serta dianggap benar-benar terjadi oleh penceritanya atau penganutnya. Mitos yaitu kelompok manusia yang menganut sistem kepercayaan, berdiri atas sebuah landasan dimana menghubungkan cerita-cerita di masa lalu dengan sesuatu yang suci (Harsojo 1988). Mitos yang dalam arti

asli sebagai kiasan dari zaman purba merupakan cerita yang asal usulnya sudah dilupakan, namun ternyata pada zaman sekarang mitos dianggap sebagai suatu cerita yang dianggap benar. Manusia memerlukan sekali kehadiran alam sehingga terjadi hubungan yang erat antara manusia dan alam. Terdapat banyak cerita tentang mitologi-mitologi yang ada di berbagai belahan dunia dan salah satunya adalah mitologi dari timur tengah.

Timur Tengah adalah nama lain untuk Asia Barat Daya. Wilayah ini selalu menarik perhatian dunia, tempat kelahiran para Nabi dan Rasul yang diutus Allah. Sebuah wilayah yang sangat kaya akan peradaban dunia. Timur Tengah memiliki sumber daya alam yang melimpah berupa minyak. Kesuburan yang kaya di tepian Efrat dan Tigris, Nil yang subur, teluk yang strategis; mulai dari Teluk Persia-El Teluk Arab, Teluk Yaman dan lain-lain. Ini memiliki rute Mediterania ke Eropa dan Laut Suci ke Asia Selatan, Asia Timur dan Asia Tenggara. Tak heran jika kawasan ini telah memainkan peran penting dalam kancah perdagangan dan ekonomi internasional sejak zaman dahulu kala. Di Timur Tengah terdapat cerita yang dinilai unik serta merupakan bagian dari Mitologi Mesopotamia yang cukup tua dan belum banyak diketahui banyak orang.



Gambar II.1. Letak Mesopotamia

Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Hubungan_Mesir_dengan_Mesopotamia
(Diakses pada 17/12/2022)

Mesopotamia merupakan peradaban tertua yang berasal dari negara Irak, Mesopotamia dalam bahasa Yunani *mesos* dan *potamos* yang berarti antara dua sungai besar. Mesopotamia merupakan wilayah segi agraris yang terletak di antara

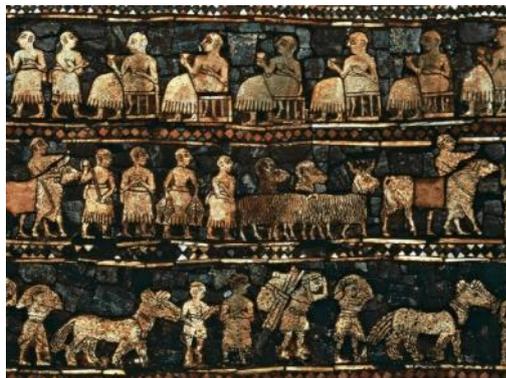
sungai Eufрат dan Tigris, serta memiliki luas 6.000 kilometer persegi (Nurhayati 2019). Bangsa yang pernah mendiami daerah Mesopotamia salah satunya Sumeria, Akkadia, Babylonia, Assyria dan Babylonia Baru. Mesopotamia juga merupakan peradaban yang menganut kepercayaan Politeistik.



Gambar II.2. Ziggurat

Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Ziggurat>
(Diakses pada 24/11/2022)

Kepercayaan di Mesopotamia berasal dari kepercayaan bangsa Sumeria yang menyembah banyak dewa. Dewa Anu (dewa langit), dewa Enlil (dewa bumi) dan dewa Ea (dewa air) adalah dewa terpenting bangsa Sumeria. Untuk menyembah dewa, bangsa Sumeria membangun kuil-kuil yang dikenal dengan nama Ziggurat, yang berarti gedung tinggi yang menyerupai gunung. Ziggurat lebih tinggi dari rumah orang. Ziggurat ini memiliki menara bertingkat (Nurhayati 2019).



Gambar II.3. Sumeria

Sumber: <https://www.history.com/topics/ancient-middle-east/sumer>
(Diakses pada 21/12/2022)

Bangsa Sumeria merupakan penduduk asli Mesopotamia karena merupakan bangsa pertama yang menempati peradaban tersebut. Bangsa Sumeria tiba sekitar 3.500 SM dari Asia Kecil. Pada awalnya, bangsa Sumeria mengolah tanah pertanian yang subur untuk penghidupan. Seiring berjalannya waktu, bangsa Sumeria membangun sistem irigasi untuk mengatasi banjir dan mampu menyalurkan air ke lahan pertanian seperti sistem irigasi dan kanal. 12 kota besar termasuk kota Ur, Uruk, Lagash dan Nippur. Bangsa Sumeria memiliki kepercayaan pada banyak dewa yaitu kepercayaan Politeistik. Seperti dewa langit dan dewa laut, serta mempercayai dewa-dewa kecil lainnya, hal ini dikarenakan kehidupan di masa Mesopotamia para penduduk disana menganut kepercayaan Politeistik yang berarti kepercayaan lebih dari satu tuhan atau dewa. Dewa-dewa ini memiliki kekuatan khususnya masing-masing. Namun para dewa ini memiliki satu kesamaan yang sama yaitu abadi. Diantara semua dewa-dewa terdapat seorang raja Uruk di Sumeria yang terlahir separuh dewa separuh manusia, yaitu raja Gilgamesh, namun tidak seperti dewa lainnya, Gilgamesh adalah separuh dewa.

II.1.2. Sejarah Raja Gilgamesh

Epos Gilgamesh merupakan tablet tanah liat yang terdiri dari 12 tablet yang menceritakan kisah raja Gilgamesh sebagai tokoh pahlawan sekaligus raja kota Uruk di Sumeria pada tahun 2800–2500 SM. pada mitologi Mesopotamia Gilgamesh terlahir sebagai separuh dewa karena ayahnya merupakan seorang raja dan ibunya merupakan seorang dewi. Raja Gilgamesh merupakan raja yang pemberani, namun tragis karena dengan keterbatasannya sebagai separuh manusia membuatnya menjadi makhluk yang fana, karena itulah Gilgamesh memiliki keinginan dalam memperoleh keabadian. Menurut epos, raja Gilgamesh disebut sebagai penguasa yang kejam dan suka melakukan kekerasan, seperti melakukan kerja paksa atau menindas para bawahannya. Menurut Epos Gilgamesh, raja Gilgamesh di kenal akan sifatnya yang pantang menyerah dalam upayanya untuk menaklukkan kematian. Secara Semiotik, rasa takut raja Gilgamesh dengan kematian berarti tidak ada makhluk yang dapat melawan kematian, bahkan bagi seorang raja yang berkuasa pada masa itu. Maka dalam penelitian ini dinilai penting untuk menyampaikan makna yang ada pada Epos Gilgamesh dari Mitologi Mesopotamia.



Gambar II.4. Patung Gilgamesh

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/528821181237742533/>
(Diakses pada 28/11/2022)

II.1.2.1. Epos Gilgamesh

Epos Gilgamesh merupakan tablet tanah liat yang terdiri dari 12 Epos, 11 Epos menceritakan tentang kisah perjalanan raja Gilgamesh mencari keabadian, sedangkan Epos ke 12 yang terakhir tidak diketahui atau tidak memiliki sangkut paut dengan Epos Gilgamesh lainnya. Berikut beberapa Epos tersebut:

1. Epos pertama

Gilgamesh raja Uruk, terlahir sebagai manusia separuh dewa, Gilgamesh dikenal sebagai raja yang suka menindas hingga rakyatnya memohon bantuan kepada dewa-dewa. Salah satu dari penindasan yang dilakukan Gilgamesh kepada rakyatnya ialah hak tuan untuk meniduri pengantin wanita sebelum pernikahannya, dan untuk pria ialah kerja paksa. Mendengar permohonan dari rakyat Gilgamesh atas penindasan ini membuat para dewa menciptakan seorang pria primitif yang memiliki bulu di seluruh tubuhnya, bernama Enkidu sebagai sesosok yang akan menghentikan penindasan Gilgamesh. Enkidu tinggal di hutan bersama binatang lainnya, hingga suatu hari pemburu binatang memberi tahu dewa matahari Shamash tentang perangkap binatangnya yang di rusak oleh Enkidu. Shamash memberi tahu pemburu untuk meminta seorang wanita penghibur bernama Shamhat untuk merayu Enkidu untuk bercinta selama 6 hari 7 malam. Enkidu kemudian ikut bersama Shamhat untuk belajar tentang peradabannya. Di sisi lain, di dalam mimpi Gilgamesh bertemu teman

baru dan meminta ibunya Ninsun, untuk mengartikan makna dibalik dari mimpi yang dialami Gilgamesh.

2. Epos kedua

Setelah tiba di perkemahan bersama Shamhat, Enkidu diperkenalkan dengan makanan manusia serta menerima tugas untuk menjaga perkemahan di malam hari. Enkidu mendengar perbuatan Gilgamesh kepada rakyatnya dari pembicaraan orang-orang, terutama perbuatan Gilgamesh kepada pengantin wanita, Enkidu marah dan segera menuju kota Uruk tempat Gilgamesh tinggal. Enkidu yang tiba di kota Uruk, berkelahi dengan Gilgamesh yang sedang berusaha memasuki tempat pernikahan, hingga akhirnya terjalin persahabatan setelah Gilgamesh mengalahkan Enkidu. Gilgamesh menyarankan Enkidu untuk melakukan perjalanan bersama membunuh Humbaba di hutan Aras, walaupun sempat menerima larangan dari tetua, namun Gilgamesh tidak menghiraukan.

3. Epos ketiga

Gilgamesh yang mengabaikan larangan dari tetua tentang perjalanannya pergi untuk mengunjungi ibunya, dewi Ninsun untuk menerima bantuan perlindungan untuk perjalanannya ke hutan Aras, serta mengadopsi Enkidu sebagai anak angkat dewi Ninsun, sebelum melakukan perjalanannya Gilgamesh meninggalkan instruksi pemerintahannya untuk mengatur Uruk.

4. Epos keempat

Selama perjalanannya untuk membunuh Humbaba, Gilgamesh menerima mimpi buruk tentang gunung yang jatuh, burung petir bernafas api, banteng buas. Walaupun ada beberapa kemiripan Humbaba dalam mimpinya, Enkidu mengartikan bahwa mimpi itu merupakan sebuah pertanda baik, serta menolak bahwa mimpi tersebut merupakan pertanda buruk. Setelah tiba di hutan Aras, Gilgamesh dan Enkidu saling memotivasi satu sama lain sebelum menghadapi Humbaba setelah mendengar teriakan.

5. Epos kelima

Memasuki hutan Aras, Humbaba menuding bahwa Enkidu telah berkhianat karena membantu Gilgamesh. Humbaba bersumpah akan memberi daging Gilgamesh ke burung-burung setelah membunuhnya. Gunung yang bergetar dan langit menjadi gelap akibat pertempuran Gilgamesh dan Enkidu melawan Humbaba. Shamash, Dewa matahari membantu Gilgamesh dengan mengantarkan 13 angin untuk menangkap Humbaba. Setelah berhasil menangkapnya, Humbaba meminta belas kasihan dan menawarkan tahta seorang raja hutan kepada Gilgamesh, namun Enkidu menyarankan untuk membunuhnya. Gilgamesh membunuh Humbaba dengan pukulan dibagian leher dan membunuh ketujuh anak Humbaba, lalu menebang pepohonan di hutan Aras untuk dijadikan sebagai gerbang kuil dewa Enlil oleh Enkidu. Gilgamesh dan Enkidu membuat perahu rakit untuk kembali ke Uruk melalui sungai Eufrat bersama pohon raksasa yang ditebang sambil membawa kepala Humbaba.

6. Epos keenam

Prestasi yang dicapai Gilgamesh memikat hati dewi Ishtar hingga merayu Gilgamesh untuk menikahinya, namun lamarannya ditolak oleh Gilgamesh karena perlakuan pada pasangan dewi Ishtar sebelumnya. Dewi Ishtar meminta ayahnya, dewa Anu mendatangkan Banteng Surgawi ke kota Uruk untuk membalas perbuatan Gilgamesh yang telah menolak lamaran dari dewi Ishtar, namun permintaan dewi Ishtar untuk mengutus Banteng Surgawi sempat ditolak dewa Anu, hingga Ishtar berencana untuk menghidupkan kembali orang-orang mati dan membuat kacau dunia. Dewa Anu mengatakan jika mengutus Banteng Surgawi, kota Uruk akan mengalami kelaparan selama 7 tahun, mendengar hal itu dewi Ishtar menyiapkan persediaan untuk 7 tahun sebagai pengganti untuk membawa Banteng Surgawi. Banteng Surgawi yang dibawa dewi Ishtar ke kota Uruk menyebabkan kekacauan dengan menghilangkan rawa dan meruntuhkan permukaan sungai Eufrat, membuat jurang dan menelan lebih dari 300 penduduk kota Uruk. Tanpa menerima pertolongan dewa, Gilgamesh dan Enkidu berhasil membunuh Banteng

Surgawi dan membawa jantungnya sebagai persembahan ke dewa Shamash. Dewi Ishtar marah, mendengar kemarahannya Enkidu mengambil bagian tubuh dari Banteng Surgawi lalu melemparnya ke arah Dewi Ishtar. Kota Uruk merayakan kemenangan Gilgamesh dan Enkidu, namun setelah itu Enkidu mendapatkan mimpi buruk tentang masa depan yang akan datang.

7. Epos ketujuh

Enkidu bermimpi dimana dewa-dewa menetapkan salah satu kedua pahlawan Gilgamesh dan Enkidu akan dihukum mati karena telah membunuh Humbaba dari hutan Aras dan Gugalanna yaitu Banteng Surgawi. Enkidu yang telah diputuskan untuk mati, mengetahui hal ini Enkidu mengutuk gerbang kuil Enlil, si pemburu bintang dan si wanita penghibur Shamhat. Dewa Shamash memberitahu Enkidu bagaimana berkat Shamhat yang telah memperkenalkan Enkidu tentang adab, makanan dan berpakaian, serta membawa Enkidu sampai bertemu dengan Gilgamesh. Dewa Shamash mengatakan bahwa pemakamannya akan diberikan penghormatan oleh Gilgamesh dan ditudungi rasa sedih sambil mengembara karena kamatiannya. Menyesali karena telah mengutuk, Enkidu mulai memberkati Shamhat. Di mimpi keduanya, Enkidu sedang dikurung oleh malaikat maut. Kondisi Enkidu yang semakin memburuk selama 12 hari, hingga meratapi bahwa kematiannya tidak akan seheroik di pertempuran, Enkidu pun menghembuskan nafas terakhirnya. Meninggalnya Enkidu, Gilgamesh memeluknya karena tidak dapat menerima kenyataan bahwa sahabatnya mati.

8. Epos kedelapan

Duka cita yang dialami Gilgamesh pada kematian Enkidu, membuatnya berpergian melawati gunung, hutan, sungai dan seluruh wilayah kota Uruk sambil berpakaian bulu binatang untuk meratapi kepergian Enkidu. Gilgamesh berjanji untuk membuat patung raksasa untuk didedikasikan kepada Enkidu, serta meninggalkan beberapa harta kekayaan di kuburan Enkidu untuk dipersembahkan ke para dewa di dunia orang mati.

9. Epos kesembilan

Gilgamesh meratapi kematian sahabatnya dengan mengelana di alam liar sambil memakai pakaian yang terbuat dari bulu binatang. Setelah kematian Enkidu, Gilgamesh memutuskan untuk menemui Utnapishtim demi memperoleh keabadian karena Gilgamesh merasa takut dengan kematiannya. Utnapishtim dan istrinya merupakan manusia yang selamat dari bencana Air Bah dan dianugerahkan dengan keabadian oleh dewa. Dalam perjalanannya yang berbahaya, Gilgamesh tiba di gunung Mashu yang berada di ujung bumi, disana Gilgamesh menjumpai dua pasangan suami istri kalajengking yang sedang menjaga terowongan. Sang suami menghadang Gilgamesh yang hendak masuk ke terowongan, namun sang istri mengizinkan Gilgamesh untuk melewatinya karena mengasihaniya. Setelah beberapa jam berlalu berada di dalam terowongan dalam kegelapan, akhirnya Gilgamesh melewati terowongan tersebut. di ujung terowongan tersebut Gilgamesh menjumpai taman para dewa yang dipenuhi pohon yang bergelimpangan dengan permata.

10. Epos kesepuluh

Siduri, wanita pembuat bir sempat mengira Gilgamesh sebagai seorang kriminal karena gaya berpakaianya yang berantakan dan terbuat dari kulit binatang. Siduri mendengar tujuan dari perjalanan dari Gilgamesh, mengetahui hal tersebut Siduri berusaha melarangnya, namun Gilgamesh sudah membulatkan tekadnya, Siduri pun membawanya ke Urshanabi untuk mengantarnya melewati lautan kematian ke tempat Utnapishtim menggunakan perahu milik Urshanabi. Gilgamesh tanpa sengaja menghancurkan jimat batu milik Urshanabi yang berfungsi sebagai penggerak perahunya, lautan kematian adalah laut yang dapat membunuh mahluk hidup hanya dengan menyentuhnya. Urshanabi pun meminta Gilgamesh untuk menebang pohon hingga berjumlah 120 lalu dijadikan sebagai tongkat pengayuh perahunya. Setiba di pulau tempat tujuannya, Gilgamesh memohon kepada Utnapishtim untuk memperoleh keabadian, tetapi Utnapishtim menasihatinya bahwa mahluk yang hidup pada akhirnya pasti akan mati suatu saat.

11. Epos kesebelas

Gilgamesh melihat penampilan Utnapishtim tidak jauh berbeda dengannya, lalu bertanya bagaimana caranya dirinya memperoleh keabadian. Utnapishtim menceritakan kejadian bencana banjir besar terjadi di masa lalu karena kemarahan dewa Enlil, untuk melindungi dirinya dan keluarganya dari bencana, Utnapishtim membuat perahu yang diperintahkan oleh dewa Enki dengan beserta pembuatannya. Seluruh keluarganya dan para pengrajin kapal bersama semua binatang lainnya untuk menaiki kapal besar tersebut. bencana banjir besar muncul berlangsung 6 hari 6 malam itu membuat para dewa lainnya yang menyaksikan takut dan lari ke langit, dewi Ishtar yang menyaksikan kehancuran para manusia, serta dewa-dewa lainnya yang menangis di sisi Ishtar. Semua manusia yang mati terlibat dalam bencana tersebut berakhir menjadi tanah liat. Dewa Enlil marah bahwa ada manusia yang selamat dari bencana banjir besar, dewi Ishtar dan dewa Enki membela Utnapishtim dengan mengutuk dewa Enlil sebagai penyebab dari bencana yang telah memakan banyak korban dengan mengirim hukuman yang tidak adil kepada para manusia. Dewa Enlil yang sadar atas perlakukannya pada manusia menganugerahkan Utnapishtim dan keluarganya kehidupan yang abadi.

Utnapishtim menantang Gilgamesh jika ia dapat tidak tidur selama 6 hari 7 malamnya Gilgamesh akan memperoleh keabadian, namun gagal setelah Gilgamesh tertidur. Gilgamesh yang ingin menaklukkan kematiannya, ternyata ditaklukkan oleh tidurnya sendiri. Utnapishtim pun meminta Urshanabi untuk mengantar Gilgamesh pulang kembali ke Uruk setelah gagal, ketika Gilgamesh hendak berangkat, istri Utnapishtim meminta kepada Utnapishtim untuk memberitahu Gilgamesh tentang tanaman berduri yang tumbuh di dasar laut sebagai hadiah perpisahan, tanaman tersebut dapat membuat orang yang memakannya menjadi muda kembali. Gilgamesh pun bergegas untuk mencari tanaman tersebut dengan mengikat kakinya dengan batu agar dirinya dapat dengan mudah menyelam ke dasar laut dan berhasil mendapatkannya. Gilgamesh berencana untuk menguji tanaman tersebut ke pria tua apakah dapat mengembalikan tubuh seseorang menjadi muda kembali begitu sampai di

Uruk. Namun sayangnya tanaman tersebut dicuri oleh ular ketika Gilgamesh sedang mandi, Gilgamesh sedih karena semua usaha yang telah dilakukan menjadi sia-sia. Raja Gilgamesh pulang tempat asalnya di Uruk, dimana kepulangannya ditemani pemandangan megah tembok-tembok di kota Uruk miliknya membuat raja Gilgamesh bangga atas semua yang telah ia peroleh dan diperlihatkan kepada Urshanabi.

II.1.3. Makna Cerita Epos Gilgamesh

Moral dari kata latin yaitu mos atau mores dan artinya kebiasaan, sinonimnya yaitu kesusilaan atau tingkah laku. Moral berarti tingkah laku perbuatan seorang manusia yang dinilai baik ataupun buruk. Berdasarkan cerita dari Epos Gilgamesh, peneliti menemukan makna cerita yang dapat di perkenalkan ke masyarakat, khususnya kepada remaja. Yaitu sebagai berikut:

- **Pantang menyerah**
Merupakan pribadi yang tidak mudah menyerah atau melemahkan semangat dalam menghadapi tantangan untuk mencapai suatu tujuan (Mohtar 2021). Pantang menyerah merupakan tindakan yang dilakukan seseorang dalam mencapai suatu tujuan tertentu (Wasis & Irianto 2008). Dalam Epos, raja Gilgamesh memiliki sifat yang pantang menyerah dalam usahanya untuk mencari keabadian.
- **Keberanian**
Keberanian yaitu suatu kemauan dan harapan untuk melawan bahaya dan ketidakpastian (Bauhn 2003). Keberanian raja Gilgamesh muncul karena meyakini separuh dewa, membuatnya berani dalam menghadapi rintangan dalam perjalanan untuk mengubah takdirnya.
- **Percaya diri**
Menurut Mc Clelland, kepercayaan diri yaitu kendali atas perasaan tentang diri sendiri atas kemampuan dan keputusan yang telah di pilih (Luxori 2005). Sifat percaya diri Gilgamesh dalam melewati segala rintangan.
- **Semangat**
Merupakan sebuah ketekunan dan tekad dalam mengejar sebuah tujuan yang dicapai (Hasibuan 2009). Sifat semangat Gilgamesh dalam mencari keabadian.

- Rendah diri

Merupakan perasaan yang didasari kekurangan diri (Yusuf & Nurihsan 2008). Setelah gagal mendapatkan keabadian, raja Gilgamesh tersadarkan dan kembali melanjutkan sisa hidupnya ke kota Uruk dengan pengetahuan diri dari kefanaannya dan lebih menghargai nilai dari kehidupan menjadikannya raja yang lebih baik kepada rakyatnya.

Sifat-sifat di atas yang dimiliki oleh raja Gilgamesh, dapat dijadikan contoh pembelajaran untuk diketahui remaja untuk menjadi pribadi yang baik. Maka tujuan dari makna ini yaitu menginformasikan yang diharapkan dapat dijadikan pelajaran serta contoh, khususnya Gen Z yang mudah menyerah dan gampang mengeluh ketika menghadapi masalah.

II.1.4. Remaja Gen Z



Gambar II.5. Remaja Generasi Z

Sumber: <https://www.liputan6.com/citizen6/read/5118789/kenali-7-ciri-ciri-gen-z-apakah-kamu-termasuk>
(Diakses pada 25/12/2022)

Generasi Z atau sering di singkat dengan Gen Z merupakan generasi yang terlahir setelah generasi Milenial. Generasi ini biasanya lahir antara tahun 1996 hingga 2012. Di tahun 2022, orang yang terlahir sebagai golongan ini sudah berusia antara 10 sampai 26 tahun. Gen Z sering disebut sebagai generasi yang terbiasa hidup berdampingan dengan internet dan teknologi dalam kehidupan sehari-harinya. Kelebihan dari generasi ini yaitu ingin menyelesaikan suatu masalah dengan cepat atau instan, sedangkan kekurangannya yaitu sifat terlalu percaya diri yang dimiliki

menjadi terbawa ego sehingga tidak sabar dalam menghadapi masalah (Vidoran 2021). Adapun beberapa ciri-ciri Generasi Z lainnya seperti:

- **Cepat memahami**
Ciri khas anak yang tergolong Generasi Z ialah cepat memahami ketika belajar, hal ini dikarenakan dengan mudahnya mengakses informasi yang tersedia di internet.
- **Mahir teknologi**
Generasi Z merupakan generasi yang tumbuh bersama dengan internet dan smartphone, memudahkan generasi ini untuk mengakses semua informasi yang tersedia.
- **Komunikasi dunia maya**
Generasi Z menyukai komunikasi berbasis dunia maya atau seperti media sosial. Menjadikan Gen Z dapat berkomunikasi dengan semua orang di seluruh belahan dunia tanpa harus bertatap muka atau melakukan interaksi sosial.
- **Toleran**
Memiliki rasa toleran kepada orang-orang yang memiliki perbedaan baik itu budaya, ras, agama & status sosial dengan dirinya.
- **Menyebarkan privasinya**
Generasi Z dapat memanfaatkan akses media sosial yang ada untuk menonjolkan segala aktivitas kehidupan pribadinya di dunia maya.
- **Mandiri**
informasi yang mudah di akses terus berkembangnya teknologi, generasi ini dapat memanfaatkannya sebagai sebuah referensi dalam mengambil keputusan tanpa melibatkan orang lain ataupun orang tua.
- **Ambisius**
Merasa kurang dan menginginkan yang lebih, baik itu dalam kehidupan sosial maupun karier.

Menurut Vidoran, remaja Generasi Z memiliki kelebihan dan kekurangan (Vidoran 2021), yaitu sebagai berikut:

- a. **Kelebihan Gen Z**
 - Memiliki pengetahuan yang luas berkat akses informasi yang dimiliki

- Mudah menerima perkembangan dalam kehidupan
- Tingginya motivasi
- *Multitasking* dalam beraktivitas
- Toleran pada perbedaan
- Merasa ingin lebih atau tidak merasa puas
- Keinginan berkembang

b. Kekurangan Gen Z

- mementingkan diri sendiri & memiliki sudut pandang yang menganggap dirinya sebagai pusat segalanya
- Terlalu fokus ke segala hal
- Tidak sabar terhadap sesuatu yang tidak instan
- Kebutuhan finansial sebagai prioritas utama
- Emosi sedikit labil
- Ketergantungan terhadap teknologi menyebabkan kurangnya interaksi sosial

II.1.5. Board Game

Game dari kata bahasa Inggris yang dalam bahasa Indonesia berarti permainan. *game* merupakan sesuatu yang dimainkan dengan mengikuti aturan tertentu dan pada akhir permainan selalu ada pemain yang menang dan kalah, permainan ini umumnya tidak dianggap serius atau untuk tujuan hiburan semata. menurut Clark C. Abt, *Game* merupakan aktivitas yang melibatkan keputusan pemain untuk mencapai tujuan permainan yang dibatasi oleh konteks tertentu contohnya seperti aturan. Sedangkan menurut David Parlett permainan memiliki tujuan akhir dan cara untuk mencapainya, artinya ada tujuan dan hasil dengan aturannya untuk mencapai keduanya (Siadari 2015).

Board game adalah permainan yang biasanya dimainkan lebih dari satu pemain. Menurut Scorviano *board game* merupakan permainan yang cara bermainnya mengikuti sebuah aturan tertentu (Scorviano 2010), contohnya seperti menempatkan sebuah alat atau benda objek dan memindahkannya melintasi

permukaan yang ditandai. Permainan ini biasanya sangat mengandalkan keberuntungan para pemainnya demi mencapai tujuan. *Board game* merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, salah satu *board game* tertua di dunia yaitu *Royal Game of Ur* yang berusia 4.500 tahun dan dimainkan di Timur Tengah pada zaman Mesopotamia oleh bangsa Sumeria pada masa itu. Ditemukan beberapa kategori dalam pembuatan *board game* (Perdana 2014), kategori tersebut meliputi:

1. Strategi

Board game dengan kategori strategi mengandalkan ketelitian dan perencanaan pemain dalam memenangkan permainan.



Gambar II.6. Contoh Strategi Bernama Monopoly
Sumber: <https://www.rd.com/list/strategy-board-games/>
(Diakses pada 4/12/2022)

2. Ameritrash

Ameritrash atau disebut American-style board game merupakan permainan yang berfokus pada tema dan konflik, tidak seperti Eurogames. Permainan ini biasanya memiliki interaksi pemain dengan komponen fisik sebagai media pendukung permainan salah satunya dadu.



Gambar II.7. Contoh Ameritrash Bernama Runebound

Sumber: <https://www.fantasyflightgames.com/en/products/runebound/>
(Diakses pada 4/12/2022)

3. Eurogames

Board game ini biasanya memiliki interaksi pemain secara tidak langsung dan terdapat komponen fisik sebagai media pendukung permainan. Kategori ini merupakan kebalikan dari Ameritrash, dimana gaya Eurogames lebih menekankan strategi dan sedikit mengandalkan keberuntungan dan terdapat sedikit konflik.



Gambar II.8. Contoh Eurogames Bernama Root

Sumber: <https://ledergames.com/products/root-a-game-of-woodland-might-and-right>
(Diakses pada 4/12/2022)

4. Race

Seperti nama kategorinya, tujuan dari board game ini yaitu membuat pemain untuk berlomba menuju garis finish sebelum pemainnya.

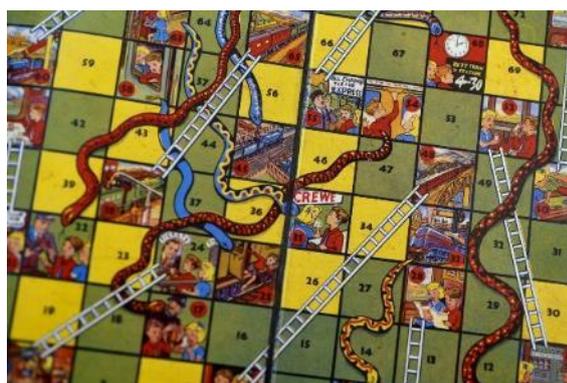


Gambar II.9. Contoh *Race* Bernama Rallyman GT

Sumber: <https://victoryconditions.com/best-auto-racing-board-games-my-top-7-list/>
(Diakses pada 4/12/2022)

5. *Roll & Move*

Kategori roll & dice hampir sama dengan kategori race, dimana langkah pemain ditentukan oleh angka dadu yang dilempar secara acak.

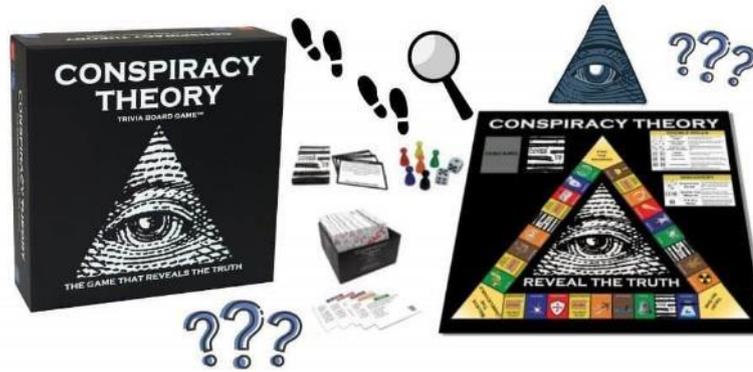


Gambar II.10. Contoh *Roll & Move* Bernama Snakes & Landders

Sumber: <https://dailyworkerplacement.com/2019/04/29/5-great-roll-and-move-games-that-arent-snakes-and-ladders/>
(Diakses pada 4/12/2022)

6. *Trivia Game*

Kategori trivia merupakan jenis permainan yang dapat dimainkan sendiri ataupun berkelompok, cara kerja kategori ini seperti kuis yaitu pemain akan mendapatkan pertanyaan topik yang berbeda-beda dan seberapa banyak jawaban yang berhasil pemain jawab dengan benar.



Gambar II.11. Contoh *Trivia Game* Bernama Conspiracy Theory
Sumber: <https://gamecows.com/best-trivia-board-games/>
(Diakses pada 4/12/2022)

7. *War Game*

Kategori ini bertema tentang peperangan, tujuan utama dari permainan ini cukup sederhana, yaitu dimana para pemain harus mengalahkan pemain lainnya.



Gambar II.12. Contoh *War Game* Bernama War of the Ring
Sumber: <https://www.boardgamequest.com/war-of-the-ring-review/>
(Diakses pada 4/12/2022)

Dari data kategori *board game* tersebut, peneliti berencana menggunakan kategori Ameritrash atau disebut dengan American-style *board game*. Tujuannya agar permainan dapat lebih berfokus pada tema yaitu Epos Gilgamesh dan konflik sebagai fitur bermain.

II.2. Objek Penelitian

Epos Gilgamesh merupakan sastra pertama yang menekankan tentang keabadian karena rasa takut Gilgamesh akan kematian setelah menyaksikan kematian Enkidu. Gilgamesh merupakan raja dari kota Uruk di Sumeria, Gilgamesh yang merupakan sepertiga manusia dan dua pertiga dewa yang kemudian didewakan setelah raja Gilgamesh meninggal karena gagal dalam memperoleh keabadian. Namun karena itulah Gilgamesh disebut sebagai seorang pahlawan dalam mitologi Mesopotamia dalam Epos Gilgamesh yaitu sebuah epos yang ditulis menggunakan bahasa Akkadia di akhir milenium kedua sebelum masehi. Gilgamesh dalam mitologi Mesopotamia diceritakan sebagai sesosok yang fana, dikarenakan Gilgamesh terlahir separuh dewa separuh manusia membuatnya tidak hidup abadi yang mungkin menjelaskan mengapa raja Gilgamesh bertekad untuk menemukan kunci kehidupan yang abadi, sehingga Gilgamesh dapat hidup selamanya seperti para dewa-dewa lainnya.

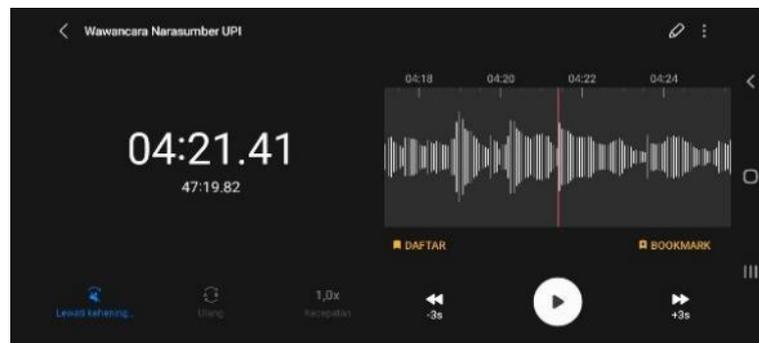
Cerita tentang Raja Gilgamesh dalam mitologi Mesopotamia tentunya tidak hanya menceritakan seorang raja separuh dewa, melainkan terdapat alasan tersendiri mengapa raja Gilgamesh disebut sebagai seorang pahlawan pada masa itu. Makna dalam cerita riwayat hidupnya yang berakhir dengan kegagalan memperoleh keabadian, serta membuat Gilgamesh dikenal sebagai pahlawan. Walaupun gagal memperoleh keabadian, cerita tentang Gilgamesh dalam mitologi Mesopotamia tetap hidup sampai sekarang diabadikan dalam sebuah epos yang diukir ke dalam sebuah tablet tanah liat untuk mengabadikan cerita tentang siapa Gilgamesh itu sendiri sebagai seorang raja yang berusaha melawan kematian.

II.3. Analisis Permasalahan

Berdasarkan Batasan masalah yang ada, peneliti ingin menyampaikan makna dari cerita yang ada pada Epos Gilgamesh dari Mitologi Mesopotamia kepada masyarakat.

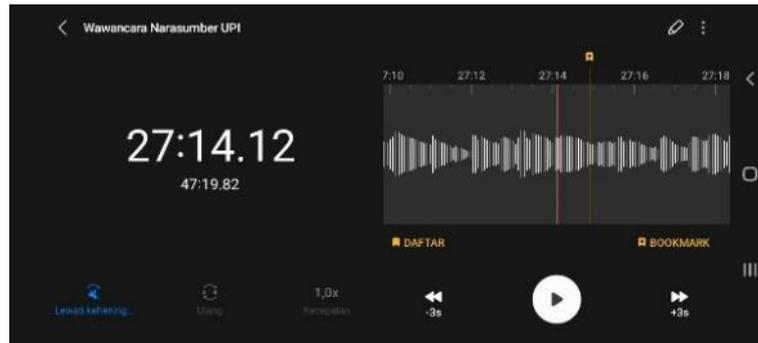
II.3.1. Wawancara

Metode penelitian kualitatif yaitu Mengumpulkan data dengan menggunakan berbagai macam metode seperti melakukan observasi, wawancara serta diskusi (Cahyadi 2021). Maka peneliti telah melakukan beberapa observasi, salah satunya adalah dengan melakukan wawancara kepada narasumber. Wawancara dilakukan kepada Wildan Insan Fauzi, M.Pd. sebagai narasumber yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Pendidikan Indonesia. Wawancara tersebut telah dilakukan pada hari Selasa 8 November 2022, bertempat di ruang dosen Universitas Pendidikan Indonesia.



Gambar II.13. Rekaman Wawancara Narasumber 1
Sumber: Dokumentasi pribadi (2022)

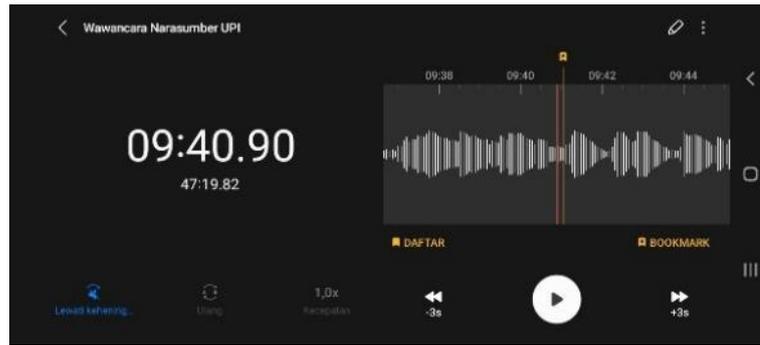
Menurut hasil wawancara yang dilakukan, menurut narasumber Wildan Insan Fauzi, M.Pd. menilai sejarah itu penting, karena dengan *historical thinking* yaitu kemampuan berpikir sejarah dan *historical understanding* yaitu pemahaman sejarah dapat membantu dalam memahami sejarah, maka setiap isi konten yang terkandung di dalam sejarah. Memahami sejarah sebagai fungsi pendidikan, fungsi instruksional & fungsi tertinggi yaitu *wise* atau bijak, pembaca dapat memahami pesan yang ada pada sejarah.



Gambar II.14. Rekaman Wawancara Narasumber 2
Sumber: Dokumentasi pribadi (2022)

Menurut Wildan Insan Fauzi, M.Pd. menilai Gilgamesh disebut separuh dewa separuh manusia karena pada masa itu masyarakat mengalami tahap pemikiran teori Auguste Comte, yaitu tahap Teologis yang berarti manusia masih menganggap segala sesuatu yang terjadi di dunia ini dikendalikan oleh kekuatan supranatural yang dimiliki oleh dewa atau roh. Maka dari itu ketika muncul tokoh penting yang sulit dijelaskan dalam kehidupan disana seperti Gilgamesh, masyarakat akan mengkaitkan segala sesuatu secara supernatural.

Cerita Gilgamesh mencari keabadian demi menaklukkan kematian, secara Semiotik bahwa seorang raja takut akan kematian dan penguasa mana yang ingin masa kekuasaannya berakhir sebagai makna dari Epos Gilgamesh. Menurut Wildan Insan Fauzi, M.Pd. makna dari cerita Gilgamesh penting untuk diketahui masyarakat keinginan untuk memperoleh keabadian itu sia-sia, karena yang terpenting adalah untuk dapat memaksimalkan usia yang dimiliki. Di masa modern ini banyak orang-orang yang pergi ke dokter agar dapat hidup lebih lama merupakan hal yang umum bagi makhluk yang tidak kekal. Menurut beliau makna ini dapat diperkenalkan ke siapa pun, karena yang paling penting adalah bagaimana menyampaikan makna yang ada dalam Epos Gilgamesh.

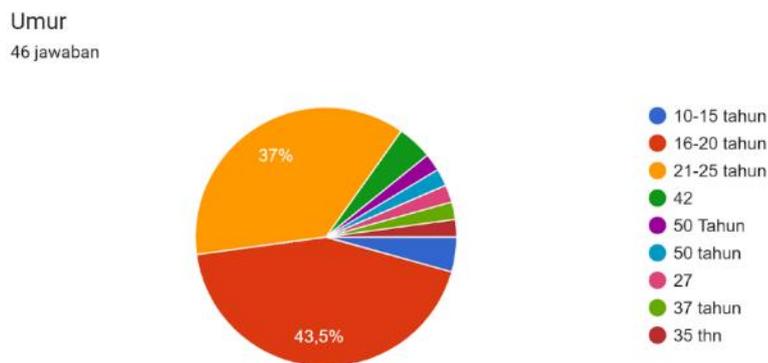


Gambar II.15. Rekaman Wawancara Narasumber 3
 Sumber: Dokumentasi pribadi (2022)

Menurut Wildan Insan Fauzi, M.Pd. sumber tentang informasi Epos Gilgamesh dapat dengan mudah di akses melalui internet, namun untuk kajian khusus tentang raja Gilgamesh dalam bentuk buku bahasa Indonesia cukup terbatas ada.

II.3.2. Kuesioner

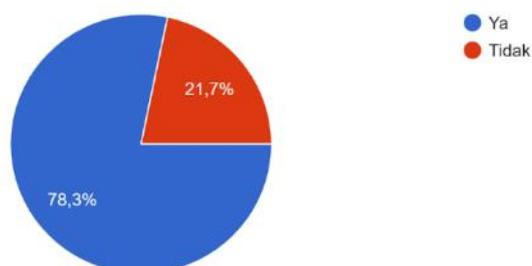
Menurut Nazir, kuesioner merupakan kumpulan pertanyaan yang memiliki hubungan dengan penelitian, jawaban dari pertanyaan ini memiliki makna demi menguji hipotesis dari suatu penelitian (Siadari, 2018). Kuesioner ini dilakukan oleh peneliti sebagai penguat dari hasil data wawancara yang dilakukan dan untuk memvalidasi respon masyarakat tentang Epos Gilgamesh dari Mitologi Mesopotamia.



Gambar II.16. Data Kuesioner 1
 Sumber: Dokumentasi pribadi (2022)

Apakah Anda mengetahui tentang Mitologi Mesopotamia?

46 jawaban

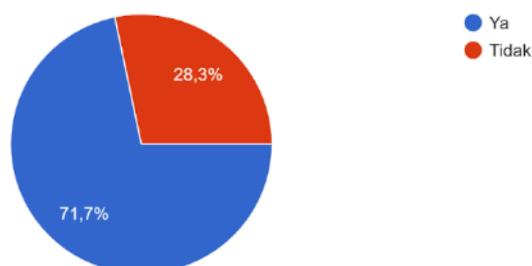


Gambar II.17. Data Kuesioner 2
Sumber: Dokumentasi pribadi (2022)

Berdasarkan hasil data kuesioner dari 46 responden, 78,3% responden berjumlah 36 orang mengetahui mitologi Mesopotamia, sedangkan 21,7% tidak.

Apakah Anda mengetahui tentang cerita sejarah Raja Gilgamesh dari Epos Gilgamesh pada Mitologi Mesopotamia?

46 jawaban

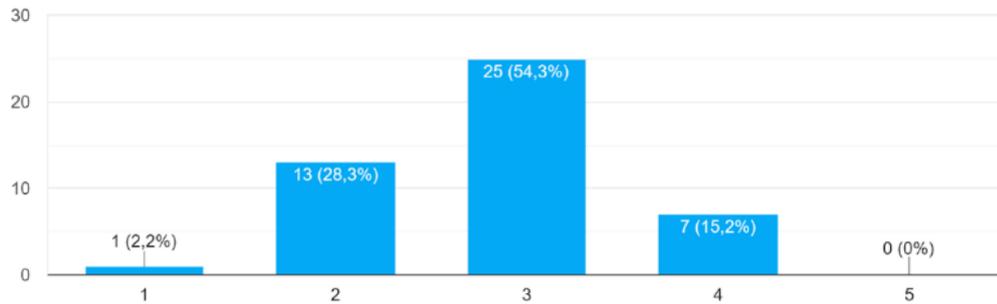


Gambar II.18. Data Kuesioner 3
Sumber: Dokumentasi pribadi (2022)

46 responden kuesioner, 71,7% berjumlah 33 orang mengetahui tentang Epos Gilgamesh, sedangkan 28,3% tidak.

Pentingkah mengetahui tentang Mitologi Mesopotamia?

46 jawaban

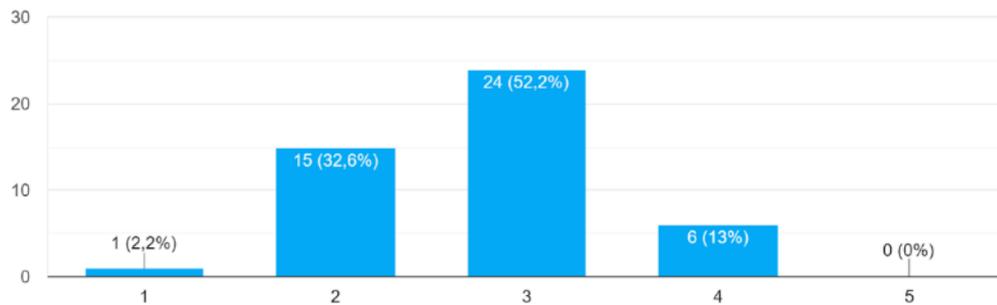


Gambar II.19. Data Kuesioner 4
Sumber: Dokumentasi pribadi (2022)

Berdasarkan hasil kuesioner tentang pentingnya mitologi Mesopotamia, dari 46 responden sekitar 54,3% yang berjumlah 25 orang menjawab “Netral”.

Pentingkah mengetahui tentang sejarah Gilgamesh dari Epos Gilgamesh?

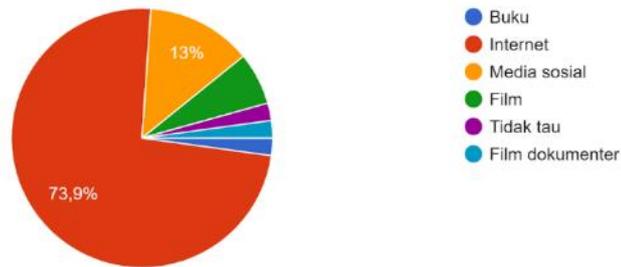
46 jawaban



Gambar II.20. Data Kuesioner 5
Sumber: Dokumentasi pribadi (2022)

Berdasarkan hasil kuesioner tentang pentingnya sejarah Epos Gilgamesh, dari 46 responden sekitar 52,2% yang berjumlah 24 orang menjawab “Netral”.

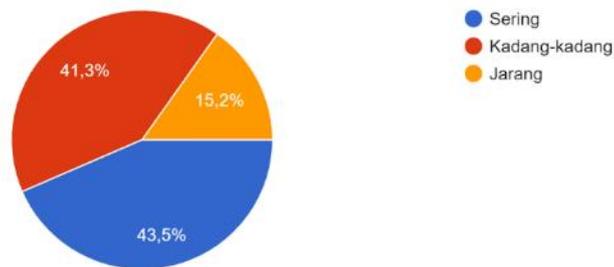
Dari mana biasanya Anda mendapatkan informasi tentang Epos Gilgamesh?
46 jawaban



Gambar II.21. Data Kuesioner 6
Sumber: Dokumentasi pribadi (2022)

Berdasarkan hasil dari data kuesioner yang berjumlah 46 responden, 73,9% responden yang berjumlah 34 orang mengakses informasi mengenai Epos Gilgamesh melalui Internet, diikuti oleh 13% melalui Media Sosial.

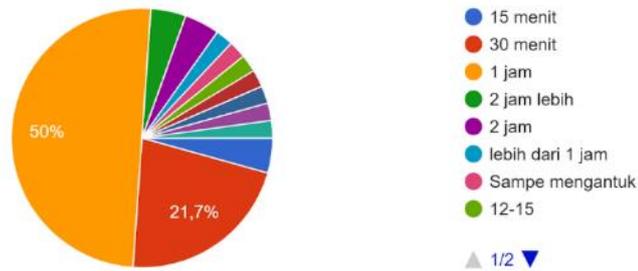
Apakah Anda sering bermain game?
46 jawaban



Gambar II.22. Data Kuesioner 7
Sumber: Dokumentasi pribadi (2022)

Berdasarkan hasil dari data kuesioner yang berjumlah 46 responden, 43,5% responden yang berjumlah 20 orang lebih sering bermain game, diikuti oleh 41,3% berjumlah 19 orang kadang-kadang.

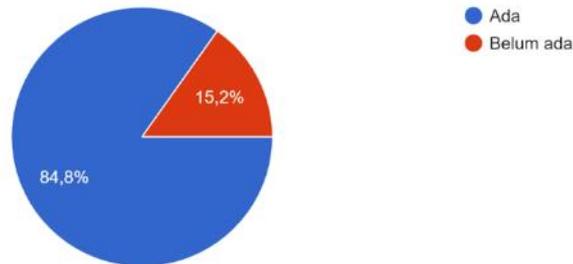
Berapa lama/menit/jam Anda biasanya bermain game dalam 1 hari?
46 jawaban



Gambar II.23. Data Kuesioner 8
Sumber: Dokumentasi pribadi (2022)

Berdasarkan hasil data kuesioner mengenai durasi berapa lama responden bermain game, 50% responden yang berjumlah 23 orang bermain selama 1 jam, diikuti oleh 21,7% berjumlah 19 orang yaitu 30 menit.

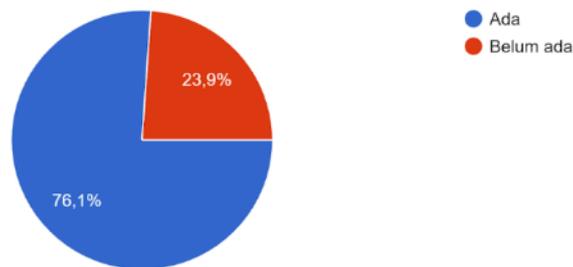
apakah Anda memiliki ketertarikan atau pernah bermain Game Board?
46 jawaban



Gambar II.24. Data Kuesioner 9
Sumber: Dokumentasi pribadi (2022)

Berdasarkan hasil data kuesioner dari 46 responden, sekitar 84,8% yang berjumlah 39 orang memiliki ketertarikan dan pernah bermain *board game*, sedangkan 15,2% tidak.

apakah Anda memiliki ketertarikan tentang Game Board bertema Epos Gilgamesh?
46 jawaban



Gambar II.25. Data Kuesioner 10
Sumber: Dokumentasi pribadi (2022)

Berdasarkan hasil data kuesioner dari 46 responden, sekitar 76,1% yang berjumlah 39 orang memiliki ketertarikan untuk bermain *board game* bertema perjalanan Gilgamesh, sedangkan 23,9% tidak.

II.4. Resume

Dari data yang diperoleh dan hasil wawancara dengan narasumber yaitu bahwa alasan raja Gilgamesh diagung-agungkan karena kehidupan pada masa itu mengalami tahap Teologis. Tahap Teologis yaitu dimana keberadaan raja Gilgamesh pada saat itu selalu dikait-kaitkan dengan dewa atau hal supernatural, karena itulah bagaimana masyarakat disana menjelaskan segala bentuk fenomena Gilgamesh sebagai separuh dewa separuh manusia. Raja Gilgamesh dikenal sebagai seorang raja atau pahlawan dalam Epos mencari keabadian. Secara Semiotik bahwa Gilgamesh yang merupakan raja pun takut dengan yang namanya kematian, bila keberadaan fisiknya mati berarti kekuasaannya pun juga berakhir. Di masa modern sekarang pun tidak ada yang dapat melawan yang namanya kematian kecuali mencegah. Namun, makna dari Eposnya raja Gilgamesh di kenal akan sifatnya yang pantang menyerah dalam upayanya untuk menaklukan kematian, sifat pantang menyerah dan mau berusaha inilah yang bagus untuk dijadikan pedoman bagi remaja masa kini.

II.5. Solusi Perancangan

Berdasarkan pembahasan analisis masalah di atas mengenai Epos Gilgamesh, baik dari hasil wawancara bersama narasumber & kuesioner, penelitian ini bertujuan untuk menginformasikan makna yang ada pada cerita Gilgamesh kepada masyarakat melalui media perancangan informasi berupa *board game*.

Remaja Gen Z merupakan remaja kelahiran 1997 ke atas, generasi ini dikenal dengan generasi yang kreatif dan ahli dalam menggunakan teknologi karena hidup berdampingan bersama teknologi sejak lahir, namun generasi ini merupakan generasi yang mudah menyerah ketika sedang menghadapi masalah. Maka diharapkan peneliti dapat menginformasikan makna yang ada pada cerita Epos Gilgamesh dapat diambil sebagai pedoman hidup bagi remaja generasi sekarang, terutama sifat raja Gilgamesh yang pantang menyerah.