



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Banyaknya jumlah film animasi yang muncul khususnya di awal abad 21, menunjukkan semakin besarnya minat penonton akan film animasi. Tidak sekedar muncul, tetapi juga dinilai melalui acara yang bergengsi seperti *Annie Award* dan *Golden Globes*. Contoh terbaru di tahun 2015 menurut laporan McNary (2015) yaitu film “Big Hero 6” yang memenangkan penghargaan Oscar untuk *Best Animated Feature Film*. Hal ini tentu saja sebagai bukti dan pengakuan akan keunggulan film animasi tersebut dalam berbagai bidang yang telah dispesifikasi. Salah satu spesifikasi penghargaan diantaranya adalah penghargaan untuk karakter animasi.

Kehidupan dan kebiasaan manusia akan membentuk apa yang disebut dengan budaya. Budaya terbentuk atas pola aktivitas manusia beserta simbol-simbol yang membuat aktivitas tersebut bermakna. Menurut Schaefer (seperti dikutip Nweqbu, Eze, & Asoqwa, 2011) yang termasuk di dalam budaya antara lain ide, nilai, adat istiadat, dan simbol atau artefak dari sekelompok orang. Menurut Brown (1995), cara berpakaian atau *clothing* beserta aksesorisnya termasuk dalam simbol budaya ini. Ciri khas dalam berpakaian inilah yang menjadi salah satu unsur yang penting dalam membentuk suatu visualisasi desain karakter pada film animasi.

Semakin meningkatnya jumlah serta kepopuleran film animasi khususnya animasi 3D, menuntut perlunya penciptaan karakter yang kuat secara visual sehingga penonton akan mengingat baik karakter maupun film animasi tersebut. Film animasi “How To Train Your Dragon” merupakan salah satu film animasi populer yang memiliki tokoh dengan visualisasi pakaian dan aksesoris yang khas dan menarik bagi penonton. Dimana sang tokoh utama digambarkan hidup dalam latar belakang budaya suku Viking yang amat kuat. Ciri khas budaya Viking dan latar belakang karakter sang tokoh akan tergambarkan dalam visualisasi pakaian karakter. Pakaian dan aksesoris yang mampu dilihat secara visual akan mendukung desain karakter sang tokoh sehingga penonton akan memiliki ingatan yang kuat akan tokoh tersebut.

Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan tersebut, penulis melakukan penelitian dengan berfokus pada bagaimana budaya Viking mempengaruhi desain karakter dalam segi pakaian dan aksesoris, sehingga tercipta sebuah karakter dengan visualisasi yang kuat dan menarik bagi penonton.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah yang penulis ajukan adalah :

1. Bagaimana budaya Viking mempengaruhi desain pakaian dan aksesoris karakter dalam film animasi “How To Train Your Dragon”?

2. Apa perbedaan penggambaran desain pakaian dan aksesoris pada film dengan budaya aslinya?
3. Seberapa jauh perubahan adaptasi dan modifikasi budaya asli ke dalam film?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah:

1. Pembahasan dibatasi pada tingkat akurasi desain pakaian dan aksesoris tiga pemeran utama manusia yaitu : Hiccup, Stoick, dan Gobber dalam film animasi “How To Train Your Dragon” seri pertama.
2. Pembahasan mengenai pakaian dan aksesoris budaya Viking hanya berdasarkan pakaian dan aksesoris utama yang ada pada film “How To Train Your Dragon” seri pertama.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui betapa besarnya pengaruh budaya Viking pada segi pakaian dan aksesoris dalam film animasi “How To Train Your Dragon”.
2. Untuk mengetahui seberapa jauh adaptasi dan modifikasi budaya Viking dalam film animasi.
3. Untuk membuat tulisan tentang bagaimana budaya Viking digambarkan melalui pakaian dan aksesoris pada film “How To Train Your Dragon”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi penulis, mendapatkan ilmu dalam mengaplikasikan adaptasi budaya ke dalam film animasi khususnya penciptaan karakter secara visual (pakaian dan aksesoris).
2. Bagi pembaca laporan skripsi ini, agar mendapat informasi serta inspirasi dalam penciptaan desain pakaian dan aksesoris karakter.
3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, sebagai arsip dan juga sumber informasi dan referensi bagi mahasiswa yang memerlukan informasi terkait.

1.6. Metodologi Penelitian

Berikut merupakan beberapa metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini:

1. Studi Literatur.
2. Studi Referensi.
3. *Existing Study*.

UMMN