



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Film Animasi

Fernandez (2002) menjelaskan, animasi merupakan proses merekam dan memainkan kembali kumpulan gambar yang tidak bergerak untuk memperoleh sebuah ilusi pergerakan yang berkelanjutan. Cassidy (1985) memaparkan bahwa teknik ini memanfaatkan keterbatasan kemampuan otak manusia dalam menerima gambar (*10 frames per second*) sehingga bagian yang tidak mampu diproses oleh otak akan menghilang dan menimbulkan ilusi pergerakan.

Dalam penyajiannya, teknik animasi ini dikembangkan menjadi sebuah film yang biasanya memiliki cerita dan berusaha menggambarkan perkembangan karakter mengomunikasikan makna atau pesan secara jelas kepada penontonnya, umumnya secara tersirat. Bessen (2008) menyatakan bahwa animasi sebagai media memungkinkan manusia untuk berimajinasi dan mengembangkan kreativitasnya, khususnya dalam bentuk film.

2.2. Desain Karakter

Cantor (2004) mengatakan bahwa segala film mengesankan pastinya memiliki karakter yang mengesankan pula. Ia menambahkan bahwa kemampuan sebuah cerita untuk menarik perhatian penonton dan mempertahankannya lebih merupakan hasil dari karakter yang kuat daripada kekuatan perkembangan plot cerita itu sendiri. Sebuah karakter harus menarik, bisa diterima, dan memiliki

relasi dengan penontonnya sehingga mampu menjadi perantara dalam menyampaikan pesan emosi yang hendak disampaikan melalui rangkaian kejadian dalam cerita. Hal inilah yang membuat desain karakter menjadi sangat penting dalam sebuah cerita atau film.

Sebuah karakter umumnya melalui beberapa tahap dalam proses desainnya. Cantor (2004) menjelaskan bahwa hal pertama yang harus dilakukan adalah menentukan genre atau *style* karakter, realis atau semi realis, serta abstrak atau kartun. Setelah beberapa hal ini menjadi jelas, dilanjutkan dengan mengklasifikasikan peran karakter yang hendak dibuat. Tipe-tipe ini dibagi menjadi protagonis, partner (antagonis, pendamping, atau objek keinginan), *support roles*, karakter minor, dan ekstra. Kemudian karakter yang diberi latar belakang kehidupan dan kepribadian, serta dikembangkan menjadi beberapa hal yang lebih mendetail seperti nama, kata-kata yang diucapkan oleh karakter, desain karakter, dan tingkah lakunya.

2.2.1. Elemen Desain Karakter

Cantor (2004) menjelaskan bahwa dalam mendesain sebuah karakter ada beberapa hal yang dapat menjelaskan fisik, kepribadian, latar belakang, dan tujuan karakter secara jelas antara lain:

- *Basic Design Elements*
- *Biological and Anatomical Specifics*
- *Color*
- *Posture and Facial Expressions*

- *Style, Grooming, and Conditions*
- *Clothing and Accessories*
- *Exaggeration*

Dalam penelitian ini penulis membahas tentang desain karakter yang tergambar secara visual melalui *clothing and accessories* atau pakaian dan aksesoris. Beliau mengatakan bahwa melalui tipe, warna, gaya, dan kondisi pakaian dan aksesoris bisa mengindikasikan kepribadian, ras, umur, gender, kekayaan, dan sebagainya.

2.2.2. **Pakaian dan Aksesoris**

Beane (2012) memaparkan bahwa industri animasi 3D dalam film dikategorikan menjadi dua: *fully animated film* seperti contohnya “Toys Story” ; dan *visual effects film* dengan contoh “Jurassic Park”. Pada umumnya proses pembuatan animasi 3D terbagi menjadi 3 tahap (hlm.2): Praproduksi, Produksi, dan Pascaproduksi.

Tahap preproduksi menurut Beane (2012) terdiri atas dua tim, yaitu tim *artist* dan tim *management*. Tim *artist* bertugas untuk membangun konsep ide, cerita, dan desain. Sedangkan tim *management* membuat jadwal produksi (hlm.23). Industri film umumnya menghabiskan setengah bagian waktu produksi untuk mengerjakan tahap preproduksi. Pada tahap ini hal yang dilakukan tim *artist* antara lain : mencari ide yang bagus, mengembangkannya menjadi cerita yang berpotensi, kemudian diakhiri dengan memutuskan bagaimana menyampaikan cerita tersebut secara visual (hlm.23).

Menurut Beane (2012), hasil akhir dari proyek akan terlihat pada bagian desain. Dalam industri *entertainment*, desain mencakup desain karakter, desain *props*, kostum, dan desain *environment*. Aspek yang paling penting adalah bahwa *mood* dan konsep dari ide harus benar-benar tersampaikan (hlm.31).

Pada penelitian ini penulis membahas tentang bagaimana ide konsep yang telah dibuat dapat tersampaikan sehingga tercipta karakter yang menarik dan mengesankan bagi penonton khususnya secara visual melalui desain kostum atau pakaian dan aksesoris.



Gambar 2.1. Karakter Astrid
(How To Train Your Dragon, 2010)

2.2.3. *Three Dimensional Character*

Egri (2009) mengatakan bahwa setiap objek memiliki kedalaman, tinggi dan, lebar. Manusia, memiliki tambahan tiga dimensi yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Tanpa pengetahuan tentang hal-hal ini kita tidak dapat menilai seorang manusia. Ketiga hal ini lebih dikenal dengan istilah *three dimensional character*. Hal ini dapat diterapkan pada desain karakter dalam suatu film animasi dimana karakter di dalamnya diciptakan menyerupai manusia seperti aslinya.

Secara umum, Egri (2009) menjelaskan bahwa fisiologi merupakan aspek fisik dari seorang karakter. Fisik umumnya penting dalam memberikan kesan pertama pada seseorang yang nantinya akan berkembang menjadi bagaimana orang-orang di sekitarnya akan memperlakukannya, mempengaruhi pengalaman hidup dan sikapnya. Sikap merupakan bagian dari hal sosiologi, yaitu bagaimana seseorang akan bersikap dalam kehidupannya. Fisiologi dan sosiologi bila digabungkan akan menghasilkan psikologi, atau bagaimana karakter tersebut bertingkah laku. Ketiga hal inilah yang membuat sebuah karakter benar-benar terlihat hidup seperti manusia pada kenyataannya dan menjadi sebuah karakter yang memiliki kepribadian.

2.3. **Viking**

Simons (1969) menjelaskan bahwa setelah kematian Charlemagne (Charles The Great) sekitar tahun 814, merupakan masa dimana para Viking yang barbar mulai menyerang sekitar daerah Prancis. Diawali dengan serangan pertama ke daerah Inggris sekitar tahun 787, dan merampok Biara St.Cuthbert di Lindisfarne tahun 793. Para Viking yang berasal dari daerah Skandinavia (Eropa Utara) menyerang

daerah Eropa Barat dengan tujuan merampas harta benda, yang diikuti dengan usaha merebut wilayah beberapa tahun setelahnya.

Arti nama “Viking” menurut bahasa Skandinavia abad pertengahan sendiri bermakna sebagai mereka yang bertualang melalui lautan. Daerah asal mereka di Eropa Utara merupakan wilayah yang ditinggalkan suku bangsa Jerman ketika bermigrasi ke daerah selatan. Para Viking mendirikan permukiman mereka lebih dekat dengan daerah pantai karena sebagian besar wilayah Skandinavia merupakan pegunungan dan sulit untuk ditinggali.

2.3.1. Struktur Sosial

Pembagian struktur sosial pada zaman Viking menurut Hurstwic (n.d.) merupakan kelas yang paling tidak kaku bila dibandingkan dengan daerah Eropa lainnya pada masa tersebut. Namun, secara umum kelas sosial ini terbagi berdasarkan tingkat kekayaan atas harta dan tanah yang dimiliki oleh seseorang.

Hurstwic (n.d.) menerangkan bahwa kelas sosial suku Viking terbagi menjadi tiga kelas. Pertama adalah *jarls* atau bangsawan. Mereka adalah kaum yang kaya secara materi, dan juga memiliki pengikut dengan jumlah cukup banyak. Para bangsawan menyediakan tanah, kekayaan, makanan, pakaian, serta perlindungan kepada para pengikutnya. Sedangkan para pengikutnya mendukung sang bangsawan dengan dukungan dan kesediaan ikut dalam perang dan merompak. Kelas kedua adalah *karls* atau orang bebas. Kelas ini memiliki jumlah paling banyak diantara dua kelas lainnya. Orang bebas memiliki kekayaan yang pas-pasan dan pekerjaannya pun tersebar menjadi berbagai jenis seperti petani,

pandai besi, dan sebagainya. Orang bebas mampu naik menjadi kelas bangsawan bila mereka memiliki kekayaan dan pengikut yang cukup. Namun, bila kekayaannya habis dan tidak memiliki pengikut lagi, ia dapat kembali menjadi orang bebas biasa. Demikian pula pada kelas bangsawan, bila ia tidak memiliki kekayaan dan pengikut lagi, kelas sosialnya dapat turun menjadi orang bebas. Kelas ketiga adalah *thralls* atau budak. Mereka menempati kelas yang paling rendah dan biasanya terdiri atas orang-orang yang dibawa dari hasil merompak atau dari suku Viking sendiri yang tidak mampu membayar hutangnya. Seorang budak bila mampu mengumpulkan uang untuk 'membayar' kembali kebebasannya dapat pindah ke kelas sosial orang bebas. Namun, biasanya hanya terhenti sampai disana dan tidak berkembang lagi. Budak bila sudah menjadi tua dan tidak dapat bekerja lagi seringkali akan dibunuh oleh majikannya.

Ager (2011) mengatakan bahwa selain digunakan untuk melindungi diri, senjata bagi para Viking merupakan simbol status dan kekayaan bagi pemiliknya. Semua pria diharapkan untuk memiliki senjata-senjata utama antara lain tombak, pedang, kapak perang. Selain senjata tersebut ada pula busur dan panah. Senjata-senjata ini dihias dengan batu tataan, hiasan dari perak, tembaga, dan perunggu.

Hurstwic (n.d.) menjelaskan bahwa pada zaman Viking, besi sangat sulit dan menghabiskan banyak waktu untuk dibuat. Segala benda yang menggunakan besi, misalnya senjata menjadi sangat mahal dan hanya pandai besi tertentu yang bisa membuatnya. Hal ini mengakibatkan kepemilikan senjata menjadi simbol dan identifikasi status pemiliknya yang bernilai dan prestise. Pria secara umum

minimal memiliki perisai dan kapak atau tombak. Pedang dikategorikan sebagai benda yang sangat mahal. Mereka yang lebih kaya atau habis saja kembali dari merampas kekayaan, biasanya mengganti perisai mereka menjadi yang memiliki ornamen dan senjata yang lebih prestise, dan mungkin menambahkan senjata tambahan seperti pedang kecil (*sax*). Hanya mereka yang benar-benar kaya yang bisa memiliki persenjataan secara lengkap seperti kapak, tombak, baju rantai, helm, pedang, dan perisai. Kekayaan seperti ini sangat jarang ditemui di zaman Viking.



Gambar 2.2. Kapak dan Perisai Viking

(http://www.hurstwic.org/history/articles/manufacturing/pix/weapons_axe.jpg)



Gambar 2.3. Pedang dan Perisai Viking

(http://www.hurstwic.org/history/articles/manufacturing/pix/weapon_sword.jpg)



Gambar 2.4. Pedang Panjang dan Pendek Serta Perisai Berornamen
(http://www.hurstwic.org/history/articles/manufacturing/pix/weapon_sword_and_sax.jpg)



Gambar 2.5. Senjata Lengkap dan Perisai Berornamen
(http://www.hurstwic.org/history/articles/manufacturing/pix/weapon_all.jpg)

Hurstwic (n.d.) juga menerangkan bahwa wanita dan anak-anak dalam kelas sosial Viking umumnya ikut kepada kelas sosial suami atau ayah mereka. Sejak umur 12 tahun dan maksimal hingga berusia 20 tahun, anak-anak suku Viking telah dinikahkan oleh orang tua mereka. Sejak kecil hingga mencapai umur remaja mereka telah dididik sesuai dengan gender mereka, yaitu perempuan akan dididik oleh ibu mereka bagaimana menangani rumah tangga sedangkan laki-laki dididik ayah mereka bagaimana mengurus pertanian dan merompak. Sehingga ketika mencapai usia cukup menikah, mereka telah mampu mengelola keluarga mereka sendiri.

2.3.2. Mata Pencaharian

Roesdahl dan Wilson (1992) menjelaskan bahwa wilayah asal suku Viking merupakan daerah Skandinavia atau yang pada zaman modern ini dikenal sebagai negara-negara khususnya yang terletak di sekitar Eropa bagian Utara yaitu Denmark, Norwegia, dan Swedia, serta beberapa terdapat pula pada Islandia, Finlandia, dan Greenland. Daerah-daerah ini merupakan daerah yang cukup subur dengan tanah berumput dan pegunungan yang memungkinkan adanya pertanian dan peternakan. Meskipun demikian wilayah ini memiliki musim dingin yang cukup panjang yaitu selama setengah tahun sehingga mengakibatkan pertanian hanya dapat dilakukan dalam waktu yang terbatas.

Mata pencaharian suku Viking antara lain merupakan petani dan peternak ketika musim dingin tidak berlangsung. Hurstiwc (n.d.) menjelaskan bahwa jenis padi-padian merupakan tanaman utama para Viking dan mereka juga menumbuhkan jerami untuk pakan ternak. Hewan yang ditenakkan oleh para Viking antara lain sapi, domba, kuda, kambing, dan pada zaman Viking awal juga memelihara babi walau akhirnya dilarang karena sifatnya yang agresif dan cenderung merusak. Sebagian besar hewan-hewan ini dipelihara untuk memperoleh hasil produksinya seperti susu yang kemudian dapat diolah lebih lanjut menjadi keju, *curds*, dan juga kulit dan bulu dari hewan seperti domba. Daging hewan-hewan ini juga dimanfaatkan sebagai bahan makanan khususnya saat musim dingin. Daerah tinggal mereka yang dekat laut juga membuat mereka mengonsumsi ikan dan memperoleh hasil laut lainnya.

Ketika musim dingin, Hurstwic (n.d.) menerangkan bahwa Viking mengalihkan pekerjaan mereka untuk berburu. Mereka menggunakan kereta salju sebagai transportasi. Selain untuk memperoleh daging, mereka juga mampu memperoleh kulit bulu hewan dan juga gigi dan tulang dari hewan-hewan seperti rusa, walrus, beruang dan lainnya. Mereka menggunakan barang-barang ini selain untuk keperluan sehari-hari, juga untuk berdagang melalui laut ketika musimnya memungkinkan. Hal ini juga meningkatkan kemampuan para Viking dalam hal kerajinan tangan seperti ukiran kayu, perhiasan, sepatu dan alat lain yang berbahan kulit, dan lainnya yang juga digunakan sebagai barang dagang. Suku Viking dikenal sebagai suku yang suka menghiasi segala peralatan hidup mereka karena *craftmanship* mereka yang tinggi. Saat laut cukup tenang untuk dilayari, para Viking akan mulai berdagang dengan daerah sekitar mereka. Kapal menjadi alat transportasi yang sangat penting dalam perdagangan dan juga ketika para Viking merompak.



Gambar 2.6. Kereta Salju Berornamen
(Birth of Europe, 1969)

Saat padi-padian belum bisa dituai, para pria muda Viking biasanya pergi untuk merompak dengan menggunakan kapal sebagai alat transportasi. Merompak merupakan pekerjaan sampingan dan bukan pekerjaan utama para Viking. Hurstwic (n.d.) menjelaskan bahwa umumnya kegiatan ini dilakukan oleh para pria Viking yang masih muda untuk memperoleh kekayaan yang nantinya digunakan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Target utama perompakan Viking ini antara lain biara dan kota yang tidak terlindungi di sepanjang pantai yang kaya dengan benda-benda berharga. Viking mempercayai bahwa kegiatan ini bukan merupakan perbuatan tercela dan tidak dapat disetarakan dengan mencuri yang menurut anggapan mereka merupakan perbuatan yang tidak terhormat. Merompak dianggap sebagai suatu upaya bertarung dan memperoleh barang-barang sebagai hasil kemenangannya, dengan demikian tidak dianggap tercela.

2.3.3. Budaya Viking

2.3.3.1. Adat dan Kepercayaan

Simons (1969) menjelaskan bahwa Viking dikenal sebagai orang yang kuat dan individualis. Walaupun mengakui raja, bangsawan, awam, dan budak tapi mereka memiliki semboyan bahwa “kita semua setara”. Hal ini dibuktikan dengan seringnya mereka melawan kekuasaan dengan membunuh atau mengkuadeta raja yang berkuasa dengan kekerasan. Salah satu kepercayaan para peneliti mengatakan bahwa ada kemungkinan suku Viking bermigrasi demi menghindari praktik kekuasaan para raja-raja Eropa. Sifat individualis bangsa Viking terlihat ketika masa awal-awal

perampasan dimana mereka umumnya bertarung secara sendiri-sendiri atau dengan hanya sedikit kerjasama. Mereka tidak melakukan diskriminasi dalam membunuh dan dalam rasa belas kasihan. Karena hal inilah suku Viking dikenal sebagai orang barbar.

Simons (1969) menambahkan bahwa Viking memuja banyak dewa-dewa dalam legenda Nordic antara lain seperti Odin dan Thor walau dalam praktiknya mereka lebih mengandalkan kekuatan mereka sendiri. Kepercayaan atas banyak dewa ini dikenal dengan sebutan Pagan. Hal ini jugalah yang membuat bangsa Viking mudah menerima Kristianisasi yang dianggap sebagai salah satu kepercayaan baru yang dapat dimasukkan ke dalam Paganisme mereka. Hal ini terlihat dari berbagai peninggalan yang memiliki ukiran palu Thor maupun salib.



Gambar 2.7. Ukiran Batu dengan Palu Thor

(http://www.hurstwic.org/history/articles/manufacturing/pix/thor_picturestone.jpg)

Ada pula upacara untuk menyembah dewa kesuburan agar kegiatan cocok tanam mereka sepanjang tahun berhasil. Ritual ini dilakukan dengan mengarak kereta yang diisi bunga mengelilingi patung dewa kesuburan, Freyr, serta desa ke desa. Para petani akan mempersembahkan bunga dan juga korban sebagai harapan untuk musim bercocok tanam yang baik. (Simons, 1969, hlm. 142)



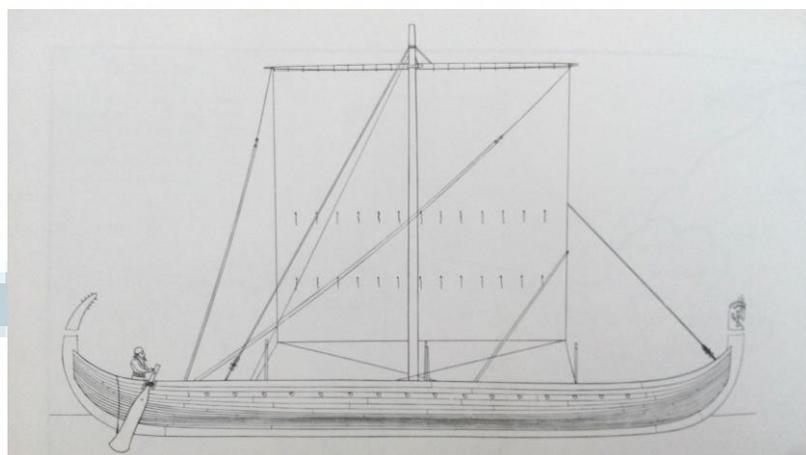
Gambar 2.8. Kereta Ritual Viking
(Birth of Europe, 1969)

Simons (1969) menjelaskan bahwa suku Viking menganut sistem poligami sehingga menimbulkan kelebihan penduduk sehingga terdapat dugaan bahwa hal ini memaksa mereka untuk menemukan daerah tempat tinggal baru. Selain itu sistem *primogeniture* atau pemberian hak waris kepada anak sulung, memaksa anak-anak yang lebih muda untuk mencari harta dan wilayah sendiri. Mereka inilah yang nantinya menjadi sekumpulan prajurit yang akhirnya merampas harta daerah sekitarnya. Hal

lain yang mendukung usaha mencari daerah baru ini juga didukung oleh sifat asli para Viking yang suka bertualang serta rasa tertarik pada kekayaan yang mereka peroleh melalui perdagangan dengan daerah sekitarnya.

2.3.3.2. Kapal Viking

Diawali dengan kemajuan dalam sektor perdagangan, para kepala suku Viking mulai melakukan serangan kepada daerah sekitar untuk mencari harta dan wilayah dan mereka menggunakan kapal sebagai alat transportasi utama mereka. Dimulai dengan menggunakan kapal yang menggunakan dayung kemudian berkembang menjadi sangat maju menjadi perahu panjang atau *longship* yang dilengkapi dengan layar dan rangka baja. Perahu ini menjadi sangat berguna dan mutakhir diantaranya mampu untuk berlayar sampai 10 knot, menyusuri pertahanan di sekitar pantai dan juga sungai, tahan badai di laut Atlantik, dan berkapasitas 100 pria.



Gambar 2.9. *Viking Longship*

(Birth of Europe, 1969)

Bagi penduduk Skandinavia, perahu tidak hanya penting sebagai transportasi perang maupun perdagangan saja tetapi juga merupakan harta yang dihormati dengan menambahkan berbagai ukiran kayu dan logam dengan desain yang abstrak. Umumnya hiasan ini berupa figur kepala naga atau binatang liar lainnya. Pelayaran mereka melalui laut umumnya dihadang oleh kabut dan kadang-kadang kapal dapat menghilang secara misterius. Atas dasar inilah figur kepala naga dan binatang lainnya dibuat dengan kepercayaan untuk menakuti musuh dan roh jahat di lautan, sehingga kapal Viking sering disebut dengan “Kapal Naga”.



Gambar 2.10. Hiasan Kapal Viking
(How To Train Your Dragon, 2010)

Sebagaimana kapal-kapal ini penting selama mereka hidup, kapal ini juga penting bagi para Viking setelah kematian mereka. Anggota suku Viking yang meninggal biasanya dikuburkan bersama kapal mereka disertai dengan hewan-hewan kurban, harta benda, dan para pelayan. Dalam beberapa kesempatan, kapal dan seluruh isinya akan dibakar dengan dinyalakan oleh keluarga terdekat sambil dikelilingi oleh para

orang yang berduka sambil membawa batang kayu yang dibakar. Ritual ini dikategorikan sebagai kremasi dan dilakukan sebelum Viking mengadaptasi Kristianisasi. Sisa kapal yang dibakar ini nantinya akan dikubur dengan tanah (Simons, 1969, hlm.127).

2.3.3.3. Pakaian dan Aksesoris

Brown (1995) mengatakan bahwa pakaian dan aksesoris merupakan salah satu simbol budaya yang penting. Pada budaya Viking, Hurstwic (n.d.) menjelaskan bahwa jumlah kekayaan menjadi salah satu penentu tingginya status sosial. Pakaian dan aksesoris ini merupakan salah satu objek yang dianggap sebagai kekayaan. Semakin kaya sang pemilik pakaian dan aksesoris, semakin tinggi pula kualitas bahan dan hiasan yang digunakan dalam membuat pakaian dan aksesoris.

Menurut Hurstwic (n.d.) pakaian Viking pada umumnya terdiri atas bagian luar berupa tunik dari bahan wol dan bagian dalam yang terbuat dari linen. Wol dipilih sebagai bahan yang mudah diperoleh serta mampu memberikan kehangatan terutama pada musim salju yang berlangsung selama 6 bulan. Bahan linen lebih mahal daripada wol tetapi digunakan karena lebih nyaman bila bersentuhan dengan kulit. Pakaian ini akan dihias dengan anyaman dari bahan wol yang diwarnai dengan pewarna alami yang terbuat dari tanaman. Jenis pakaian ini hanya dibedakan berdasarkan bahan yang digunakan beserta gender si pemakai.

Tidak ada perbedaan antara pakaian anak-anak dengan orang dewasa selain daripada perbedaan ukuran.

Aksesoris para Viking terbuat dari bahan-bahan yang mampu lebih mengindikasikan tingkat kekayaan mereka. Menurut Hurstwic (n.d.) logam seperti perunggu, emas, dan perak digunakan sebagai simbol kekayaan yang cukup tinggi. Barang-barang ini digunakan dalam berbagai variasi aksesoris seperti pin jubah, bros, dan sebagainya. Juga bahan-bahan yang terbuat dari kulit terutama kulit bulu merupakan benda yang cukup mahal dan dengan memilikinya menunjukkan kekayaan dan status sang pemilik.

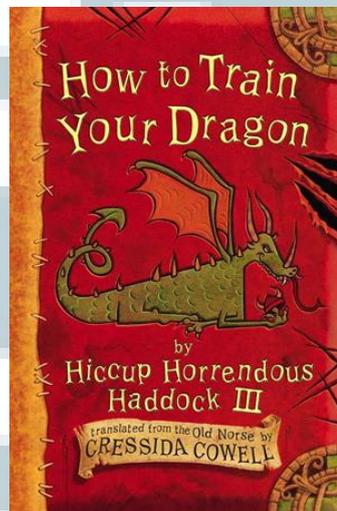
2.4. “How To Train Your Dragon”

2.4.1. Buku Novel “How To Train Your Dragon”

“How To Train Your Dragon” merupakan cerita buku kedua dari rangkaian sebelas buku novel cerita anak yang ditulis oleh Cressida Cowell. Sampai saat ini buku yang kedua belas sedang dalam proses penulisan dan dijadwalkan akan terbit pada pertengahan tahun 2015.

Cerita ini mengisahkan tentang seorang anak bernama Hiccup dari suku Viking yang memiliki kepribadian yang berbeda dari Viking pada umumnya. Orang-orang dewasa di suku Viking tersebut merupakan para pejuang yang tangguh baik secara fisik dan mental. Mereka khususnya terlatih untuk menangkap dan melatih naga yang tinggal disekitar mereka untuk membantu kehidupan mereka seperti konsep penggunaan elang untuk berburu. Mereka

memilih naga karena menganggap para Viking merupakan orang-orang yang paling tangguh di seluruh dunia sehingga harus menggunakan hewan yang paling tangguh pula. Para Viking sejak masa kanak-kanak telah dilatih untuk memiliki naga mereka sendiri serta menjadi tangguh pula, tetapi Hiccup merupakan Viking yang tidak termasuk dalam kategori ini karena ia tidak cukup kuat secara fisik dan juga memiliki karakter yang lemah lembut padahal ia merupakan anak dari seorang ketua suku Viking.



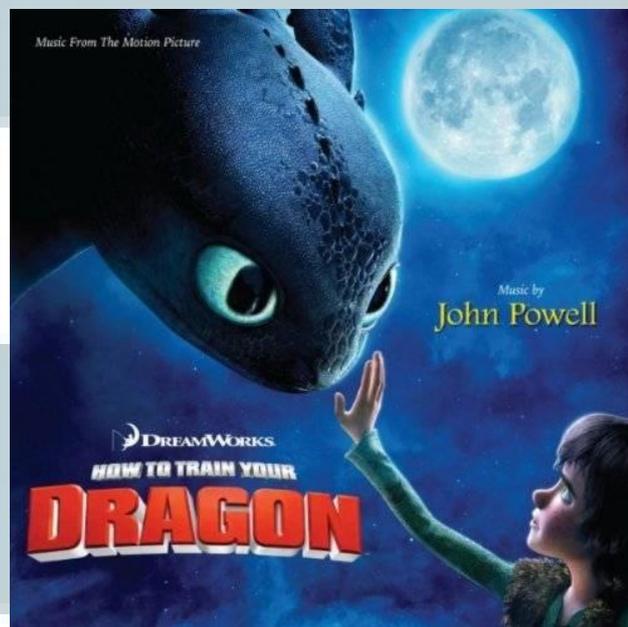
Gambar 2.11. Buku Novel “How To Train Your Dragon”

(http://en.wikipedia.org/wiki/How_to_Train_Your_Dragon#/media/File:How_to_Train_Your_Dragon_%282003_book_cover%29.jpg)

2.4.2. Film “How To Train Your Dragon”

Film animasi “How To Train Your Dragon” diproduksi oleh DreamWorks Animation yang dirilis pada tahun 2010 merupakan kisah yang diangkat dari buku cerita anak-anak karya Cressida Cowell. Kisah dalam film memiliki latar belakang yang sama dengan buku, walau ada perbedaan cerita yang jelas antara buku dengan film.

Pada film diceritakan bahwa Viking hidup bermusuhan dengan naga yang keberadaannya dianggap sebagai hama karena kerap mencuri ternak mereka. Para Viking sebagai pejuang yang tangguh menolak untuk pindah ke daerah lain dan justru bertarung menghadapi naga ini secara konstan. Hiccup dalam usahanya mengalahkan seekor naga untuk membuktikan ketangguhannya justru akhirnya memelihara dan berteman dengan naga tersebut. Melalui si naga yang dinamai Toothless, ia akhirnya menemukan cara-cara untuk berteman dengan naga serta cara mengatasi keganasan mereka. Hiccup akhirnya memiliki pemikiran bahwa naga bisa diatasi tanpa kekerasan. Kesulitan yang perlu dihadapi Hiccup adalah meyakinkan ayahnya akan hal tersebut dan hal inilah yang menjadi inti cerita film “How To Train Your Dragon” seri pertama ini.



Gambar 2.12. Film Animasi “How To Train Your Dragon”
(<https://rd2gold.files.wordpress.com/2012/07/httydm.jpg>)

Berbeda dengan cerita pada buku, dikisahkan bahwa upaya untuk menangkap dan melatih seekor naga pada suku Viking merupakan sebuah tradisi pengakuan status seseorang. Namun, naga milik Hiccup yaitu Toothless justru memicu pertengkaran dengan naga lain dan akhirnya menimbulkan pertengkaran dengan naga-naga lainnya. Hal ini dianggap sebagai kegagalan dan akhirnya Hiccup diasingkan dari desa Viking. Pada akhir cerita yang tertulis dalam buku, Hiccup dan Toothless akhirnya menjadi pahlawan ketika muncul naga laut yang menjadi ancaman bagi desa tempat Hiccup tinggal dan Hiccup beserta Toothless mampu membunuh naga tersebut.

2.5. Pengertian Budaya

Edward Burnett Taylor sebagaimana dikutip oleh Aw (2010) menyatakan bahwa kebudayaan adalah kompleks dari keseluruhan pengetahuan, kepercayaan, kesenian, hukum, adat istiadat, dan setiap kemampuan lain dan kebiasaan yang dimiliki oleh manusia sebagai anggota suatu masyarakat. Unsur-unsur tersebut akan membentuk pribadi dengan latar belakang sosial yang berbeda-beda. Dengan demikian perilaku dan cara berkomunikasi warganya akan dipengaruhi oleh keadaan, nilai, dan kebiasaan yang berlaku di lingkungannya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Suparlan (1986) bahwa kebudayaan merupakan seperangkat pengetahuan yang digunakan manusia untuk memahami dan menginterpretasi lingkungan demi mendorong dan menciptakan tindakan-tindakan yang diperlukannya. Karya-karya Malinowski (1961, 1944) juga menerangkan tentang kebutuhan-kebutuhan manusia dan pemenuhannya melalui fungsi dan pola-pola kebudayaan. Dengan demikian dapat diartikan bahwa kebudayaan merupakan

pedoman menyeluruh bagi kehidupan sebuah masyarakat, dan pada akhirnya akan membentuk karakter bagi para warganya.

2.5.1. Kaitan Kebudayaan dengan Film Animasi

Menurut Omar dan Ishak (2011) animasi sebagai industri internasional yang dewasa dan berkembang dengan cepat memiliki peran dalam memperkenalkan karakteristik budaya dari berbagai daerah dan latar belakang (hlm.1). Sejumlah film animasi karya Disney terkenal yang sudah tidak asing lagi di telinga kita seperti “Mulan” (1998), “Hercules” (1997), “Aladdin” (1992), “Lilo & Stitch” (2002) misalnya dengan jelas mengambil latar belakang budaya yang khas untuk diimplementasikan ke dalam filmnya.

Samovar dan Porter seperti dikutip oleh Omar dan Ishak (2011) mengatakan bahwa orang dilahirkan dengan tidak mengetahui apa yang dilakukan dengan hidup mereka. Mereka akhirnya belajar melalui pesan yang disampaikan kepada mereka, salah satu medianya yaitu melalui film animasi. Samovar dan Porter melanjutkan bahwa definisi budaya sulit untuk dijabarkan karena merupakan sesuatu yang multidimensional, ada dimana-mana, dan meliputi segalanya. Berbagai jenis orang mendefinisikannya dengan berbeda-beda pula. Namun, budaya memiliki satu detail kesamaan yang pada akhirnya menyatakan bahwa budaya telah dimengerti oleh semua kalangan yang berbeda ini. Budaya ini terpelihara melalui hal-hal spesifik seperti makanan, pakaian tradisional, dan juga kepercayaan.

Dalam sebagian besar film animasi, budaya ditampilkan melalui berbagai medium, antara lain penampilan fisik karakter, benda yang ada dalam film animasi tersebut, dan bahkan bahasa yang mereka tulis (Samovar dan Porter seperti dikutip oleh Omar dan Ishak (2011)). Hal-hal ini kemudian akan digunakan untuk mengembangkan plot dan jalan cerita dalam film animasi. Walaupun film animasi telah menjadi alat bisnis yang kuat, tetapi lebih dari itu, fakta bahwa keberadaan budaya daerah mampu disampaikan melalui media film animasi juga merupakan hal yang sangat penting (hlm. 8).

2.5.2. Unsur Kebudayaan

Menurut Koentjaraningrat (2009), unsur kebudayaan sebagai isi pokok dari tiap kebudayaan di dunia terdiri atas:

1. Bahasa
2. Sistem Pengetahuan
3. Organisasi Sosial
4. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi
5. Sistem Mata Pencaharian
6. Sistem Religi
7. Kesenian

Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan unsur kebudayaan Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi dan Sistem Religi sebagai variabel pengujian budaya Viking pada pakaian dan aksesoris.

2.6. Metodologi Penelitian

Menurut Suryana (2010) metode penelitian merupakan prosedur mendapatkan ilmu yang kemudian disusun secara sistematis. Mengacu pada bentuk penelitian, tujuan, sifat masalah dan pendekatannya ada empat macam metode penelitian yaitu:

1. Metode Eksperimen

Metode ini menguji seberapa besar efektifitas variabel-variabel yang ada menggunakan variabel kontrol. Hipotesis yang dibangun akan diuji secara ketat.

2. Metode Verifikasi

Metode ini bertujuan untuk menguji kecocokan tujuan dengan teori yang sudah baku. Tujuannya adalah menguji teori yang sudah ada untuk menciptakan teori-teori baru. Metode verifikasi berkembang menjadi *grounded research*, yaitu metode yang menyajikan teori berdasarkan data yang sudah ada.

3. Metode Deskriptif

Metode ini dimulai dengan mengumpulkan data yang nantinya akan dianalisis dan diinterpretasikan. Tujuannya adalah untuk mendapatkan ciri, unsur, dan sifat suatu fenomena.

4. Metode Historis

Metode Historis ini memiliki tujuan untuk menemukan generalisasi untuk membuat rekonstruksi masa lampau dengan cara mengumpulkan,

mengevaluasi, melakukan verifikasi, dan menyimpulkan. Harapannya adalah untuk menegakkan fakta dan bukti guna memperoleh kesimpulan yang kuat.

Suryana juga membagi pendekatan penelitian menjadi dua yaitu:

1. Metode Kualitatif

Metode ini meneliti secara artistik, untuk meneliti kondisi objektif yang sifatnya alamiah (tidak eksak). Peneliti menjadi instrumen kunci yang harus memiliki wawasan dan bekal teori yang luas, sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret, dan mengonstruksi situasi sosial yang sedang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna.

2. Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif mengacu pada kaidah-kaidah ilmiah yang konkrit, objektif, terukur, rasional, dan sistematis. Data-data yang diperoleh berupa angka-angka yang jelas dan menggunakan statistik. Metode ini dikembangkan dan dilakukan untuk mendapatkan ilmu iptek baru.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif dan verifikasi dengan pendekatan kualitatif. Analisa penelitian dilakukan dengan kualitatif atau disebut juga sebagai induktif, yaitu dengan merekonstruksi fakta-fakta yang ada di lapangan menjadi sebuah hipotesis atau teori.