



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 V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Pengaplikasian Budaya Viking Pada Desain Karakter Dalam Film Animasi “How To Train Your Dragon” khususnya pada bagian desain pakaian dan aksesoris yang dilakukan dengan observasi studi literatur, studi referensi, dan studi *existing*; penulis menyimpulkan bahwa dalam film “How To Train Your Dragon” terdapat unsur budaya Viking yang diterapkan dalam desain karakternya. Hal ini terlihat dalam berbagai bagian pakaian dan aksesoris yang dikenakan karakternya. Kemudian ada pula beberapa persamaan dan perbedaan desain pakaian dan aksesoris pada film dengan budaya Viking yang asli. Dimana penulis mendapati beberapa bagian tersebut diadaptasi baik dari rentang waktu yang berbeda maupun dari kepercayaan daerah Skandinavia darimana suku Viking berasal. Kemudian bagian-bagian tersebut dimodifikasi menjadi suatu bagian pakaian yang cocok dengan kebutuhan cerita film yang menarik dan memudahkan proses pembuatan pula (Zarneke, T. M. & Cowell, C., 2010).

Penulis mendapati bahwa sebagian desain yang mengalami modifikasi memasukkan unsur-unsur modern pada pakaian dan aksesorisnya. Salah satu contohnya adalah dalam penggunaan sepatu bot. Namun, hal ini juga dilakukan dengan cukup hati-hati dan mampu diterima penonton tanpa memicu rasa janggal dan membuat penonton sampai menyadari bahwa hal ini merupakan sesuatu yang

tidak mungkin ada pada zaman lampau. Selain itu penulis juga mendapati pemanfaatan ornamen asli Viking sebagai referensi dalam pembuatan ornamen Viking pada film tetapi tetap dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan film. Contohnya seperti pengubahan *style* gambar ukiran ornamen asli Viking yang berwajah manusia yang terlihat seram dan menakutkan menjadi gambar ukiran wajah manusia yang memiliki *style* kartun tetapi tetap menunjukkan kegagahan dan kekuatan Viking lewat ekspresinya.

Menurut hasil analisa yang dilakukan oleh penulis dapat diasumsikan bahwa desain karakter yang mengadaptasi sebuah budaya asli melakukan modifikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan cerita dalam film. Selain itu juga dapat digunakan untuk menunjukkan kepribadian karakter yang khas lewat pakaian dan aksesoris yang dia kenakan dalam kesehariannya.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil analisis data tersebut, penulis memberikan saran bagi para pembaca atau peneliti yang hendak meneliti topik tentang budaya lewat pakaian dan aksesoris agar terlebih dahulu mencari informasi dan referensi tentang budaya yang diteliti. Kemudian agar tidak tertutup dan teliti pada kemungkinan masuknya unsur budaya lain pada budaya tersebut sehingga menghasilkan sesuatu yang baru.

Penulis juga memberi saran kepada Universitas Multimedia Nusantara agar menambah ketersediaan buku dan pengetahuan tentang penelitian pakaian dan aksesoris desain karakter dalam animasi. Hal ini diharapkan mampu

mempermudah mahasiswa dalam memperoleh ilmu tentang desain karakter khususnya pakaian dan aksesoris, dan akan sangat bermanfaat tidak hanya untuk yang akan meneliti topik yang sama tetapi juga bagi mahasiswa yang akan memuat proyek animasi khususnya yang bertugas mendesain karakter. Sehingga kepribadian karakter yang akan diciptakan tidak hanya terbatas ditampilkan melalui *gesture* dan tipe wajah dan tubuh karakter saja.

The image shows a large, light blue watermark of the UMN logo. The logo consists of a stylized circular emblem with several white rectangular shapes inside, resembling a face or a character, positioned above the letters 'UMMN' in a bold, sans-serif font.