

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dinamika perfilman global, transformasi film animasi menjadi *live action* merupakan tren komunikasi visual yang menonjol. Alih wahana ini bukan sekadar memindahkan narasi, melainkan menuntut rekonstruksi menyeluruh terhadap elemen visual dan sistem tanda karakternya. Peralihan menuju medium baru secara otomatis membawa konsekuensi besar terhadap produksi dan interpretasi pesan. Oleh karena itu, teks sinematik lama harus dibongkar dan disusun kembali menjadi format mutakhir (Saputra et al., 2023).

Di tengah beragam alih wahana, transisi film animasi menuju *live action* merupakan transformasi paling radikal. Film animasi memiliki karakteristik visual yang bertumpu pada kebebasan imajinasi kreatornya tanpa batas. Melalui animasi tiga dimensi, kreator dapat menciptakan dunia fiktif, hukum fisika hiperbolis, serta karakter karikatural secara luwes. Kebebasan ini memungkinkan representasi makhluk nonmanusia ditampilkan sangat ekspresif untuk membangun kedekatan emosional dengan audiens tanpa terhalang realitas empiris.

Sebaliknya, film format *live action* menuntut tingkat realisme tinggi dari setiap elemen visualnya. Ketika karya ditransformasikan, seluruh aspek harus tunduk pada hukum fotorealistis. Representasi karakter kini digantikan oleh aktor nyata, lingkungan konkret, serta teknologi CGI tingkat tinggi. Perbedaan esensial antara estetika animasi ekspresif dan *live action* fotorealistis inilah yang melahirkan ruang negosiasi makna dinamis dalam studi komunikasi visual modern.

Pergeseran representasi visual dalam fenomena alih wahana berdampak langsung pada mekanisme kognitif penonton. Karakter animasi yang luwes memberikan jarak emosional aman untuk menikmati fantasi. Namun, saat ditransformasikan menjadi representasi fotorealistis, penonton secara instingtif menerapkan tolok ukur rasionalitas dunia nyata. Perubahan respons psikologis ini menandai bahwa alih wahana merestrukturisasi pengalaman komunikasi. Hal tersebut memengaruhi tingkat imersi penonton terhadap kelogisan narasi visualnya.

Pesatnya perkembangan teknologi rekayasa *Computer Generated Imagery* (CGI) telah mendefinisikan ulang batasan estetika sinematik. Penerapan teknologi fotorealistis ini memungkinkan kreator menghadirkan entitas fiktif dengan detail tekstur dan respons gravitasi empiris. Kendati demikian, pencapaian teknologis ini melahirkan batas tipis antara ilusi realisme visual dan disonansi kognitif. Ketika rekonstruksi wujud fantasi terlalu jauh meninggalkan cetak biru aslinya, risiko penolakan penonton menjadi tinggi. Dinamika antara artikulasi teknologi visual dan stabilitas pemaknaan teks media ini menjadi isu krusial yang memerlukan penelaahan.

Salah satu karya populer dalam tren transformasi lintas medium ini adalah film *How to Train Your Dragon*. Versi animasinya yang dirilis pada tahun 2010 sukses membangun legasi kultural yang kuat berkat kedalaman narasi serta keunikan visual karakternya. Cerita ini secara spesifik berfokus pada hubungan emosional antara remaja Viking bernama Hiccup dan naga langka *Night Fury* bernama Toothless. Keberhasilan interaksi mendalam ini menjadikan film tersebut memiliki tempat khusus di dalam memori kolektif penontonnya di berbagai belahan dunia.

Ketika pihak studio memutuskan untuk mengalihkan wahana karya ini ke format *live action* pada tahun 2025, muncul tantangan komunikasi visual yang signifikan. Estetika naga Toothless yang semula berbentuk animasi menggemaskan, antropomorfis, dan berekspresi luwes kini harus diubah total. Entitas tersebut ditransformasikan menjadi sosok naga CGI fotorealistis bertekstur kulit reptil purba yang nyata dan hidup berdampingan dengan aktor manusia. Modifikasi ekstrem pada wujud fisik naga ini otomatis menciptakan sebuah pergeseran identitas visual masif di layar sinema.

Pergeseran identitas visual ini dapat diidentifikasi melalui rekonstruksi salah satu adegan ikonik yang menjadi motor penggerak emosional cerita, yakni "*Forbidden Friendship*". Dalam versi animasi aslinya, adegan saat Hiccup pertama kali menyentuh moncong naga Toothless digambarkan dengan gestur yang sangat halus. Sorot mata naga membesar menyerupai pupil kucing, diiringi ekspresi komikal yang amat menyentuh. Wujud visual Toothless sengaja direduksi sifat liarnya demi memunculkan kesan kejinakan serta kehangatan yang mudah dicerna oleh kognisi seluruh penonton pada masa itu.

Namun, dalam versi *live action*, adegan ikonik tersebut direkonstruksi ketat di bawah batasan fotorealistis. Melalui pencahayaan alami yang kontras serta CGI detail sisik hitam, Toothless menjelma menjadi makhluk liar. Tekstur kulit reptilnya membuat sosok naga ini terlihat lebih berjarak dan intimidatif. Perbedaan eksekusi visual ini membuktikan bahwa transformasi medium memengaruhi impresi psikologis dan cara audiens membangun kedekatan emosional dengan entitas tersebut.

Proses alih wahana dari dimensi animasi menuju live action ini sejatinya merupakan sebuah bentuk adaptasi. Merujuk pada pandangan Linda Hutcheon, adaptasi adalah sebuah pengulangan tanpa replikasi (*repetition without replication*). Artinya, desainer produksi tidak dituntut untuk meniru bentuk karakter animasi secara persis, melainkan harus menyesuaikannya dengan logika hukum alam dan anatomi dunia nyata di medium yang baru. Tuntutan fotorealisme inilah yang memberikan kepastian bahwa dekonstruksi bentuk fisik karakter, seperti pada Hiccup dan Toothless, merupakan sebuah keniscayaan.

Untuk membedah bagaimana perubahan wujud fisik ini beroperasi dan memengaruhi sistem pemaknaan audiens, pendekatan teoretis dari ilmu semiotika menjadi pisau analisis yang relevan. Penelitian ini menggunakan model semiotika Ferdinand de Saussure yang membedah tanda melalui konsep hubungan diadik atau dikotomi internal yang tidak terpisahkan. Konsep ini membagi tanda menjadi dua elemen utama, yakni penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Menurut pandangannya, kedua elemen ini ibarat dua sisi dari sehelai kertas yang saling mengikat satu sama lain dalam membentuk sebuah makna utuh di dalam ruang komunikasi (Dayu & Syadli, 2023).

Melalui kacamata Saussure, perubahan format kartun menjadi *live action* pada dasarnya adalah perombakan penanda (*signifier*) secara total. Modifikasi materiil pada penanda fisik, seperti tekstur sisik naga CGI dan gestur aktor nyata, menjadi stimulus visual baru. Wujud konkret yang berbeda ini berpeluang besar menggeser konsep petanda (*signified*) atau kesan mental di benak khalayak. Meski referen cerita fiksinya tetap sama, interpretasi psikologis yang dihasilkan akan mengalami perbedaan signifikan.

Meskipun studi adaptasi sering dilakukan, mayoritas literatur akademis terdahulu masih berfokus pada karya Disney yang mempertahankan formula visual demi menjaga nostalgia (Saputra et al., 2023). Sebaliknya, transformasi adaptasi produksi *DreamWorks* ini belum banyak dieksplorasi oleh para sarjana. Padahal, film tersebut menuntut restrukturisasi identitas visual yang jauh lebih radikal melalui wujud mitologi, sehingga potensi pergeseran tandanya menjadi jauh lebih ekstrem dibandingkan adaptasi hewan konvensional.

Urgensi dari penelitian ini terletak pada pentingnya memahami stabilitas makna sebuah teks komunikasi visual di tengah arus komodifikasi media modern. Di era konvergensi saat ini, penonton secara simultan akan membandingkan dan memaknai ulang rangsangan visual yang mereka terima berdasarkan memori masa lalunya. Rekonstruksi visual karakter ikonik ini bukanlah keputusan teknis semata, melainkan reproduksi pesan yang berisiko memicu disonansi kognitif. Kajian ini memiliki nilai penting untuk mengupas bagaimana rekonstruksi industri tersebut dikelola dan dimaknai kembali oleh khalayak penonton luas melalui sudut pandang ilmu komunikasi visual.

Berdasarkan pemaparan mengenai fenomena alih wahana, dinamika representasi visual lintas medium, serta tinjauan landasan teoretis di atas, peneliti memandang sangat penting untuk melaksanakan sebuah kajian ilmiah. Penelitian ini akan difokuskan secara mendalam pada anatomi perubahan tanda yang melekat pada karakter utamanya. Oleh karena itu, peneliti merasa sangat tertarik untuk menyusun dan menuangkan hasil kajian analisis ini ke dalam sebuah karya tulis proposal skripsi dengan judul: **“Transformasi Film Animasi ke *Live Action* *How to Train Your Dragon* (2025) (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure)”**.

1.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini diarahkan pada kajian transformasi visual karakter Hiccup dan Toothless dari format animasi menuju *live action* pada film *How to Train Your Dragon* (2025). Ruang lingkupnya dibatasi pada analisis adaptasi wujud fisik karakter berdasarkan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure, khususnya relasi penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Rekonstruksi tanda visual tersebut kemudian dilihat sebagai bentuk adaptasi menggunakan prinsip *repetition without replication* Linda Hutcheon. Pembatasan ini dilakukan guna mengkaji secara spesifik bagaimana pergeseran estetika tersebut memengaruhi pemaknaan identitas karakter tanpa menghilangkan esensi orisinalnya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini Adalah Bagaimana transformasi visual Hiccup dan Toothless dari format animasi menuju *live action* pada film *How to Train Your Dragon* (2025) dianalisis melalui pendekatan Semiotika Ferdinand de Saussure dan konsep Teori Adaptasi Linda Hutcheon.

1.4 Tujuan Penelitian

Berangkat dari rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis transformasi visual Hiccup dan Toothless dari format animasi menuju *live action* pada film *How to Train Your Dragon* (2025) dengan mengintegrasikan pendekatan Semiotika Ferdinand de Saussure dan konsep Teori Adaptasi Linda Hutcheon.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini memiliki dua manfaat, manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan studi komunikasi, khususnya dalam bidang kajian semiotika visual. Riset ini berupaya menjadi referensi untuk penelitian serupa dan menjadi sumber kepustakaan mengenai analisis struktural Ferdinand de Saussure.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pembuat film, akademisi, dan masyarakat umum dalam memahami bagaimana agar dapat lebih kritis dalam menginterpretasikan makna di balik perubahan wujud fisik karakter film. Melalui pemahaman praktis ini, apresiasi terhadap estetika serta pesan sinematik dapat ditingkatkan secara lebih mendalam.