

Perbedaan Bangsa Viking Asli dan Film HTTYD: The Hidden World dalam Membentuk Pemukiman

Fadia Ailsa Khilda¹, M. Galieh Gunagama², dan Nisaaul Muflihaturrahman³

¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

¹Surel: 19512053@uii.ac.id

ABSTRAK: *How to Train Your Dragon: The Hidden World* adalah film animasi sekuel ketiga dari *How to Train Your Dragon* yang digarap DreamWorks Animation dan didistribusikan oleh Universal Pictures pada tahun 2019. Film ini dibuat berdasarkan sekuel buku Inggris yang ditulis oleh Cressida Cowell yang disutradarai oleh Dean DeBlois. Film ketiga ini bercerita kelanjutan Desa Berk melindungi naga. Ia bercita-cita untuk menemukan *The Hidden World* tempat asal-usul naga berasal. Petualangan mereka untuk mencari *The Hidden World* tiba-tiba bermasalah karena bertemu dengan pemburu naga yang berusaha untuk menghancurkan dan mencuri naga. Hiccup dan temannya berusaha melindungi naga dengan melawan pemburu naga dan membawa semua naga menuju *The Hidden World* agar aman. Film *How to Train Your Dragon: The Hidden World* dijadikan pembandingan dengan kondisi asli bangsa Viking. Penggambaran bangsa Viking dalam film animasi sering dlebih-lebihkan dan berbeda dengan faktanya. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui kondisi bangsa Viking membuat sebuah pemukiman yang sering diberi kiasan dalam film. Penggambaran berlebihan dalam film dapat membuat orang jarang mengetahui fakta di balik makna kiasan yang dibuat. Penggambaran dalam film dan kondisi asli Bangsa Viking gemar berlayar mengarungi lautan lalu membentuk sebuah pemukiman. Pemukiman pertama yang dibentuk menggunakan material yang berada di alam sekitarnya dan pola bentuk rumah sederhana. Seiring berjalannya waktu, permukiman yang dibentuk menggunakan material yang lebih beragam dan bentuk yang lebih kompleks. Migrasi pemukiman yang dilakukan bangsa Viking film disebabkan oleh faktor ancaman eksternal dan dunia nyata dipengaruhi banyak hal. Tinjauan penelitian dari film adalah kehidupan bangsa Viking yang membentuk sebuah pemukiman sebelum dan setelah mereka berlayar menjelajahi lautan. Arsitektur berperan sebagai pembentuk pemukiman dengan susunan rumah yang menciptakan bentuk rumah diatur melalui organisasi ruang yang diciptakan oleh penghuninya. Metode yang digunakan adalah membandingkan kondisi bangsa Viking asli dan film untuk mencari kebenaran mereka dalam membentuk pemukiman sebelum dan sesudah migrasi. Setelah mengetahui perbedaan dari perbandingan antara bangsa Viking asli dan dalam film dalam membentuk pemukiman akan mengetahui fakta dan mitos yang beredar dari penggambaran film *How to Train Your Dragon: The Hidden World*.

Kata kunci: bangsa Viking, pemukiman, organisasi ruang, bentuk rumah, migrasi.

PENDAHULUAN

Bangsa Viking adalah bangsa yang sering diusung menjadi tema sebuah film dan buku animasi. Penggambaran bangsa Viking dalam sebuah dunia animasi sering dlebih-lebihkan dengan dunia nyata. Bangsa Viking digambarkan sebagai bangsa yang suka berlayar mengarungi lautan dan berperang untuk menguasai suatu wilayah. Namun dari beberapa penggambaran bangsa Viking, banyak mitos yang tidak ditemukan pada dunia nyata. Penggambaran fiktif tentang bangsa Viking dapat menutupi fakta tentang kebenaran bangsa Viking yang dapat merusak reputasi mereka.

Dalam dunia nyata, bangsa Viking dikenal suka menjelajah dan mengarungi lautan untuk berlayar menempati satu pulau ke pulau lainnya. Viking adalah suku bangsa dari Utara Eropa yang biasa dikenal dari negara Skandinavia memiliki profesi sebagai pedagang, petani, pelaut, nelayan. Bangsa Viking menyebut dirinya sebagai Norsemen (orang utara), hal ini merujuk dari asal mereka yaitu negara Skandinavia. Kebudayaan dan kehidupan sosial bangsa Viking sangat dipengaruhi oleh kepercayaan mitologi Nordik. Mitologi Nordik adalah kepercayaan dan legenda yang menyebar di Eropa Utara sebelum kedatangan agama Kristen.

Bangsa Viking gemar menjelajah menyusuri lautan dengan menggunakan kapal dengan layar kokoh yang mumpuni pada masanya. Dalam sejarah, mereka dikenal berlayar untuk menjarah berburu tanah, emas, dan harta karun. Setelah berlayar, saudagar Viking beranjak mendirikan sejumlah kota di rute perdagangannya. Dari rute tersebut sebagian mereka membentuk sebuah kelompok untuk bermukim dan memilih menetap, sebagian dari mereka pergi kembali untuk mengelana lautan.

Salah satu film yang berlatar bangsa Viking adalah *How to Train Your Dragon: The Hidden World*. Film animasi tersebut menceritakan bangsa Viking yang gemar berkelana namun menunggangi seekor naga. Mereka kental dengan budaya nenek moyang dan kepercayaan akan dewa Odin yang melindungi mereka. Dahulu naga dianggap sebagai monster yang suka merusak permukiman dan gemar mencuri hewan ternak, namun karena sebuah insiden, naga memperlihatkan jati dirinya yang lembut suka melindungi kawanannya.

Film tersebut berlatar Desa Berk yang berada di pulau terpencil berada di tebing bebatuandi tengah lautan. Desa Berk sangat diagung-agungkan karena desa tersebut adalah tempat tinggal peninggalan generasi tua yang diyakini harus mereka jaga. Setelah mengenal naga, mereka berlayar mengarungi lautan menggunakan naga. Kegemaran bangsa Viking berpetualang sukar dihilangkan karena itu merupakan salah satu jati diri tokoh utama film yaitu Hiccup.

Bangsa Viking dalam film mengenal bangunan sangat luas di desa yang dapat digunakan bersama-sama. Bangsa Viking biasa berunding di balai yang khusus dibangun untuk kegiatan bersama. Balai tersebut memfasilitasi semua orang untuk melakukan apapun. Karena adanya ancaman keamanan, Hiccup harus bermigrasi untuk menyelamatkan bangsa Viking dan naga mereka. Akhirnya dengan berat hati, mereka bermigrasi dengan menggunakan naga mencari tempat baru untuk bermukim. Cara membentuk pemukiman di tempat baru dan Desa Berk yang nantinya akan dibandingkan dengan kondisi asli bangsa Viking dalam membentuk pemukiman sebelum dan setelah berlayar mengarungi lautan.

Scene dari film *How to Train Your Dragon: The Hidden World* yang menarik bagi penulis adalah pada saat prolog dimana latar tempat sangat disorot. Film tersebut mengambil latar tempat bangsa Viking yang tinggal di Desa Berk. Rumah di Desa Berk memiliki ciri khas yaitu tampilannya yang sama dan memiliki ruang yang menyatu karena tidak memiliki sekat. Rumah hanya memiliki fungsi sebagai tempat tinggal sedangkan kegiatan lainnya dilakukan di luar rumah. Bangsa Viking Desa Berk membangun rumah dengan memanfaatkan material seadanya melihat potensi alam sekitar. Dari bangunan yang ada di film juga memunculkan persepsi-persepsi lain fungsi bangunan untuk kebersamaan. Seperti adanya balai pertemuan untuk tempat para Viking bermusyawarah.

Scene kedua yang menarik adalah epilog film menampilkan lingkungan baru yang mereka ciptakan yang berada di hutan tersembunyi dengan pepohonan yang tinggi. Mereka menciptakan lingkungan baru dengan nama New Berk dan menerapkan kebudayaan setempat asal mereka. Cara mereka membentuk sebuah permukiman yang menciptakan organisasi ruang luar dan bentuk rumah nantinya akan dibandingkan.

Tujuan dari penulisan adalah untuk mengetahui perbandingan organisasi ruang luar yang diciptakan dalam pemukiman bangsa Viking asli dan film dan untuk mengetahui perbandingan bentuk rumah yang diciptakan dalam pemukiman bangsa Viking asli dan film. Setelah melakukan perbandingan antara kondisi bangsa Viking asli dan film akan ditemukan fakta dan mitos yang beredar karena penggambaran fiksi dalam film. Film *How to Train Your Dragon: The Hidden World* dijadikan landasan untuk membandingkan bangsa Viking dalam membuat pemukiman sebelum dan sesudah migrasi dengan kondisi aslinya.

STUDI PUSTAKA

Bangsa Viking

Ibnu Fadlan menjabarkan pertemuannya dengan bangsa Rus atau Rusiyyah menuju kota Volga di Kerajaan Bolgar dalam perjalanannya pada awal abad ke-9. Ibnu Fadlan mengabdikan dan mencatat pertemuannya dengan bangsa Rus dalam sejarah bangsa Eropa Utara. Bangsa Rus atau Rusiyyah diyakini sebagai bangsa Viking. Ibnu Fadlan mendeskripsikan secara fisik bangsa Rus memiliki tubuh yang paling sempurna dibandingkan bangsa-bangsa lain yang pernah ia temui. Bangsa Rus memiliki postur tubuhtinggi seperti pohon palem dengan rambut berwarna pirang dan kulit kemerah-merahan. Tubuh mereka penuh dengan gambar tato berwarna hijau, biru, atau warna-warna gelap, mulai dari ujung kuku hingga ke lehernya. Masing-masing dari mereka mempunyai senjatayang mumpuni mulai dari kapak sampai dengan pedang panjang. Menurut ensiklopedia Britannica, Viking juga disebut Norseman atau Northman, yaitu anggota prajurit pelaut Skandinavia yang menyerang dan menjajah wilayah luas Eropa dari abad ke-9 hingga ke-11 yang ikut mempengaruhi sejarah Eropa.

Viking merupakan bangsa India-Eropa dari Skandinavia (Denmark, Norwegia, dan Swedia modern) mulai dari tahun sekitar 400-an M melakukan penyerbuan rutin melewati laut ke berbagai wilayah di Eropa, bahkan sampai ke Laut Tengah dengan menyerbu Sisilia dan Italia Selatan. Viking mulai menyerang pesisir Atlantik Prancis Selatan sekitar tahun 400 M, dan juga pesisir timur Inggris. Bangsa Viking gemar berlayar mengarungi samudra untuk mencari lahan, berdagang. Setelah berlayar, mereka akan menetap pada suatu tempat untuk mendirikan tempat tinggal dan bermukim disana. Di Rusia, bangsa Viking lambat laun bercampur dengan bangsa Slav yang berada terlebih dahulu di sana. Bersama-sama dengan bangsa Slav, bangsa Viking menyusuri Laut Hitam, di mana mereka berdagang dengan berbagai orang dari timur di sepanjang Jalur Sutra seperti orang Samaniyah. Bangsa Viking dan Slav juga menyerbu wilayah Romawi Timur di sekitar Konstantinopel.

Pada 1000 M, beberapa Viking bermukim di Perancis Utara kemudian mereka dikenal dengan sebutan Norman atau Northman, sedangkan wilayahnya disebut Normandy hingga saat ini. Beberapa dari mereka sudah memeluk agama Kristen sebagai kepercayaan. Pada masa tersebut, beberapa Viking berlayar ke barat ke wilayah seperti Islandia dan Greenland, bahkan hingga sejauh Nova Scotia, di Kanada modern. Orang Viking juga bermukim di Islandia dan Greenland, tapi hanya tinggal tidak lama di Kanada, karena orang-orang Inuit di sana terlalu kuat bagi mereka, serta karena periode pendinginan global yang dimulai sekitar 1300 M menjadikan lautan terlalu beku untuk berkelana menggunakan kapal-kapal mereka.

Pemukiman

Menurut KBBI pemukiman adalah kata yang digunakan untuk proses memukimkan. Permukiman tercipta karena adanya proses mukim yang dilakukan oleh sekelompok orang. Proses bermukim untuk bertempat tinggal dalam suatu tempat akan menjadi sebuah pemukiman. Pemukiman tidak dapat dilepaskan dengan permukiman karena pemukiman adalah bagian proses dari permukiman tersebut.

Permukiman

Permukiman Menurut Hadi Sabari Yunus (1987) dalam Wesnawa (2015:2) dapat diartikan sebagai sebuah bentukan baik yang dibuat oleh manusia maupun alami dengan segala kelengkapannya yang digunakan manusia sebagai individu maupun kelompok untuk bertempat tinggal baik sementara maupun menetap dalam rangka keberlangsungan hidupnya. Permukiman ada karena terbentuknya kesatuan di antara manusia dan lingkungan. Menurut Wahyuni Lasniah (2010) faktor-faktor yang membentuk kesatuan tersebut terdiri dari:

- a. Alam adalah pijakan yang dijadikan landasan berdirinya sebuah bangunan. Kondisi alam membuat pertimbangan dalam menentukan sebuah bangunan agar tercipta keharmonisan antara alam dan tempat tinggal dan menghindari kondisi tertentu yang tidak sesuai dengan

sekitar.

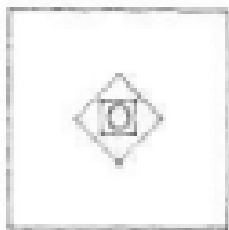
- b. Manusia adalah pemeran dalam kehidupan untuk membentuk permukiman karena merekalah yang akan menjadi penghuni dari tempat tinggal. Manusia memiliki kedudukan yang penting dalam hal ini karena tempat tinggal merupakan bagian dari kebutuhan biologis untuk berlindung dan terhindar dari mara bahaya.
- c. Masyarakat adalah suatu komunitas dari sekelompok orang yang terbentuk dan menjadi penghuni dalam sebuah permukiman. Masyarakat terbentuk karena adanya faktor berkelompok untuk kepentingan antar individu yang berada di dalam satu tempat. Mereka akan beradaptasi dan bersosialisasi antara satu dan lainnya. Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan satu sama lain untuk bertahan hidup oleh karena itu mereka akan berkelompok.
- d. Rumah adalah tempat tinggal yang dihuni oleh manusia. Rumah merupakan kebutuhan biologis manusia sebagai tempat berlindung dan beristirahat.
- e. *Networks* terkait dengan permukiman adalah adanya suatu sistem operasional penghubung untuk mengkoneksikan setiap aktivitas penghuni.

Organisasi Ruang Luar

Gaya arsitek tercermin dalam pola masyarakat membuat suatu hunian untuk bertempat tinggal. Tata ruang mendeskripsikan tingkat sosial masyarakat dalam menentukan tempat tinggal. Menurut Wetzling (1978), tata ruang berkaitan dengan segala sesuatu yang berada di dalam ruang sebagai tempat penyelenggaraan kehidupan sehingga menunjukkan distribusi tindakan manusia dan kegiatannya untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tata ruang merupakan jabaran dari produk perencanaan fisik. Di sisi lain, Foley (1967) beranggapan bahwa kerangka konsep tata ruang meluas menyangkut wawasan yang disebutnya sebagai wawasan bukan ketataruangan di samping adanya wawasan ketataruangan. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa struktur fisik sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor non fisik seperti organisasi, pola sosial budaya dan nilai kehidupan komunitas (Wheaton, 1974 dan Porteous, 1977).

Pola masyarakat membentuk permukiman dapat dikategorikan organisasi ruang memiliki macam tertentu. Organisasi ruang luar adalah penataan sesuatu dalam tempat tertentu yang memiliki pola dan beberapa metode, D.K. Ching (1996) membagi organisasi ruang menjadi 5 bagian, yaitu:

a. Organisasi Terpusat



Organisasi ruang terpusat adalah organisasi ruang central dominan yang memusat dengan mengelompokkan sejumlah ruang sekunder. Menurut KBBI pusat adalah tempat yang letaknya di bagian tengah. Terpusat berarti menjadi center dari sesuatu yang berada di sekitarnya. Bagian pusat adalah *fokal* untuk bagian sekunder yang berada di sekelilingnya. Bagian sekunder akan meniru dan mengadaptasi bentuk atau komposisi dari bagian pusat yang menjadi *focal point* utama.

Gambar 1.1 Terpusat

Sumber: Francis D.K Ching, Teori Arsitektur (1993)

b. Organisasi Linier

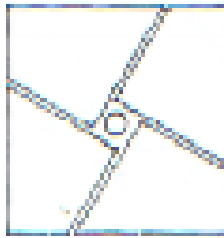


Organisasi linier adalah susunan organisasi dalam satu sumbu garis dan ruang-ruang yang berulang. Organisasi linier memiliki hubungan langsung yang mengkoneksikan antara satu dengan lainnya yang dihubungkan dengan pola linier. Memiliki bentuk yang berulang dari bentuk yang saling menyusun dalam pola liner meruang, antara lain dari ukuran, komposisi, dan fungsinya.

Gambar 1.2 Linier

Sumber: Francis D.K Ching, Teori Arsitektur (1993)

c. Organisasi Radial



Organisasi radial adalah sebuah organisasi ruang yang terpusat menjadi acuan organisasi-organisasi ruang linier lainnya yang berkembang menjadi arah jari-jari. Organisasi radial memiliki bentuk dari perpaduan dari pola organisasi linier yang memiliki ruang pusat sebagai perkumpulan dominan. Bagian memusat menjadi titik acuan pola yang dicipta dari sekitarnya.

Organisasi

Gambar 1.3 Radial

Sumber: Francis D.K Ching, Teori Arsitektur (1993)

d. Organisasi Cluster

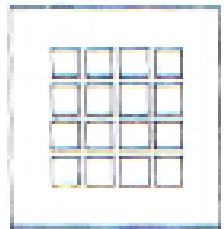


Organisasi cluster adalah organisasi cluster adalah kelompok organisasi ruang berdasarkan kedekatan hubungan atau bersama-sama memanfaatkan suatu ciri atau hubungan visual. Organisasi cluster memiliki dasar untuk dikembangkan terhadap pembentukan ruang lainnya. Penghubung antara pembentuk ruang memiliki ciri khas yang sama antara lain visual bentuk dan orientasi. Perbedaan juga dapat ditemukan dalam organisasi cluster baik dari ukuran, bentuk, dan orientasi.

Gambar 1.4 Cluster

Sumber: Francis D.K Ching, Teori Arsitektur (1993)

e. Organisasi Grid



Organisasi Organisasi grid adalah organisasi ruang yang tersusun dalam pola grid atau struktur 3 dimensi lainnya. Grid memiliki pola tertentu untuk membentuk ruang. Organisasi grid memiliki hubungan yang mengkoneksikan walaupun dalam komposisi memiliki perbedaan.

Gambar 1.5 Grid

Sumber: Francis D.K Ching, Teori Arsitektur (1993)

Bentuk Rumah

Rumah adalah tempat berlindung dari pengaruh luar manusia, seperti iklim, musuh, penyakit, dan sebagainya. Untuk dapat berfungsi secara fisiologis, rumah haruslah dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang dibutuhkan, seperti listrik, air bersih, jendela, ventilasi, tempat pembuangan kotoran dan lain-lain (Koesputranto, 1988). Rumah memiliki bentuk yang berbeda pada setiap tempat bergantung kepada latar dan kebudayaan yang membentuknya. Setiap tempat memiliki ciri khas untuk membentuk sebuah rumah seperti struktur pembentuk rumah yaitu atap, pondasi, kolom, dan lain-lain.

- Pondasi adalah bagian terbawah dari sebuah struktur untuk mendirikan suatu konstruksi (gedung, jembatan, jalan raya, tanggul, menara, terowongan, dinding penahan tanah, dan lain-lain) yang memiliki fungsi untuk menyalurkan beban vertikal di atas (kolom) maupun beban horizontal lapisan bawah yaitu tanah yang berada di bawahnya (Pamungkas dan Harianti, 2013:1). Terdapat 2 jenis pondasi yaitu pondasi dangkal dan pondasi dalam. Pondasi dangkal yaitu pondasi yang memikulkan beban secara langsung. Pondasi dalam yaitu pondasi yang memikulkan beban ke dalam tanah jauh dari permukaan. Pondasi masuk ke dalam struktur inti di dalam bangunan.
- Kolom adalah tiang (pilar) yang mempunyai fungsi sebagai penyangga yang biasa terbuat dari beton bertulang besi. Kolom berfungsi untuk menyalurkan beban bangunan menuju pondasi. Peletakan kolom di dalam bangunan sejajar dengan pondasi untuk penyaluran beban. Kolom merupakan struktur utama yang mendirikan bangunan. Kolom dapat bersifat struktural dan non struktural tergantung penempatan dan fungsinya.
- Balok adalah elemen dalam struktur yang menerima gaya-gaya yang bekerja ke arah transversal terhadap sumbu yang menimbulkan akibat terjadinya momen lentur dan gaya geser sepanjang bentangnya (Dipohusodo, 1994). Balok merupakan struktur yang berfungsi untuk menyalurkan beban dari kolom yang akan diteruskan ke pondasi. Balok masuk ke dalam struktur inti bangunan.
- Pelat Lantai adalah struktur bangunan yang memiliki bidang tipis yang didukung oleh balok-

balok bertumpu pada kolom. Pelat lantai berfungsi sebagai struktur penahan beban yang akan disalurkan ke struktur vertikal yaitu kolom.

- e. Rangka Atap adalah struktur penopang atap yang berfungsi untuk menahan beban dari atap. Struktur atap dibagi menjadi rangka dan struktur penopang. Struktur rangka atap ditutup oleh atap. Susunan rangka atap terdiri dari balok yang disusun secara vertikal maupun horizontal. Rangka atap memiliki material seperti kayu, baja ringan, bambu, baja.

Material Penyusun Rumah

Material adalah sesuatu yang disusun atau dibuat oleh bahan (Callister & William, 2004). Rumah mempunyai susunan material untuk memperkokoh berdirinya, antara lain material penyusun rumah adalah:

- a. Batu Bata adalah material penyusun dinding pada sebuah bangunan. Batu bata memiliki warna kemerah-merahan yang memiliki material tanah liat dibakar.
- b. Semen adalah pengeras dalam bahan bangunan yang paling populer dalam dunia konstruksi modern. Semen digunakan untuk mengikat bahan bangunan antara satu dengan lainnya secara bersamaan.
- c. Pasir adalah material bahan bangunan berupa butiran yang terdiri dari partikel batuan dan mineral kecil-kecil yang terpecah halus. Pasir dicampurkan dengan beton menjadi bahan plesteran dinding. Pasir memiliki fungsi dicampurkan untuk merekatkan semen.
- d. Beton dibentuk oleh sebuah pengeras dari campuran semen, air, agregat halus (pasir), dan agregat kasar (batu pecah kerikil). Terkadang ditambah dengan campuran bahan lainnya (*admixture*) untuk memperbaiki kualitas beton (Asroni,2010). Beton didapatkan dengan mencampurkan semen, air, agregat dengan tambahan atau tanpa campuran lainnya.
- e. Kayu adalah sebuah bahan yang berasal dari pohon yang dapat diolah menjadi konstruksi bangunan. Kayu biasa dimanfaatkan untuk papan, balok, struktur atap, kolom, multiplek, dan lain-lain.
- f. Bebatuan adalah komponen alam yang terdiri dari sekumpulan mineral penyusun kerak bumi yang menyatu secara padat maupun yang berserakan. Pembentukan batu merupakan hasil proses alam. Dalam konstruksi bangunan batu biasa dimanfaatkan sebagai bahan olahan campuran untuk pondasi kali, kolom, dan lain-lain.
- g. Genteng atap adalah penyusun atap yang menutupi bagian atas bangunan. Genteng disusun dengan menyusun secara tumpang tindih antara satu bagian dengan bagian lainnya. Genteng atap dapat dibuat dalam bentuk dan cara pemasangan yang bervariasi, tetapi bentuk yang paling umum adalah segi empat.
- h. Serat tumbuhan kering adalah serat alami yang berasal dari tumbuhan yang dikeringkan dengan cara dijemur di bawah sinar matahari. Sifatnya kasar dan tidak beraturan.
- i. Paku adalah logam keras yang memiliki bentuk runcing pada ujungnya, umumnya terbuat dari baja, yang digunakan untuk saling dua bahan dengan menembus keduanya.
- j. Keramik adalah material penutup pelat lantai yang dibuat dari tanah liat melalui proses pembakaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk membuat tulisan adalah dengan mengumpulkan data, menganalisis, dan membandingkan antara film animasi dan dunia nyata. Pengumpulan data dilakukan dengan kualitatif yaitu suatu metode yang digunakan dalam penelitian berdasarkan pada positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci, dari pengambilan sampel berupa sumber data dilakukan dengan menggunakan purposive dan snowball, teknik pengumpulan triangulasi, analisis data yang bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil analisis kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2011). Setelah mengumpulkan data dari beberapa jurnal terkait selanjutnya menganalisis dan menemukan perbandingan antara kehidupan bangsa Viking di dunia nyata dan di dalam film *How to Train Your Dragon: The Hidden World*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

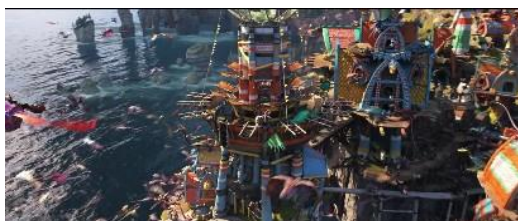
Perbandingan bangsa Viking asli dan bangsa Viking dalam film *How to Train Your Dragon: The Hidden World*.

Tabel 1 Perbandingan berbagai aspek dari Bangsa Viking asli dan Film

No	Aspek	Fiksi	Non-fiksi
1.	Transportasi utama	Penunggang naga	Kapal
2.	Permukiman	Rumah tersusun dari kayu, organisasi ruang linier	Rumah tersusun dari bebatuan, organisasi ruang linier, cluster
3.	Tujuan migrasi	Faktor ancaman dari pihak luar	Mencari emas, permata, lahan kosong
4.	Berkelana	Berkelana untuk mencari spesies naga	Berkelana untuk menjarah, berdagang
5.	Struktur Rumah	Menggunakan atap terusan dengan dinding, pondasi kayu luar	Menggunakan dinding kayu dan dinding dari batu yang disusun
6.	Bentang alam setelah migrasi	Hutan tersembunyi berlatar salju	Pesisir dekat pantai
7.	Bentuk rumah	Rumah dengan atap segitiga	Rumah dengan atap segitiga, rumah bulat dari bebatuan
8.	Material	Menggunakan kayu, pohon yang langsung ditebang untuk pondasi	Menggunakan kayu, bebatuan
9.	Latar permukiman asal	Tanah asli berkontur karena berada di tebing	Menciptakan bentuk kontur

Pembahasan Data

Permukiman Asli Bangsa Viking



Gambar 2.1 Permukiman Desa Berk dekat dengan lautan

Sumber: HTTD: *The Hidden World* (2019)



Gambar 2.2 Pemukiman Stokksnes di tanah lapang

Sumber: www.world.history.org (2019)

Permukiman yang dibentuk bangsa Viking dalam film adalah linier. Rumah dibangun di tepian tebing mengikuti alur alami bebatuan. Susunan rumah dari kontur yang paling rendah menuju kontur paling tinggi. Kontur rendah ditempati oleh orang yang sering pergi berlayar untuk berdagang dan mengelana. Rumah yang berada di kontur tinggi adalah orang berpengaruh dan kepala suku. Kepala suku mudah mengawasi dan mengontrol warganya dari tempat tinggal. Susunan rumah yang mengitari tebing cukup padat. Rumah memiliki bentuk, ukuran, tampilan yang relatif sama menunjukkan organisasi ruang luar cluster. Rumah yang memiliki bentuk dan tipe yang sama dikelompokkan dalam satu ruang. Dari satu ruang tersebut mereka akan berkumpul dan berkelompok untuk berinteraksi antara satu dan lainnya.

Permukiman pertama yang dibentuk bangsa Viking adalah Stokksnes yang berlokasi di Islandia. Sumber paling awal tentang sejarah Islandia adalah *Slendingabók* ("Book of the Icelanders", sekitar abad ke-12 M) dan *Landnámabók* ("Book of the Settlements", sekitar abad ke-13 M). Menurut *Landnámabók*, pemukim pertama di Islandia adalah Naddodd the Viking (c. 830 CE) yang menemukan Islandia ketika dia terlempar ke luar jalur menuju Kepulauan Faroe.

Permukiman yang dibentuk masih sangat sederhana dengan meletakkan pembatas antara tanah yang lapang. Organisasi ruang yang diciptakan juga mengikuti bentuk tapak yang berada di satu sumbu yaitu linier. Organisasi linier yang terbentuk dari satu sumbu rumah dari tebing teratas yang berulang. Terdiri dari beberapa rumah yang mengelilingi rumah induk. Susunan tersebut membentuk cluster dengan rumah yang paling panjang adalah rumah yang menjadi ikon dari rumah yang lainnya. Organisasi cluster memiliki kedekatan hubungan dari bentuk rumah yang hampir sama.



Gambar 2.3 Aula Desa Old Berk

Sumber: HTTD: *The Hidden World* (2019)



Gambar 2.4 Rumah terbesar di Stokksnes

Sumber: www.dreamstime.com (2021)

Dalam film terdapat balai pertemuan digambarkan sebagai tempat melakukan berbagai aktivitas. Bangsa Viking biasa bersosialisasi, bercengkrama, berdiskusi di dalam balai. Ketika mereka akan memutuskan keputusan besar, mereka akan berkumpul menuju balai. Balai digambarkan sebagai tempat yang menonjol, berada di tapak yang paling tinggi, dan dapat diakses semua orang. Orang yang berada di balai bisa melihat seluruh orang karena penempatan tapak yang tinggi. Balai dimiliki oleh *chief*/kepala suku untuk berunding dengan bangsa Viking

Balai pertemuan belum ditemukan di Stokksnes. Namun terdapat rumah memanjang dan terbesar menjadi ikon berbeda daripada rumah lainnya. Rumah tersebut dihuni oleh orang yang berpengaruh dalam membentuk permukiman. Ukuran yang lebih besar menandakan vital dan fungsi yang berbeda dengan beberapa rumah yang mengitari di sekitarnya. Bangsa Viking dalam sejarahnya sudah mengenal rumah yang memiliki ukuran panjang dikenal dengan *longhouse*. Adapun istilah khusus bangsa Viking menyebut aula adalah Nodal (tempat fungsional).



Gambar 2.5 Latar permukiman Desa Berk di tebing dekat laut

Sumber: HTTD: *The Hidden World* (2019)



Gambar 2.6 Latar permukiman Stokksnes tanah lapang di perbukitan

Sumber: www.worldhistory.org (2021)

Dalam film pada prolog digambarkan latar permukiman adalah Desa Berk yang berada di tebing bebatuan di tengah lautan. Rumah-rumah disusun mengitari tapak dengan ketinggian tertentu. Rumah disusun mengitari tebing yang berada di tapak. Permukiman Viking di Islandia memiliki latar tempat berada di bukit yang dikelilingi hamparan rumput. Tempat nampak gersang karena tidak ditumbuhi oleh pepohonan. Area hijau hanya ditandai dengan rerumputan yang menutupi tapak sekitar permukiman. Rumput yang merupakan vegetasi mengelilingi permukiman dijadikan material pula yang menutupi atap tempat tinggal.

Permukiman Setelah Bangsa Viking Berlayar



Gambar 2.7 Permukiman baru di New Berk



Gambar 2.8 Permukiman di Jarlshof

Sumber: HTTD: *The Hidden World* (2019)

Sumber: www.visitscotland.com (2021)

Setelah berlayar, permukiman yang dibentuk bangsa Viking dalam film adalah radial memusat ke dalam. Bagian terpusat dimanfaatkan untuk tempat bersosialisasi dan berinteraksi antara satu dengan lainnya. Rumah mereka memiliki bentuk, material yang sama, hanya komposisi warna yang membedakan antara satu dan lainnya. Dari kebiasaan yang sama untuk berlatih naga mereka membentuk komunitas dan membentuk permukiman bersama.

Permukiman pada Jarlshof memiliki struktur organisasi ruang cluster. Pola rumah yang memiliki bentuk yang sama mengelompok menurut tipenya. Namun juga ada bagian yang menonjol seperti *vocal point* yang membedakan antara satu dan lainnya. Bagian yang kontras dari segi ukuran adalah bangunan yang paling menonjol.



Gambar 2.9 Balai pertemuan di New Berk

Sumber: HTTD: *The Hidden World* (2019)



Gambar 2.10 Bangunan memiliki bentuk berbeda di Jarlshof

Sumber: www.visitscotland.com (2021)

Balai yang digambarkan dalam film berbeda dengan kondisi asal mereka di Desa Old Berk. Balai pertamanya bermaterial bebatuan tebing yang berada di susunan paling tinggi. Dari penempatannya sudah memposisikan fungsi vital dari balai tersebut. Namun saat mereka berpindah balai yang dibuat memiliki sifat yang lebih terbuka. Balai tetap berada di posisi tapak paling tinggi. Fungsi lain dari balai yang digambarkan pada film adalah untuk proses pernikahan. Sifat terbuka untuk komunitas lebih tergambar pada balai Desa Berk setelah mereka berpindah. Konsep terbuka membawa suasana balai sebagai tempat Nodul memiliki posisi untuk mewadahi kegiatan bersama.

Balai pertemuan belum ditemukan secara jelas di Jarlshof. Tetapi terdapat bangunan memiliki bentuk dan ukuran yang berbeda daripada bangunan lainnya. Sedangkan bangunan yang berada di sekitarnya ada memiliki berbentuk melingkar seperti benteng.



Gambar 2.11 Latar tempat Desa New Berk hutan bersalju

Sumber: HTTD: *The Hidden World* (2019)



Gambar 2.12 Latar tempat di Jarlshof

Sumber: www.visitscotland.com (2021)

Pada epilog film latar tempat yang ditunjukkan adalah hutan yang berada di tebing beradadi dekat lautan. Perbedaannya latar tempat antara prolog dan epilog adalah hutan yang dijadikan latar *view* pada tapak. Perbedaan pondasi yang digunakan pada prolog film adalah batang kayu pipih yang sengaja ditempatkan untuk pondasi. Sedangkan pada epilog film pondasi menggunakan pohon eksisting di dalam hutan yang ditebang untuk meninggikan rumah.

Pada Jarlshof permukiman yang dibentuk berada di pesisir pantai. Permukiman memiliki *view* langsung ke pantai. Tiap rumah disusun sejajar dengan tapak dan mengikuti pola alursirkulasi yang mengitari tapak. Terdapat area terpusat di depan yang berbeda dengan bentuk rumah lainnya.

Bentuk Rumah Permukiman Asli Bangsa Viking



Gambar 2.13 Bentuk rumah Desa Berk dengan struktur atap sekaligus dinding
Sumber: HTTD: *The Hidden World* (2019)



Gambar 2.14 Bentuk rumah di Stokksnes
Sumber: www.dreamstime.com (2021)

Rumah pada film *How to Train Your Dragon: The Hidden World* memiliki atap segitiga mengikuti struktur atap yang menerus. Rumah memiliki atap sekaligus menjadi selubung bangunan menerus ke belakang. Rumah memiliki material kayu untuk dinding sekaligus atap. Rata-rata rumah hanya memiliki satu lantai dan tapak dari tanah. Rumah tidak memiliki sekat di dalamnya, sekat hanya membatasi bagian luar sekaligus menjadi dinding. Terdapat pondasi yang digunakan untuk meninggikan rumah. Pondasi tersebut adalah pondasi luar yang terlihat secara visual menggunakan material kayu.

Rumah di pemukiman Stokksnes memiliki bentuk yang lebih besar dan memanjang. Rumah memanjang ke belakang dengan fasad yang memanjang. Struktur dari atap dan rumah berbeda karena masing-masing berdiri sendiri. Atap memiliki struktur atap hijau yang ditumbuhi oleh rerumputan. Atap hijau dijadikan sebagai insulasi ketika musim salju. Islandia merupakan salah satu negara yang memiliki cuaca dingin ekstrim. Rumput dapat menyerap dingin sehingga menjaga kualitas suhu hangat di dalamnya. Dinding ditegakkan dengan material kayu yang mengelilingi seluruh rumah. Kayu disusun secara acak menjadi komponen penyusun dinding. Ada kayu yang disusun secara vertikal dan ada kayu yang disusun secara horizontal.



Gambar 2.15 Penataan rumah di Old Berk
Sumber: HTTD: *The Hidden World* (2019)



Gambar 2.16 Penataan rumah di Stokksnes
Sumber: www.alamy.com (2021)

Penataan rumah dalam permukiman dalam film mengikuti pola alur mengikuti latar tapak. Desa Berk di film berada di tebing bebatuan yang tinggi di tengah lautan. Untuk menuju rumah ketika selesai berlayar mereka mengitari tangga yang memutar tebing. Beberapa rumah ditinggikan dari tapak menggunakan kayu. Dari rumah yang ditinggikan menunjukkan penyusunan asimetris dalam permukiman. Permukiman yang dibentuk adalah padat dan tidak terstruktur karena tidak ada pola yang mengatur garis peletakkan elevasi pondasi rumah.

Penataan rumah di Stokksnes memiliki struktur sederhana. Rumah disusun mengitari pagar yang membatasi tapak. Rumah berada sejajar dengan tapak. Belum ditemukan tata kelola untuk tapak dan sirkulasi. Sirkulasi yang tercipta berada di inti dari rumah yang mengitari. Tidak ada susunan rumah yang ditinggikan dan semua berada di posisi yang sejajar. Walaupun rumah disusun secara sederhana mengitari tapak namun susunannya sudah rapi dan terintegrasi. Semua rumah memiliki muka yang menghadap ke luar menunjukkan visual fasad rumah.

Bentuk Rumah Setelah Bangsa Viking Berlayar



Gambar 2.17 Bentuk Rumah di New Berk
Sumber: HTTD: *The Hidden World* (2019)



Gambar 2.18 Bentuk Rumah di Jarlshof
Sumber: www.visitscotland.com (2021)

Rumah pada epilog film di Desa Berk tidak mengalami perubahan yang cukup signifikan. Rumah memiliki atap dan dinding terusan dari kayu. Rumah memiliki bentuk segitiga karena modul yang dibuat dari terusan atap. Posisi orientasi untuk fasad ada dua muka yang menunjukkan visual bangunan. Atap disusun secara hierarki dengan posisi atap yang berada di puncak lebih tinggi. Terdapat teras yang berada dekat fasad. Teras cukup luas karena bentuk rumah yang besar.

Rumah di permukiman Jarlshof berupa benteng dari bebatuan yang disusun. Bentuk rumah membulat, tidak memiliki sekat di dalamnya. Dinding ekspose dari bebatuan membentuk melingkar dan menyusun rumah. Struktur atap juga bermaterial batu yang disusun membulat. Rumah langsung dihadapkan pada sirkulasi yang berada di depan rumah. Tidak ada jarak yang memisahkan antara sirkulasi dan rumah. Pada atap terdapat lubang yang cukup besar. Atap ditumbuhi dengan rumput alami mengikuti rumput yang mengitari tapak



Gambar 2.19 Penataan rumah di New Berk
Sumber: www.visitscotland.com (2021)



Gambar 2.20 Penataan rumah di Jarlshof
Sumber: www.visitscotland.com (2021)

Rumah disusun dengan berbagai cara di pemukiman, ada yang menggunakan pohon agar meninggikan dari tapak dan ada yang sejajar dengan tapak. Rumah disusun secara asimetris menata tapak. Orientasi bangunan pun tidak beraturan. Sirkulasi yang diciptakan dari orientasi yang tidak beraturan menjadi acak dan tidak terstruktur. Rumah yang ditinggikan menciptakan suasana level di sekitarnya. Rumah yang tinggi membuat sirkulasi khusus seperti jembatan untuk mencapai setapak tanah. Pondasi yang digunakan adalah pondasi luar dengan visual material batang kayu yang ditebang.

Pemukiman Jarlshof memiliki pola mengikuti kontur yang berasal dari tapak. Tapak dibuat mengikuti alur rumah dengan pola tertentu. Rumah yang berada di Jarlshof memiliki tapak yang sejajar dengan tapak. Karena kondisi eksisting sudah tidak utuh, maka tidak bisa ditemukan konteks orientasi bangunan. Namun dari penataan massa yang ada menciptakan alur sirkulasi linear. Sirkulasi disusun satu sumbu untuk menghubungkan antar bangunan. Rumah tidak memiliki teras dan cukup halaman untuk ruang kosong. Rumah langsung dihadapkan dengan sirkulasi yang menghubungkan antara satu dan lainnya.

Material Rumah Permukiman Asli Bangsa Viking



Gambar 2.21 Material rumah di Old Berk
Sumber: HTTD: *The Hidden World* (2019)



Gambar 2.22 Material rumah di Stokksnes
Sumber: www.dreamstime.com (2021)

Material yang digunakan dalam film adalah kayu. Kayu dimanfaatkan sebagai material atap dan dinding. Bentuk atap menerus sampai dinding. Struktur atap pada rumah juga menggunakan kayu. Lantai untuk tapak yang ditinggikan menggunakan kayu juga. Struktur yang dijadikan penopang atap adalah batang kayu membentuk huruf T yang terbalik. Semua struktur disatukan dengan paku dan juga tali untuk mengikat antara satu dan lainnya.

Material yang digunakan pada pemukiman Stokksnes adalah kayu dan rumput. Kayu dimanfaatkan sebagai penyusun dinding dengan pola yang beragam. Di sisi kanan kayu disusun

dengan cara vertikal dan di sisi kiri kayu disusun secara horizontal. Penyusunan kayu yang beragam memberikan corak dan keunikan pada dinding ekspos pada rumah. Material yang digunakan pada atap adalah atap alami. Atap dilapisi oleh rumput yang menyatu seperti rumput yang mengelilingi tapak. Rumput yang berada di atap berfungsi untuk menurunkan suhu pada saat cuaca dingin yang ekstrim

Material Rumah Bangsa Viking setelah Berlayar



Gambar 2.23 Material rumah di New Berk
Sumber: HTTD: *The Hidden World* (2019)



Gambar 2.24 Bebatuan sebagai material utama di Jarlshof
Sumber: www.visitscotland.com (2021)

Sama seperti prolog film, pemukiman setelah mereka berlayar adalah kayu yang digunakan sebagai atap dan dinding. Namun rumah yang dibuat lebih besar dan orientasi bangunan yang lebih beragam. Rumah memiliki dua orientasi dengan tampilan visual kayu. Kayu juga digunakan sebagai simbolis yang berada di puncak tertinggi atap.

Material rumah yang berada di Jarlshof adalah batu. Batu dimanfaatkan sebagai material dinding dan atap. Rumah di permukiman Jarlshof dipengaruhi zaman Neolitikum akhir, diikuti oleh rumah-rumah zaman Perunggu. Penggunaan material kayu pada saat itu juga dipengaruhi oleh kayu yang sudah hampir habis karena sebelumnya digunakan sebagai material utama bangunan. Di bangunan lainnya kayu dimanfaatkan sebagai material konstruksi atap dan dinding menggunakan batu.

Analisis Data

a. Permukiman Asli Bangsa Viking

Pemukiman asli bangsa Viking dalam film dan dunia asli agak berbeda. Old Berk adalah desa yang sudah ditinggali selama 7 generasi dan diagung-agungkan. Sedangkan dalam film permukiman yang dibuat adalah daratan yang pertama kali mereka injak setelah berlayar mengarungi Islandia. Old Viking sudah masuk 7 generasi dari awal nenek moyang Hiccup sehingga budaya membentuk rumah yang tercipta lebih beragam. Mereka juga lebih mengenal alam sehingga menata massa mengikuti pola alami alam.

Dalam pengalaman hidup di sekitar lingkungannya Old Berk memiliki jangka lebih lama. Permukiman asli yang dibentuk adalah bangsa Viking yang baru pertama kali mendarat. Mereka harus menggali informasi tentang lingkungan sekitar baru mendirikan lingkungan karena tidak ada generasi sebelumnya yang tinggal. Dalam silsilahnya mereka akan masuk dalam generasi pertama. Bentuk permukiman yang dibentuk masih sederhana dan benar-benar mengelompok. Penataan rumah belum memancar dan menyebar. Penataan yang berdekatan untuk memudahkan interaksi dan komunikasi.

b. Permukiman Setelah Bermigrasi

Pemukiman yang terbentuk di New Berk tidak terlalu memiliki perubahan. Karena kebudayaan yang dibawa masih dalam rentang generasi yang sama dan tidak ada lompatan waktu. Mereka cepat beradaptasi dengan lingkungan baru untuk menata permukiman namun bentuk rumah yang diciptakan tetap sama. Berbeda dengan bangsa Viking asli yang berpindah ke Skotlandia. Kurun waktu dari pemukiman pertama berpindah ke Skotlandia adalah dari zaman besi menuju zaman perunggu. Mereka sudah melalui berbagai adaptasi dan mulai menemukan cara baru untuk membuat pemukiman. Bentuk pemukiman lebih kompleks dan tertata daripada

sebelumnya.

a. Bentuk Rumah Permukiman Asli Bangsa Viking

Bentuk rumah yang ditampilkan dalam film adalah rumah panggung dan rumah yang langsung berada di permukaan tanah. Bentuk rumah yang mereka buat dalam dunia asli adalah *longhouse*. Gaya yang tercerminkan dari gambaran rumah film dan dunia asli adalah gaya Skandinavian. Gaya skandinavian mengadopsi warna neutral, desain minimalis, memanfaatkan pemandangan alam, eco-friendly. Warna dasar yang dipakai rumah dalam film adalah warna neutral, walaupun terdapat penempatan corak warna-warni yang menghiasi rumah. Warna yang dipakai dalam dunia asli adalah warna-warna yang terinspirasi dari alam. Warna coklat mendominasi warna permukiman asal. Desain minimalis tercermin dari bentuk rumah dan fungsi ruang yang sederhana. Walaupun dalam film terdapat banyak corak yang menghiasi fasad rumah, namun pada dasarnya bentuk atap menyatu dengan dinding memberikan fungsi yang berkaitan. Rumah minimalis tercerminkan dalam dunia asli dengan adanya *longhouse* yang fungsional dan memiliki fungsi ruang sederhana. *Longhouse* dapat menampung beberapa keluarga yang membaur di dalam satu rumah. Karena latar bangsa Viking adalah orang zaman dahulu sehingga rumah yang dibuat masih menggunakan bahan seadanya dan keterbatasan teknologi. Latar dari film adalah zaman besi terlihat dari pembuatan kapak menggunakan besi dan latar bangsa Viking dunia asli adalah zaman bes. Pembuatan rumah dalam kurun zaman tersebut masih menggunakan materi alami yang menciptakan desain eco friendly.

b. Bentuk Rumah Pemukiman Setelah Bermigrasi

Bentuk rumah sama dengan sebelumnya yang mencerminkan gaya arsitektur Skandinavia. Rumah memiliki warna neutral sama seperti latar lingkungan yang berada di sekitar hutan. Rumah dalam dunia asli mengadopsi dari material yang digunakan yaitu batu. Gaya skandinavia lainnya yang diadopsi adalah minimalis dan eco-friendly. Desain minimalis tercipta karena organisasi ruang yang dibentuk sederhana dan material yang digunakan adalah material yang mudah didapat dari alam. Desain eco friendly tercipta karena teknologi untuk membuat rumah yang digunakan sangat memanfaatkan material alam.

c. Material Rumah Permukiman Asli Bangsa Viking

Material yang dipakai dalam film dan dunia asli adalah kayu. Bangsa Viking menggunakan kayu karena kayu adalah material yang dekat dengan mereka dan mudah menemukannya. Namun karena sering digunakan dan tidak melakukan pembaharuan kayu semakin sulit ditemukan dan habis.

d. Material Rumah Pemukiman Setelah Bermigrasi

Material untuk membuat rumah setelah bermigrasi dalam film tetap kayu dan dalam dunia asli adalah bebatuan. Bangsa Viking menggunakan batu karena pada kondisi asli kayu sudah langka dan sulit ditemukan.

Tabel 2 Analisis Hasil Perbandingan Pemukiman, Bentuk Rumah, dan Struktur Rumah Bangsa Viking Asli dan film

No.	Aspek	Film	Viking
1	Permukiman semula	Desa Old Berk, rumah mengikuti tebing disusun secara linier mengikuti garis yang dijadikan sirkulasi dan rumah yang mengitari tebing, cluster karena memiliki bentuk, ukuran, dan tampilan yang sama	Permukiman Stokksnes, rumah disusun linier mengikuti pagar pembatas yang disusun untuk membatasi rumah dengan lingkungan luar
2	Pemukiman setelah bermigrasi	Pemukiman New Berk, rumah disusun lebih beragam, radial memusat, mengikuti pola kontur yang berada di tengah hutan dengan tetap mengelompok dengan rumah sekitar	Permukiman Jarlshof, rumah disusun secara teratur dengan sirkulasi yang saling menghubungkan, penataan rumah lebih rapi dan terorganisir dengan susunan cluster dilihat dari siteplan

3	Bentuk rumah semula	Rumah berbentuk persegi panjang dan atap segitiga, bentuk rumah mengikuti atap terusan yang menjadi dinding	Rumah berbentuk persegi panjang dan atap segitiga, terdapat <i>vocal house</i> yang biasa dikenal <i>longhouse</i> oleh bangsa Viking
4	Bentuk rumah setelah bermigrasi	Rumah berbentuk persegi panjang dan atap segitiga, bentuk rumah mengikuti atap terusan yang menjadi dinding, fasad sudah lebih beragam daripada sebelumnya	Rumah memiliki bentuk membulat dari susunan bebatuan yang ditumpuk
5	Struktur rumah semula	Menggunakan atap terusan dengan dinding, pondasi kayu luar	Menggunakan dinding kayu ekspose, atap segitiga menggunakan kayu
6	Struktur rumah setelah bermigrasi	Menggunakan atap terusan dengan dinding, pondasi luarpohon yang ditebang	Menggunakan atap dan dinding dari bebatuan yang ditumbuhi rumput

Sumber: Hasil Analisis Pribadi 2021

KESIMPULAN

Terdapat perbedaan dan persamaan cara bangsa Viking bermukim dalam film animasi dan dunia nyata. Organisasi ruang luar yang dibentuk pada permulaan alami mengikuti alam sekitar. Pada film, organisasi ruang luar yang tercipta pada saat pertama kali bermukim adalah linier mengikuti alur tebing bentang alam eksisting. Bangsa Viking dalam dunia nyata ketika pertama kali mendarat di Islandia memiliki susunan organisasiruang linier mengikuti pagar pembatas yang mereka buat. Rumah disusun mengitari pagar pembatas yang membatasi dengan dunia luar. Seiring berjalannya waktu mereka bermigrasi, bentuk pemukiman yang dibentuk menjadi terstruktur dan bermakna. Setelah bermukim organisasi ruang luar yang dimiliki adalah cluster dengan tampilan penataan yang lebih terorganisasi. Desa New Berk tidak mengalami perubahan cukup signifikan dalam penataan organisasi ruang luar. Namun dapat ditemukan penataan rumah yang disusun radial memusat ke dalam dengan ruang sisa yang difungsikan sebagai tempat untuk bersosialisasi. Pemukiman baru bangsa Viking di Jarlshof memiliki organisasi ruang luar cukup kompleks yaitu cluster. Sudah ditemukan penataan sirkulasi yang menghubungkan antara satu rumah dengan rumah lainnya.

Bentuk rumah yang diciptakan pada prolog film adalah persegi panjang dengan atap terusan sebagai dinding. Sama seperti Old Berk, rumah yang diciptakan dari permukiman awal bangsa Viking adalah persegi panjang tetapi atap berdiri sendiri, tidak menyatu dengan dinding. Rumah memiliki material dinding kayu yang disusun secara vertikal dan horizontal. Setelah bermigrasi, bentuk rumah yang dibuat oleh bangsa Viking dalam film tidak jauh berbeda dengan Old Berk yaitu persegi panjang dengan atap terusan sebagai dinding. Bentuk rumah disusun dari material kayu untuk atap dan juga dinding. Perbedaannya terletak pada fasad bangunan yang berada di kedua sisi. Bentuk rumah yang diciptakan bangsa Viking di Jarlshof cukup beragam yaitu bulat dan persegi panjang. Bentuk bulat dan persegi panjang diciptakan oleh penyusunan bebatuan. Sumber daya alam mulai terbatas dan material yang digunakan untuk membangun rumah lebih terbatas akhirnya menggunakan material terbaru.

Dalam film ditemukan pengaruh pembagian kelas sosial yang membentuk sebuah permukiman. Bangsa Viking dalam film mengenal kelas atas, menengah, biasa untuk mengatur pola bermukim. Namun dalam dunia nyata belum ditemukan bukti konkret pengaruh kelas sosial mempengaruhi bangsa Viking bermukim pada saat permulaan maupun bermigrasi. Pengaruh kelas sosial dan pengaruh pola kehidupan yang menyebabkan mereka berkelompok menurut persamaannya dapat menjadi topik penelitian berikutnya yang dapat digali.

DAFTAR PUSTAKA

Buku (monograf)

Ching, Francis D.K. 1993. *Teori Arsitektur*.

Artikel Jurnal

Bariroh, Putri Ghaida. 2013. Hubungan Sosial dalam Arsitektur.

Brick, Stefan. 1996. Political and Social Structures in Early Scandinavia: A Settlement-historical Pre-study of the Central Place.

FTUB, Teknik Sipil. 2011. Atap Rumah Tropis. <https://sipil.ub.ac.id/sarjana/atap-rumah-tropis/>.

Hansep, Jesper dan Bruus, Mette. 2017. The Fortified Viking Age.

Hirst, K. Kris. 2020. Viking Social Structure. https://www-thoughtco-com.translate.goog/viking-social-structure-living-norse-world-173146?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=en-US&_x_tr_pto=nui.

Larson, Caitlin Christine Maya. 2012. Viking Social Structure and Gender Roles in Scandinavia Based on Burials and Grave Goods.

Pratiwi, Poerwanti Hadi. 2012. Kehidupan Sosial Manusia. Puwonto, Nurtanio Agus. 2007. Pendidikan Kehidupan Sosial.

Reykjavik, Campervan. 2021. Norse Architecture: Buildings in Iceland <https://www.campervanreykjavik.com/post/norse-architecture-iceland>.

Susanti, Maria. 2018. Stratifikasi Sosial pada Tata Ruang dan Elemen Hunian Abidale (Objek Studi: Pura Mangkunagaran Surakarta).

Yahya, Umar, dkk. Pengaruh Kelas Sosial Penghuni dalam Pemilihan Tempat Tinggal Terhadap Tingkat Kepuasannya.

Syukron, Ahmad. 2011. Desain Interior Solo Book Center dengan Pendekatan Edukatif dan Rekreatif. Jurusan Desain Interior Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret.

Situs Web

Arsitur Studio. 2020. Pengertian dan Organisasi Ruang dalam Arsitektur. Arsitur. <https://www.arsitur.com/2017/11/pengertian-dan-organisasi-ruang-dalam.html> (diakses pada 30 November 2021).

Historic Environment Scotland. Jarlshof Prehistoric & Norse Settlement, Sumburgh. https://www-historicenvironment-scotland.translate.goog/visit-a-place/places/jarlshof-prehistoric-and-norse-settlement/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=en-US&_x_tr_pto=nui (diakses pada 5 November 2021).

IMDb. (2019). How to Train Your Dragon: The Hidden World. <https://www.imdb.com/title/tt2386490/> (diakses pada 30 Oktober 2021).

KBBI. Mukim. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). <https://kbbi.web.id/mukim> (diakses pada 7 November 2021).

Tata Rumah. (2019). Kelebihan dan Kekurangan Atap Miring. <https://www.tatarumah.com/2019/09/kelebihan-dan-kekurangan-atap-miring.html> (diakses pada 7 November 2021).

Viking Lumen. The Viking. https://courses-lumenlearning-com.translate.goog/boundless-arthistory/chapter/the-vikings/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=en-US&_x_tr_pto=nui (diakses pada 5 November 2021).

Visit Scotland. Jarlshof Prehistoric & Norse Settlement, Sumburgh. <https://www.visitscotland.com/info/see-do/jarlshof-prehistoric-norse-settlement-sumburgh-p247721> (diakses pada 5 November 2021).