

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian secara deskriptif kualitatif terhadap *wallpaper* “*Ragnarok*” yang penulis lakukan selama ini, ternyata unsur-unsur tipografi, ilustrasi serta komposisi yang digunakan sangat besar pengaruhnya terhadap kualitas sebuah *wallpaper*. Ketiga unsur tersebut memiliki keterkaitan yang sangat erat serta saling mempengaruhi.

Penggunaan huruf pada judul serta tema, menggunakan huruf yang sederhana disesuaikan dengan tema yang diangkat, sehingga tingkat keterbacaannyapun relatif tinggi/mudah. Namun pada beberapa bagian tipografi seperti identitas penerbit cenderung sulit untuk dibaca, karena ukuran yang terlalu kecil. Tipografi dalam *wallpaper* memiliki peranan yang cukup penting, terutama untuk *wallpaper* yang mengangkat tema suatu acara (seperti *event* DUDU) yang membutuhkan kejelasan dalam penyampaian pesan, keterangan waktu serta alamat situs yang bisa dihubungi/diakses. Bila dibandingkan dengan tipografi pada *wallpaper* versi Koreanya, terdapat beberapa kesamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah identitas penerbit cenderung sama mulai dari tahun penerbitan, hak cipta pada logo “Gravity” sebagai perusahaan pembuatnya, hingga jenis hingga ukuran yang digunakan. Adapun perbedaannya adalah, pertama, versi Indonesia ada beberapa yang ditambahkan tulisan atau kalimat berbahasa Indonesia. Kedua, logo “LYTO” selaku distributor ditempatkan pada *wallpaper*, diikutsertakan pada identitas penerbit.

Ilustrasi yang digunakan cenderung bergaya *manga/manhwa* terlihat dari karakteristik penggambaran wajah (mata, hidung dan mulut). Setiap ilustrasi disesuaikan dengan tema yang diangkat. Begitu juga dengan warna yang digunakan disesuaikan pula dengan gambar, tulisan serta tema. Penggunaan warna-warna cerah cenderung mendominasi. Beberapa *wallpaper* menggunakan warna yang memiliki sifat simbolik yaitu pada tema-tema formal (hari peringatan/hari raya) seperti kemerdekaan Republik Indonesia ke-59, dan tahun baru Cina ke-2557. Tidak hanya tokoh utama yang digambarkan, tetapi tokoh-tokoh antagonisnyapun ada, seperti karakter-karakter *monster*. Beberapa karakter binatang peliharaan kadang-kadang muncul

pada *wallpaper*. Keberadaan karakter tersebut ikut memperkuat karakter tokoh utama, ditunjang dengan adanya interaksi antara keduanya. Tokoh utama digambarkan dalam beberapa pose, diantaranya ada yang sedang mengeluarkan kemampuan khasnya, dengan begitu memberikan sudut pandang yang lebih realistic bagi penglihat, khususnya para pemain, karena penggambaran efek dari senjata atau jurus yang ditampilkan pada *game*-nya digambarkan dua dimensi.

Dalam *wallpaper*, penggambaran setiap karakter terlihat lebih nyata dan realistis bila dibandingkan dengan karakter sesungguhnya di dalam *game*. Seperti halnya aspek tipografi yang memiliki eberapa kesamaan dan perbedaan, maka aspek ilustrasi pun demikian. Persamaannya adalah beberapa karakter tokoh, lokasi yang menjadi latar belakang objek, contohnya *wallpaper* yang bertemakan kemerdekaan RI yang mengambil lokasi di kota Prontera. Perbedaan yang bisa disebutkan di antaranya adalah, pertama, ada beberapa pengambilan sudut gambar yang berbeda. Kedua, *wallpaper* versi Indonesia, cenderung diberi efek-efek ilustrasi seperti penambahan objek dedaunan yang transparan, pengolahan latar di belakang objek. Ketiga yaitu, untuk *wallpaper* yang bukan hasil editan dari versi Koreanya, cenderung tidak menampilkan identitas penerbit seperti tahun pembuatan, hak cipta, bahkan logo dari perusahaan distributor tidak ditampilkan.

Komposisi yang digunakan cenderung mengarah kepada prinsip keseimbangan. Keseimbangan yang dicapai dengan menempatkan letak tulisan, gambar serta pemberian warna. Dengan pengaturan intensitas, kontras serta gelap terangnya warna, maka komposisi yang dihasilkan terlihat seimbang. Berdasarkan analisis terhadap letak tulisan, gambar serta pewarnaan, *wallpaper* versi Indonesia cenderung mengabaikan/ kurang memberikan ruang bagi penempatan *shortcut* pada layar monitor. Karena bila dibandingkan dengan *wallpaper* versi Korea, cenderung menyediakan ruang untuk penempatan *shortcut* apakah disebelah kiri atau disebelah kanan.

Penggunaan efek-efek pada program komputer grafis sangat membantu perancangan *wallpaper* agar tampil menarik, estetik serta komunikatif. Prinsip kesederhanaan memiliki pengaruh terhadap pengguna dalam memahami serta mencerna makna yang terkandung dalam *wallpaper*. Beberapa efek seperti *emboss*, *shadow*, *bevel* pada tipografi cenderung digunakan untuk memberikan penekanan, serta aksentuasi yang bisa menimbulkan pengaruh bagi penglihat. Pengaruh tersebut bisa menimbulkan kesan kontras, mencolok, lembut, menarik perhatian, menantang dan lainnya. Pada aspek ilustrasi pun begitu, pemberian efek komputer ternyata membearikan kesan yang bisa mempengaruhi penglihat. Seperti pemberian efek cahaya yang

memancar keatas, memberikan kesan membangkitkan semangat, kelahiran baru, ternyata sangat tepat digunakan seperti pada tema kemerdekaan.

B. Saran

Beberapa hal yang penulis ingin sampaikan sebagai bahan untuk ditindak lanjuti dari penelitian ini diantaranya;

1. Ditujukan bagi UPI, bisa menambah koleksi penelitian khususnya mengenai desain grafis.
2. Ditujukan bagi para mahasiswa Seni Rupa, semoga penelitian ini bisa dijadikan bahan untuk penelitian selanjutnya.
3. Ditujukan bagi pembaca, semoga penelitian ini memberikan sedikit wawasan yang lebih luas lagi tentang karya-karya desain grafis yang disamping memiliki fungsi komersial, *wallpaper* juga memiliki nilai-nilai estetik yang sangat menarik untuk dikaji.
4. Ditujukan bagi para *gamers* (pemain), agar dalam bermain *game online* jangan sampai lupa waktu untuk tetap menyelesaikan kewajiban akademis, dunia kerja serta masa depan. Selain bermain *games* banyak hal menarik yang bisa kita kaji dari permainan tersebut yang mungkin sangat bermanfaat bahkan membatu kegiatan akademis kita.
5. Ditujukan bagi para desainer *wallpaper*, skripsi ini bisa dijadikan referensi dalam membuat merancang rancangan *wallpaper*. Dalam membuat desain alangkah baiknya bila kita mencatat serta mendokumentasikan, serta memberikan identitas kita pada karya yang kita buat, agar terjaga hak ciptanya. Juga jangan segan untuk berbagi ilmu yang kita punya, karena dengan begitu secara tidak langsung akan memberikan pengaruh yang besar bagi kemajuan dunia desain di negeri sendiri.