

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Dari enam sampul DVD film animasi yang telah penulis analisis, terdapat beberapa hal yang dapat ditarik kesimpulan. Desain *cover* film animasi peraih penghargaan *Academy Award* untuk film animasi terbaik tidak selalu menggunakan logo DVD sebagai penjelas jenis *home videonya*. Begitu pula ukuran dan penempatan logo DVD bisa berbeda-beda. Penggunaan teks komentar atau klaim tentang film adalah salah satu daya tarik dan strategi pasar. Pernyataan atau klaim tersebut bisa berupa komentar dari seseorang yang dianggap layak, ataupun cukup mencantumkan penghargaan yang pernah diraih film tersebut. Contoh *cover* yang mencantumkan penghargaan yang pernah diraihnya bisa dilihat pada film *Spirited Away* (2001) produksi *Ghibli* dan *Walt Disney*.

Dari segi tipografi, baik film produksi *Walt Disney* maupun *DreamWorks* selalu mempunyai perbedaan yang mencolok. Pada film *Shrek* (2001), *DreamWorks* mencantumkan nama pengisi suara sebagai salah satu daya tarik konsumen. Bagi film *Wallace and Gromit* (2005), pencantuman pengisi suara tidak akan kita temui, karena film tersebut diproduksi *Aardman Animation*, sedangkan *DreamWorks* hanya sebagai distributor saja. Penempatan logo *DreamWorks* selalu berada pada bagian pojok kanan bawah desain. Penulisan judul biasanya menggunakan warna yang tidak terlalu kontras dengan latar, sehingga perlu ada warna lain sebagai penyelekas antara warna judul dengan latar. Pada film *Shrek*, penonjolan judul dibantu dengan efek bayangan putih yang dibuat kabur. Pada film *Wallace and Gromit*, tiap huruf teks judul diselaraskan oleh garis tepi dengan warna kuning.

Sebagai produsen film animasi raksasa, *Walt Disney* selalu mencantumkan logonya pada bagian tengah atas judul. Logo dan teks judul film produksi *Walt Disney* biasanya putih. Film *Spirited Away* tidak mencantumkan logo *Walt Disney* pada *covernya*. Identitas *Walt Disney* hanya ditulis dengan huruf kapital berserif,

sehingga visualisasi desain *cover*nya sangat simpel dan mempunyai kesatuan dengan teks-teks yang lainnya.

Ilustrasi desain *cover* dari tiap produsen, selalu mempunyai ciri khas. Ilustrasi *cover* DVD film *Shrek* dan *Wallace and Gromit* menggunakan *framing medium long shoot*, sehingga seluruh badan tokoh tergambar jelas dan utuh. Pada film produksi *Walt Disney*, *framing* ilustrasi yang digunakan bisa bervariasi, namun selalu ada objek yang berukuran dominan. Hal tersebut dapat tercipta karena *framing* dengan jarak yang dekat, ataupun objek yang sengaja dibuat mendominasi ilustrasi. Pada *cover* film *Finding Nemo*, ilustrasi yang berukuran dominannya bukanlah tokoh utama, namun hal ini tidak mengganggu fokus tokoh utama, karena warnanya tidak terlalu kontras.

Secara keseluruhan, desain *cover* DVD film animasi peraih *Academy Award* untuk film animasi terbaik, ilustrasinya selalu mewakili film sesuai isinya. Desainnya nyaman dilihat dan mempunyai kesatuan. Ilustrasi tidak selalu mengambil adegan dari filmnya, ataupun membuat visualisasi tersendiri. Tujuan yang terpenting adalah bagaimana membuat konsumen tertarik melihat visualisasi *cover*, sehingga muncul minat membeli, dan mampu meningkatkan angka penjualan. Selain itu desain *cover* DVD film animasi harus mengkomunikasikan hal yang sesuai dengan isi filmnya. Dari beberapa unit analisis, disimpulkan bahwa sebuah desain sampul depan DVD film animasi biasanya mencantumkan pernyataan, baik berupa klaim, pengisi suara, atau komentar. Selain itu, dicantumkan juga teks judul, logo produsen, logo DVD, dan ilustrasi.

B. Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat penulis uraikan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi pembaca secara umum, diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan kontribusi wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai desain sampul film animasi.
2. Bagi desainer, kartunis, ataupun penggiat seni yang lain, diharapkan penelitian ini dapat menjadi rangsangan positif dalam menyikapi

keberadaan karya-karya luar negeri. Salah satu efek yang diharapkan dari rangsangan positif ini adalah kita mampu menciptakan ciri khas desain sampul *home video* sendiri.

3. Bagi produsen film dan desainer *cover*, hasil penelitian ini diharapkan menjadi data dan bukti, bahwa sebuah sampul depan majalah, film, atau buku harus mewakili isi dan tujuan yang ditetapkannya, dapat menimbulkan selera pembeli, dan meningkatkan angka penjualan.
4. Bagi dunia pendidikan seni rupa secara khusus, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan dan wawasan desain di Indonesia, khususnya desain *cover* film. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan apresiasi dunia pendidikan terhadap pengetahuan seni rupa.
5. Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi data atau sumber tertulis, bagi pihak-pihak yang membutuhkan, khususnya terkait dengan desain *cover* DVD film animasi.
6. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi gambaran utuh bagi mahasiswa, khususnya Jurusan Pendidikan Seni Rupa, sebagai informasi penting tentang pengetahuan desain komunikasi visual.

