

BAB V
IMPLEMENTASI DAN UJI COBA

5.1 Hasil Perancangan

Berikut adalah hasil perancangan dari Webtoon “Main Yuk!”:

5.1.1 Episode 1 (Prolog) – “Saat Liburan 10 Tahun Lalu”



Gambar 5.1 Episode 1-1

Sumber: Data Penulis

5.1.2 Episode 2 – “Saat Makan Jeruk Bali”



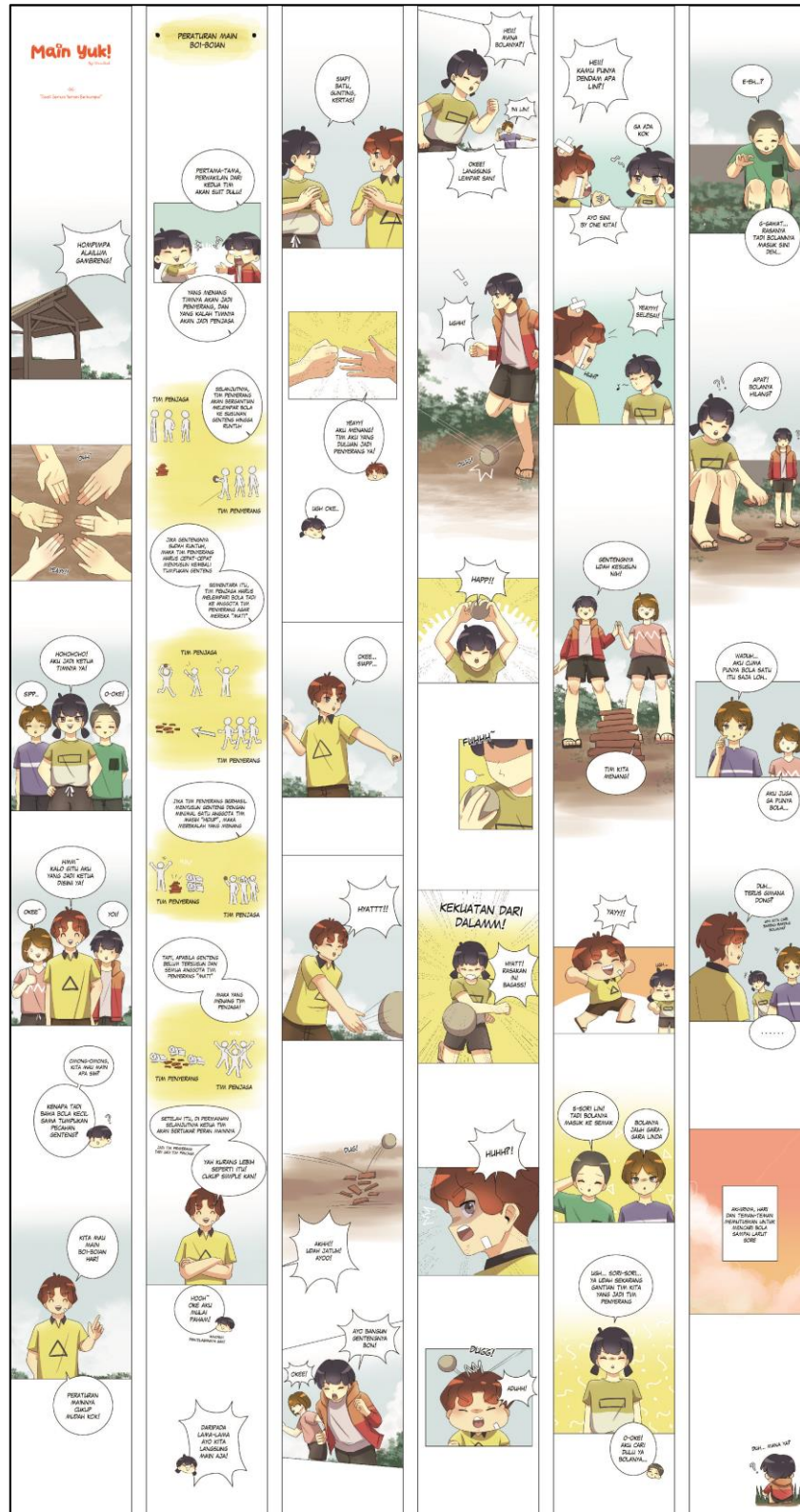
Gambar 5.3 Episode 2
Sumber: Data Penulis

5.1.4 Episode 4 – “Saat Turun Hujan”



Gambar 5.5 Episode 4
Sumber: Data Penulis

5.1.6 Episode 6 – “Saat Semua Teman Berkumpul”



Gambar 5.7 Episode 6

Sumber: Data Penulis

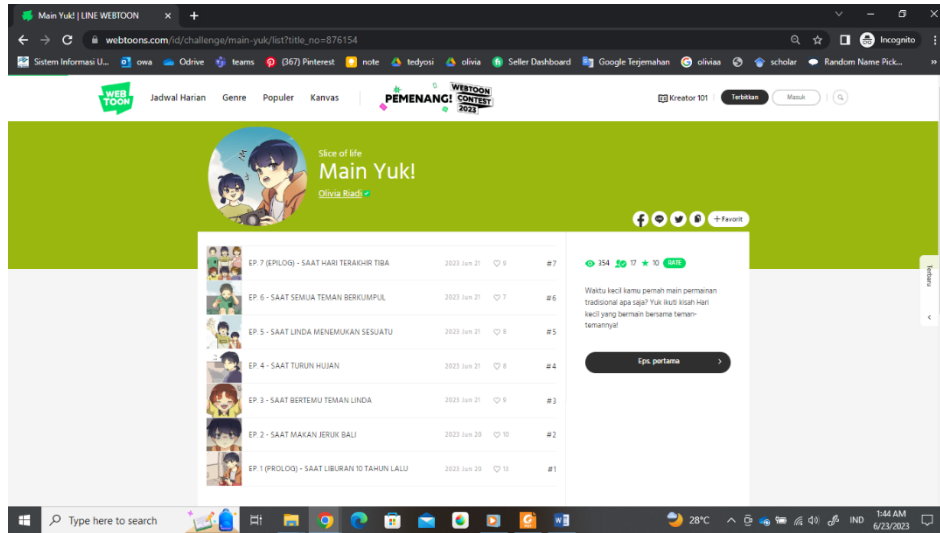
5.1.7 Episode 7 (Epilog) – “Saat Hari Terakhir Tiba”



Gambar 5.8 Episode 7
Sumber: Data Penulis

5.2 Hasil di Platform Webtoon

Berikut adalah tampilan dari Webtoon “Main Yuk” yang telah diunggah pada LINE Webtoon.



Gambar 5.9 Tampilan LINE Webtoon Pada Website

Sumber: Data Penulis



Gambar 5.10 Tampilan LINE Webtoon Pada Aplikasi Smartphone

Sumber: Data Penulis

5.3 Media Pendukung

Untuk meningkatkan ketertarikan serta memperkenalkan Webtoon “Main Yuk!”, maka penulis akan mendesain delapan jenis media pendukung pada perancangan kali ini. Adapun desain yang digunakan akan berkaitan dengan isi cerita Webtoon “Main Yuk!” seperti karakter, permainan tradisional, dan sebagainya.

5.3.1 Poster

Sesuai fungsi poster untuk menyampaikan informasi kepada audiens, maka penulis akan merancang dua desain poster yang informatif. Adapun isi poster antara lain seperti judul Webtoon “Main Yuk!”, logo Universitas Ma Chung, logo DKV Ma Chung, *QR Code link* Webtoon, sinopsis cerita, informasi media sosial penulis, dan ilustrasi karakter ataupun permainan tradisional. Kemudian, penulis akan merancang satu desain poster yang menggambarkan ilustrasi kegembiraan karakter dalam cerita ketika bermain permainan tradisional bersama.



Gambar 5.11 Poster

Sumber: Data Penulis

5.3.2 Stiker Whatsapp

Dikarenakan penggunaan aplikasi Whatsapp tengah digemari, maka penulis merancang satu set stiker Whatsapp yang berisi 17 stiker. Adapun desain yang

dibuat berupa karakter pada Webtoon “Main Yuk!” yang berhubungan dengan ekspresi maupun pose ketika bermain. Untuk mendapatkan stiker ini, pengguna dapat mengunduhnya melalui aplikasi Stiker.ly di Play Store ataupun App Store.



Gambar 5.12 Stiker Whatsapp

Sumber: Data Penulis

5.3.3 Totebag

Salah satu media pendukung yang penulis buat adalah totebag. Adapun totebag dibuat dengan dua desain yang menampilkan ilustrasi karakter dalam *style* gambar chibi dengan logo tulisan “Main Yuk!”. Selain itu, di bawah desain tersebut terdapat sebuah kantong berisi satu set kartu kuartet yang dapat dimainkan ketika luang bersama teman-teman.



Gambar 5.13 Totebag

Sumber: Data Penulis

5.3.4 *T-Shirt*

Pada pengguna *T-shirt*, penulis membuat desain yang diaplikasikan pada bagian depan dan belakang baju. Dengan menggunakan baju berwarna putih, penulis membuat desain dengan *style* komik pada bagian belakang baju. Selain itu, terdapat informasi yang bisa diambil pada desain bagian belakang baju yakni alat dan bahan untuk pembuatan mobil-mobilan dari kulit jeruk Bali. Kemudian, pada desain bagian depan baju penulis akan menampilkan logo dari Webtoon “Main Yuk!”.



Gambar 5.14 *T-Shirt*

Sumber: Data Penulis

5.3.5 Mug Enamel

Pada media pendukung mug enamel, penulis akan membuat dua desain dengan menggunakan *style* gambar chibi. Adapun pemilihan media mug enamel ini dikarenakan bahannya yang terbuat dari seng sehingga tidak mudah pecah dan ringan digunakan. Kemudian, melalui desain mug ini pula penulis ingin menyampaikan dan mengingatkan pentingnya meminum air setelah berkegiatan seperti bermain.



Gambar 5.15 Mug Enamel (Belakang)

Sumber: Data Penulis



Gambar 5.16 Mug Enamel (Depan)

Sumber: Data Penulis

5.3.6 *Keychain*

Jumlah desain yang digunakan penulis pada *keychain* adalah sebanyak lima desain. Adapun masing-masing desain tersebut akan menampilkan alat permainan tradisional yang telah diceritakan pada cerita Webtoon “Main Yuk!” yaitu permainan mobil-mobilan dari kulit jeruk Bali, egrang batok kelapa, dakon, kartu kuartet, dan boi-boian. Selain itu, penulis akan menampilkan interaksi karakter dengan permainan tradisional tersebut.



Gambar 5.17 *Keychain*

Sumber: Data Penulis

5.3.7 *Acrylic Stand Figure*

Pada penggunaan *acrylic stand figure*, penulis akan membuat dua desain yang menampilkan ilustrasi karakter pada cerita yang membawa salah satu permainan tradisional Indonesia. Selain itu, pada masing-masing desain akan digunakan dua akrilik yaitu bagian depan berupa ilustrasi karakter dan bagian belakang berupa ilustrasi latar belakang.



Gambar 5.18 Acrylic Stand Figure

Sumber: Data Penulis

5.3.8 Pin

Pada pembuatan pin, penulis menggunakan bahan akrilik yang akan dicetak empat desain berbeda. Adapun desain yang dibuat menggunakan bentuk seperti kartu kuartet yang terdiri dari tulisan kategori “Main Yuk!” dan sub kategori di bawahnya. Selain itu, terdapat ilustrasi karakter cerita yang melakukan pose berkaitan dengan kartu kuartet pada masing-masing desain tersebut.



Gambar 5.19 Pin

Sumber: Data Penulis