

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Melihat permasalahan yang telah dibahas sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa perancangan Webtoon “Main Yuk!” telah memenuhi tujuan perancangan yakni mengenalkan permainan tradisional Indonesia sebagai bentuk pelestarian di tengah kepopuleran permainan digital, dengan menggunakan media digital LINE Webtoon. Melalui penyampaian Webtoon yakni berupa ilustrasi *style* manga yang menarik, menjadi salah satu pendukung tujuan perancangan terpenuhi. Adapun isi cerita pada komik digital ini telah memaparkan pengenalan serta cara bermain permainan tradisional dengan menggunakan genre berupa *slice of life* yang erat kaitannya dengan pengalaman seseorang dalam kehidupan sehari-hari seperti saat bermain bersama teman-teman. Hasil dari perancangan Webtoon “Main Yuk!” antara lain berupa komik digital berformat JPEG dan berukuran 800x10.000 pixel yang diunggah pada LINE Webtoon. Setelah Webtoon “Main Yuk!” telah diunggah pada aplikasi LINE Webtoon, dalam waktu 48 jam Webtoon tersebut telah dibaca hingga lebih dari 300 kali, lebih dari 10 pembaca yang memasukkan dalam favorit, dan mendapatkan *rating* 10. Selain itu, media pendukung yang berupa poster, stiker Whatsapp, *totebag*, *T-shirt*, Mug enamel, *keychain*, *acrylic stand figure*, dan pin telah dibuat sebagai cara dalam menarik perhatian audiens. Kemudian, perancangan Webtoon “Main Yuk!” telah memenuhi target pada indikator capaian perancangan yakni 7 episode dengan total panel minimal 210. Pada perancangan ini juga penulis telah membuat 10 karakter utama yaitu Hari, Pak Bakti, Bu Dini, Pak Asep, Bu Siti, Linda, Kevin, Sandu, Bagas, dan Boni.

Kemudian, adapun kendala yang penulis temukan selama perancangan ini yakni adanya kesalahan pemilihan permainan kartu kuartet yang tidak sesuai dalam permainan tradisional Indonesia. Kesalahan yang dilakukan oleh penulis ini terjadi dikarenakan terbatasnya waktu pembuatan konsep perancangan sehingga dilaksanakan secara terburu-buru. Oleh sebab itu, diharapkan kepada perancang selanjutnya dapat memaksimalkan waktu yang ada untuk meminimalisir terjadinya kesalahan.

## **6.2 Saran**

### **6.2.1 Bagi Pembaca**

Diharapkan para pembaca mampu mendapatkan informasi mengenai permainan tradisional Indonesia pada cerita Webtoon “Main Yuk!” dengan baik. Melalui informasi yang telah diterima tersebut, kedepannya para pembaca juga dapat melestarikan permainan tradisional kepada generasi muda selanjutnya. Selain itu, penulis berharap agar para pembaca dapat memberikan apresiasi terhadap karya ini melalui kritik ataupun saran membangun pada kolom komentar.

### **6.2.2 Bagi Perancang Berikutnya**

Diharapkan para perancang yang kedepannya akan melakukan perancangan serupa, dapat merencanakan perancangan lebih matang dengan mempertimbangkan kemampuan serta waktu dalam pembuatan Webtoon. Tidak hanya itu, untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal, para perancang berikutnya dapat menggunakan berbagai referensi dari berbagai sumber dan memanfaatkan secara maksimal seperti penggunaan perangkat lunak Clip Studio Paint dalam proses pembuatan Webtoon. Adapun perangkat lunak ini dapat berguna dalam penggunaan *brush* yang bervariasi, pembuatan panel, pemberian *balloon text*, dan masih banyak hal lainnya yang bisa dieksplorasi atau dimanfaatkan.