

## BAB VII

### KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan *webcomic* Asmaraloka Bima dan Dewi Arimbi menghasilkan output media berupa webtoon berjudul “Arimbi” untuk membantu menumbuhkan minat budaya pewayangan pada remaja dengan mengenalkan kisah cinta wayang melalui gaya kekinian. *Webcomic* “Arimbi” didasari oleh permasalahan terkait remaja masa kini yang mulai tidak mengenal wayang seiring berjalannya waktu akibat arus globalisasi seperti *Korean Wave*. Dari berbagai kisah wayang yang ada terpilih kisah Arimbi melalui studi pendahuluan dan kuesioner, konten yang disajikan sebatas kisah cinta Arimbi dan Bima serta gugurnya Prabu Arimba. Webtoon ini tercipta setelah melewati proses studi pendahuluan, pengumpulan & pengolahan data, perumusan *keyword* & penyusunan konsep, pembuatan desain final, kemudian diunggah dalam platform LINE Webtoon. Minat budaya pewayangan dikalangan remaja berpotensi untuk terus tumbuh dengan memberikan media alternatif yang menarik dan kreatif dalam mengenalkan kisah wayang yang sesuai dengan karakteristik dan kegemaran remaja. Diharapkan melalui perancangan webtoon “Arimbi” dapat menggerakkan remaja untuk mengenal wayang dan tumbuh minat dalam melestarikan eksistensi wayang.

Perancangan ini membutuhkan penelitian lebih lanjut terkait mengukur seberapa akurat dan efisien webtoon “Arimbi” dalam menumbuhkan minat budaya pewayangan pada remaja secara mendalam, hal tersebut membuka peluang bagi pihak tertentu seperti peneliti untuk meneliti lebih lanjut terkait hasil output perancangan ini. Ada berbagai kekurangan dalam perancangan ini salah satunya membangun suasana latar kerajaan era pewayangan, sehingga perlu dilakukan pengembangan dalam memperkuat hal tersebut bagi perancang berikutnya yang ingin membuat perancangan komik terkait tema pewayangan.