

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan webtoon kisah Raden Sadewa dan Dewi Rasawulan dalam webtoon *Sadewa Krama: Cinta Sejati* dibuat untuk meningkatkan kepedulian individu usia 16-24 tahun terhadap budaya wayang dengan topik permasalahan yang dekat dengan pola pikir psikologis usia tersebut, yaitu pencarian kecocokan pasangan hidup. Ini disebabkan karena minimnya kepedulian individu usia 16-24 tahun terhadap budaya wayang, mayoritas lebih memilih begadang untuk bermain *gadget* daripada menonton pagelaran wayang. Oleh sebab itu, perancangan webtoon kisah Raden Sadewa dan Dewi Rasawulan ini menjadi salah satu media pembelajaran tentang wayang, khususnya gagrak Surakarta dengan menerapkan teori alih wahana guna mengikuti perkembangan zaman dan selera target audiens, baik secara media (webtoon) yang dapat diakses melalui *gadget*, maupun secara gaya gambar (semi realis/semi kartun).

Walaupun webtoon *Sadewa Krama: Cinta Sejati* berasal dari adaptasi kisah lakon *carangan*, kisah Raden Sadewa dan Dewi Rasawulan memiliki banyak amanat dan nilai kehidupan. Webtoon *Sadewa Krama: Cinta Sejati* menjelaskan bahwa cinta tidak hanya hubungan antara dua manusia, laki-laki dan perempuan, tetapi juga hubungan yang terikat dengan tanggung jawab terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan kolom komentar diketahui webtoon *Sadewa Krama: Cinta Sejati* memberikan dampak pada audiens. Audiens merasa adanya relevansi dengan kisah tersebut, baik dari sikap karakter maupun topik dari webtoon. Audiens juga memberi tanggapan baik tentang gaya gambar yang digunakan.

Berdasarkan uraian tersebut, diharapkan perancangan webtoon *Sadewa Krama: Cinta Sejati* dapat bermanfaat bagi para audiens khususnya usia 16-24 tahun yang cenderung mengikuti perilaku orang dewasa dan sedang mencari kecocokan agar dapat memiliki referensi pemikiran (pola pikir) mengenai permasalahan kehidupan khususnya pasangan hidup melalui budaya wayang yang mengandung nilai-nilai-nilai tuntunan dan amanat baik.

5.2 Saran

Perancangan webtoon dengan judul “*Sadewa Krama: Cinta Sejati*” ini tentunya tidak terlepas dari kekurangan, seperti detail pada desain karakter, desain latar, atau beberapa adegan maupun alur yang rasanya agak dipercepat. Selain itu, perancangan ini masih dapat dikembangkan dan disempurnakan lagi di kemudian hari melalui penelitian yang lebih mendalam agar lebih maksimal. Perancangan berikutnya disarankan dikembangkan menjadi *AR*, animasi, film, atau media lainnya sehingga wayang tetap dapat berkembang di era teknologi saat ini.