

ABSTRAK

Wayang adalah budaya Indonesia yang harus dilestarikan agar dapat dikenal oleh generasi muda untuk mengupayakan pelestarian perlu adanya penyesuaian dengan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Komik digital dapat menjadi transmedia agar dapat menyentuh generasi muda. Perancangan ini bertujuan untuk merancang komik digital sebagai transmedia tokoh wayang Banyumasan. Adapun tujuan lain yaitu merancang pengaplikasian komik digital Bawor sebagai transmedia wayang Banyumasan. Untuk metode penelitian, perancangan ini menggunakan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada narasumber yang berasal dari Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata kabupaten Banyumas dan Ki Dalang Sugeng Suharto yang berprofesi sebagai tokoh budayawan. Observasi dilakukan dengan mengamati patung Bawor yang terdapat di Dinporabudpar kabupaten Banyumas. Dokumentasi diperoleh melalui Dinporabudpar kabupaten Banyumas berupa informasi terkait dinas Dinporabudpar Kabupaten Banyumas. Perancangan ini menghasilkan web komik berjudul Bawor Jadi Raja dengan gaya manhwa. Untuk cerita yang digunakan diadaptasi dari cerita rakyat berjudul Bawor dadi ratu versi Banyumas menurut narasumber. Hasil perancangan diharapkan dapat menjadi transmedia tokoh wayang Banyumas dan dapat mengaplikasikan komik digital sebagai transmedia.

Kata kunci: Bawor Banyumas, komik digital, transmedia