

ABSTRAK

Kegiatan membaca komik merupakan kegiatan yang cukup disenangi oleh sebagian besar remaja di Indonesia, namun terjadi perubahan dari komik yang sebelumnya hanya dibaca di media cetak seperti koran, majalah dan buku, sekarang berubah menjadi komik digital yang dapat dibaca atau diakses melalui internet menggunakan smartphone atau perangkat tertentu yang dimiliki. Komik yang populer di kalangan remaja didominasi oleh komik Jepang, Amerika dan Eropa, dan komik-komik tersebut cukup menguasai pasar komik domestik. Komik-komik lokal yang ada di Indonesia sendiri memiliki sedikit peminat karena selain kurangnya distribusi komik lokal dibandingkan dengan komik luar, remaja di Indonesia cenderung lebih mengenal komik-komik buatan Jepang dibandingkan komik lokal. Sedangkan, Indonesia memiliki komik bergenre wayang yang merupakan genre lokal buatan Indonesia, komik ini dimulai dan dipopulerkan oleh R.A Kosasih pada tahun 1950-an. Karena hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengalih wahanakan komik wayang karya Kosasih ini ke dalam media digital, dan media yang dipilih adalah animasi 2D. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan melakukan studi pustaka, wawancara dan observasi. Dengan adanya penelitian ini diharapkan komik lokal atau karya serupa dapat bersaing dan tetap eksis di industri kreatif yang ada di Indonesia.

Kata kunci: *background*, animasi, adaptasi komik, komik wayang, bharatayuda, R.A Kosasih.