

ABSTRAK

Indonesia memiliki kekayaan cerita rakyat yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan nilai-nilai moral dan budaya. Namun, cerita-cerita ini semakin kehilangan relevansi, terutama di kalangan remaja salah satunya Gen Z, akibat perubahan preferensi konsumsi media yang dipengaruhi oleh globalisasi. Penyampaian cerita rakyat dalam format tradisional menjadi kurang efektif dan terancam dilupakan. Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian ini bertujuan memperkenalkan kembali cerita rakyat "Raden Burniat" kepada remaja Bengkulu melalui media yang lebih relevan, yaitu komik digital. Dengan menggunakan pendekatan desain berbasis "*Design Thinking*", penelitian ini merancang komik digital yang sesuai dengan minat dan kebiasaan konsumsi media remaja Bengkulu. Tahapan penelitian mencakup wawancara dengan pakar budaya untuk menggali esensi cerita rakyat, kuesioner untuk memahami preferensi media remaja, dan pengembangan prototipe komik digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa format komik digital berpotensi meningkatkan minat remaja terhadap cerita rakyat lokal sekaligus mendukung pelestarian nilai-nilai budaya Bengkulu.

Kata Kunci: *Komik Digital, Cerita Rakyat, Raden Burniat, Gen Z, Bengkulu*

ABSTRACT

Indonesia possesses a wealth of folklore that serves as a medium to convey moral and cultural values. However, these stories are losing relevance, particularly among teenagers, including Gen Z, due to changing media consumption preferences influenced by globalization. The traditional format of storytelling has become less effective and is at risk of being forgotten. To address this issue, this study aims to reintroduce the folklore Raden Burniat to Bengkulu teenagers through a more relevant medium: digital comics. Using a design-based approach grounded in "Design Thinking," this research develops digital comics tailored to the interests and media consumption habits of Bengkulu teenagers. The research stages include interviews with cultural experts to explore the essence of the folklore, questionnaires to understand teenagers' media preferences, and the development of a digital comic prototype. The study results show that the digital comic format has the potential to increase teenagers' interest in local folklore while supporting the preservation of Bengkulu's cultural values.

Keywords: *Digital Comics, Folklore, Raden Burniat, Gen Z, Bengkulu*