

## **ABSTRAK**

Penelitian ini berangkat dari kekhawatiran akan meredupnya minat generasi muda terhadap kesenian tradisional, khususnya Wayang Serok, sebuah seni pertunjukan khas dari Desa Baros, Arjasari. Wayang Serok, yang diciptakan oleh Bapak Adang dari barang-barang bekas, menyimpan nilai-nilai moral dan budaya yang penting untuk dilestarikan. Namun, di tengah maraknya media digital dan teknologi modern, kesenian ini terancam dilupakan. Untuk mengatasi tantangan tersebut, penelitian ini merancang digital compositing untuk animasi 2D berjudul "Adventure of Serok" sebagai media pengenalan yang lebih menarik bagi generasi muda. Dengan menggunakan teknik digital compositing, animasi ini diharapkan mampu menghidupkan kembali Wayang Serok dalam bentuk yang lebih relevan dan menarik, sehingga dapat memperkuat upaya pelestarian budaya lokal di era digital.

**Kata kunci: Wayang, Wayang Serok, Kesenian Tradisional, Animasi 2d, Digital Compositing.**

## **ABSTRACT**

This study arises from concerns about the declining interest of the younger generation in traditional arts, particularly Wayang Serok, a distinctive performance art from Baros Village, Arjasari. Wayang Serok, created by Bapak Adang from recycled materials, embodies important moral and cultural values that must be preserved. However, in the face of the increasing prevalence of digital media and modern technology, this art form is at risk of being forgotten. To address this challenge, the study designs digital compositing for a 2D animation titled "Adventure of Serok" as a more engaging medium for introducing Wayang Serok to the younger generation. By utilizing digital compositing techniques, this animation is expected to revitalize Wayang Serok in a form that is more relevant and appealing, thereby strengthening efforts to preserve local culture in the digital era.

**Keywords: Wayang, Wayang Serok, Traditional Arts, 2D Animation, Digital Compositing.**