

## ABSTRAK

Fenomena meningkatnya minat masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap action figure sebagai barang koleksi menghadirkan peluang besar dalam industri kreatif lokal. Namun, di sisi lain, eksistensi kesenian tradisional seperti Wayang Sasak mengalami penurunan akibat minimnya inovasi visual yang relevan dengan selera pasar modern. Permasalahan ini menjadi dasar dalam perancangan karakter action figure bernama *Sakiro*, yang terinspirasi dari elemen-elemen visual yang ada pada Wayang Sasak Lombok. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dan metode pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi media sosial, Kuesioner dan wawancara dengan pelaku seni dan kolektor mainan. Analisis dilakukan menggunakan pendekatan SWOT dan analisis matriks untuk membandingkan karakter lokal maupun global. Hasil perancangan berupa karakter *Sakiro* yang divisualisasikan dalam bentuk 2D dan dikembangkan menjadi action figure 3D serta media pendukung seperti poster, *artbook*, kartu karakter hingga *merchandise*. Melalui pendekatan ini, perancangan diharapkan dapat menjadi media pelestarian budaya Wayang Sasak sekaligus menjawab tren pasar kreatif yang tengah berkembang.

**Kata kunci :** Wayang Sasak, *Action Figure*, 3D, Desain Karakter