

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Wayang merupakan salah satu warisan budaya asli Indonesia yang berkembang sejak sebelum masuknya kebudayaan Hindu. Saat itu, wayang berfungsi sebagai simbol penghormatan terhadap para leluhur. Setelah kebudayaan Hindu menyebar sekitar abad ke-5 Masehi, seni pewayangan berkembang dalam tema dan bentuk, termasuk Wayang Sasak (Widiastuti et al., 1987: 2–3). Wayang Sasak adalah bentuk wayang kulit di Lombok yang mengadaptasi cerita “Wong Menak” dari kisah Amir Hamzah, paman Nabi Muhammad SAW. Kisah ini berasal dari Persia dan menyebar melalui wilayah Melayu hingga ke Jawa dan Lombok (Widiastuti et al., 1987: 5). Dahulu, wayang ini digunakan untuk dakwah, pendidikan, komunikasi, dan hiburan masyarakat, sehingga memiliki nilai historis dan budaya yang kuat bagi suku Sasak. Namun, seiring waktu, eksistensinya mulai memudar di kalangan generasi muda. Dampaknya, terjadi penurunan kepedulian terhadap warisan budaya dan hilangnya identitas budaya bangsa (Khairunisa et al., 2024).

Wayang Sasak memiliki ciri khas dalam bentuk dan pewarnaannya. Ukurannya lebih kecil dibanding Wayang Jawa, dan bentuknya diwariskan secara turun-temurun (Widiastuti et al., 1987: 22). Ada dua pola utama, yaitu Wayang Panji dan Wayang Patihan, serta bentuk bebas seperti “Rerencek”. Warna-warna dasar seperti hitam, merah, kuning, dan hijau digunakan untuk memperkuat karakter dan estetika (Widiastuti et al., 1987: 22–24). Warna yang digunakan pada Wayang Sasak dahulu cenderung menggunakan warna-warna dasar dan warna tanah, seperti hitam, merah, kuning, hijau, biru, coklat, dan abu-abu, namun hal ini semakin berkembang dengan banyaknya warna cat sehingga pewarnaan pada Wayang Sasak pun mengalami perkembangan pula. Salah satu unsur yang ditekankan pada Wayang Sasak ialah estetika yang memperindah wayang itu sendiri, dalam hal ini penggunaan warna sangat berperan dalam membentuk karakter dan watak dari setiap wayang (Widiastuti et al., 1987 : 22-24).

Ciri khas dan sejarah Wayang Sasak yang telah dijelaskan menjadi inspirasi untuk mengadaptasi elemen visual dan nilai budaya tersebut ke dalam perancangan desain karakter yang disebut "Sakiro". Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan karya yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mengandung nilai budaya lokal Indonesia khususnya wayang Sasak Lombok sebagai bentuk pelestarian di tengah tren baru yang muncul di

masyarakat, salah satu dari tren tersebut adalah mengoleksi *action figure* (Adiwena et al., 2021). Selain itu, gagasan ini berasal dari fenomena nyata mengenai peningkatan minat masyarakat terhadap *action figure* sebagai barang koleksi dan dekorasi yang bernilai ekonomi. Di Indonesia, popularitas *action figure* dan model kit sebagai hobi terus berkembang pesat setiap tahunnya (Kurniawan & Dinata, 2024). Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan budaya lokal ke dalam media yang mengikuti tren pasar agar dapat meningkatkan kebanggaan terhadap kekayaan budaya sekaligus mendukung penguatan identitas nasional di dunia global. Perancangan *action figure* “Sakiro” ini juga linier dengan tujuan dari *Sustainable Development Goals (SDG) 11* tentang Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan, pada target 11.4, yakni memperkuat upaya untuk melindungi dan menjaga warisan budaya dan alam dunia (The Global Goals, 2025).

Wayang Sasak memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai sumber inspirasi dalam mendesain karakter. Namun, karena belum banyak diangkat ke media populer dengan pendekatan visual yang relevan, ia menjadi kurang dikenal dan tidak dimanfaatkan secara maksimal. Dengan menggunakan Wayang Sasak sebagai ide untuk dieksplorasikan ke dalam desain *action figure*, perancangan ini berkontribusi pada pelestarian identitas lokal suku Sasak melalui media kreatif yang bernilai ekonomi dan relevan bagi generasi muda.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, didapatkan masalah dari fenomena ini, antara lain:

Kurangnya visualisasi Wayang Sasak dalam format modern menyebabkan menurunnya minat generasi muda terhadap kesenian ini. Di tengah tren pasar industri kreatif yang semakin mengedepankan visual yang modern, digital, dan mudah diakses Wayang Sasak belum banyak diadaptasi ke dalam bentuk yang relevan dan menarik bagi segmen generasi muda.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah diatas, berikut rumusan masalah yang didapat:

Bagaimana cara merancang desain karakter *action figure* “Sakiro” dengan unsur budaya wayang sasak lombok untuk remaja akhir usia 17-22 tahun agar tetap relevan dengan perkembangan zaman?

## 1.4 Ruang Lingkup

### 1. What (Apa)

Fokus dari tugas akhir ini adalah membuat desain karakter “Sakiro” yang terinspirasi dari Wayang Sasak. Desain akan memadukan elemen tradisional Wayang Sasak dengan gaya visual *action figure* untuk membuat karakter yang menarik secara visual dan sesuai dengan tren koleksi saat ini.

### 2. Why (Mengapa)

Wayang Sasak sebagai budaya Lombok mulai hilang, sementara minat anak muda terhadap *action figure* sebagai barang koleksi terus meningkat. Diharapkan nilai budaya lokal dapat direvitalisasi dan diadaptasikan melalui perancangan ini dengan cara yang lebih relevan sehingga dapat menarik minat generasi muda.

### 3. Who (Siapa)

Perancangan ini memiliki target audiens remaja akhir dengan rentang usia 17-22 tahun yang tertarik pada barang-barang kreatif dan koleksi.

### 4. Where (Di mana)

Proses perancangan ini dilaksanakan di Bandung dengan wilayah target utama adalah Lombok, Nusa Tenggara Barat sebagai daerah asal Wayang Sasak.

### 5. When (Kapan)

Perancangan ini dilakukan selama proses tugas akhir berjalan yakni bulan Januari s/d Juni 2025.

### 6. How (Bagaimana)

Sebagai bagian dari proses perancangan, metode eksplorasi visual digunakan, yang mencakup studi pustaka, analisis tren *action figure*, observasi visual Wayang Sasak, dan melakukan wawancara dengan kolektor *action figure* dan pakar budaya. Hasil dari metode ini akan membentuk karakter visual dengan pendekatan estetika yang sesuai dengan tren pasar *action figure* saat ini.

## 1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan tugas akhir ini adalah untuk membuat desain karakter "Sakiro" yang menggabungkan antara elemen budaya Wayang Sasak dengan tren *action figure*.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam proses penyusunan laporan tugas akhir, pemilihan metode penelitian menjadi

unsur penting yang menentukan arah dan validitas dari suatu studi. Menurut (Ramadhan, 2021) metode penelitian biasanya didefinisikan sebagai cara ilmiah untuk mengumpulkan data untuk tujuan tertentu. Berikut metode penelitian yang akan digunakan dalam perancangan desain visual karakter “Sakiro” ini:

### **1.6.1 Metode yang Digunakan**

Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode kualitatif. Menurut (Adil et al., 2023) Salah satu teknik penelitian untuk memahami peristiwa sosial atau perilaku manusia dari berbagai sudut pandang adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini berusaha untuk mengklarifikasi, memeriksa, dan memahami makna yang ditemukan dalam konteks pribadi, masyarakat, dan budaya.

### **1.6.2 Metode Pengumpulan**

Terdapat beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini, antara lain :

#### **1. Observasi**

Observasi dilakukan dengan mendatangi beberapa tempat seperti sanggar di daerah Lombok, dan tempat dijualnya *action figure* seperti Mumuso Braga dan KKV Lombok Epicentrum Mall, selain itu observasi melalui media sosial seperti Instagram dan Tiktok juga dilakukan untuk mendapatkan pemahaman tentang elemen visual yang dapat digunakan dalam perancangan.

#### **2. Wawancara**

Wawancara dilakukan melalui pendekatan terstruktur, semi terstruktur, dan terbuka dengan praktisi seni tradisional, budayawan, kolektor *action figure*, target audiens, dan kepala bidang ekonomi kreatif provinsi NTB untuk mengetahui pendapat mereka tentang kesulitan dan peluang inovasi.

#### **3. Studi pustaka**

Studi pustaka juga dilakukan untuk mengumpulkan berbagai sumber, seperti melalui buku, jurnal, dan penelitian, yang membahas Wayang Sasak, budaya Lombok, dan tren visual *action figure* sebagai cara memodernisasi karakter tradisional.

#### **4. Kuesioner**

Kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data langsung dari para kolektor *action figure* dan target audiens terkait alasan apa yang mendasari mereka menyukai suatu karakter tertentu mencakup visual, material, atau hal-hal lainnya yang menjadi aspek pendukung.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Setelah data yang diinginkan terkumpul, dilakukan analisis melalui beberapa pendekatan, antara lain :

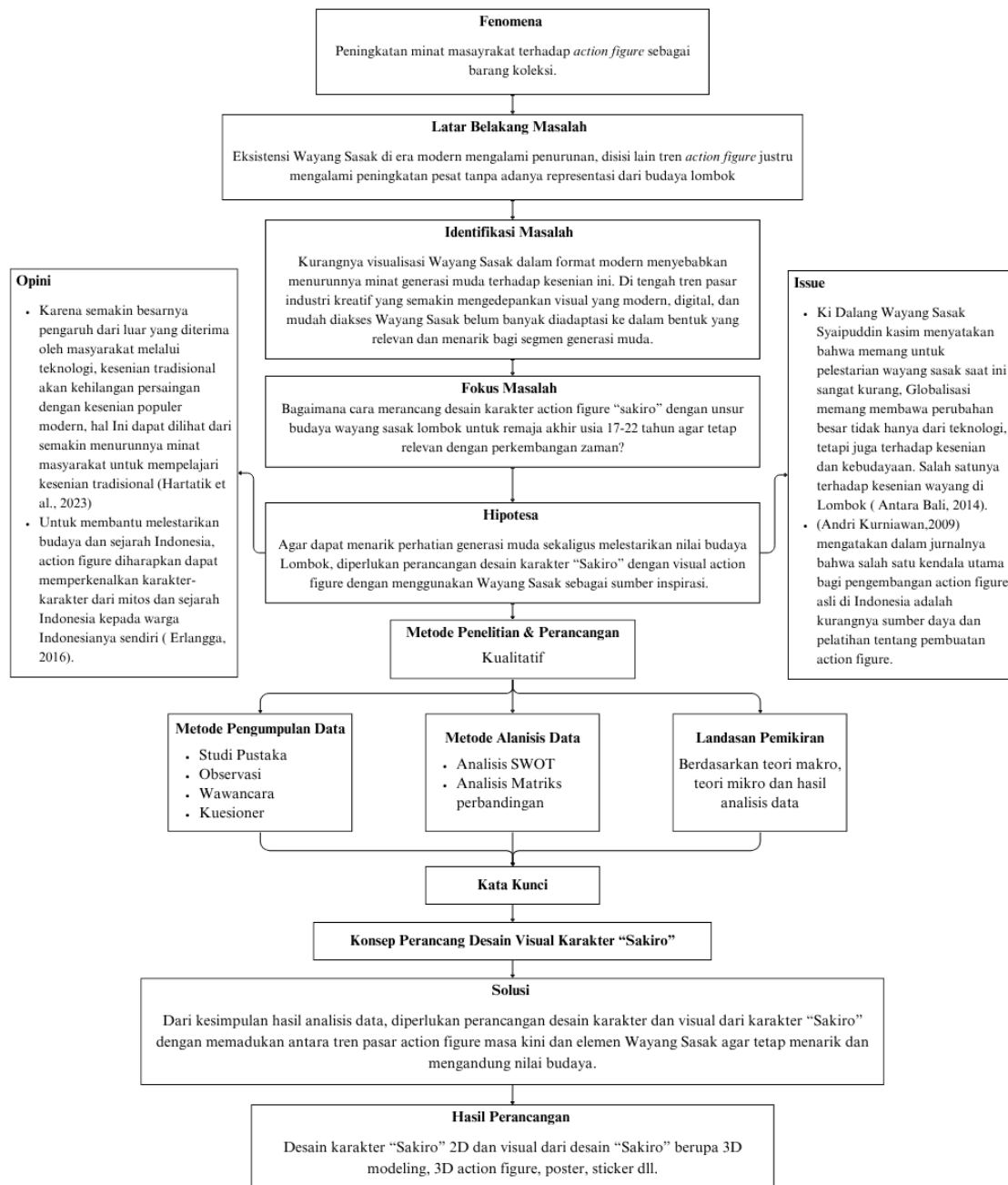
#### **1. Analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats)**

SWOT digunakan untuk menentukan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam perancangan karakter “Sakiro” sebagai *action figure*, sehingga dapat dibuat strategi visual yang tepat.

#### **2. Analisis Matriks**

Metode ini digunakan untuk membandingkan berbagai elemen desain *action figure* yang ada, seperti bentuk, warna, material, dan elemen visual lainnya. Cara ini dapat menemukan pola desain yang sesuai dengan karakter Wayang Sasak dan tetap relevan dengan tren *action figure*.

## 1.7 Kerangka Penelitian



**Gambar 1.1 Kerangka Penulisan**

Sumber : Mulawarman, 15 Mei 2025

## **1.8 Pembabakan**

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini membahas fenomena dan urgensi dari perancangan desain visual karakter “Sakiro” yang terinspirasi dari Wayang Sasak sebagai sumber ide, Bab ini juga membahas tren pasar *action figure* yang sedang naik di era modern.

### **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas teori-teori yang digunakan untuk mendukung penelitian, seperti teori desain komunikasi visual, teori desain karakter, ilustrasi, budaya, dan lain sebagainya, teori tersebut merupakan teori makro. adapun teori mikro seperti teori garis, bentuk, warna, hingga tekstur.

### **BAB III: METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tentang metode apa saja yang digunakan dalam perancangan ini, yakni metode penelitian kualitatif dengan kombinasi analisis SWOT dan analisis matriks. Teknik pengumpulan data meliputi studi pustaka, observasi, wawancara dan kuesioner.

### **BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menyajikan hasil perancangan desain karakter serta konsep desain, konsep pesan konsep visual, dan konsep media dari desain yang dibuat.

### **BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menyimpulkan temuan dan saran dari hasil yang telah dirancang berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.