

ABSTRAK

Wayang golek merupakan salah satu identitas budaya Sunda yang berbentuk boneka tiga dimensi menyerupai manusia. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, anak-anak sekolah dasar mulai merasa asing dengan wayang golek. Salah satu penyebab utama adalah budaya barat yang kini menjadi konsumsi utama anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan transformasi budaya agar wayang golek tetap dikenal di era modern. Penelitian ini bertujuan untuk merancang mainan modular yang mengadaptasi tokoh-tokoh wayang golek sebagai media pengenalan wayang golek kepada anak-anak sekolah dasar usia 9-11 tahun. Berdasarkan data lapangan, ditemukan bahwa 52% siswa kelas 4 SD di SDN Sukabirus belum mengenal wayang golek. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa studi pustaka, observasi, wawancara, kuisioner, dan *focus group discussion*. Proses perancangan dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap: *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Hasil akhir dari penelitian ini adalah produk mainan modular yang terdiri dari lima tokoh wayang golek, yaitu Arjuna, Gatotkaca, Cepot, Cakil, dan Srikandi. Mainan ini dirancang dengan sistem bongkar pasang sederhana yang memungkinkan anak-anak untuk merakit dan mengenal karakter-karakter tersebut secara interaktif. Uji coba lapangan menunjukkan bahwa 83% siswa mampu mengenali tokoh wayang setelah bermain dengan mainan ini, dan 90% siswa merasa bahwa mainan tersebut mudah digunakan. Dengan demikian, mainan modular ini diharapkan dapat menjadi media pengenalan yang efektif untuk melestarikan budaya wayang golek di kalangan anak-anak.

Kata Kunci: *perancangan, mainan, wayang golek, modular, anak*