

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki ragam mainan dan permainan tradisional. Salah satunya adalah wayang golek yang menjadi salah satu identitas budaya Sunda. Wayang Golek berwujud boneka tiga dimensi yang terbuat dari kayu pada bagian bawah dan kakinya terbalut dengan pakaian menyerupai manusia. Penelitian Koswara (2024) mengungkapkan bahwa pada era sekarang yang menjadi permasalahannya adalah minimnya pengenalan wayang golek. Anak-anak cenderung tak acuh dengan wayang golek. Hal ini diperkuat pernyataan salah satu pedalang yang berpendapat dalam Koswara (2024) bahwa wayang golek merupakan salah satu kesenian yang kurang diminati generasi muda. Hal ini merupakan masalah serius yang perlu ditangani. Wayang golek tidak hanya sekadar pertunjukan tradisional, tetapi juga media yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai kemanusiaan, moral, dan etika yang adil dan beradab (Wasngadiredja et al., 2023). Selain berfungsi sebagai instrumen pertunjukan, wayang golek juga berfungsi sebagai pajangan dan sarana bermain serta edukasi budaya bagi anak-anak. Hal ini sejalan dengan UU No. 5 Tahun 2017 tentang permajuan budaya.

Salah satu program pemerintah yang mengupayakan untuk melestarikan budaya Indonesia tercantum dalam sistem pendidikan kurikulum merdeka. Salah satunya pada pilar Kebhinekaan Global yang membahas tentang warisan budaya lokal, yaitu berkebhinekaan global dengan tema kearifan lokal (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Pilar ini tentu saja dapat diimplementasikan sebagai upaya pengenalan kembali dan pelestarian budaya lokal yang mulai menghilang sehingga anak-anak dapat mempelajari nilai-nilai kebaikan yang ada dalam budaya lokal.

Selain didukung dengan kurikulum, salah satu cara yang dapat dilakukan agar dapat menarik minat para siswa untuk mempelajari wayang golek, yaitu dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran memiliki bermacam-macam bentuk dan jenisnya. Salah satunya ialah mainan.

Mainan memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan anak karena mainan memiliki potensi untuk mengembangkan keterampilan kunci anak, baik itu aspek emosional, fisik ataupun sosial (Page, et.al, 2017). Mainan memiliki potensi untuk mengembangkan kreativitas dan membangun dasar keterampilan kognitif dan motorik anak. Dengan memberikan mainan yang tepat, anak-anak didorong untuk terlibat dan menghabiskan waktu bermain lebih banyak sehingga anak-anak dapat merasakan manfaat perkembangan dari bermain.(Chalik, et al 2024).

Penelitian wayang telah banyak dilakukan, mulai dari inovasi wayang modular (Sindharti, et. al 2021) hingga perancangan mainan kolecer putra Bima miliki (Pratiwi, et.al. 2021). Namun terdapat kesenjangan penelitian, yaitu minimnya media pengenalan wayang golek yang interaktif dan bermanfaat untuk anak. Oleh karena itu, dibutuhkan mainan yang bermanfaat dan menarik bagi anak-anak yang membantu mereka mengenal wayang dan juga membantu mereka berkembang. Salah satu opsi yang tepat untuk itu adalah mainan modular. Hal ini didukung dengan teori yang ditulis oleh Sun, et.al (2024) yang mengatakan bahwa konsep modular memiliki beberapa manfaat untuk anak ketika diterapkan dalam sebuah mainan.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka diperlukan perancangan mainan berupa modular toys yang mengadaptasi konsep wayang golek agar dapat memperkenalkan dan melestarikan budaya wayang golek. Modular toys ini memiliki potensi sebagai media pengenalan wayang golek karena memiliki manfaat untuk perkembangan anak. Perancangan produk ini diharapkan dapat membantu pemerintah dalam memperkenalkan kembali budaya wayang golek kepada anak-anak sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Anak-anak memiliki minat yang kurang terhadap wayang golek. Hal ini berpotensi membuat kesenian wayang golek menghilang. Oleh karena itu, perancangan

modular toys wayang golek dapat dibuat sebagai alternatif media pengenalan wayang golek untuk anak-anak.

1.3 Rumusan Masalah (Problem Statement)

Minimnya pengetahuan siswa tentang pengetahuan wayang golek dan wayang golek kini mulai dilupakan.

1.4 Pertanyaan Perancangan (*Research Question/s*)

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka pertanyaan perancangan yang didapat yaitu :

1. Bagaimana cara merancang mainan yang dapat memperkenalkan wayang golek?

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun, tujuan pada perancangan ini sebagai berikut :

1. Membuat perancangan mainan yang dapat memperkenalkan wayang golek.

1.6 Batasan Masalah

Perancangan ini memiliki batasan masalah, yaitu :

1. Membuat mainan yang dapat dimainkan namun tidak menghilangkan semua unsur wayang golek,
2. Mainan ini tidak memiliki cara penggunaan seperti wayang golek.
3. Perancangan ini hanya berfokus kepada perancangan mainan saja,
4. Perancangan mainan ini dibatasi hanya pada fungsi sebagai media pengenalan wayang golek.
5. Mainan ini dirancang untuk anak-anak usia 9-11 tahun di SDN Sukabirus.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini berfokus pada proses perancangan *modular toys* yang mengadaptasi wayang golek dengan sistem modular. Sistem modular yang dimaksud dalam proses perancangan ini adalah semua komponen seperti kepala, tangan, dan badan bisa lepas pasang. Perancangan ini hanya berfokus sebagai media pengenalan wayang golek untuk anak-anak usia 9-11 tahun.

1.8 Manfaat Penelitian

Berisi tentang uraian mengenai manfaat apa yang dihasilkan dari perancangan ini.

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Menjadi referensi dalam mengadaptasi budaya tradisional terutama wayang golek ke dalam sebuah mainan.

2. Bagi Masyarakat

Memperkenalkan wayang golek dengan pendekatan yang lebih modern kepada anak-anak.

3. Bagi Industri

Dapat dijadikan referensi dalam pembuatan mainan yang mengadaptasi wayang oleh industri.

1.9 Sistematika Penulisan

Pada subbab ini, penulis akan menjelaskan sistematika dan isi laporan ini tiap bab:

BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 berisikan mengenai latar belakang bagaimana perancangan ini harus dilakukan.

BAB II KAJIAN

Pada Bab 2 berisikan kajian Pustaka, landasan teori, dan kajian lapangan yang mendukung perancangan penulis.

BAB III METODE

Pada bab ini penulis membahas mengenai bagaimana penulis akan merancang, melakukan pengambilan data, dan pengolahan data.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis akan membahas bagaimana proses perancangan yang terjadi.

BAB V KESIMPULAN

Pada bab ini, penulis menulis kesimpulan yang didapat dari keseluruhan perancangan yang tertulis dalam laporan akhir.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi referensi-referensi yang digunakan untuk mendukung perancangan tugas akhir.