

ABSTRAK

Indonesia memiliki beragam warisan budaya yang patut dilestarikan, salah satunya adalah kesenian ulin barong sekelo, kesenian asal Jawa Barat ini kurang populer dikalangan masyarakat luas, di tengah kota besar Bandung terdapat sebuah kelompok seni yang bernama Raksa Panghegar yang berusaha mempopulerkan kesenian ulin barong sekelo kepada masyarakat luas namun upaya mereka masih belum membuahkan hasil, salah satu upaya yang dapat membantu adalah dengan merancang sebuah produk yang berupa media pengenalan ulin barong sekelo. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *action figure* sebagai media pengenalan kesenian ulin barong sekelo khususnya kepada anak usia prasekolah di TK Telkom. dengan menggunakan metode perancangan *SCAMPER* dan metode penelitian campuran dari kualitatif dan kuantitatif serta melibatkan teknik pengumpulan data berupa observasi, kuesioner, wawancara dan studi literatur, perancangan pada penelitian ini akan menggali permasalahan yang ada sehingga nantinya akan dirancang sebuah produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada, diharapkan produk *action figure* ini dapat menjadi media pengenalan ulin barong sekelo yang baik khususnya untuk anak usia prasekolah di TK Telkom serta dapat bermanfaat bagi Raksa Panghegar dan masyarakat disekitarnya.

Kata Kunci: *Action Figure*, Ulin Barong Sekelo, Budaya Indonesia, Pendidikan, Metode *SCAMPER*.