

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Indonesia mempunyai kebudayaan yang sangat beragam yang berasal dari berbagai daerah, salah satu warisan budaya yang berasal dari Sekeloa, Kota Bandung, Jawa Barat yaitu kesenian ulin barong sekeloa. Ulin barong memiliki arti kaulinan atau ngaulinkeun sirah barong (memainkan kepala barong) dengan diiringi musik tradisional seperti bedug, kendang, pencak, bonang, gong, gembeng dan lainnya, ulin barong sekeloa menggunakan gerakan silat, ulin barong sekeloa biasa dimainkan untuk hiburan dalam kegiatan seperti hari peringatan 17 agustus, atau meramaikan acara baik formal seperti hari jadi kota Bandung maupun non formal seperti acara khitanan. Sulaeman (2018), kesenian ini dimainkan oleh beberapa kelompok seni yang tergabung dalam satu paguyuban yang bernama Paguyuban Barong Sekeloa, salah satu kelompok seni yang ikut melestarikan ulin barong sekeloa bernama Raksa Panghegar, mereka merupakan sekelompok pecinta seni di Sekeloa, berawal dari seorang pemuda yang berinisiatif membuat kelompok ini untuk mewadahi kegiatan pemuda lainnya yang ingin belajar kesenian seperti silat dan ulin barong, karena di tempat mereka belum terdapat perguruannya maka dibuatlah kelompok ini agar pemuda setempat tidak perlu jauh jauh untuk belajar kesenian tersebut. Kelompok ini sering tampil pada berbagai acara baik formal ataupun informal, menurut mereka ketertarikan masyarakat terhadap kesenian ulin barong sekeloa cukup tinggi, mulai dari penonton maupun generasi muda yang tertarik memainkan kesenian ini hingga anak-anak yang gemar membuat mainan ulin barong sekeloa sendiri walaupun dengan bahan yang seadanya seperti kardus, namun ketertarikan yang tinggi ini hanya terbatas pada lingkungan setempat saja yaitu di sekitar daerah Sekeloa, masih banyak masyarakat Jawa Barat atau bahkan masyarakat Bandung sendiri yang belum mengetahui keberadaan kesenian ini. Raksa Panghegar sebagai kelompok pecinta seni mempunyai keinginan untuk bisa berkontribusi mempopulerkan kesenian ini kepada masyarakat yang lebih luas lagi,

diketahui bahwa upaya pelestarian oleh Raksa Panghegar selama ini terbatas pada pertunjukan langsung, perguruan kesenian ulin barong, *merchandise* berupa kaos, sedangkan pada kelompok seni lain sudah ada yang membuat *merchandise* berupa mainan tradisional barong sekeloa yang dapat menarik minat anak-anak, namun masih belum bisa menjangkau minat anak-anak diluar daerah sekitar, Raksa Panghegar mempunyai keinginan dapat mempunyai *merchandise* sendiri yang mempunyai daya tarik yang lebih baik dari produk serupa yang sudah ada, produk ini diperlukan untuk mendukung upaya pengenalan ulin barong sekeloa kepada masyarakat luas, selain itu, Raksa Panghegar sebagai suatu kelompok juga ingin berkembang, walaupun kegiatan mereka didasarkan oleh rasa cinta mereka terhadap kesenian, namun terdapat juga potensi positif jika hadirnya produk ini akan membantu mereka dari segi ekonomi, karena jika ekonomi mereka semakin baik maka akan semakin kuat sumber daya mereka untuk bisa lebih berperan dalam mempopulerkan kesenian ini. Sebagai upaya membantu pelestarian warisan budaya barong sekeloa ini, penulis akan merancang suatu produk yang dapat memperkenalkan barong sekeloa kepada masyarakat diluar daerah sekitar, produk ini akan menargetkan anak-anak usia dini khususnya prasekolah yaitu 4-6 tahun, usia ini dipilih karena upaya pengenalan pada usia ini lebih mudah karena anak sedang dalam periode sensitif untuk belajar seperti yang dijelaskan oleh Putri (2022) Anak dalam tumbuh kembangnya melewati “periode sensitif” yang merupakan masa awal untuk belajar. Periode dan kesempatan seperti ini tidak akan datang untuk kedua kalinya. Selama periode sensitif, anak menjadi peka atau mudah terstimulasi oleh aspek-aspek yang berada di lingkungannya. Montessori telah menandai bahwa anak-anak tumbuh dan berkembang melalui sejumlah tahapan berupa ketertarikan dan keingintahuan terhadap sesuatu yang disebut sebagai “periode sensitif”, dimana mereka menjadi bangkit minatnya terhadap aspek-aspek tertentu dan lingkungannya. Tempat studi kasus yang dipilih adalah TK Telkom, TK ini di pilih karena berlokasi di Jawa Barat yang merupakan daerah berasalnya barong sekeloa namun cukup jauh dari daerah Sekeloa, hal ini bertujuan untuk mengenalkan budaya lokal Sekeloa ke daerah yang terdekat namun masih belum familiar dengan budaya lokal tersebut sehingga memperluas jangkauan kesenian

barang sekeloa untuk diketahui masyarakat Bandung, selain itu data yang diperoleh penulis dari survey kuesioner yang di isi oleh orang tua murid di TK Telkom juga menunjukkan bahwa 100% responden belum mengetahui ulin barang sekeloa sebelumnya dan sebagian besar responden berpendapat bahwa pengenalan ulin barang sekeloa sebagai bagian dari seni budaya sunda cukup penting untuk dikenalkan pada anak-anak, maka TK Telkom dapat menjadi target yang cocok untuk penelitian ini. Jenis produk yang di pilih adalah *action figure*, mainan ini akan berbentuk 2 orang pemain barang lengkap dengan kepala atau kostum barang sekeloa yang dapat di pasangkan sehingga terlihat seperti kesenian ulin barang sekeloa yang sedang dimainkan oleh 2 orang. Dikutip dari Pratama (2022). Menurut Stan Weston (penemu istilah *action figure*, seorang manager pemasaran di Perusahaan mainan Hasbro) Kata *action figure* berasal dari *figure* yang berarti sebuah citra *figure* seperti manusia, karakter dan kata *action* memiliki arti dibuat beraksi atau di posekan menjadi sedang melakukan sebuah aksi. Dan dalam perkembangan *action figure* sendiri menurut Max Watanabe, seorang ahli pembuat *action figure* terkenal di jepang, *action figure* adalah sebuah *sculpture/miniature/replica* dari sebuah benda atau karakter, baik yang menggunakan artikulasi atau tidak, dan dibuat dengan tingkat detail yang tinggi. *Action figure* dipilih karena, mainan ini dapat menampilkan wujud kesenian barang sekeloa sekaligus melatih motorik halus anak usia dini, artikulasi gerak yang ada pada mainan ini memungkinkan mainan ini untuk dimainkan dengan cara di posekan, anak anak juga dapat mengasah kreatifitas mereka dan berimajinasi tentang bagaimana mainan ini diposekan atau bagaimana kesenian ini dimainkan. Perancangan produk ini diharapkan dapat memperkenalkan anak TK Telkom kepada kesenian barang sekeloa dan menjadi solusi untuk perluasan jangkauan kesenian barang sekeloa agar kesenian ini lebih dikenal masyarakat luas khususnya masyarakat Bandung, juga membuka potensi ekonomi kreatif dengan memanfaatkan budaya lokal, produk hasil penelitian ini dapat dikembangkan menjadi produk *merchandise* untuk kelompok seni Raksa Panghegar sehingga dapat memberikan manfaat kepada mereka, dan juga memberikan manfaat kepada masyarakat di sekitar Sekeloa, yang mana produk ini juga berpotensi memberikan

inspirasi tentang bagaimana suatu kesenian tradisional dapat dikembangkan menjadi produk mainan modern, generasi muda disekitar yang menyukai membuat mainan barong dapat mengambil referensi dari penelitian ini jika mereka ingin mengembangkan hobi dan kemampuan mereka untuk membuat mainan barong sekelo dengan nuansa yang lebih modern, sehingga membuka potensi ekonomi kreatif baru bagi masyarakat Sekeloa.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan oleh penulis, maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ulin barong sekelo kurang populer dikalangan masyarakat luas.
2. Upaya pengenalan ulin barong sekelo melalui produk yang sudah ada masih terbatas dan kurang menjangkau masyarakat diluar lingkup daerah setempat.
3. Belum tersedianya media pengenalan ulin barong sekelo kepada anak usia prasekolah.

## **1.3. Rumusan Masalah (*Problem Statement*)**

Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup kurang terkenalnya ulin barong sekelo oleh masyarakat luas, dan upaya pengenalan barong sekelo melalui produk yang sudah ada masih terbatas dan kurang menjangkau masyarakat diluar lingkup daerah setempat dan belum tersedianya media pengenalan ulin barong sekelo untuk usia prasekolah.

## **1.4. Pertanyaan Penelitian (*Research Question/s*)**

Berdasarkan uraian latar belakang yang ada, maka pertanyaan penelitian ini adalah, “Bagaimana merancang mainan *Action Figure* bertema ulin barong sekelo sebagai media pengenalan kesenian ulin barong sekelo yang menarik dan relevan untuk anak-anak usia prasekolah ?”

### **1.5. Tujuan Penelitian (*Research Objectives*)**

Berdasarkan uraian yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan perancangan mainan *Action Figure* sebagai media pengenalan kesenian ulin barong sekeloa yang menarik dan relevan untuk anak-anak di TK Telkom.

### **1.6. Batasan Masalah (*Delimitation/s*)**

Berdasarkan uraian yang ada, maka batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk *figure* berbentuk 2 orang yang sedang memainkan kesenian ulin barong sekeloa, dengan tujuan sebagai media pengenalan yang menarik untuk mengenalkan ulin barong sekeloa kepada anak usia prasekolah.
2. Pengguna utama dari produk ini adalah anak-anak di TK Telkom (usia 4–6 tahun).
3. Dalam jangka pendek dapat diimplementasikan di TK Telkom sebagai media pembelajaran, dalam jangka panjang produk ini memiliki potensi replikasi ke TK lain atau dipasarkan sebagai produk edukatif atau *merchandise* kelompok seni Raksa Panghegar.
4. Produk ini digunakan di kelas saat kegiatan TK berlangsung.
5. Produk ini dirancang untuk mempopulerkan kesenian ulin barong sekeloa khususnya pada anak-anak usia prasekolah (4-6 tahun), manfaat dari produk ini adalah dapat mengenalkan ulin barong sekeloa kepada anak-anak, melatih motorik, kreatifitas dan imajinasi anak usia prasekolah, serta membuka potensi ekonomi kreatif bagi kelompok seni Raksa Panghegar dan masyarakat disekitar mereka.
6. Produk *figure* ini dirancang dengan pendekatan *SCAMPER*. Produk dirancang berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara, kuesioner, observasi dan dokumentasi pada penelitian ini, agar menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan.

### **1.7. Ruang Lingkup Penelitian (*Scope*)**

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditentukan bahwa ruang lingkup penelitian ini terfokus pada perancangan produk untuk pengenalan kesenian ulin barong sekeloa kepada anak usia prasekolah di TK Telkom, perancangan ini akan menggunakan metode perancangan *scamper* guna menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan, diharapkan produk ini berhasil mengenalkan barong sekeloa kepada anak-anak TK Telkom.

### **1.8. Keterbatasan Penelitian/Perancangan (*Limitation*)**

Dalam pelaksanaan proyek penelitian/perancangan ini, beberapa kendala dan keterbatasan yang dihadapi adalah sebagai berikut:

1. Subjek Penelitian yang Terbatas

Observasi dan studi kasus hanya dilakukan pada anak-anak di TK Telkom, yang mungkin tidak merepresentasikan anak-anak usia prasekolah lain dengan konteks sosial dan ekonomi berbeda.

2. Waktu Penelitian yang Terbatas

Waktu yang tersedia untuk merancang dan menguji desain *action figure* cukup singkat sehingga membatasi pilihan teknik produksi dan eksplorasi material dan pengujian produk hanya dapat dilakukan dalam skala terbatas tanpa mencakup variasi pengguna yang lebih luas dan tanpa pengujian produk dalam jangka panjang.

3. Anggaran Penelitian yang Terbatas

Keterbatasan anggaran menjadi kendala dalam eksplorasi material dan teknologi yang lebih inovatif, sehingga perancangan *action figure* hanya menggunakan bahan yang lebih umum dan terjangkau.

4. Lingkup Fokus yang Spesifik

Penelitian hanya berfokus pada desain *action figure* sebagai media pengenalan kesenian ulin barong sekeloa kepada anak-anak usia prasekolah di TK Telkom.

5. Pengujian dalam Kondisi Terbatas

Uji coba produk dilakukan dalam simulasi penggunaan, namun pengujian ini belum melibatkan penggunaan dalam jangka panjang.

#### 6. Teknik Produksi yang Terbatas

Dalam proses realisasi prototipe, terdapat keterbatasan dalam alat dan fasilitas produksi yang tersedia, sehingga pemilihan teknik produksi hanya terbatas dengan teknik *3d printing*.

Keterbatasan penelitian yang sudah dijabarkan oleh penulis, diharapkan dapat memberikan gambaran pada pembaca bahwa proyek penelitian dilakukan dalam kondisi tertentu, sehingga hasil akhir yang disajikan dapat dipahami dalam konteks keterbatasan tersebut. Untuk penelitian lanjutan, beberapa kendala ini dapat dijadikan fokus pengembangan untuk mencapai hasil yang lebih sempurna.

### 1.9. Manfaat Penelitian

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

#### 1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Sebagai referensi terkait dengan topik penelitian, memberikan contoh penerapan *SCAMPER* dalam merancang media pengenalan kesenian ulin barong sekeloa. Sebagai referensi pengembangan teori lintas bidang, dalam penelitian ini mengintegrasikan prinsip desain produk, psikologi anak, dan studi kesenian ulin barong sekeloa untuk menciptakan solusi edukatif yang relevan.

#### 2. Bagi Masyarakat

Menghadirkan media pengenalan ulin barong sekeloa untuk anak prasekolah yang menarik dan menghibur, membuka potensi ekonomi kreatif bagi Raksa Panghegar dan masyarakat disekitarnya.

#### 3. Bagi Industri

Sebagai Referensi produk mainan modern action *figure* yang mengangkat kesenian lokal, dan sebagai referensi dalam membuat produk mainan untuk anak usia prasekolah dengan melibatkan prinsip desain produk dan studi perkembangan anak usia prasekolah.

## **1.10. Sistematika Penulisan**

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Penulis menjelaskan mengenai latar belakang penelitian perancangan *action figure* sebagai media pengenalan kesenian ulin barong sekeloa, mengidentifikasi masalah yang ada dalam fenomena yang terjadi, merumuskan masalah, lalu membahas tentang pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, batasan masalah, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **2. BAB II KAJIAN**

Penulis membahas tentang kajian teoretis yang mendukung perancangan seperti kajian ulin barong sekeloa, *action figure* dan teori anak usia prasekolah, lalu kajian tentang data empirik mengenai Raksa Panghegar dan ketertarikan masyarakat terhadap ulin barong sekeloa, serta ringkasan dari data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

### **3. BAB III METODE**

Berisi tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, penelitian menggunakan data yang di peroleh melalui wawancara, kuesioner, observasi dan dokumentasi yang dilakukan di Raksa Panghegar dan TK Telkom, dengan pendekatan ilmiah secara kualitatif dan kuantitatif.

### **4. BAB IV PEMBAHASAN**

Berisi analisis serta pembahasan terkait hasil pengolahan data. Dalam bab ini penulis menjelaskan bagaimana proses menganalisis data yang diperoleh. Hasil dari pembahasan ini digunakan sebagai dasar perancangan *action figure* sebagai media pengenalan ulin barong sekeloa.

### **5. BAB V KESIMPULAN**

Berisi kesimpulan yang di dasarkan oleh hasil yang telah didapatkan dan di dipaparkan, peneliti juga menjelaskan keterbatasan dari penelitian ini sehingga dapat menjadi saran untuk dikembangkan di penelitian selanjutnya.

### **6. DAFTAR PUSTAKA**

Berisi berbagai sumber referensi sebagai dasar validasi terhadap informasi dalam laporan penulisan.