

# PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ACTION FIGURE “SAKIRO” DENGAN UNSUR BUDAYA WAYANG SASAK LOMBOK

Lalu Ghalih Asanka Mulawarman<sup>1</sup>, Diani Apsari<sup>2</sup> dan Taufiq Wahab<sup>3</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu –  
Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

lalughalih@student.telkomuniversity.ac.id.dianiapsari@telkomuniversity.ac.id. [niyadivacantik@telkomuniversity.ac.id](mailto:niyadivacantik@telkomuniversity.ac.id)

## Abstrak

Fenomena meningkatnya minat masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap action figure sebagai barang koleksi menghadirkan peluang besar dalam industri kreatif lokal. Namun, di sisi lain, eksistensi kesenian tradisional seperti Wayang Sasak mengalami penurunan akibat minimnya inovasi visual yang relevan dengan selera pasar modern. Permasalahan ini menjadi dasar dalam perancangan karakter action figure bernama *Sakiro*, yang terinspirasi dari elemen-elemen visual yang ada pada Wayang Sasak Lombok. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dan metode pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi media sosial, Kuesioner dan wawancara dengan pelaku seni dan kolektor mainan. Analisis dilakukan menggunakan pendekatan SWOT dan analisis matriks untuk membandingkan karakter lokal maupun global. Hasil perancangan berupa karakter *Sakiro* yang divisualisasikan dalam bentuk 2D dan dikembangkan menjadi action figure 3D serta media pendukung seperti poster, *artbook*, kartu karakter hingga *merchandise*. Melalui pendekatan ini, perancangan diharapkan dapat menjadi media pelestarian budaya Wayang Sasak sekaligus menjawab tren pasar kreatif yang tengah berkembang.

**Kata kunci :** Wayang Sasak, *Action Figure*, 3D, Desain Karakter

## Abstract:

The growing interest of the public, especially the younger generation, in action figures as collectibles presents a huge opportunity for the local creative industry. However, on the other hand, the existence of traditional arts such as Wayang Sasak is declining due to a lack of visual innovation that is relevant to modern market tastes. This issue forms the basis for the design of an action figure character named *Sakiro*, which is inspired by visual elements found in Wayang Sasak Lombok. The research method used is qualitative, and data collection was conducted through literature review, social media observation, questionnaires, and interviews with artists and toy collectors. Analysis was performed using the SWOT approach and matrix analysis to compare local and global characters. The design outcome is the *Sakiro* character, visualized in 2D form and developed into a 3D action figure, along with supporting media such as posters, artbooks, character cards, and merchandise. Through this approach, the design aims to serve as a medium for preserving Sasak Wayang culture while addressing the evolving trends in the creative market.

**Keywords:** Wayang Sasak, Action Figure, 3D, Character Design

## PENDAHULUAN

Saat ini terjadi peningkatan peminat terhadap *action figure* yang telah berevolusi menjadi objek koleksi yang memiliki nilai estetika, emosional, dan ekonomi, khususnya di kalangan remaja akhir. Banyak remaja yang membeli *action figure* dengan konsep *blind box* karena merasa penasaran dengan apa yang akan didapatkan di dalam *box*. Selain itu adapun orang yang membeli karena desainnya yang unik, keterkaitan emosional dengan karakter tertentu seperti tokoh anime, film, atau budaya pop, hingga keinginan untuk membangun

koleksi pribadi sebagai bagian dari gaya hidup. Di Indonesia, popularitas action figure dan model kit sebagai hobi terus berkembang pesat setiap tahunnya (Kurniawan & Dinata, 2024).

Dengan adanya fenomena tersebut merupakan hal yang dapat meningkatkan minat terhadap budaya lokal. Karena seiring berjalannya waktu budaya lokal semakin tertinggal, oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan budaya lokal dengan *action figure* 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).

"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).

## **METODE PENELITIAN**

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.

## **HASIL DAN DISKUSI**

Sakiro merupakan *action figure* yang merepresentasikan sifat-sifat Wayang Sasak Lombok. Nama Sakiro itu adalah singkatan dari Sasak Hiro yang maknanya adalah pahlawan dari Wayang Sasak Lombok dengan bentuk kreatif dan khas yang berfungsi sebagai identitas karakter baru, yang terinspirasi dari elemen budaya lokal namun dikemas dalam gaya visual dan media yang lebih relevan dengan selera generasi muda. Secara visual, Sakiro akan memadukan unsur tradisional seperti bentuk khas wayang, motif, dan warna-warna yang biasa digunakan pada Wayang Sasak dengan gaya ilustrasi modern seperti chibi style sesuai preferensi visual anak muda saat ini. Desainnya akan dibuat dalam format 3D baik untuk

keperluan prototype fisik maupun promosi media lain, dan juga akan didukung dengan media visual seperti poster karakter, merchandise.

Dengan demikian, jika pembeli memiliki ketertarikan untuk membeli dan mengoleksi Sakiro dapat melestarikan kebudayaan lokal. Berikut merupakan hasil perancangan Sakiro yang telah dilakukan:

#### 1. Sketsa Kasar

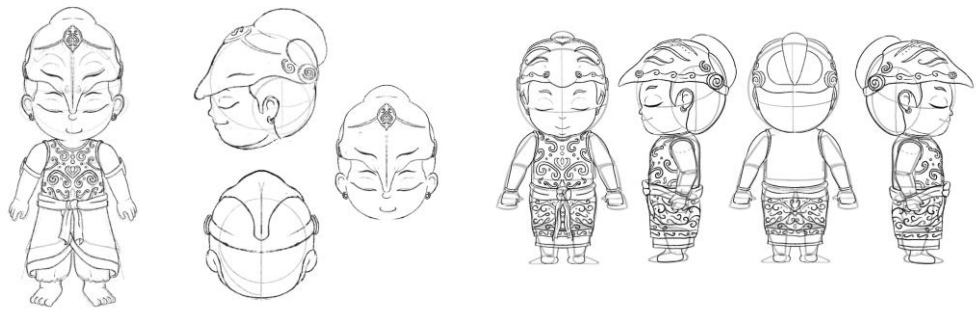
Sebagai bagian dari proses pengembangan karakter "Sakiro", tahap awal yang dilakukan adalah perancangan sketsa dari 4 karakter "Sakiro". Sketsa ini berperan penting sebagai fondasi visual yang menggambarkan bentuk, ekspresi, serta elemen budaya yang ingin disampaikan sebelum masuk ke tahap digital modeling. Berikut adalah hasil rancangan berupa sketsa kasar dari ketiga karakter yang telah dibuat.



Gambar 1 Sketsa Kasar Karakter 1 (Saka)  
Sumber: Mulawarman, 2025



Gambar 2 Sketsa Kasar Karakter 2 (Tarka)  
Sumber: Mulawarman, 2025



Gambar 3 Sketsa Kasar Karakter 3 (Arka)  
Sumber: Mulawarman, 2025



Gambar 4 Sketsa Kasar Karakter 4 (Princes Kal) (Princes Kal)  
Sumber: Mulawarman, 2025

## 2. Sketsa Akhir



Gambar 5 Sketsa Akhir Karakter 1 (Saka)  
Sumber: Mulawarman, 2025



Gambar 6 Sketsa Akhir Karakter 2 (Tarka)  
Sumber: Mulawarman, 2025



Gambar 7 Sketsa Akhir Karakter 3 (Arka)  
Sumber: Mulawarman, 2025



Gambar 8 Sketsa Akhir Karakter 4 (Princes Kal)  
Sumber: Mulawarman, 2025

3. 3D



Gambar 9 3D Karakter 1 (Saka)  
Sumber: Mulawarman, 2025



Gambar 10 3D Karakter 2 (Tarka)  
Sumber: Mulawarman, 2025



Gambar 11 3D Karakter 3 (Arka)  
Sumber: Mulawarman, 2025



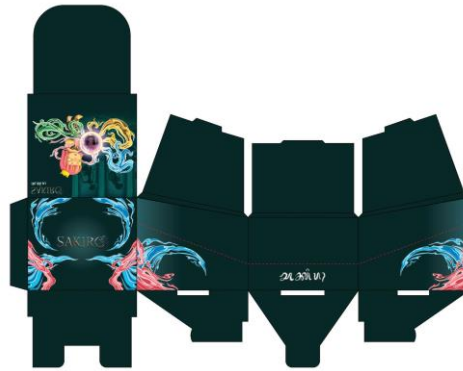
Gambar 12 3D Karakter 4 (Princes Kal)  
Sumber: Mulawarman, 2025

#### 4. Media Pendukung

Media pendukung digunakan untuk menambah dan menyempurnakan media utama *action figure* seperti *packaging single blind box* dan *whole set box*.



Gambar 13 blind box  
Sumber: Mulawarman, 2025



Gambar 14 whole box  
Sumber: Mulawarman, 2025

## KESIMPULAN

Kesimpulannya, perancangan karakter “Sakiro” berhasil dilakukan melalui beberapa proses tahapan yang panjang, dimulai dari pencarian data dari berbagai sumber mengenai desain seperti apa yang relevan dan diinginkan oleh target audiens, membuat konsep visual yang dilanjutkan dengan proses pembuatan dan eksplorasi sketsa dari masing-masing karakter, membuat 3d modeling dari setiap karakter, membuat *prototype action figure* dengan 3d printing, memperhalus bentuk, memberi warna, hingga membuat media-media yang dapat mendukung desain karakter ini seperti poster, *art book*, *packaging*, *merchandise*, dan lain sebagainya. Desain karakter ini menggabungkan unsur budaya lokal Sasak dengan gaya yang modern dan menarik untuk anak muda. Hasil akhirnya adalah karakter yang lucu, penuh warna, dan punya bentuk yang jelas, sehingga bisa digunakan untuk berbagai keperluan seperti mainan, media promosi, atau pajangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adil, A., Liana, Y., Mayasari, R., Lamonge, A. S., Ristiyana, R., Saputri, F. R., ... & Wijoyo, E. B. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori dan Praktik. *Jakarta: Get Press indonesia*.
- Adiwena, B., Noviadji, B. R., & Santoso, D. A. (2021). Perancangan Media Informasi Berbasis Video Tentang Koleksi Action Figure. *Artika*, 5(2), 141-155. <https://doi.org/10.34148/artika.v5i2.441>
- Kurniawan, S. R., & Dinata, Y. M. (2019). Rancang Bangun Website Marketplace Untuk Transaksi Figure dan Model Kit Bekas Menggunakan Framework CodeIgniter. *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 5(1), 32-41.
- The 17 Goals. (n.d). United Nation. <https://sdgs.un.org/goals>