

**PERANCANGAN PERMAINAN TEATER BONEKA TANGAN
KARAKTER WAYANG PANDAWA SEBAGAI MEDIA EDUKASI
BUDAYA UNTUK SISWA REMAJA AUTIS KELAS FASE C, D,
DAN E DI SLB BINA ANGGITA**



**PROGRAM STUDI S1 DESAIN PRODUK
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
TAHUN 2025**

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN PERMAINAN TEATER BONEKA TANGAN KARAKTER WAYANG PANDAWA SEBAGAI MEDIA EDUKASI BUDAYA UNTUK SISWA REMAJA AUTIS KELAS FASE C, D, DAN E DI SLB BINA ANGGITA



Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Desain Produk
2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PERANCANGAN PERMAINAN TEATER BONEKA TANGAN KARAKTER WAYANG PANDAWA SEBAGAI MEDIA EDUKASI BUDAYA UNTUK SISWA REMAJA AUTIS KELAS FASE C, D, DAN E DI SLB BINA ANGGITA diajukan oleh Amanda Citagami 2110214027, Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90231), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 22 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn

NIP. 196505221992031003

NIDN. 0022056503

Pembimbing II/ Anggota



Silvy H. A. Candradewi, S.Ds., M.Ds

NIP. 199408242022032024

NIDN. 0024089405

Cognate/ Anggota



Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn

196409211994031001

NIDN. 00210096402

Koordinator Program Studi Desain Produk



Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn

196409211994031001

NIDN. 00210096402

Mengetahui

**Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T

NIP. 197010191999031001

NIDN. 0019107005

Ketua Jurusan Desain



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn

NIP. 197301292005011001

NIDN. 00290173

KATA PENGANTAR

ميجرلا نمحرلا الله مسب

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah senantiasa memberikan segala berkah, Rahmat, dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan Desain Produk berjudul **PERANCANGAN PERMAINAN TEATER BONEKA TANGAN KARAKTER WAYANG PANDAWA SEBAGAI MEDIA EDUKASI BUDAYA UNTUK SISWA REMAJA AUTIS KELAS FASE C, D, DAN E DI SLB BINA ANGGITA** dengan baik. Perancangan ini tentu masih jauh dari kata sempurna serta masih memiliki beberapa kekurangan dikarenakan keterbatasan dari penulis. Nmun, harapannya hasil proses perancangan ini mampu memberikan manfaat serta informasi baru dalam dunia Pendidikan, terutama dalam bidang pendidikan Desain Produk. Tentunya dalam proses pengerjaan tugas akhir ini, ada banyak sekali pihak-pihak yang terlibat dalam memberikan dukungan, baik dengan bantuan secara bimbingan, materi, maupun inspirasi yang telah mendukung penulis sejak awal pengerjaan hingga selesainya Tugas Akhir ini. Dengan segala hormat, penulis mengucapkan Terima Kasih yang sebesar besarnya atas dukungan yang telah diberikan kepada;

1. Allah SWT atas segala berkah Rahmat dan hidayah-Nya, telah memberikan kesabaran dan kekuatan sehingga penulis mampu menyelesaikan perancangan Tugas Akhir dengan penuh baik.
2. Kepada Orang Tua yang sangat saya sayangi dan hormati, Ibu Agustina Rohma, Bapak Prasadha Yuniarto, yang senantiasa memberikan semangat, dukungan dan doa-doa sepanjang sepanjang waktu untuk kesuksesan dan kelancaran dalam mengerjakan Tugas Akhir, bahkan memberikan bantuan dalam mengerjakan proses produksi, tak lupa juga kasih sayang yang telah

3. diberikan kepada penulis agar penulis tetap bersemangat dalam menjalani masa depan yang akan datang. Serta tak lupa adikku yang saya sayangi Bima Prana, terima kasih sudah selalu memberikan semangat dan dukungan selama ini.
4. Kepada Tante dan Om saya yang tersayang, Ibu Diah dan Bapak Deddy yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan, baik secara materi maupun doa-doa yang terus mendorong penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Kepada Nenek yang saya sayangi yang telah memberikan dukungan, kasih sayang, dan merawat saya selama saya berkuliah.
6. Kepada keluarga besar saya di Yogyakarta, om dan tante, dan sepupu yang sudah memberikan dukungan baik secara finansial maupun doa.
7. Kepada Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
8. Kepada Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
9. Kepada Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
10. Kepada Bapak Endro Tri Susanto S.Sn., M.Sn, Selaku Ketua Program Studi Desain Produk Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Kepada Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis dengan memberikan banyak masukan, dan arahan selama proses penyusunan Tugas Akhir berlangsung.
12. Kepada Sylvia B. A, Candradewi, S.Ds., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan, arahan, serta bimbingan selama proses penyusunan Tugas Akhir berlangsung. Terima kasih sudah memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
13. Kepada pihak SLB Bina Anggita Yogyakarta, baik dari tenaga pengajar dan juga peserta didik autis yang sudah bersedia untuk diwawancarai dan berpartisipasi dalam uji coba perancangan Tugas Akhir ini.

14. Kepada pihak Komunitas Rumah Dongeng Mentari yang sudah bersedia memberikan informasi pada kegiatan wawancara.
15. Kepada pihak Komunitas Wayang Merdeka yang sudah memberikan informasi selama kegiatan wawancara Tugas Akhir ini.
16. Sahabat seperjuanganku selama perkuliahan; Khairunnisa Fitri, Fadia Fitri, dan Anindya Putri, yang selama ini telah saling menolong, mendukung dan senantiasa memberikan semangat. Terimakasih sudah menjadi tempat bersandar dan selalu memberikan *emotional support* yang tak terhitung jumlahnya.
17. Teman dekatku Arif Ridwan, yang selalu memberikan dukungan positif, menyemangati tiada henti dan menjadi tempat bersandar dikala lelah dan sedih. Terimakasih telah memberikan dukungan dan juga bantuan saat proses pengerjaan Tugas Akhir berlangsung.
18. Kepada sahabat-sahabat ku; Nenis, Aliya, Rara, Mei, dan Victoria. Terima kasih atas segala semangat yang telah kalian berikan.
19. Kepada diriku sendiri, Amanda Citagami. Anak pertama dari sebuah keluarga kecil berasal dari kota kecil di kaki Gunung Lawu yang sudah berjuang sejauh ini, melewati berbagai cobaan, tantangan, dan rintangan. Meskipun beban ekspektasi keluarga sangatlah berat berada di pundakmu, namun dirimu masih terus teguh dan kuat menghadapi segala hal yang telah terjadi, terus menerus tetap bangkit dan bertekad untuk bergerak maju. Melalui banyak stress, kecemasan, dan juga burn out tapi dirimu berhasil mencapai titik sejauh ini. Ini adalah bukti proses mu belajar dan bertumbuh menjadi sosok yang lebih baik dari dirimu yang lalu, tugas akhir ini tidak akan berhasil tanpa adanya kerja keras dari dirimu, meskipun perancangan ini masih jauh dari sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Tuhan Yang Maha Esa. Terima kasih untuk semua yang telah kau berikan semaksimal mungkin.

ABSTRAK

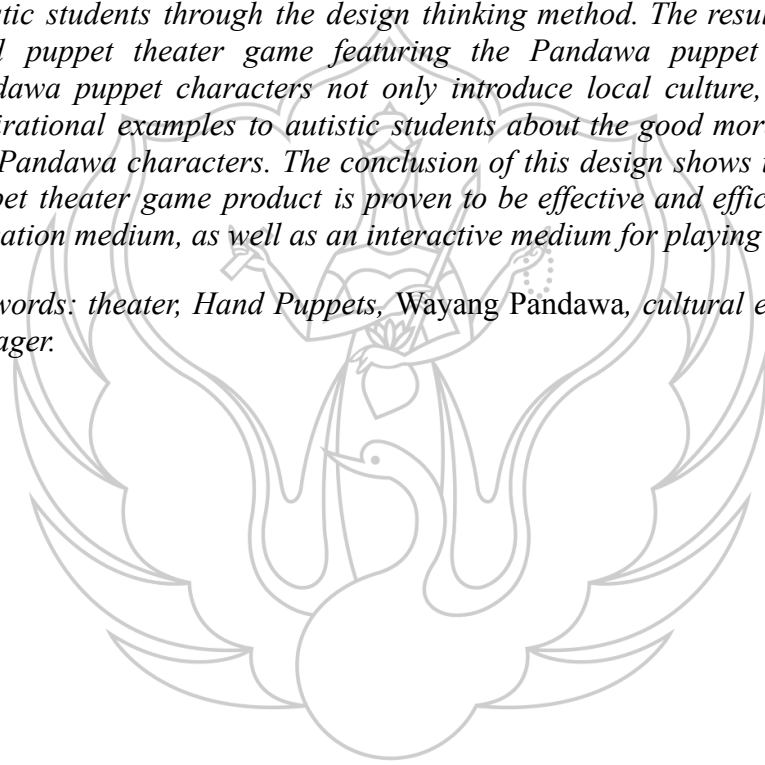
Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak ragam budaya lokal, namun tidak semua generasi muda mengetahui tentang budaya lokal yang ada disekitar mereka. Dalam bidang pendidikan pengenalan budaya pada peserta didik merupakan salah satu capaian pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan Budaya Riset dan Teknologi Indonesia. Capaian pembelajaran ini tidak hanya berlaku pada peserta didik umum, namun juga kepada peserta didik penyandang autisme dengan keterbelakangan intelektual. Dalam penyampaian edukasi budaya kepada peserta didik autis, diperlukan adanya media edukasi yang menarik dan interaktif, yang dapat menunjang antusiasme dari peserta didik dalam mempelajari dan mengenal budaya Indonesia. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan media edukasi budaya lokal yang sesuai dengan aspek capaian belajar peserta didik autis melalui metode perancangan *design thinking*. Solusi yang dihasilkan merupakan sebuah perancangan permainan teater boneka tangan dengan karakter wayang Pandawa. Karakter wayang Pandawa tidak hanya memperkenalkan budaya lokal, namun juga memberikan contoh yang inspiratif kepada peserta didik autis, tentang moral baik tiap karakter Pandawa Lima. Kesimpulan dari perancangan ini menunjukkan bahwa produk permainan teater boneka tangan wayang Pandawa terbukti efektif dan efisien sebagai media edukasi budaya, sekaligus menjadi media bermain dan belajar yang interaktif.

Kata kunci : teater, Boneka Tangan, Wayang Pandawa, edukasi budaya, remaja autis.

ABSTRACT

Indonesia is a country with a wide variety of local cultures, but unfortunately not all young people are aware of the local cultures around them. In the educational aspect, introducing culture to students is one of the learning outcomes in line with the curriculum issued by the Indonesian Ministry of Education, Culture, Research, and Technology. This learning outcome applies not only to general students but also to students with autism and intellectual disabilities. In delivering cultural education to autistic students, an interesting and interactive educational media are needed to support student's enthusiasm in learning and understanding Indonesian culture. This design project aims to create educational media based on local culture that are in line with the learning outcomes of autistic students through the design thinking method. The resulting solution is a hand puppet theater game featuring the Pandawa puppet characters. The Pandawa puppet characters not only introduce local culture, but also provide inspirational examples to autistic students about the good morals of each of the five Pandawa characters. The conclusion of this design shows that the Pandawa puppet theater game product is proven to be effective and efficient as a cultural education medium, as well as an interactive medium for playing and learning.

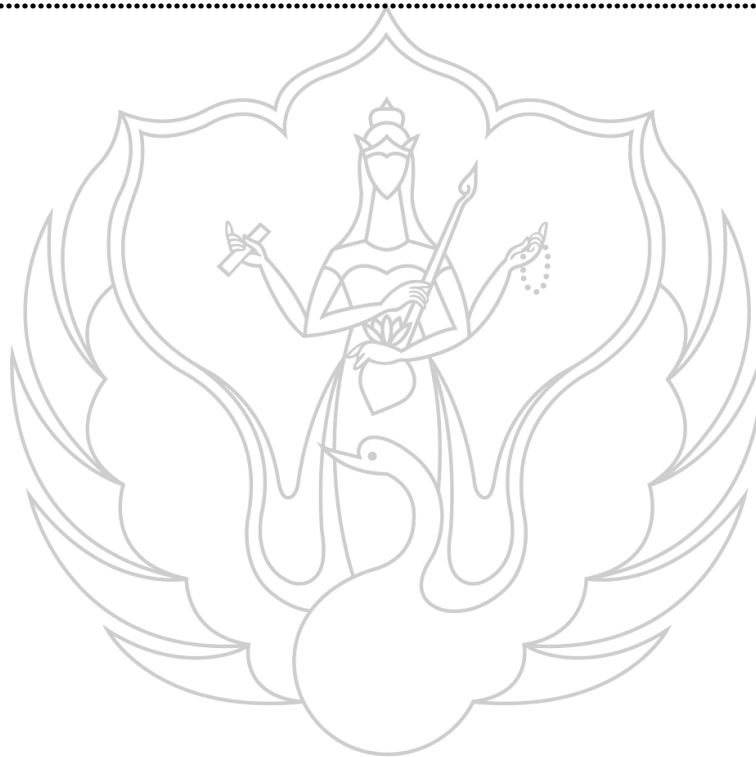
Keywords: theater, Hand Puppets, Wayang Pandawa, cultural education, autistic teenager.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	2
KATA PENGANTAR.....	2
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	5
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	6
ABSTRAK.....	7
ABSTRACT.....	8
DAFTAR ISI.....	1
DAFTAR GAMBAR.....	3
DAFTAR TABEL.....	5
DAFTAR LAMPIRAN.....	6
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan dan Manfaat.....	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PERANCANGAN.....	5
A. Tinjauan Produk.....	5
B. Tinjauan Produk.....	6
C. Landasan Teori.....	16
BAB III.....	38
METODE PERANCANGAN.....	38
A. Metode Perancangan.....	38
B. Tahapan Perancangan.....	41
C. Metode Pengumpulan Data.....	42
D. Analisa Data.....	64
BAB IV.....	76
PROSES KREATIF.....	76
A. Design Problem Statement.....	76
B. Brief design.....	76
C. Image Board.....	80
D. Kajian Material dan Gaya.....	83
E. Desain Terpilih.....	110
F. Gambar Kerja.....	112

G. Reka Visual.....	121
H. Proses Prototyping.....	122
I. Branding.....	126
J. Biaya Produksi.....	131
K. Pengujian Prototype.....	134
BAB V.....	139
PENUTUP.....	139
A. Kesimpulan.....	139
B. Saran Perancangan.....	139
DAFTAR PUSTAKA.....	141
LAMPIRAN.....	145



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Civaner 6 Pieces Hand Puppet Set.....	6
Gambar 2.2 Hand2mind Feelings Family Hand Puppets.....	7
Gambar 2.3 Peraga edukatif wayang Pandawa.....	8
Gambar 2.4 Teater box Melissa & Doug.....	9
Gambar 2.5 Wayang Yudhistira.....	30
Gambar 2.6 Wayang Bima.....	31
Gambar 2.7 Wayang Arjuna.....	32
Gambar 2.8 Wayang Nakula.....	33
Gambar 2.9 Wayang Sadewa.....	34
Gambar 2.10 Wayang Golek Pandawa.....	35
Gambar 2.11 Antropometri.....	36
Gambar 2.12 Ergonomi.....	37
Gambar 3.1 Design Thinking.....	38
Gambar 3.2 Tahapan perancangan.....	41
Gambar 4.1 Image Board.....	80
Gambar 4.2 Moodboard.....	81
Gambar 4.3 Usage Board.....	82
Gambar 4.4 Material Board.....	83
Gambar 4.10 Sketsa Desain Alternatif 1 Boneka Tangan Yudhistira.....	94
Gambar 4.11 Sketsa Desain Alternatif 1 Boneka Tangan Bima.....	95
Gambar 4.12 Sketsa Desain Alternatif 1 Boneka Tangan Arjuna.....	96
Gambar 4.13 Sketsa Desain Alternatif 1 Boneka Tangan Nakula.....	97
Gambar 4.14 Sketsa Desain Alternatif 1 Boneka Tangan Sadewa.....	98
Gambar 4.15 Sketsa Desain Alternatif 2 Boneka Tangan Pandawa.....	99
Gambar 4.16 Sketsa Desain Alternatif 3 Boneka Tangan Pandawa.....	100
Gambar 4.17 Sketsa Desain Alternatif 3 Boneka Tangan Yudhistira.....	100
Gambar 4.18 Sketsa Desain Alternatif 3 Boneka Tangan Bima.....	101
Gambar 4.19 Sketsa Desain Alternatif 3 Boneka Tangan Arjuna.....	102
Gambar 4.20 Sketsa Desain Alternatif 3 Boneka Tangan Nakula.....	103
Gambar 4.21 Sketsa Desain Alternatif 3 Boneka Tangan Sadewa.....	104
Gambar 4.22 Sketsa Desain Base Kotak Teater (1).....	105
Gambar 4.23 Sketsa Desain Base Kotak Teater (2).....	105
Gambar 4.24 Sketsa Desain Alternatif Kotak Teater 1.....	106

Gambar 4.25 Sketsa Desain Alternatif Kotak Teater 2.....	107
Gambar 4.26 Desain Aset Latar Belakang Gunungan.....	108
Gambar 4.27 Desain Aset Latar Belakang Gunungan.....	108
Gambar 4.28 Desain Naskah Teater Boneka Tangan Pandawa (1).....	109
Gambar 4.29 Desain Naskah Teater Boneka Tangan Pandawa (2).....	109
Gambar 4.30 Gambar Pola Tubuh Boneka Tangan.....	112
Gambar 4.31 Gambar Pola Irah-irahan Boneka Tangan.....	113
Gambar 4.32 Gambar Pola Baju Dan Mahkota Boneka Tangan Yudhistira.....	114
Gambar 4.33 Gambar Pola Baju, Mahkota Dan Anting Boneka Tangan Bima.....	115
Gambar 4.34 Gambar Pola Baju Dan Mahkota Boneka Tangan Bima.....	116
Gambar 4.35 Gambar Pola Baju, Mahkota Dan Kalung Boneka Tangan Nakula..	117
Gambar 4.36 Gambar Pola Baju, Mahkota Dan Kalung Boneka Tangan Sadewa..	118
Gambar 4.37 Gambar Teknik Kotak Teater.....	119
Gambar 4.38 Gambar Teknik Laser Cutting Dekorasi Kotak Teater.....	120
Gambar 4.39 Gambar Reka Visual Produk Teater Boneka Tangan.....	121
Gambar 4.40 Gambar Reka Visual Produk Teater Boneka Tangan.....	121
Gambar 4.41 Dokumentasi Pecah Pola Boneka Tangan.....	122
Gambar 4.42 Dokumentasi Proses Menjahit Boneka Tangan.....	123
Gambar 4.43 Dokumentasi Finishing Boneka Tangan.....	124
Gambar 4.44 Dokumentasi Pembuatan Kotak Teater.....	125
Gambar 4.45 Dokumentasi Laser Cutting Dekorasi Kotak Teater.....	125
Gambar 4.46 Dokumentasi Hasil Produksi Boneka Tangan.....	126
Gambar 4.47 Dokumentasi Hasil Produksi Kotak Teater.....	126
Gambar 4.48 Logo Brand Bonta Production.....	127
Gambar 4.49 Logo Nama Produk Virakatha.....	128
Gambar 4.50 Desain Kemasan Depan.....	128
Gambar 4.51 Desain Kemasan Belakang.....	129
Gambar 4.52 Desain Katalog (1).....	129

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perancangan Terdahulu.....	10
Tabel 2.2 Langkah-langkah atau strategi dalam menangani peserta didik autis....	20
Tabel 2.3 Capaian Pembelajaran peserta didik autis.....	21
Tabel 2.4 Capaian Pembelajaran Bahasa Jawa Kurikulum Merdeka.....	24
Tabel 3.1 Observasi SLB Autis Bina Anggita Yogyakarta.....	42
Tabel 3.2 Hasil wawancara guru SLB Autis Bina Anggita Yogyakarta.....	44
Tabel 3.5 Hasil wawancara Komunitas Rumah Dongeng Mentari Yogyakarta.....	54
Tabel 3.6 Hasil wawancara Komunitas Wayang Merdeka Yogyakarta.....	58
Tabel 3.7 Hasil Observasi SLB Autis Bina Anggita Yogyakarta.....	64
Tabel 3.8 Klasifikasi Sample Siswa SLB Autis Bina Anggita Yogyakarta.....	66
Tabel 3.9 Parameter Penggunaan Media Edukasi.....	67
Tabel 3.10 Parameter Metode Edukasi.....	68
Tabel 3.11 Parameter Edukasi Budaya Wayang.....	70
Tabel 3.12 Parameter Desain Media Edukasi Budaya Wayang.....	71
Tabel 3.13 Parameter Storytelling Wayang Pandawa.....	73
Tabel 4.1 Key Features.....	77
Tabel 4.2 Penilaian Matrix Desain Boneka Tangan.....	110
Tabel 4.3 Penilaian Matrix Desain Kotak Teater.....	111
Tabel 4.4 Harga Pokok Produksi.....	131
Tabel 4.5 Subjek Pengujian.....	134
Tabel 4.6 Penilaian uji coba produk.....	136
Tabel 4.7 Hasil penilaian uji coba produk.....	137

DAFTAR LAMPIRAN

2.1. Manfaat bagi Perancang.....	4
2.2. Manfaat bagi Institusi.....	4
2.3. Manfaat bagi Bidang Pendidikan.....	4
1.1. Civaner 6 Pieces Hand Puppet Set.....	6
1.2. Hand2mind Feelings Family Hand Puppets.....	7
1.3. Mainan Anak Edukatif Peraga Wayang Tokoh Pandawa Lima.....	8
1.4. Melissa & Doug Deluxe Puppet Theater.....	9
5.1. Standar Pendidikan.....	19
5.2. Capaian Pembelajaran.....	21
7.1. Boneka Tangan.....	28
7.2. Story Telling.....	28
8.1. Wayang Pandawa.....	29
8.1.1. Yudhistira.....	30
8.1.2. Bima.....	31
8.1.3. Arjuna.....	32
8.1.4. Nakula.....	33
8.1.5. Sadewa.....	34
1.1. Observasi.....	42
1.2. Wawancara.....	43
1.1.1. Wawancara Pengajar SLB Autis Bina Anggita.....	43
1.1.2. Wawancara Pendiri Komunitas Rumah Dongeng Mentari.....	54
1.1.3. Wawancara Pengurus Komunitas Wayang Merdeka.....	58
1.1. Kain Katun.....	84
1.2. Kain Flanel.....	84
1.3. Kain Satin.....	84
1.4. Kayu Jati Belanda.....	85
4.1. Desain Boneka Tangan.....	86
Lampiran 1. Lembar Konsep Perancangan.....	145
Lampiran 2. Lembar Konsultasi.....	148
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	152
Lampiran 5. Dokumentasi Testing.....	153
Lampiran 6. Biodata Desainer.....	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan globalisasi telah mencakup hampir seluruh aspek kehidupan manusia, globalisasi sendiri juga berdampak terhadap perubahan budaya. Seperti yang diketahui, globalisasi menjadi isu yang mendapat perhatian besar terutama pada abad ke-21 ini. Dalam proses globalisasi, batasan geografis suatu negara menjadi semakin luas dan tidak terbatas bahkan oleh ruang dan waktu, sehingga proses globalisasi dapat mengancam eksistensi budaya suatu bangsa karena budaya lain dapat dengan mudah masuk dalam suatu kehidupan bangsa. Salah satu dampak dari globalisasi terhadap negara Indonesia adalah adanya Perubahan Nilai dan Identitas. Dimana generasi muda, yang merupakan anak-anak usia dini hingga remaja terpengaruh oleh nilai-nilai global yang berbeda dari tradisi lokal yang mengarah pada pergeseran dalam identitas budaya.

Anak-anak usia dini yang tumbuh di era digital cenderung lebih mengenal dan menerima budaya asing dibandingkan budaya lokal. Anak usia dini pada generasi sekarang sudah mengenal perangkat seperti tablet, ponsel pintar, dan kecerdasan buatan sejak usia dini. Mereka cenderung tertarik pada hal-hal yang mereka minati, seperti tarian, band, dan lagu-lagu barat. Dengan cara ini, budaya lokal mulai menurun. Mereka bahkan mungkin tidak tertarik dengan budaya lokal, seperti tari atau lagu daerah, karena mereka menganggap budaya asing lebih menarik dibandingkan budaya lokal (Aisara & Widodo, 2020).

Paparan teknologi pada zaman modern ini mempercepat keterampilan multitasking dan akses informasi. Namun, dampaknya tidak hanya positif (Palfrey, J., & Gasser, 2018). Paparan teknologi yang berlebihan dapat mengganggu kemampuan berkonsentrasi dalam jangka waktu lama dan menghambat pengembangan keterampilan sosial tradisional. Konektivitas yang konstan ke perangkat digital meningkatkan kemampuan untuk menemukan informasi dengan cepat, namun juga dapat menciptakan tantangan dalam interaksi sosial tatap muka. Menyebabkan generasi muda lebih cenderung terisolasi secara sosial dan kurang

mengembangkan keterampilan interpersonal yang penting (Kardefelt & Winther, 2018). Anak-anak pada usia dini berada pada beberapa tahap perkembangan, yaitu: perkembangan agama dan moral, sosial emosional, perkembangan kognitif, perkembangan perkembangan fisik motorik, bahasa, dan perkembangan kreativitas. Perkembangan tersebut tidak hanya terjadi pada usia dini, tetapi akan terus berlanjut selama rentang kehidupan anak, tetapi stimulasi yang diberikan untuk mengoptimalkan perkembangan tersebut pada usia dini akan mempengaruhi perkembangan anak selama hidupnya. (Mulianah Khaironi, 2018).

Tahap perkembangan anak usia dini yang normal juga dialami oleh anak usia dini yang menyandang autisme, dimana penyandang autisme mengalami gangguan perkembangan otak yang mempengaruhi kemampuan penderitanya untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang lain (Noya & Ambarwati, 2020). Selain itu, autisme juga menyebabkan gangguan perilaku dan membatasi manfaat bagi penderitanya. Dalam beberapa kasus, ada anak yang tumbuh dengan kesulitan berkomunikasi atau bahkan tidak mau berkomunikasi karena sibuk dengan dunianya sendiri dan mengabaikan sekitarnya (Aminah & Aulia, 2021). Karena permasalahan yang dialami oleh anak penyandang autis sangat berat dan spesifik berkenaan gangguan komunikasi, bahasa, kognitif dan sosial emosi, maka peran utama yang menonjol adalah media sebagai alat untuk menarik dan mengarahkan perhatian anak. Media pembelajaran pada anak yang mengalami gangguan autis sama seperti media pembelajaran pada anak normal, yaitu media berbasis manusia, media cetak, media visual, media audiovisual, media berbasis benda nyata, dan media komputer. (Uilly, Marmawi & Fadillah, 2018).

Menurut buku panduan capaian pembelajaran peserta didik autis dengan keterbelakangan intelektual yang dikeluarkan oleh Kemendibudristek Indonesia pada tahun 2022, dijelaskan bahwa terdapat target capaian pada tiap kelas fase peserta didik autis. Edukasi tentang budaya juga tercantum dalam capaian pembelajaran peserta didik autis, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Jawa. Kisah pewayangan merupakan salah satu materi pembelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik autis, dalam memenuhi capaian pembelajaran terutama bagi peserta didik autis yang berada di kelas fase C, D dan E yang biasanya diisi oleh peserta didik autis dengan rentan umur 12-18 tahun yang merupakan remaja.

Perancangan teater boneka tangan wayang Pandawa sebagai media edukasi bertujuan tidak hanya untuk menarik minat dan perhatian remaja autis, namun juga sebagai sarana penunjang capaian pembelajaran yang berfokus dalam melatih perkembangan pengetahuan budaya mereka, melalui pendekatan salah satu budaya yang ada di Indonesia, yaitu cerita wayang pandawa yang mengandung nilai moral dan nilai luhur sebagai manusia (Amalia & Khamim, 2023). Boneka tangan memiliki fungsi sebagai media pembelajaran visual yang dinikmati oleh panca indra sehingga dapat memperkuat ingatan anak dalam belajar karena media visual mempengaruhi pusat proses bicara dan bahasa di otak, sehingga efektif untuk membantu proses edukasi atau pembelajaran bagi remaja autis (Salim, R., Jesslin, J., & Rumalutur, N. A., 2022).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah :

1. Bagaimana rancangan produk teater boneka tangan yang berfungsi sebagai media edukasi budaya yang mampu menjadi sarana penunjang pembelajaran bagi tenaga pengajar untuk peserta didik remaja autis?

C. Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah supaya perancangan bisa lebih spesifik dan terarah :

1. Perancangan produk teater boneka tangan ini berfokus pada desain karakter wayang Pandawa sebagai pendekatan edukasi budaya.
2. Sasaran target akan dibatasi yaitu remaja autis dengan keterbelakangan intelektual yang berada di kelas fase C, D atau E di SLB Bina Anggita.
3. Menghasilkan produk teater boneka tangan yang dapat menarik perhatian dan dapat dipahami oleh remaja autis dalam mempelajari budaya dengan pendekatan mengenal wayang Pandawa.
4. Perancangan berfokus pada elemen-elemen teater boneka tangan, yaitu boneka tangan sebagai objek utama dan objek pendukung lain seperti kotak teater, aset dekorasi dan naskah cerita.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Perancangan ini bertujuan untuk merancang produk teater boneka tangan dengan desain karakter wayang Pandawa sebagai media edukasi budaya untuk remaja autis kelas fase C,D, dan E di SLB Bina Anggita.

2. Manfaat

2.1. Manfaat bagi Perancang

Perancang mendapatkan ilmu tentang wawasan kebudayaan serta wawasan remaja penyandang autisme. Perancang juga mempelajari adanya masalah tentang minimnya wawasan budaya wayang Pandawa pada generasi muda di Indonesia. Perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan perancang dalam meneliti dan memahami masalah minimnya wawasan budaya wayang Pandawa pada generasi muda, serta menemukan solusi yang tepat untuk menangani masalah tersebut.

2.2. Manfaat bagi Institusi

Institusi dapat menjadi sumber literatur yang memberikan wawasan baru bagi institusi manapun dan juga bagi individu lainnya yang ingin meneliti bidang yang sama.

2.3. Manfaat bagi Bidang Pendidikan

Perancangan teater boneka tangan wayang Pandawa sebagai media edukasi budaya, diharapkan dapat membantu tenaga pengajar dalam mendidik remaja penyandang autisme serta memenuhi capaian pembelajaran sesuai dengan kurikulum. Media boneka tangan dinilai dapat ditangkap oleh panca indra sehingga memperkuat ingatan anak dalam belajar. Dikarenakan media visual mempengaruhi pusat proses bicara dan bahasa di otak, sehingga efektif untuk membantu proses edukasi atau pembelajaran bagi remaja autis.