

ABSTRAK

Muhammad Nabil Dhiyaul Ahabab Nusya, 2024. **Perancangan Card Game Sebagai Media Informasi Kebudayaan Bantengan Jaranan Poncokusumo**. Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1), Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Pembimbing: Nira Radita, Co. Pembimbing: Adita Ayu Kusumasari.

Kata kunci: Bantengan Jaranan Poncokusumo, Kesenian Tradisional, Card Game.

Bantengan Jaranan Poncokusumo adalah kesenian tradisional, Bantengan Jaranan merupakan seni pertunjukan budaya tradisi yang menggabungkan seni pencak silat unsur sendra tari, olah kanuragan, musik dan syair atau mantra yang sangat kental dan berbasis magis. Namun, dilihat dari kemajuan era globalisasi yang sekarang, kebudayaan Indonesia mulai luntur dimakan oleh perkembangan zaman, maka dari itu pembelajaran tentang budaya Indonesia khususnya kebudayaan Bantengan Jaranan Poncokusumo harus diajarkan sedari kecil. Oleh karena itu, diperlukan Upaya untuk meningkatkan apresiasi terhadap kesenian Bantengan Jaranan, khususnya Bantengan Jaranan Poncokusumo. Card game dirancang untuk meningkatkan minat generasi remaja tentang Bantengan Jaranan Poncokusumo. Media Card Game dipilih karena mampu menyampaikan informasi secara efektif untuk generasi remaja. Untuk analisis data, menggunakan 5W + 1H yang meliputi *What, Who, Where, When, Why* dan *How*. Dalam proses perancangan card game, pendekatan Design Thinking digunakan dengan tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Testing. Hasil dari card game diuji dengan penilaian dari ahli card game, budayawan dan respon audience.

ABSTRACT

Muhammad Nabil Dhiyaul Ahabab Nusya, 2024. **Designing Card Game as Information Media for Bantengan Jaranan Poncokusumo Culture.** Final Project, Study Program Desain Komunikasi Visual (S1), Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Advisor: Nira Radita, Co. Advisor: Adita Ayu Kusumasari.

Keywords: Bantengan Jaranan Poncokusumo, Traditional Arts, Card Game

Bantengan Jaranan Poncokusumo is a traditional art, Bantengan Jaranan is a traditional cultural performance art that combines martial arts elements of dance, kanuragan sports, music and poetry or mantras that are very thick and magical based. However, seen from the progress of the current era of globalization, Indonesian culture is starting to fade eaten by the times, therefore learning about Indonesian culture, especially the culture of Bantengan Jaranan Poncokusumo must be taught from childhood. Therefore, efforts are needed to increase appreciation for the art of Bantengan Jaranan, especially Bantengan Jaranan Poncokusumo. Card games are designed to increase the interest of the teenage generation about Bantengan Jaranan Poncokusumo. Card Game media was chosen because it is able to convey information effectively for the teenage generation. For data analysis, using 5W + 1H which includes What, Who, Where, When, Why and How. In the process of designing card games, the Design Thinking approach is used with the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype and Testing. The results of the card game were tested with assessments from card game experts, cultural experts and audience responses.