

## ABSTRAK

Kevin Jodi Adiatma, 2024. **Perancangan Card Game sebagai Media Informasi Topeng Malangan**. Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1), Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Pembimbing : Adita Ayu Kusumasari.

Kata kunci: Card Game, Permainan Kartu, Topeng Malangan, Kesenian Tradisional, Permainan Budaya.

Topeng Malangan merupakan tari tradisional dari Kabupaten Malang yang menggunakan topeng untuk mengekspresikan karakter pewayangan. Asal usulnya berakar dari Sanggar Tari Topeng Asmorobangun yang didirikan oleh Mbah Karimun pada tahun 1919. Sanggar ini berperan penting dalam melestarikan dan mengajarkan seni Topeng Malangan, menarik minat baik lokal maupun internasional. Kesenian Tari Topeng Malangan mulai terlupakan oleh masyarakat, terutama di kalangan remaja, karena masuknya budaya modern yang lebih dominan. Hal ini mengancam keberlangsungan budaya lokal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah permainan kartu (card game) yang berfungsi sebagai media edukatif dan informatif untuk mengenalkan dan melestarikan budaya Tari Topeng Malangan kepada masyarakat, terutama generasi muda. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan fokus pada observasi dan wawancara. Data dikumpulkan melalui observasi langsung di Museum Panji dan Sanggar Tari Topeng Asmorobangun, wawancara dengan ahli sejarah kesenian Topeng Malangan, serta dokumentasi. Analisis data menggunakan metode Miles and Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Metode perancangan menggunakan Design Thinking yang terdiri dari: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Hasil dari penelitian permainan kartu yang dirancang mencakup berbagai elemen budaya Topeng Malangan, seperti karakter tokoh dan kostum. Permainan ini efektif sebagai media pembelajaran dan pelestarian budaya.

## ABSTRACT

Kevin Jodi Adiatma, 2024. **Designing a Card Game as Information Media for Topeng Malangan Arts**. Final Project, Study Program Visual Communication Design (S1), Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Advisor : Adita Ayu Kusumasari.

Kata kunci: Card Games, Topeng Malangan, Traditional Arts, Cultural Game.

Topeng Malangan is a traditional dance from Malang Regency that uses masks to express puppet characters. Its origin is rooted in the Asmorobangun Mask Dance Studio founded by Mbah Karimun in 1919. This studio plays an important role in preserving and teaching the art of Malangan Masks, attracting both local and international interest. The art of Malangan Mask Dance began to be forgotten by the community, especially among teenagers, due to the entry of a more dominant modern culture. This threatens the sustainability of local culture. This research aims to design a card game that functions as an educational and informative medium to introduce and preserve the culture of Malangan Mask Dance to the community, especially the younger generation. The research method used is qualitative with a focus on observation and interviews. Data was collected through direct observation at the Panji Museum and Asmorobangun Mask Dance Studio, interviews with Malangan Mask art historians, and documentation. Data analysis uses the Miles and Huberman method which includes data reduction, data presentation, and data verification. The design method uses Design Thinking which consists of: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The results of the card game research designed include various elements of Malangan Mask culture, such as character characters and costumes. This game is effective as a medium of learning and cultural preservation.