

Eksplorasi Motif Topeng Malangan sebagai Upaya Pelestarian Budaya melalui Pengembangan Material Fesyen

Bunga Fefiana Mustikasari¹, Nuril Kusuma Wardani², Rizki Yulianingrum Pradani³
Sarjana Terapan Animasi, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Malang, Indonesia^{1,2}
Sarjana Terapan Desain Mode, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Malang, Indonesia³

ABSTRAK

Salah satu budaya yang patut dibanggakan adalah Topeng Malangan, sebuah warisan budaya yang berasal dari kota Malang, Jawa Timur. Namun dalam perkembangannya saat ini, Topeng Malangan hanya dijadikan suatu seni yang menjadi sebuah pajangan saja. Hal ini membuat tidak banyak masyarakat yang familier dengan Topeng Malangan. Diperlukan sebuah cara untuk mengenalkan dan melestarikan Topeng Malangan agar lebih dikenal di masyarakat luas. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi Topeng Malangan menjadi sebuah motif kain sebagai bahan material pembuatan busana dengan menggunakan prinsip gambar Nirmana sebagai dasar pembuatan visual dari motif tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil dari eksplorasi motif ini kemudian diimplementasikan pada kain, yang dapat digunakan sebagai bahan material dalam pembuatan busana. Eksplorasi motif Topeng Malangan pada kain sebagai material busana dapat memberikan kontribusi dalam memperkenalkan Topeng Malangan dalam bidang fesyen, menjadikannya bagian dari kehidupan modern masyarakat sehari-hari, sehingga Topeng Malangan bisa lebih dikenal oleh masyarakat luas. Evaluasi hasil desain mengarah pada pengembangan motif berwarna dan pemilihan kain untuk kenyamanan busana sehari-hari.

Kata Kunci: Desain, Motif, Topeng Malangan

ABSTRACT

Topeng Malangan is one of the rich cultural heritages of Malang, East Java. Over time, it has primarily been treated as an art form intended for display, rather than integrated into everyday life. Therefore, new approaches are needed to promote and preserve the cultural significance of Topeng Malangan. This study aims to explore the visual motifs of Topeng Malangan using Nirmana (abstract visual composition) techniques as the foundation for designing textile patterns suitable for modern fashion. The research employs the ADDIE method, consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The resulting motif explorations are applied to fabrics, which are then used to create contemporary garments. This integration of Topeng Malangan motifs into fashion contributes to the cultural dissemination and revitalization of the art form, embedding it into modern, everyday life. The evaluation stage focuses on the development of color variants and the selection of comfortable fabrics suitable for daily wear.

Keywords: Design, Motif, Topeng Malangan

How to Cite:

Mustikasari, B.F., et al (2025) *Eksplorasi Motif Topeng Malangan sebagai Upaya Pelestarian Budaya melalui Pengembangan Material Fesyen.* *Gestalt : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(1), 41-52
<https://doi.org/10.33005/gestalt.v7i1.379>



This is an open access article under the CC-BY License
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Page:
41-52

PENDAHULUAN

Topeng Malangan merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia, yang berasal dari kota Malang, Jawa Timur. Topeng Malangan merupakan salah satu bentuk kearifan lokal (Kartika Sari, Indana Zulfa, & Fitriya Azizah, 2021). Topeng sendiri pada awalnya sering digunakan sebagai sarana dalam acara ritual keagamaan, namun dalam perkembangannya saat ini, topeng mengambil penokohan dari berbagai cerita daerah seperti Mahabarata, Ramayana, cerita-cerita Panji dan Menak (Kamal, 2010). Kesenian Wayang Topeng Malangan telah berkembang selama ratusan tahun dalam kehidupan masyarakat Malang melalui proses pewarisan yang dilakukan oleh seniman dan pertapa (Wibowo, Kurnain, & Juanda, 2020). Namun sayangnya, sekarang topeng Malangan hanya dijadikan sebagai seni yang menjadi pajangan saja (Afriansyah, Syaiful Rizal, Hana Salsabila, & Sasa Harfian, 2023). Hal ini membuat tidak banyak masyarakat yang familier dengan Topeng Malangan.

Sebagai cara untuk melestarikan dan mengenalkan topeng Malangan kepada masyarakat luas, bisa dilakukan dengan melakukan pendekatan melalui berbagai bidang, salah satunya bidang yang memiliki potensial tinggi adalah bidang mode atau busana (fesyen). Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (BEKRAF) menyampaikan melalui press-release, bahwa industri fesyen adalah termasuk dalam tiga industri penyumbang terbesar pertumbuhan ekonomi Indonesia dari sektor ekonomi kreatif dan dapat diprediksi di masa depan

bahwa pangsa pasar bagi industri fesyen di kalangan muda memiliki peluang yang menjanjikan hingga beberapa tahun ke depan (Tjandrawibawa, 2018).

Perkembangan busana pada saat ini sangat variatif mulai dari desain, model, jenis kain maupun hiasan busananya (Permata Rizqi & Maeliah, 2020). Perkembangan busana dalam segi desain juga sangat variatif, salah satunya dengan pengembangan desain yang dapat dilakukan dengan menciptakan desain berdasarkan basis potensi budaya (De Carlo, Rohana Salma, Masiswo, Triwiswara, & Kurnia Syabana, 2023). Inovasi ini dapat menjadi salah satu cara untuk memperkenalkan topeng Malangan, yaitu dengan membuat eksplorasi motif busana dengan menciptakan desain dengan basis budaya lokal topeng Malangan.

Proses pembuatan desain memiliki berbagai macam jenis dan cara dalam proses dan penerapannya, salah satunya ada yang dikenal dengan Nirmana. Nirmana mengajarkan berbagai unsur atau elemen yang ada pada suatu lukisan ataupun gambar dan juga estetika seni dalam mengorganisasi unsur atau elemen agar menjadi sebuah karya seni yang bukan saja terlihat bagus, tetapi memiliki makna (Kusrianto, 2007). Nirmana juga bisa diartikan pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti contohnya elemen titik, elemen garis, elemen warna, elemen ruang dan elemen tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis (Sanyoto, 2005). Eksplorasi Motif Topeng Malangan ini akan

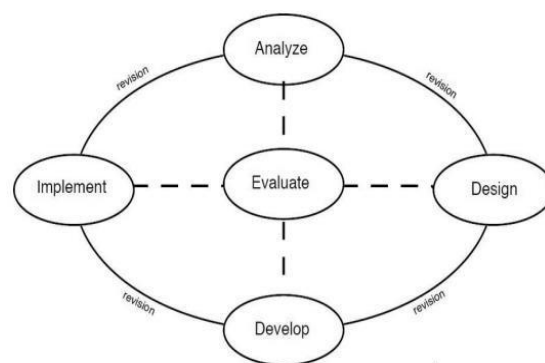
menggunakan prinsip gambar nirmana dalam pengorganisasian berbagai unsur atau elemen-elemen yang ada dalam desainnya. Prinsip-prinsip nirmana dapat menjadi dasar yang dapat digunakan sebagai panduan estetis (Indrayana, 2021). Prinsip nirmana juga membantu dalam memberikan sebuah pemahaman dan juga sebuah rasa untuk penyusunan suatu desain (Wulandari, Arsyad Halim, Firmansyah, Yuni Astuti, & Lintang Tranggana, 2022). Agar desain yang diciptakan bisa menjadi sebuah karya seni yang bukan saja bagus untuk dilihat, tetapi juga memiliki makna didalamnya.

Hasil dari eksplorasi motif Topeng Malangan kemudian akan menjadi desain yang dapat diimplementasikan pada kain sebagai material pembuatan berbagai busana. Eksplorasi motif ini, akan memberi peluang bagi masyarakat untuk menjadi lebih dekat dan mengenal kekayaan budaya Topeng Malangan melalui desain yang ada. Dengan demikian, topeng Malangan tidak lagi hanya sekedar menjadi pajangan saja, tetapi dapat menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari yaitu sebuah busana untuk digunakan masyarakat luas, yang dapat berfungsi praktis sekaligus tetap mempertahankan dan melestarikan budaya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian Eksplorasi Motif Topeng Malangan ini, mengacu pada metode ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap, dimulai dengan tahapan analisis (*analyze*), dilanjutkan dengan tahapan desain (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Branch, 2009). Metode ini dipilih karena terdapat proses yang memberikan kerangka kerja terstruktur dari perancangan hingga akhir. Pada tahap akhir terdapat evaluasi sehingga tidak berhenti pada proses produksi saja, namun juga terdapat tahap perbaikan yang tentunya

akan sangat bermanfaat dalam pengembangan produk yang akan dihasilkan.



Gambar 1. Model pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

PEMBAHASAN

1. Analisis (*Analyze*):

Tahapan awal analisis ini adalah tahap pencarian data melalui observasi mengenai bentuk dari Topeng Malangan yang kemudian akan menjadi acuan eksplorasi motif pada pembuatan desain. Selain itu juga data kemudian akan berlanjut pada tahap analisis kebutuhan yang didasarkan pada data-data hasil observasi untuk selanjutnya menjadi dasar tahap perancangan desain.

2. Desain (*Design*):

Tahapan selanjutnya proses desain adalah menuangkan hasil ide observasi mengenai Topeng Malangan dengan penggunaan prinsip gambar nirmana. Diawali dengan pemilihan elemen-elemen desain kemudian akan menciptakan identitas motif. Pembuatan desain diawali dengan perancangan sketsa atau prototipe awal dari motif yang akan dirancang.

3. Pengembangan (*Development*):

Tahap pengembangan merupakan pengembangan sketsa menjadi motif final yang siap untuk diimplementasikan dalam kain. Tahap ini merupakan proses lanjut,

melanjutkan tahap awal proses desain yang dilakukan secara manual, tahap pengembangan ini desain sudah dibuat secara digital dan disesuaikan dengan warna yang sudah ditentukan.

4. Implementasi (*Implementation*):

Tahap Implementasi, final motif yang sudah dikembangkan ini kemudian dicetak secara nyata dalam kain. Hasil desain motif akan dicetak dalam kain dengan ukuran 1.45m x 1.5m, dimana kain ini nantinya akan menjadi material utama untuk pembuatan busana sehari-hari. Kain yang dipilih adalah kain satin/toboyo. Kedua kain ini memiliki tekstur yang ringan dan jatuh, sehingga cocok untuk digunakan busana santai sehari-hari.

5. Evaluasi (*Evaluation*):

Tahap evaluasi berangkat dari tahap sebelumnya, bagaimana hasil implementasi motif desain pada kain. Hasil evaluasi akan digunakan untuk pembuatan perbaikan desain yang telah dibuat, sekaligus sebagai dasar dan ide untuk membuat eksplorasi motif desain selanjutnya.

HASIL

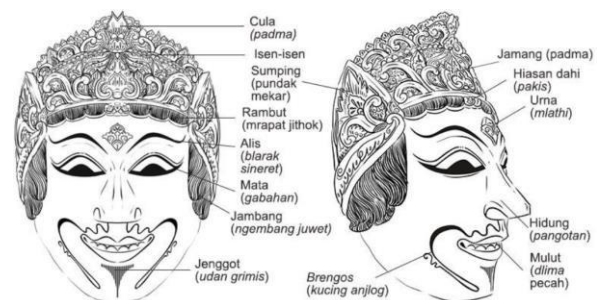
Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis dimulai dengan tahap pencarian data melalui observasi bentuk dari Topeng Malangan. Ada total 76 karakter topeng Malangan dimana setiap karakter memiliki kisah tersendiri. Secara umum, karakter topeng Malangan dapat dipisahkan menjadi 4 kelompok, dimana 3 diantaranya adalah kelompok kerajaan dan yang lainnya adalah kelompok makhluk (Armayuda, 2019).

Karakter Topeng Malangan yang merepresentasikan perwujudan dari sifat manusia, adalah Aset potensial sebagai elemen visual untuk membentuk karakter virtual (Erik, 2016). Topeng-topeng ini sering kali memiliki desain yang khas, dengan motif-motif yang beraneka ragam, mencerminkan warisan budaya dan sejarah masyarakat Malang. Wayang Topeng Malangan sendiri telah lama dikenal oleh Masyarakat di kota Malang dan dahulu Topeng Malangan merupakan tradisi yang tidak dapat ditinggalkan begitu saja (Kamal, 2010).

Sebuah topeng sendiri memiliki hubungan ikonik dengan wajah manusia karena diantara keduanya terdapat keserupaan. Topeng, disamping mimesis terhadap wajah manusia, dalam stilisasi dan distorsi setiap elemennya, juga merupakan mimesis dari obyek-obyek yang ada di alam. Keserupaan tersebut ada pada kesaman struktur (Nirwana, 2015).

Berikut adalah contoh wujud visual penggambaran pada Topeng Malangan, yang dalam contoh merupakan penggambaran topeng Panji Asmorobangun.



Gambar 2. Contoh struktur penggambaran Topeng Malangan sumber : (Nirwana, 2015)

Visual dari Topeng Malangan tersebut kemudian akan divisualisasikan dengan menggunakan teknik Nirmana dalam pengaplikasiannya pada pembuatan sketsa desain. Nirmana sendiri dikenal dengan pengorganisasian atau disebut juga penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur hingga menjadi satu kesatuan yang harmonis (Sanyoto, 2005).



Gambar 3. Referensi pengaplikasian teknik nirmana

Hasil analisis bentuk Topeng Malangan kemudian akan dilanjutkan pada proses desain, dimana penggambarannya menggunakan teknik Nirmana. Eksplorasi motif tidak hanya terbatas pada bentuk Topeng Malangan saja, namun juga dengan desain ornamen dan hiasan yang menyatukan desain dan memberikan kesan indah.

Desain (*Design*):

Tahapan selanjutnya yaitu proses desain, proses ini adalah menuangkan hasil ide observasi mengenai Topeng Malangan dengan penggunaan prinsip gambar nirmana. Proses awal tahap desain adalah dengan merancang sketsa motif Topeng Malangan berdasarkan wujud topeng Malangan aslinya.

Motif topeng Malangan yang dirancang akan mengambil bentuk dari Topeng Malangan Panji Asmorobangun, karena kisah dari Panji sendiri merupakan sebuah cerita asli yang berasal dari Jawa Timur (Inggit Asmawati, Triningsih, & Desta Rahmanto, 2024).



Gambar 4. Topeng Panji Asmorobangun (Maulidina Delijar, Endrayanto, Shanti Octavia, Satria Dewa Bagaskara, & Shafa Sabia Zacharias, 2024).

Topeng Panji Asmorobangun tersebut menjadi referensi untuk pembuatan sketsa motif yang dirancang. Selain topeng, diambil beberapa bentuk lain yang bertemakan wayang sebagai aset pendukung untuk eksplorasi motif yang dibuat.



Gambar 5. Sketsa topeng (Sumber : penulis)

Selain sketsa topeng, dibuat juga beberapa aset pendukung yang berfungsi sebagai ornamen yang dapat menambah kesan estetis dan keharmonisan dalam desain motif yang akan dirancang.



Gambar 6. Sketsa aset pendukung
(Sumber : penulis)

Ornamen-ornamen diatas kemudian dipadukan berdasarkan prinsip nirmana, menciptakan sebuah satu kesatuan desain yang harmonis dan estetik. Nirmana dapat memberi pengetahuan mengenai berbagai macam prinsip tata letak, diagram warna, etika desain, dan lain-lain yang merupakan dasar dari sebuah perancangan (Setyanto, 2023). Pembuatan desain motif dibantu dengan penambahan ornamen garis dan titik, menciptakan sebuah desain sketsa awal yang kemudian dapat dikembangkan kembali menjadi desain final yang akan diaplikasikan pada kain.

Desain sketsa awal, dibuat secara manual pada kertas dengan menambahkan berbagai ornamen pendukung, untuk menciptakan sebuah desain yang estetik. Salah satu ornamen yang ditambahkan adalah ornamen bunga, karena kota Malang sendiri terkenal dengan sebutan “Malang Kota Bunga”.



Gambar 6. Sketsa desain
(Sumber : penulis)

Hasil sketsa desain final kemudian akan dikembangkan menjadi sketsa desain secara digital. Tahap proses pembuatan sketsa digital akan berdasarkan pada sketsa manual yang telah dibuat sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan tahap finalisasi desain dengan memberikan *outline* dan ornamen- ornamen tambahan untuk menyempurnakan hasil sketsa yang telah dibuat.

Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan proses penyempurnaan desain manual menjadi desain final berupa desain digital. Tahap ini melanjutkan proses desain sebelumnya, semua proses dilakukan menggunakan software Adobe Photosop untuk mengubah sketsa manual menjadi bentuk digital.



Gambar 7. Proses pembuatan final desain
(Sumber : penulis)

Sketsa manual yang telah dibuat sebelumnya diberikan *outline* untuk menegaskan garis dan objek agar lebih terlihat, dengan variasi warna hitam dan putih. Penambahan unsur titik dan garis memberikan kesan agar desain setiap ornamen terlihat menyatu dan menambah kesan keindahan dan estetis dalam motif yang dibuat.

Selain itu juga ditambahkan berbagai ornamen untuk memberikan variasi dan keindahan visual agar desain yang dibuat bisa lebih menarik dan tidak terkesan monoton. Aplikasi motif juga cenderung abstrak berdasar dari prinsip nirmana, yang menghindari adanya pola yang simetris.



Gambar 8. Hasil final desain
(Sumber : penulis)

Final desain kemudian akan menjadi motif dasar yang akan dicetak pada kain. Untuk kain yang digunakan adalah kain satin – velvet dan kain Toyobo, yang cocok untuk bahan kain dari busana sehari-hari. Bahan baku kain untuk tahap implementasi memiliki ukuran 1.45m x 1.5m.

Tahapan ini dilakukan revisi untuk final desain disebabkan oleh ukuran desain yang masih belum sesuai dengan bahan baku kain. Apabila desain tidak sesuai dengan ukuran kain, maka proses cetak akan mengubah ukuran desain yang tentunya membuat desain menjadi tidak estetis. Tahap revisi adalah mengubah ukuran desain sesuai dengan bahan kain dengan menambahkan ornamen pada desainnya.



Gambar 9. Hasil revisi final desain
(sumber : penulis)

Setelah melalui tahap revisi desain, didapatkan desain yang telah sesuai dengan ukuran kain untuk cetak motif yaitu ukuran 1.45m x 1.5m. Proses untuk mengaplikasikan hasil desain menjadi motif yang di print pada kain, dilakukan pada tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

Implementasi (Implementation)

Final desain motif yang sudah melalui tahap revisi, kemudian dilakukan mock up pada contoh desain, sebelum kemudian dicetak langsung pada kain. Kain yang dipilih adalah kain satin-velvet, dengan ukuran 1.45m x 1.5m.



Gambar 10. Contoh mockup motif final desain
(sumber : penulis)

Setelah melakukan mock-up desain, hasil motif desain kemudian dilakukan proses implementasi pada kain yang sesungguhnya. Hasil cetakan pada kain satin-velvet memberikan tampilan yang elegan, dengan perpaduan antara kilau satin dan kelembutan velvet, sehingga motif yang dihasilkan tampak hidup dan lebih elegant.



Gambar 11. Hasil implementasi desain
(sumber : penulis)

Dari hasil implementasi ini, kemudian didapatkan beberapa data yang sebelumnya tidak atau bahkan belum ditemukan hanya pada saat pembuatan desain saja. Data ini menjadi acuan untuk revisi dan perbaikan pada tahap selanjutnya.

Tabel 1. Hasil evaluasi desai

	Hasil temuan	Revisi
Motif desain	Desain pada bagian kanan terlihat perpotongan nya, kurang cantik untuk dibuat busana	Perbaikan desain dengan menambah atau merubah ornamen supaya garis perpotongan tidak terlihat
Warna Desain	Warna Desain hitam putih, perlu adanya eksplorasi desain lain yang berwarna	Eksplorasi desain selanjutnya, dengan memberikan warna pada motif, tidak hanya sekedar hitam putih
Jenis Kain	Kain satin – velvet hasilnya bagus, namun bahan terlalu tebal dan agak panas	Perubahan kain menggunakan kain Toyobo yang lebih ringan dan dingin untuk dijadikan busana

Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi berangkat dari tahap sebelumnya, bagaimana hasil implementasi motif desain pada kain yang sudah dicetak. Berikut adalah beberapa data yang didapatkan setelah melalui proses implementasi.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, menjadi acuan untuk proses eksplorasi

motif selanjutnya, dimana untuk desain motif selanjutnya dipilih motif yang berwarna, tidak hanya hitam putih, dan ukuran serta kain sudah mengikuti hasil evaluasi.

Untuk motif desain sendiri dibuat berbeda dengan motif desain hitam putih, karena untuk desain hitam putih menggunakan ornamen dengan ukuran kecil yang dirasa kurang untuk menampilkan kecerahan dan warna dalam desain motif berwarna. Desain motif berwarna dibuat dengan ukuran ornamen yang lebih besar dan lebih jelas dengan tujuan menambahkan kesan estetik dan memberikan tampilan yang lebih menarik dan indah.

Berikut adalah hasil eksplorasi motif selanjutnya, yang membuat motif desain dengan tampilan warna yang lebih cerah.



Gambar 12. Hasil final desain warna
(sumber : penulis)

Pemilihan warna digunakan warna-warna basic, seperti yang ditemukan pada saat analisis Topeng Malangan sebelumnya. Untuk desain motif warna ini ditambahkan unsur bunga dan dedaunan, sesuai dengan tagline “Malang Kota Bunga”. Hasil desain kemudian dilakukan proses cetak pada kain Toyobo dengan ukuran 1.45m x 1,5m.



Gambar 12. Hasil final desain warna
(sumber : penulis)

Hasil Eksplorasi Desain Motif Topeng Malangan ini dapat menjadi salah satu upaya pelestarian budaya melalui pengembangan material fesyen kepada masyarakat luas. Berdasarkan dari hasil motif yang telah diimplementasikan pada kain ini, selanjutnya bisa menjadi bahan acuan untuk menciptakan sebuah busana, sehingga selain dapat menggunakan busana dengan motif budaya lokal, sekaligus juga bisa memperkenalkan budaya lokal tersebut melalui busana dengan motif Topeng Malangan yang dikenakannya. Untuk busana sendiri bisa menggunakan busana yang dapat digunakan sehari-hari sehingga bisa lebih menjangkau banyak Masyarakat luas.

KESIMPULAN

Topeng Malangan merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia, yang berasal dari kota Malang, Jawa Timur. Namun sayangnya, semakin berkembangnya waktu topeng Malangan hanya dijadikan sebagai suatu seni yang menjadi pajangan saja,

yang membuat tidak banyak masyarakat yang familier dengan Topeng Malangan. Sebagai cara untuk melestarikan dan mengenalkan topeng Malangan kepada masyarakat luas, dilakukan pendekatan salah satunya bidang mode atau busana (fesyen).

Eksplorasi motif Topeng Malangan menjadi salah satu cara dengan mengimplementasikan desain Topeng Malangan pada kain yang digunakan sebagai material bahan busana. Eksplorasi motif ini tidak hanya memperindah tampilan busana, tetapi juga memperkenalkan nilai budaya kepada masyarakat luas.

Penggunaan metode ADDIE penelitian ini melalui beberapa tahap, yaitu Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Penerapan (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Dimulai dari tahap Analisis Topeng Malangan yang kemudian dilanjutkan proses desain sketsa secara manual menjadi acuan untuk tahapan pengembangan. Tahap pengembangan menyempurnakan desain secara digital dan kemudian diimplementasikan pada kain untuk material pembuatan busana.

Hasil Evaluasi akhir menunjukkan adanya peluang untuk pengembangan eksplorasi motif selanjutnya. Yaitu untuk eksplorasi motif yang lebih berwarna dan juga dari penggunaan kain yang lebih sesuai untuk busana sehari-hari. Melalui hasil penelitian ini selanjutnya dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya yaitu pembuatan busana dengan motif Topeng Malangan yang telah dibuat pada penelitian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Malang yang telah mendukung dan membiayai Eksplorasi Motif Topeng Malangan sebagai Upaya Pelestarian Budaya melalui Pengembangan Material Fesyen.

Penulis juga mengucapkan terimakasih untuk semua pihak yang telah membantu dari awal hingga akhir penelitian selesai dilaksanakan. Kepada seluruh tim dan pihak yang telah memberikan masukan yang membangun, sangat bermanfaat bagi penyempurnaan karya untuk penelitian selanjutnya.

KEPUSTAKAAN

- Afriansyah, T., Syaiful Rizal, M., Hana Salsabila, A., & Sasa Harfian, L. (2023). Representasi Masyarakat Malang dalam Karakter Abdi Topeng Malangan. *Jurnal Sastra Indonesia* 12 (3), 260-270.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- De Carlo, I., Rohana Salma, I., Masiswo, Triwiswara, M., & Kurnia Syabana, D. (2023). *Batik Nusantara | Kumpulan Motif*. Yogyakarta: Balai Besar Kerajinan dan Batik.
- Indrayana, A. (2021). *Desain Elementer II : Prinsip-prinsip Tata Rupa Desain Grafis*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Inggit Asmawati, R., Triningsih, L., & Desta Rahmanto, K. (2024). Eksistensi Padepokan Asmoro Bangun: sebuah eksplorasi awal. *Sejarah dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya* vol.18, 215-224.
- Kamal, M. (2010). Wayang Topeng Malangan : Sebuah Kajian Historis Sosiologis. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan* vol. 8 no. 1, 54-63.
- Kartika Sari, D., Indana Zulfa, S., & Fitriya Azizah, U. (2021). PROSES PEWARISAN BUDAYA TOPENG MALANGAN MELALUI LEARNING BY. *Jurnal Pendidikan Untuk Semua* vol. 5, 9-21.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

- Maulidina Delijar, R., Endrayanto, N., Shanti Octavia, N., Satria Dewa Bagaskara, A., & Shafa Sabia Zacharias, S. (2024). Digitalisasi Topeng Panji Asmorobangun sebagai Upaya Pengembangan Pusat Kerajinan Berkelanjutan. *Jurnal Gramaswara vol.4*, 301-314.
- Permata Rizqi, V., & Maeliah, M. (2020). EKSPLORASI BORDIR MOTIF BUNGA SEBAGAI DECORATIVE TRIMS PADA BUSANA PESTA. *JURNAL DA MODA Vol. 2 No 1*, 1-6.
- Sanyoto, D. S. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Setyanto, D. W. (2023). Penerapan Prinsip Nirmana Pada Penciptaan Karya Fotografi Makro. *Gestalt : Jurnal Desain Komunikasi Visual vol. 5*, 83-94.
- Tjandrawibawa, P. (2018). Motif Textil Sebagai Value Proposition Koleksi Brand Fesyen Yang Marketable. *Serat Rupa Journal of Design Vol.2, No.1*, 26-39.
- Wibowo, A., Kurnain, J., & Juanda, J. (2020). History of Inheritance of Wayang Topeng Malangan (Malang Traditional Mask Puppet) in Pakisaji and Tumpang. *Journal of Arts Research and Education 20 (1)*, 73-83.
- Wulandari, D., Arsyad Halim, M., Firmansyah, R., Yuni Astuti, M., & Lintang Tranggana, W. (2022). Relevansi pemahaman komposisi nirmana terhadap kemampuan penyusunan ruang tepat guna dalam desain interior. *SUNGGING: Jurnal Seni Rupa, Kriya, Desain dan Pembelajarannya vol. 1*, 19-31.

Halaman ini sengaja dikosongkan