

## Visual Adaptation of Malangan Masks in the Development of Intellectual Property (IP) Characters for Children Aged 5–8 Years

Sultan Arif Rahmadianto<sup>1</sup>, Amar Ma'ruf Styah Bakti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain,  
Universitas Ma Chung, Indonesia

E-mail: [sultan.arif@machung.ac.id](mailto:sultan.arif@machung.ac.id)<sup>1</sup>, [amar.maruf@machung.ac.id](mailto:amar.maruf@machung.ac.id)<sup>2</sup>

---

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received: 3 Maret 2026

Accepted: 8 Juni 2026

Published: 12 Juni 2026

---

**Kata Kunci:** Topeng Malangan; Karakter IP; Design Thinking; Pelestarian Budaya

**Keywords:** Malangan Mask; IP Character; Design Thinking; Cultural Preservation

### ABSTRAK

Pelestarian budaya lokal menghadapi tantangan akibat dominasi budaya populer global di kalangan anak-anak. Salah satu warisan budaya yang terancam adalah Topeng Malangan, seni tradisional khas Malang yang kaya nilai filosofis. Penelitian ini bertujuan mengadaptasi elemen visual Topeng Malangan ke dalam desain karakter *Intellectual Property (IP)* sebagai media pelestarian budaya bagi anak usia 5–8 tahun. Metode *Design Thinking* digunakan untuk menerjemahkan pakem visual dan nilai filosofis arketipe Raden Panji menjadi panduan desain karakter. Hasilnya adalah karakter IP bernama JIRO yang menggabungkan penyederhanaan bentuk dan warna cerah tanpa menghilangkan identitas budaya aslinya. Karakter diwujudkan dalam bentuk *character sheet* dan prototipe 3D printing. Uji persepsi terhadap 20 anak usia 5–6 tahun menunjukkan 90% ketertarikan visual, 85% pemahaman nilai budaya, dan 92% minat terhadap cerita. Temuan ini menunjukkan efektivitas karakter IP berbasis budaya lokal sebagai media edukasi dan pelestarian budaya di era digital.

### ABSTRACT

*Local cultural preservation faces growing challenges from the dominance of global popular culture among children. One endangered cultural heritage is the traditional Malangan Mask, a cultural art form from Malang rich in philosophical values. This study explores the adaptation of Malangan Mask visual elements into an Intellectual Property (IP) character for children aged 5–8 years as a strategy for cultural preservation. Using the Design Thinking methodology, the visual and philosophical characteristics of the Raden Panji archetype were translated into character design requirements. The resulting character, JIRO, combines simplified forms and vibrant colors while maintaining its cultural identity. Evaluation with 20 children aged 5–6 years showed positive responses, including 90% visual appeal, 85% understanding of cultural values, and 92% storytelling interest. These findings demonstrate the potential of culturally based IP characters as engaging educational tools for preserving local culture in the digital era.*

---

**How to Cite:** Sultan Arif Rahmadiani, Amar Ma'ruf Styta Bakti. (2026). Visual Adaptation of Malangan Masks in the Development of Intellectual Property (IP) Characters for Children Aged 5–8 Years. *GESTALT: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 8(1), 33-46. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v8i1.599>



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

Page:  
49-70

## PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi, data menunjukkan bahwa anak-anak Indonesia menghabiskan rata-rata 5 jam per hari untuk mengonsumsi media populer global, yang secara signifikan menggeser paparan mereka terhadap konten budaya lokal (Beritasatu Team, 2025). Fenomena ini menyebabkan berkurangnya minat dan pemahaman generasi muda terhadap warisan budaya tradisional (Viandita Pratiwi dkk., 2024). Salah satu warisan budaya yang mulai terpinggirkan adalah Topeng Malangan, seni pertunjukan tradisional khas Malang yang kaya akan simbol, ekspresi visual, dan nilai-nilai kearifan lokal. Kesenian ini memadukan unsur tari, drama, topeng, dan iringan gamelan yang umumnya mengangkat kisah Panji sebagai sumber narasinya. Dalam pertunjukan Topeng Malangan, karakter dan sifat tokoh disampaikan melalui bentuk topeng, warna, kostum, serta gerak tari yang khas. Setiap tokoh memiliki identitas visual yang merepresentasikan nilai tertentu, seperti karakter alusan yang mencerminkan kebijaksanaan dan kesabaran, karakter sabrang yang melambangkan keberanian dan ambisi, serta tokoh punakawan yang menghadirkan unsur humor dan kedekatan dengan masyarakat. Oleh karena itu, Topeng Malangan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pewarisan nilai-nilai budaya, seperti kesetiaan, keberanian, kebijaksanaan, dan pengendalian diri, yang diwariskan secara turun-temurun kepada generasi berikutnya. Namun kondisi saat ini melaporkan bahwa sanggar-sanggar seni mengalami penurunan minat generasi muda hingga lebih dari 50% dalam satu dekade terakhir, serta berkurangnya regenerasi seniman topeng secara drastis (Irianto, 2023). Pelestarian Topeng Malangan menjadi isu yang mendesak karena semakin berkurangnya eksposur budaya lokal di tengah dominasi media dan budaya populer global yang lebih dekat dengan kehidupan anak-anak. Saat ini, anak-anak lebih mengenal karakter dari animasi, gim, dan media digital asing dibandingkan tokoh-tokoh budaya lokal yang menjadi bagian dari identitas daerahnya. Kondisi ini menyebabkan terjadinya kesenjangan budaya antargenerasi, di mana nilai, simbol, dan cerita yang terkandung dalam Topeng Malangan semakin jarang dikenali oleh generasi muda.

Apabila kondisi ini terus berlangsung tanpa upaya adaptasi yang relevan, Topeng Malangan berisiko mengalami penurunan apresiasi dan kehilangan fungsi edukatifnya sebagai media pewarisan nilai budaya. Dampaknya tidak hanya berupa berkurangnya pengetahuan anak terhadap warisan budaya daerah, tetapi juga melemahnya pemahaman mereka terhadap nilai-nilai lokal seperti kebijaksanaan, kesabaran, kesetiaan, dan penghormatan terhadap tradisi. Dalam jangka panjang, hilangnya keterhubungan anak-anak dengan budaya lokal dapat mengurangi rasa identitas budaya dan kebanggaan terhadap warisan daerahnya. Oleh karena itu, diperlukan strategi pelestarian yang mampu menjembatani budaya tradisional dengan media yang dekat dengan kehidupan anak-anak, sehingga nilai-nilai budaya lokal dapat tetap diwariskan secara relevan di era digital.

Masalah mendesak yang muncul adalah bagaimana elemen visual dan filosofis Topeng Malangan dapat tetap hidup dan relevan bagi generasi *digital native*, yang preferensi visualnya dibentuk oleh industri hiburan global. Upaya pelestarian yang ada

seringkali bersifat dokumentatif dan belum menyentuh strategi adaptasi ke dalam format yang menarik bagi anak-anak, seperti *Intellectual Property* (IP) (Kabar-dikti, 2023). *Intellectual Property* (IP) dalam industri kreatif merujuk pada aset kekayaan intelektual yang diwujudkan dalam bentuk karakter, cerita, dunia naratif, simbol, atau identitas visual yang memiliki nilai ekonomi, hukum, dan komersial. Karakter-karakter populer seperti tokoh animasi, komik, permainan, maupun maskot merupakan contoh IP yang dapat dikembangkan ke berbagai media, seperti buku cerita, animasi, mainan, gim, merchandise, hingga konten digital. Keunggulan IP terletak pada kemampuannya membangun keterikatan emosional dengan audiens sekaligus menjadi sarana penyampaian pesan dan nilai tertentu secara berkelanjutan.

Dalam konteks pelestarian budaya, pendekatan IP dapat dimanfaatkan untuk mentransformasikan warisan budaya tradisional ke dalam bentuk yang lebih relevan dengan generasi muda. Topeng Malangan memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi IP karena mengandung karakter yang kuat, simbol visual yang khas, cerita yang kaya, serta nilai-nilai kearifan lokal yang mendalam. Melalui pengembangan karakter IP yang terinspirasi dari Topeng Malangan, unsur-unsur budaya seperti bentuk topeng, warna, ornamen, dan filosofi tokoh dapat diadaptasi menjadi media yang lebih dekat dengan kehidupan anak-anak. Dengan demikian, IP tidak hanya berfungsi sebagai produk kreatif, tetapi juga sebagai strategi pelestarian budaya yang memungkinkan nilai dan identitas Topeng Malangan tetap dikenal, dipahami, dan diwariskan di era digital. Oleh karena itu rumusan masalah dalam penelitian ini bertumpu pada pertanyaan utama: Bagaimana mengadaptasi elemen visual Topeng Malangan menjadi karakter IP yang sesuai dengan preferensi visual dan psikologis anak usia 5–8 tahun sebagai strategi pelestarian budaya lokal?

Penelitian ini menempuh pendekatan inovatif dengan menggabungkan metode kualitatif dan kerangka *design thinking* sebagai alat pemecahan masalah yang berpusat pada pengguna (*user-centered*). Strategi ini menjadi pembeda utama (*state of the art*) karena memosisikan anak sebagai subjek utama dalam proses desain, sekaligus menggali nilai-nilai budaya dari pelaku lokal sebagai sumber autentik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pelestarian budaya, tetapi juga pada pengembangan desain karakter yang berbasis budaya lokal sebagai langkah strategis membangun identitas budaya sejak usia dini

Penelitian sebelumnya telah membahas mengenai transformasi budaya Topeng Malangan ke dalam produk kreatif, studi tersebut menekankan pentingnya pelibatan pengrajin lokal dalam proses produksi untuk mencapai keberlanjutan ekonomi (Armayuda dkk., 2020). Potensi pengembangan karakter IP untuk anak usia 5–8 tahun juga telah dicoba melalui adaptasi sosok Garuda dengan media 3D modeling, namun belum menyentuh budaya lokal berbasis tradisi (Calvin dkk., 2024). Desain karakter berbasis lokal pernah dikembangkan dari budaya Flores, meskipun belum melibatkan anak-anak secara langsung dalam proses desain (Yulianti, 2021). Representasi identitas budaya juga pernah dianalisis dalam media populer seperti film animasi, namun lebih menyoroti semiotika budaya global (Saraswati dkk., 2021). Kajian estetika terhadap Topeng Malangan telah dilakukan secara mendalam, namun belum diarahkan sebagai dasar pengembangan desain karakter kontemporer (Melany & Nirwana, 2021).

Dibandingkan dengan kelima penelitian tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan dari beberapa aspek:

- Segmentasi target yang spesifik, yaitu anak usia 5–8 tahun, sebagai agen pelestari

masa depan.

- Pendekatan metodologis berbasis *design thinking*, yang memungkinkan proses desain partisipatif, empatik, dan iteratif.
- Integrasi langsung antara elemen visual tradisional dan prinsip desain karakter IP anak, bukan sekadar dokumentasi budaya atau pengembangan estetika.

Luaran berupa karakter IP anak berbasis Topeng Malangan dapat dikembangkan ke berbagai media edukatif, menjadikan hasil penelitian ini tidak hanya sebagai kontribusi akademik, tetapi juga sebagai strategi pelestarian budaya yang aplikatif dan berdampak sosial. Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya memperluas ranah akademik tentang pelestarian budaya lokal, tetapi juga menciptakan model aplikatif yang potensial untuk diseminasi budaya melalui industri kreatif dan pendidikan anak. Penelitian ini difokuskan pada adaptasi elemen visual Topeng Malangan ke dalam desain karakter IP anak usia 5–8 tahun. Karakter ini dirancang untuk menjadi media pengenalan budaya lokal yang komunikatif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan psikologi anak. Penelitian ini tidak berhenti pada pengembangan karakter visual semata, tetapi dirancang untuk memiliki kesinambungan jangka panjang dalam bentuk media edukatif, pemanfaatan dalam pembelajaran, hingga potensi komersialisasi terbatas sebagai bagian dari strategi pelestarian budaya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan kerangka kerja *Design Thinking* dengan framework lima tahap (*Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*) yang dikembangkan oleh Hasso Plattner Institute of Design di Stanford University (d.school) dan dipopulerkan oleh David Kelley yang menempatkan pengguna sebagai pusat proses perancangan (*human-centered design*) (Plattner & Leifer, 2011). Pendekatan ini dipilih karena sifatnya yang sistematis, empatik, dan iteratif, sehingga mampu menjembatani eksplorasi nilai budaya lokal dengan kebutuhan psikologi visual anak usia dini.

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian terdiri atas dua kelompok. Pertama, 20 anak usia 5–8 tahun di wilayah Kabupaten Malang sebagai target pengguna utama untuk mengukur penerimaan visual terhadap karakter yang dikembangkan. Rentang usia ini dipilih karena anak berada pada tahap perkembangan praoperasional hingga awal operasional konkret, di mana mereka mulai mampu mengenali simbol visual, memahami hubungan sederhana antara bentuk dan makna, serta membangun keterikatan emosional dengan karakter yang disukai (Babullah, 2022). Selain itu, anak usia 5–8 tahun merupakan kelompok yang sangat terpapar karakter dari media digital global sehingga menjadi sasaran strategis dalam upaya pelestarian budaya melalui media *Intellectual Property (IP)*. Responden dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria: (1) berusia 5–8 tahun, (2) mampu memberikan respons terhadap stimulus visual, (3) berdomisili di Kabupaten Malang, dan (4) memperoleh izin dari orang tua atau pihak sekolah. Jumlah 20 responden dinilai memadai karena penelitian ini bersifat eksploratif dan bertujuan memperoleh umpan balik awal mengenai daya tarik visual, pemahaman karakter, dan penerimaan desain.

Kedua, pelaku budaya dari Sanggar Asmoro Bangun serta pakar media digital yang berperan sebagai narasumber ahli. Sanggar Asmoro Bangun dipilih karena merupakan salah satu pusat pelestarian Topeng Malangan yang masih aktif menyelenggarakan

pertunjukan, pewarisan budaya, dan pengembangan seni Topeng Malangan. Sanggar ini juga memiliki koleksi topeng yang lengkap dan representatif sehingga memungkinkan observasi mendalam terhadap bentuk, warna, ornamen, serta karakteristik visual Topeng Malangan (Wulan, 2024). Sementara itu, pakar media digital dilibatkan untuk memberikan perspektif mengenai strategi adaptasi budaya ke dalam media visual yang relevan bagi anak-anak.

Objek penelitian difokuskan pada artefak Topeng Malangan karena artefak tersebut merupakan representasi visual utama yang memuat identitas, simbol, karakter, dan nilai-nilai filosofis budaya Malangan. Secara khusus, penelitian ini memilih arketipe Raden Panji karena merupakan tokoh sentral dalam cerita Panji sekaligus representasi karakter protagonis dengan pakem alusan. Arketipe ini memiliki ciri visual yang jelas dan konsisten, seperti bentuk wajah halus, mata gabahan, hidung pangotan, serta penggunaan warna yang melambangkan kedamaian, kebijaksanaan, dan keluhuran budi. Selain mengandung nilai-nilai universal seperti kesabaran, kebijaksanaan, kesetiaan, keberanian, dan pengendalian diri, karakter Raden Panji juga dinilai lebih mudah diadaptasi menjadi karakter yang ramah anak dibandingkan arketipe lain yang memiliki ekspresi lebih agresif. Oleh karena itu, arketipe Raden Panji dipilih sebagai representasi yang paling sesuai untuk menjembatani pelestarian budaya Topeng Malangan dengan pengembangan karakter *Intellectual Property (IP)* bagi anak usia dini.

### Prosedur Penelitian



Gambar 1. Metode *Design Thinking*  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Penelitian dilaksanakan melalui lima tahapan sistematis *Design Thinking* sebagai berikut (ADPI dkk., 2019) :

**Empathize:** Peneliti melakukan observasi visual terhadap 76 varian Topeng Malangan untuk mengidentifikasi elemen bentuk, warna, dan ornamen. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan pelaku budaya dari Sanggar Asmoro Bangun serta pakar media digital sebagai narasumber otoritatif untuk memvalidasi pakem tradisional.

**Define:** Data kualitatif disintesis menjadi *Design Requirements*. Peneliti melakukan kodifikasi terhadap pakem alusan untuk menetapkan standar visual pahlawan budaya yang akan diadaptasi. Pada tahap ini, diputuskan pengembangan satu karakter protagonis bernama "JIRO".

**Ideate:** Tahap ini berfokus pada eksplorasi kreatif melalui sketsa kasar (*thumbnail sketching*) untuk menentukan bahasa bentuk (*shape language*) yang ramah anak. Peneliti bereksperimen dengan berbagai alternatif proporsi tubuh *chibi* dan penyederhanaan ornamen ikonik.

**Prototype:** Konsep visual terpilih direalisasikan ke dalam aset digital berkualitas tinggi (*character sheet*). Selain itu, dilakukan pemodelan 3D dan produksi purwarupa fisik menggunakan teknologi *3D printing* untuk memberikan pengalaman taktil bagi responden anak.

**Test:** Validasi akhir dilakukan melalui uji persepsi terhadap 20 anak usia dini menggunakan metode observasi partisipatif dan kuisioner visual sederhana. Instrumen pengujian mengukur empat indikator utama: *Visual Appeal*, *Value Understood*, dan *Storytelling Preference*.

### **Analisis Data**

Seluruh data yang terkumpul dianalisis secara tematik dengan mengelompokkan temuan berdasarkan elemen budaya, preferensi audiens, dan efektivitas diseminasi nilai. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar iterasi dan penyempurnaan desain karakter IP final.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

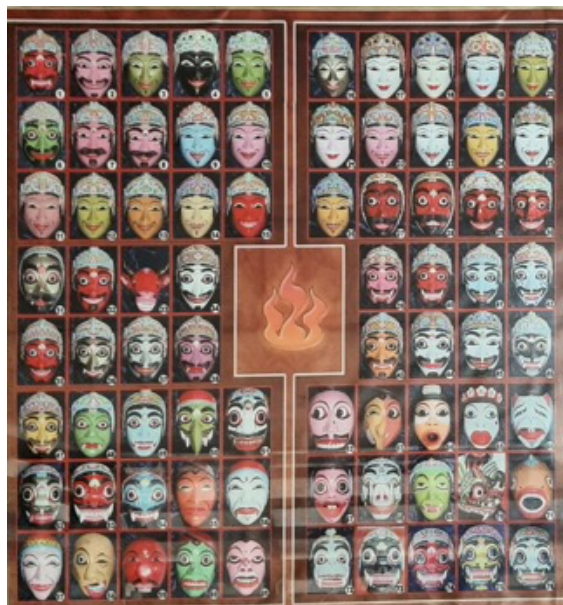
### **Tahap *Empathize*: Eksplorasi Budaya dan Kodifikasi Pakem**

Pada tahap awal, peneliti melakukan pengumpulan data otentik melalui observasi visual terhadap artefak Topeng Malang di Sanggar Asmoro Bangun dan Museum Panji. Peneliti berhasil mendokumentasikan 76 varian karakter topeng yang kemudian diklasifikasikan menjadi empat bentuk dasar: alusan (protagonis), sabrang (antagonis), abdi (humor), dan binatang.

Hasil wawancara dengan maestro Bapak Handoyo mengungkap bahwa setiap fitur visual memiliki aturan ketat atau pakem yang mewakili sifat karakter. Peneliti mengkodifikasi elemen-elemen ini ke dalam tabel ornamen kunci, mencakup bentuk mata (gabahan untuk sifat sabar), hidung (pangotan untuk ksatria), hingga lima warna filosofis utama.

### **Dokumentasi Visual Artefak (Observasi Visual)**

Kumpulan foto dari berbagai karakter Topeng Malang. Fokus pada detail ornamen kunci, warna kunci, dan bentuk topeng. Dalam hal ini penulis melampirkan foto koleksi 76 topeng malang kedung monggo dari sanggar tari asmoro bangun Pakisaji.



Gambar 2. Koleksi topeng Malang Kedung Monggo Pakisaji Sanggar Asmoro Bangun (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Berdasarkan Gambar.2 diatas dapat diketahui nama-nama karakter topeng malang khas cerita panji kedung monggo.

01- Patih Kollo Dinemprang 02- Patih Ngaronggo Kusuma 03- Panji Asmoro Bangun 04- Panji Lembu Amijaya 05- Panji Lembu Amiluhur 06- Udapati Kartolo 07- Panji Amiseno 08- Panji Amisani 09- Panji Pambelah 10- Panji Panggending 11- Panji Pamecut 12- Panji Anom 13- Panji Amerdadu 14- Panji Banyaksasi 15- Panji Kudanawarsa	16- Panji Laras 17- Dewi Sekartaji 18- Dewi Ragil Kuning 19- Dewi Kili Suci 20- Dewi Tejaswara 21- Dewi Walangwati 22- Panji Walang Semirang 23- Raden Gunungsari 24- Raden Kudana Warangsa 25- Raden Tunjung Seto 26- Raden Parang Tejo 27- Klono Sewandana 28- Klono Garuda Lelana 29- Bapang Jaya Sentika 30- Bapang Jaya Pengangun Angun	31- Klono Baron Sakeber 32- Lembu Suro 33- Lembu Kumarang 34- Patih Sura Dwipangga 35- Patih Dandang Mangkurat 36- Patih Gajah Meto 37- Patih Gajah Suba 38- Patih Lindu Sekti 39- Patih Carang Lampit 40- Patih Kollo Memreng 41- Patih Dandang Mangku Praja 42- Patih Kraeng Praja 43- Panji Gurawangsa 44- Patih Musing Jiwa 45- Brajanata 46- Patih Kollo Renggut Muka
47- Patih Talang Segara 48- Wadal Werdi 49- Totok Kerot 50- Buto Terong 51- Betara Kollo 52- Kollo Tekis Solongojo 53- Kollo Marko Mamang 54- Mahesa Sura 55- Begawan Walang Dewa 56- Begawan Gajah Abuh 57- Narada 58- Bilung 59- Raden Patrajaya 60- Demang Mones 61- Demang Mundu	62- Demang Tirto Yuda 63- Bambang Painem 64- Emban Dawolo 65- Emban Ono Ini 66- Jarodeh 67- Prasonto 68- Celeng Srenggi 69- Laler Ijo 70- Nogo Tahun 71- Bader Bang 72- Bedes 73- Wahmuka 74- Rohmuka 75- Pinggir Muka 76- Hermuka	

Gambar 3. Nama Karakter Topeng  
(Sumber: Penulis, 2025)

Setelah mengetahui berbagai karakter topeng malang sekaligus nama dari karakter tersebut selanjutnya dari sisi bentuk topeng malang terbagi menjadi 4 bentuk dasar.

### Bentuk Karakter Panji (Alusan/Protagonis)

Karakter ini, seperti Panji Asmorbangun, merepresentasikan sifat luhur, sabar, dan bijaksana. Ciri visual utamanya adalah bentuk wajah lonjong (oval) dan tirus yang memberikan kesan tenang. Fitur wajahnya terdiri dari mata gabahan (seperti biji padi) yang merunduk, hidung mancung ramping (pangotan), dan mulut dlimo mlethek (senyum tipis) yang melambangkan pengendalian emosi. Warna dominannya adalah hijau, putih, atau emas.



Gambar 4. Bentuk Dasar Alusan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

#### **Bentuk Karakter Sabrang (Antagonis)**

Karakter seperti Klana Sewandana mencerminkan sifat kuat, ambisius, dan emosional. Secara visual, wajahnya lebih lebar dengan sudut tegas dan mata kedelen (membelalak) yang melambangkan amarah atau ambisi. Hidungnya berukuran besar dan kokoh (bapangan), dengan mulut sering terbuka memperlihatkan gigi (singo barong). Warna merah mendominasi karakter ini sebagai simbol keberanian dan hasrat duniawi.



Gambar 5. Bentuk Dasar Sabrang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

### Bentuk Karakter Abdi (Lucu/Humor)

Karakter punakawan dirancang untuk menciptakan efek humor dan kedekatan dengan penonton. Ciri khasnya adalah bentuk wajah yang terdistorsi, asimetris, dan tidak proporsional agar terlihat jenaka. Fitur wajah sering kali dilebih-lebihkan secara ekstrem, seperti mata juling atau hidung pesek, dengan ekspresi yang selalu tampak bingung atau tersenyum lebar secara komikal.



Gambar 6. Bentuk dasar Abdi  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

### Bentuk Karakter Binatang

Topeng ini meniru anatomi hewan seperti lembu, celeng, atau bedes (kera) dengan sentuhan artistik khas. Meskipun meniru hewan, bentuknya tetap mengalami stilisasi dan diberi ornamen serupa topeng manusia untuk menunjukkan perannya dalam narasi cerita. Ekspresi yang diberikan bervariasi antara setia, licik, atau lucu sesuai dengan peran masing-masing.



Gambar 7. Sajian varian topeng malang di Museum Panji Malang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

### Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan Bapak Handoyo sebagai maestro dari Sanggar Asmoro Bangun, peneliti berhasil mentransformasikan data kualitatif mengenai "pakem" tradisional ke dalam bentuk data teknis yang sistematis. Proses ini bertujuan untuk memetakan hubungan antara elemen visual dengan makna filosofis yang terkandung di dalamnya sebagai dasar perancangan karakter.

No	Elemen	Nama Tokoh/Karakter/Figur									
		Panji Asmorobangun		Dewi Sekartaji		Raden Gunungsari		Bapang Jayasentika		Klana Sewandana	
		Stilisasi	Makna	Stilisasi	Makna	Stilisasi	Makna	Stilisasi	Makna	Stilisasi	Makna
1	Mata	<i>Gabahan</i>	Penyabar	<i>Kelipan</i>	Tenang	<i>Gabahan</i>	Penyabar	<i>Kedhelen</i>	Keras	<i>Kedhelen</i>	Keras
2	Alis	<i>Blarak sineret</i>	Keyakinan kuat	<i>Nanggal sepisan</i>		<i>Blarak sineret</i>	Keyakinan kuat	<i>Blarak sinegar</i>	Pemberani	<i>Blarak sinegar</i>	Pemberani
3	Hidung	<i>Pangotan</i>	Ksatria	<i>Pangotan</i>	Ksatria	<i>Pangotan</i>	Ksatria	<i>Bapangan</i>	Pembual	<i>Pangotan</i>	Ksatria
4	Bibir	<i>Dlima mlethek</i>	Ramah	<i>Jambe sigar setangkep</i>	Menjaga lisan	<i>Dlima mlethek</i>	Ramah	<i>Dlima pecah</i>	Ramah	<i>Jambe sigar setangkep</i>	Menjaga lisan
5	Kumis	<i>Kucing anjlog</i>	Rendah hati	-	-	<i>Kucing anjlog</i>	Rendah hati	<i>Bundelan</i>	Menganggapp remeh	<i>Njlaprang</i>	Pemberani
6	Jenggot	<i>Udan grimis</i>	Jujur/terus terang	-	-	<i>Udan grimis</i>	Jujur/terus terang	<i>Brewok</i>	Keras/kejam	<i>Brewok</i>	Keras/kejam
7	Jambang	<i>Ngembang juwet</i>	Dermawan	<i>Wiji wutah</i>	Suka memerintah	<i>Ngembang juwet</i>	Dermawan	<i>Nunggeng ngenthup</i>	Pendendam	<i>Ngembang juwet</i>	Dermawan
8	Rambut	<i>Mrapat jithok</i>	Baik budi	<i>Mrapat jithok</i>	Baik budi	<i>Mrapat jithok</i>	Baik budi	<i>Kupu tarung</i>	Pemberani	<i>Kupu tarung</i>	Pemberani
9	Urna	<i>Mlathi</i>	Setia	<i>Juwet</i>	Suka bergaul	<i>Mlathi</i>	Setia	<i>Wijayakusuma</i>	Kehormatan	-	-
10	Hiasan Dahi	<i>Pakis</i>	Seimbang	<i>Wijayakusuma</i>	Kehormatan	<i>Pakis</i>	Seimbang	<i>Wijayakusuma</i>	Kehormatan	<i>Ceplok suryo</i>	Pemimpin
11	Jamang	<i>Padma</i>	Kesucian	<i>Padma</i>	Kesucian	<i>Padma</i>	Kesucian	<i>Padma</i>	Kesucian	<i>Mlathi rinonce</i>	Kekuasaan & Kekayaan
12	Cula	<i>Padma</i>	Kesucian	<i>Padma</i>	Kesucian	<i>Wijayakusuma</i>	Kehormatan	<i>Wijayakusuma</i>	Kehormatan	-	-

Gambar 8. Ornamen Kunci Topeng Malangan (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Selanjutnya, wawancara kedua dengan Bapak Syarifuddin, seorang kurator dan ahli media digital yang tergabung di Museum Panji, memberikan kerangka kerja strategis tentang "bagaimana" cara menerjemahkan warisan budaya ini. Beliau menekankan pentingnya "penerjemahan nilai, bukan sekadar penyederhanaan bentuk," agar karakter IP yang dihasilkan tidak kehilangan kedalaman ceritanya. Dengan pengalamannya di industri animasi dan AR/VR, beliau memaparkan potensi pengembangan karakter ini ke berbagai platform media digital (transmedia) dan memberikan masukan krusial mengenai cara mengadaptasi visual, terutama untuk karakter antagonis, agar tetap menarik dan tidak menakutkan bagi anak-anak.



Gambar 9. Aktivitas Wawancara Semi-Terstruktur Bapak Syarifuddin  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Wawasan dari kedua narasumber ini secara sinergis menyediakan panduan lengkap, dari akar filosofis hingga strategi adaptasi modern, untuk penelitian ini.

### **Tahap *Define*: Sintesis Data dan Perumusan Identitas JIRO**

Tahap *Define* diawali dengan melakukan analisis tematik terhadap seluruh data mentah yang telah dikumpulkan pada tahap *Empathize*. Peneliti melakukan proses transkripsi hasil wawancara dengan maestro Bapak Handoyo dan Bapak Syarifuddin kemudian mengintegrasikannya dengan catatan lapangan hasil observasi visual 76 varian Topeng Malangan. Analisis tematik ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi pola-pola berulang, mengelompokkan temuan ke dalam tema-tema kunci, serta melakukan sintesis data untuk menarik kesimpulan yang mendalam.

Setelah melakukan analisis tematik terhadap data hasil observasi dan wawancara, peneliti melangkah ke tahap sintesis untuk merumuskan *Design Requirements* (Kebutuhan Desain). Berdasarkan pemetaan arketipe, ditemukan bahwa terdapat 76 nama karakter dalam koleksi Topeng Malangan, namun untuk efektivitas pesan dan ikatan emosional dengan audiens anak-anak, peneliti mengambil keputusan strategis untuk memfokuskan pengembangan hanya pada satu karakter protagonis utama.

Peneliti memilih arketipe Raden Panji sebagai rujukan utama karena merepresentasikan nilai-nilai luhur, kesabaran, dan kebijaksanaan yang sangat tepat untuk dijadikan figur "Duta Budaya" bagi anak usia dini. Fokus tunggal ini memungkinkan peneliti untuk meminimalkan kompleksitas visual serta mengoptimalkan desain agar lebih konsisten dan menarik.

Berdasarkan keputusan tersebut, disusunlah *Design Requirements* yang secara khusus mengarahkan perancangan karakter ke arah berikut:

### **Prinsip Adaptasi "Terjemahan Nilai":**

Sesuai masukan narasumber ahli, proses desain tidak boleh hanya menyederhanakan bentuk, melainkan harus mampu menerjemahkan makna filosofis yang terkandung dalam setiap elemen visual (seperti yang tertera pada gambar 8 ke dalam ekspresi karakter yang mudah dipahami anak-anak

### **Kodifikasi Visual Protagonis:**

Desain karakter harus berlandaskan pada pakem "alusan". Karakter harus secara visual memancarkan sifat tenang, sabar, dan bijaksana melalui penggunaan bentuk yang halus, mata yang teduh (gabahan), dan palet warna dominan hijau atau warna lain sesuai temuan dengan menghindari dominasi warna merah.

### **Penyederhanaan Ornamen dengan Preservasi Esensi:**

Ornamen kunci (jamang, sumping, cula, dll.) harus disederhanakan agar mudah dikenali oleh anak-anak, namun siluet dan makna intinya (misalnya, Jamang sebagai simbol kehormatan) harus tetap dipertahankan.

### **Fokus Narasi pada Nilai Universal:**

Cerita yang akan dibangun di sekitar karakter IP akan berpusat pada tema-tema universal yang mudah dicerna anak, seperti petualangan, keberanian (merah), kesetiaan (putih/emas), dan kebijaksanaan (hitam/biru).

Berdasarkan analisis mendalam pada tahap *Define* ini, peneliti menyimpulkan bahwa untuk mencapai tujuan pelestarian budaya Topeng Malangan melalui IP anak usia 5-8 tahun, fokus akan diberikan pada pengembangan satu karakter IP Protagonis utama. Karakter ini akan dirancang secara cermat berdasarkan "pakem alusan" dan makna filosofis dari arketipe Raden Panji. Keputusan ini didorong oleh kebutuhan strategis untuk menjembatani identitas budaya yang kompleks dengan prinsip psikologi visual anak. Setelah mengkodifikasi pakem alusan Raden Panji sebagai standar desain Protagonis, tim peneliti menyadari bahwa nama lengkap tradisional (Panji Asmarabangun) terlalu panjang dan sulit diingat oleh anak usia 5-8 tahun. Oleh karena itu, nama JIRO dipilih karena memenuhi *Design Requirements* untuk identitas IP anak:

- Singkat dan *Catchy*: Mudah diucapkan dan diingat, penting untuk branding karakter.
- Representasi Sifat: Meskipun merupakan nama modern, JIRO berfungsi sebagai penyederhanaan linguistik yang mewakili karakterisasi halus, lincah, dan baik hati (esensi Panji) yang telah dikodifikasi pada tahap *Define*.

Dengan demikian, JIRO adalah nama merek *Intellectual Property* yang diputuskan sebagai hasil akhir dari *Define* sebuah nama yang secara visual dan linguistik disederhanakan dari warisan budaya yang kompleks, menjadikannya siap untuk dieksplorasi dalam bentuk sketsa pada tahap *Ideate*. Tahap *Ideate* selanjutnya akan diarahkan untuk mengeksplorasi dan menciptakan berbagai alternatif desain visual untuk satu karakter protagonis Topeng Malangan ini, yang diharapkan dapat menjadi representasi baru dari kekayaan budaya lokal.

### **Tahap *Ideate*: Eksplorasi Kreatif dan Simplifikasi Visual**

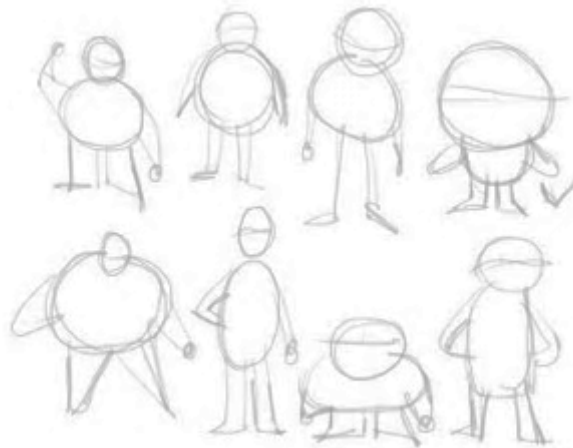
Tahap *Ideate* merupakan fase transisi krusial, di mana prinsip-prinsip desain yang telah dirumuskan pada tahap *Define* diwujudkan menjadi solusi visual yang konkret. Tujuan utama pada tahap ini adalah untuk mengeksplorasi secara visual dan kreatif Karakter IP Protagonis "JIRO".

### Eksplorasi Alternatif Desain Karakter

Pada tahap ini adalah mengembangkan berbagai alternatif sketsa awal untuk Karakter JIRO. Eksplorasi dimulai dengan *thumbnail sketching* dan dilanjutkan pada eksplorasi digital/manual untuk menghasilkan konsep desain alternatif yang paling kuat dan representatif. Proses ini mempertimbangkan berbagai kemungkinan interpretasi visual Karakter IP anak.

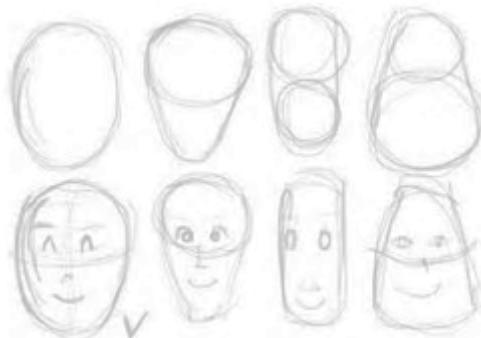
### Eksplorasi Bentuk Dasar (*Shape Language*)

Proses dimulai dengan mengeksplorasi bahasa bentuk (*shape language*) untuk menentukan siluet dasar karakter. Peneliti melakukan eksperimen dengan berbagai bentuk geometris, seperti lingkaran, oval, dan segitiga terbalik, untuk menemukan proporsi yang paling sesuai dengan psikologi anak usia dini.



Gambar 10. Eksplorasi Bentuk Dasar Siluet Karakter  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Eksplorasi bahasa bentuk (*shape language*) pada Gambar 10 untuk menentukan siluet dasar karakter JIRO melalui teknik *thumbnail sketching*. Dalam proses ini, peneliti melakukan eksperimen menggunakan berbagai bentuk geometris seperti lingkaran dan oval untuk menciptakan proporsi tubuh *chibi* yang bertujuan untuk menonjolkan aspek keramahan (*approachability*) serta daya tarik visual bagi anak usia dini. Penggunaan bentuk-bentuk kurva yang dominan pada sketsa kasar tersebut berfungsi untuk menghilangkan kesan kaku, sekaligus menjadi landasan awal dalam meletakkan garis pandu ornamen ikonik Topeng Malangan yang telah disederhanakan secara psikologis dan visual.



Gambar 11. Eksplorasi Bentuk Dasar Siluet Karakter  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Setelah menentukan siluet dasar, peneliti melanjutkan eksplorasi pada Gambar 11 yang berfokus pada pematangan struktur anatomi wajah dan proporsi kepala. Pada tahap ini, peneliti melakukan studi perbandingan antara berbagai bentuk wajah, mulai dari bentuk yang memanjang (oval) sesuai pakem asli Topeng Malangan hingga bentuk yang lebih bulat dan "tembam" untuk meningkatkan kesan menggemaskan (*cuteness*) bagi anak-anak. Sketsa pada lembar ini menunjukkan upaya sistematis dalam menentukan letak fitur wajah seperti mata, hidung, dan mulut dengan menggunakan garis bantu (grid), guna memastikan bahwa karakter JIRO memiliki ekspresi yang konsisten serta keterbacaan visual yang jelas sebelum masuk ke tahap pendetailan ornamen. Bentuk oval dan lingkaran akhirnya dipilih karena memberikan kesan lembut, aman, dan bersahabat, yang sangat penting untuk membangun ikatan emosional dengan anak-anak

#### Adaptasi Ornamen Kunci Topeng Malangan

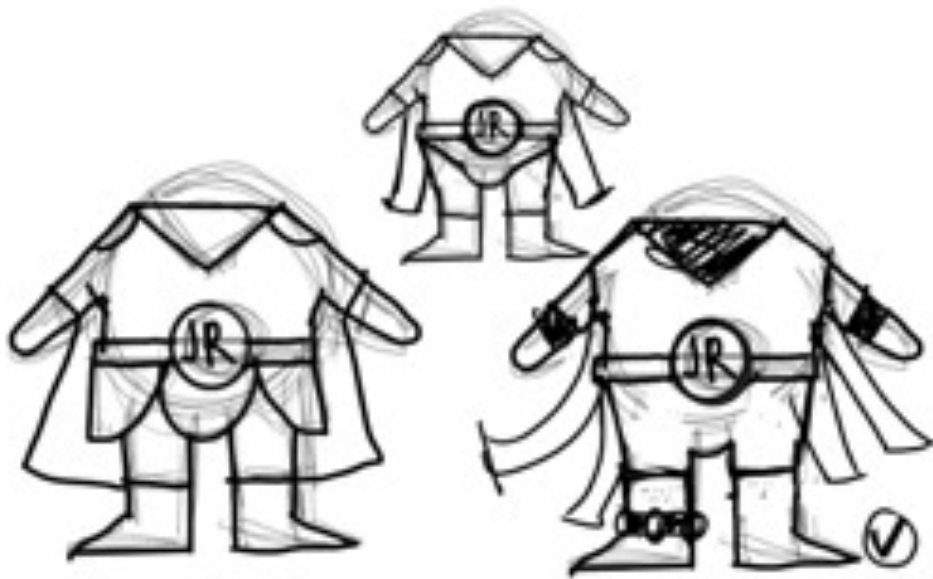
Salah satu tantangan utama dalam tahap *Ideate* adalah menyederhanakan ornamen tradisional tanpa kehilangan identitas aslinya. Peneliti mengeksplorasi berbagai cara untuk mengadaptasi jamang (hiasan kepala), sumping, dan urna Gambar 12 Melalui proses sketsa berulang, ornamen-ornamen yang kompleks disederhanakan menjadi bentuk geometris yang ikonik, memastikan siluet karakter tetap mudah dikenali sebagai representasi Topeng Malangan Raden Panji.



Gambar 12. Proses Adaptasi Ornamen Kunci Topeng Malangan Bagian Wajah  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

#### Deformasi dan Proporsi Tubuh

Setelah bentuk kepala ditentukan dalam proses adaptasi ornamen kunci diatas, tahap selanjutnya adalah mengeksplorasi proporsi tubuh melalui teknik deformasi. Peneliti mencoba beberapa alternatif struktur tubuh, mulai dari proporsi yang lebih ramping hingga bentuk yang lebih padat dan "*chibi*". Pilihan akhirnya jatuh pada proporsi tubuh yang lebih pendek dengan kaki yang kokoh, memberikan kesan karakter yang lincah namun stabil Gambar 13.



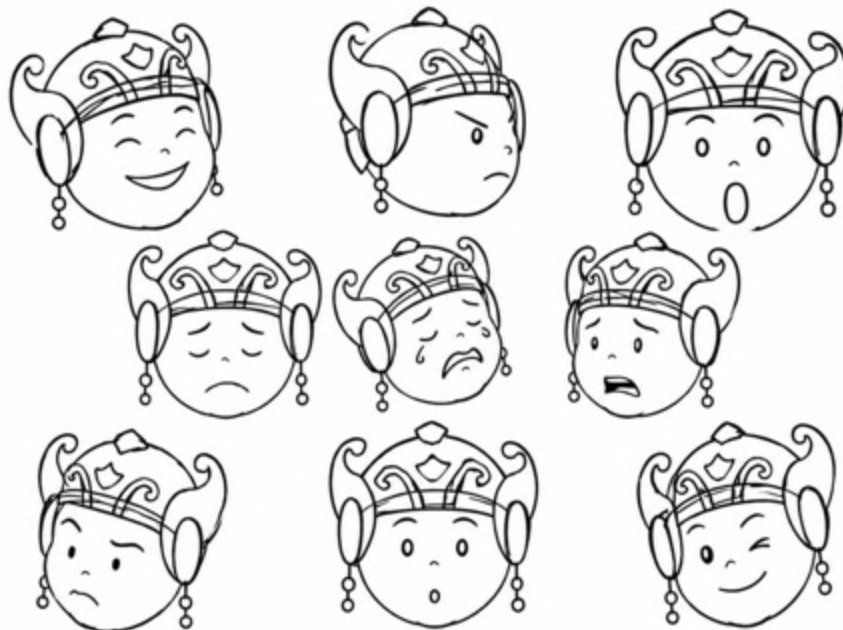
Gambar 13. Alternatif Struktur Adaptasi Ornamen Kunci Topeng Malangan Bagian Tubuh  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)



Gambar 14. Final sketsa terpilih untuk karakter Jiro  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

#### Eksplorasi Ekspresi dan Karakterisasi

Untuk menghidupkan karakter, peneliti mengembangkan berbagai lembar ekspresi (*expression sheet*) yang mencakup emosi senang, marah, sedih, dan terkejut Gambar 15 Ekspresi ini dirancang dengan gaya visual yang bersih (*clean lines*) untuk memastikan keterbacaan emosi yang jelas bagi anak-anak usia 5-8 tahun.



Gambar 15. Eksplorasi ekspresi untuk karakter Jiro  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

#### Eksplorasi Palet Warna Kunci

Tahap *Ideate* ditutup dengan eksplorasi palet warna. Peneliti mencoba beberapa kombinasi warna berdasarkan pakem tradisional (Hijau, Biru, Putih, Merah, Kuning, Hitam) namun dengan saturasi yang lebih cerah agar tampil lebih modern Gambar 16 Kombinasi warna hijau yang melambangkan kedamaian dan kebijaksanaan dipilih sebagai warna dominan untuk karakter JIRO, sesuai dengan arketipe alusan Raden Panji.



Gambar 16. Eksplorasi Palet Warna Kunci Karakter Jiro  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

### Finalisasi Konsep

Finalisasi konsep yang dihasilkan, dilakukan diskusi internal tim yang mendalam. Kriteria seleksi utama adalah seberapa efektif desain tersebut mampu menerjemahkan nilai filosofis Topeng Malangan ke dalam ekspresi visual yang ramah anak. Satu konsep terbaik dipilih untuk dilanjutkan ke tahap Prototype. Konsep terpilih ini kemudian disiapkan untuk digitalisasi, termasuk penentuan palet warna akhir dan penyusunan narasi singkat mengenai identitas Karakter JIRO.



Gambar 17. Final Konsep Karakter Jiro  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Output akhir dari tahap *Ideate* adalah tersedianya satu konsep desain Karakter JIRO final yang siap direalisasikan secara digital pada tahap Prototype.

### Tahap *Prototype*: Realisasi Digital dan Fisik

Tahap *Prototype* merupakan fase perwujudan ide menjadi bentuk nyata yang siap diuji. Fokus utama pada tahap ini adalah mentransformasi konsep visual Karakter JIRO dari sketsa dua dimensi menjadi aset digital berkualitas tinggi serta model fisik tiga dimensi.

### Digitalisasi Karakter JIRO

Berdasarkan konsep desain terbaik yang terpilih di tahap sebelumnya, dilanjutkan pada tahap proses digitalisasi menggunakan perangkat lunak desain vektor dan ilustrasi.

- **Pemantapan Anatomi dan Pose:** Karakter JIRO dikonstruksi ulang secara digital untuk memastikan konsistensi bentuk dari berbagai sudut pandang (*orthographic view*).
- **Aplikasi Warna Final:** Penerapan palet warna dilakukan secara presisi dengan merujuk pada *pakem* Topeng Malangan (Hijau, Biru, Putih, Merah, Kuning, Hitam) yang telah disesuaikan saturasi dan tingkat kecerahannya agar tampil modern dan menarik bagi mata anak-anak.
- **Detailing Tekstur:** Penambahan detail halus pada elemen jamang dan kostum untuk memberikan kesan kedalaman visual tanpa mengurangi prinsip penyederhanaan bentuk.



Gambar 18. Digital Karakter Sheet Karakter Jiro  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

#### Realisasi Prototipe Fisik (3D Modeling & Printing)

Sebagai langkah inovatif dalam strategi pelestarian budaya, Karakter JIRO dikembangkan ke dalam bentuk 3D Modeling.

- Aset digital diterjemahkan ke dalam format tiga dimensi untuk kemudian diproduksi menggunakan teknologi *3D Printing*.
- Hasil akhirnya berupa *Toys Character JIRO* (purwarupa fisik) yang bertujuan untuk memberikan pengalaman taktil bagi anak-anak. Prototipe fisik ini sangat penting karena anak usia 5-8 tahun cenderung lebih mudah membangun ikatan emosional melalui benda yang dapat disentuh dan dimainkan.



Gambar 19. Realisasi *Prototype* Karakter Sheet Karakter Jiro  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Output dari tahap ini adalah *High-Fidelity Prototype* Karakter JIRO, baik dalam format digital maupun fisik. Keseluruhan aset ini telah siap untuk digunakan sebagai instrumen utama dalam tahap pengujian (*Test*) kepada target audiens guna memvalidasi efektivitas desain sebagai media pengenalan budaya.

### Tahap *Test*: Validasi Persepsi dan Keberterimaan Target Audien

Tahap *Test* merupakan fase akhir dalam kerangka *Design Thinking* yang bertujuan untuk memvalidasi efektivitas purwarupa Karakter JIRO sebagai media pelestarian budaya. Pengujian dilakukan untuk mengukur sejauh mana desain yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan psikologi visual anak sekaligus mengomunikasikan nilai-nilai lokal. Uji coba dilakukan secara offline melalui interaksi langsung dengan audiens target, yaitu 20 responden anak usia 5–8 tahun di Taman bermain daerah Gondanglegi Kabupaten Malang. Proses pengujian melibatkan penggunaan metode observasi partisipatif dan kuisioner visual sederhana yang disesuaikan dengan kemampuan kognitif anak usia dini. Anak-anak diminta untuk merespons purwarupa fisik (*3D toys*) dan aset digital Karakter JIRO melalui serangkaian pertanyaan mengenai kesukaan, pengenalan bentuk, dan daya tarik warna.



Gambar 20. Infografis Validasi Presepsi Dan Keberterimaan Target Audien  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Berdasarkan data yang dihimpun dari 20 responden tersebut, diperoleh hasil yang sangat positif:

- **Visual Appeal (Daya Tarik Visual):** Karakter JIRO dinilai memiliki ekspresi dan visual yang ramah anak (*child-friendly*). Mayoritas responden (**90%**) memberikan skor tinggi pada aspek ini, menunjukkan bahwa penyederhanaan *pakem alusan* berhasil diterima dengan baik.
- **Keterbacaan Nilai (Value Understood):** Sebanyak **85%** responden mampu mengidentifikasi JIRO sebagai sosok yang baik hati dan "Duta Budaya," yang membuktikan bahwa nilai filosofis Panji berhasil terkomunikasikan melalui elemen visual.

- **Storytelling Preference:** Sebanyak **92%** anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi untuk mengenal kisah lebih lanjut di balik karakter tersebut, melampaui preferensi mereka terhadap karakter generik lainnya.

Hasil dari tahap pengujian ini mengonfirmasi bahwa strategi adaptasi visual Topeng Malangan melalui Karakter JIRO efektif dalam menjembatani warisan budaya lokal dengan audiens generasi baru. Karakter ini terbukti memiliki kapasitas fungsional yang unggul dibandingkan media tradisional dalam menarik minat anak usia dini terhadap konten budaya lokal.

## SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil merumuskan strategi pelestarian budaya lokal melalui adaptasi visual Topeng Malangan ke dalam pengembangan Karakter *Intellectual Property* (IP) yang relevan bagi anak usia dini. Melalui penerapan metodologi *Design Thinking*, penelitian ini telah berhasil mengidentifikasi dan mengkodifikasi elemen visual serta filosofis dari arketipe Raden Panji (pakem alusan) menjadi panduan desain (*Design Requirements*) yang terukur. Proses dekonstruksi visual yang dilakukan pada tahap *Define* menghasilkan sebuah identitas karakter baru bernama JIRO, yang mengedepankan aspek simplifikasi bentuk dan kecerahan palet warna tanpa menghilangkan esensi budaya aslinya.

Hasil tahap pengujian (*Test*) yang dilakukan terhadap 20 responden anak usia 5–8 tahun di taman bermain daerah Gondanglegi Kabupaten Malang mengonfirmasi keberhasilan strategi perancangan ini. Karakter JIRO meraih skor sangat tinggi pada aspek daya tarik visual (*Visual Appeal*) sebesar 90% dan preferensi penceritaan (*Storytelling Preference*) sebesar 92%. Selain itu, angka 85% pada indikator pemahaman nilai (*Value Understood*) membuktikan bahwa karakter ini efektif dalam mengomunikasikan pesan kultural dan filosofis Topeng Malangan kepada audiens target. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan *IP Character* berbasis kearifan lokal yang dirancang dengan pendekatan berpusat pada pengguna (*user-centered design*) mampu menjadi medium edukasi yang atraktif dan kompetitif dalam upaya pelestarian budaya di era digital.

Penelitian di masa mendatang disarankan untuk tidak hanya berfokus pada karakter protagonis, tetapi juga mulai mengadaptasi arketipe lain dari Topeng Malangan, seperti karakter Sabrang (antagonis) atau Abdi (humor). Hal ini bertujuan untuk membangun narasi konflik dan interaksi yang lebih kompleks dalam semesta *Intellectual Property* JIRO.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada **Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (DPPM)**, yang telah memberikan pendanaan dalam skema **Penelitian Dosen Pemula (PDP)** untuk tahun anggaran 2025.

## DAFTAR PUSTAKA

- ADPI, ADGI, AIDIA, HDII, & HDMI. (2019). *Dasar Pengadaan & Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia*. Bekraf.
- Ardi Raden Fanny Printi, Munawarah Pyo Apriliana, Rahmat, M. S., & Mahroni G, L. A. (2021). Kajian perancangan karakter maskot Universitas Pendidikan Mandalika

- (Design study mascot character of Education Mandalika University). *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, (3).
- Armayuda, E., Lin, P. H., & Lin, R. (2020). Sustainability in transforming cultural feature into cultural creative product design (Case study of Malangan mask). *Journal of Arts and Humanities*. <https://doi.org/10.18533/journal.v9i3.1842>
- Babullah, R. (2022). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Penerapannya Dalam Pembelajaran. *EPISTEMIC*, 1, 131–152.
- Beritasatu Team. (2025). *Should Social Media Be Restricted for Kids? Indonesia Joins Global Effort to Protect Children Online*. Jakarta Globe. <https://jakartaglobe.id/lifestyle/should-social-media-be-restricted-for-kids-indonesia-joins-global-effort-to-protect-children-online>
- Calvin, S. A., Sukmaraga, A. A., Sultan, D., & Rahmadianto, A. (2024). Perancangan Intellectual Property Karakter yang Mengadaptasi Sosok Garuda dengan Media 3D Modeling untuk Anak Usia 5-8 Tahun. *Prosiding SENAM 2024*, 4, 25–38.
- Irianto, W. (2023, Juni 27). *Asmorobangun siapkan langkah jitu hadapi berkurangnya penerus budaya Topeng Malangan*. TIMES JATIM. <https://timesindonesia.co.id/entertainment/459498/asmorobangun-siapkan-langkah-jitu-hadapi-berkurangnya-penerus-budaya-topeng-malangan>
- Kabar-dikti. (2023). *Bingo-Gaga Lolos Kompetisi Pengembangan IP Karakter Program Kedaireka Kemendikbud RI*. DIKTI.
- Melany, M., & Nirwana, A. (2021). Kajian estetik Topeng Malangan (Studi kasus di Sanggar Asmorobangun, Desa Kedungmonggo, Kab. Malang). *IMAJI: JURNAL SENI DAN PENDIDIKAN SENI*.
- Plattner, H. , M. C., & Leifer, L. (2011). *Design Thinking: Understand, Improve, Apply*. Springer.
- Saraswati, A., Widhiyanti, K., & Fatmawati, N. G. (2021). Desain karakter film animasi Raya and The Last Dragon dalam membangun politik identitas Asia Tenggara. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, 5(2), 254–267. <https://doi.org/10.22219/satwika.v5i2.17938>
- Viandita Pratiwi, K., Wulan Daimaky, D., Syafiq Anas, A., Rahmatuz Zahra, N., Daviq Abdillah, A., Adila Putri, S., & Rupa Desain, S. (2024). Pengaruh Kartun “Wayang Desa Timun” dalam Meningkatkan Minat Anak-anak Sekolah Dasar terhadap Perspektif Budaya Wayang di Era Modern. *Jurnal Kultur*, 3(2), 163–175. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/kultur>
- Wulan, D. A. (2024). Digitalisasi Kegiatan Seni Budaya Sanggar Seni Topeng Malang Asmorobangun dalam Media Sosial Sebagai Sarana Peningkatan Pelestarian Budaya. *Jurnal Gramaswara*, 4(3), 301–314. <https://doi.org/10.21776/ub.gramaswara.2024.004.03.09>
- Yulianti, I. (2021). Perancangan Desain Karakter Jole Berbasis Lokal Flores, Indonesia. Dalam *Journal of Animation & Games Studies* (Vol. 7, Nomor 1).

Halaman ini sengaja dikosongkan