

BOARD GAME “LAKON PANJI”: PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK PELESTARIAN WARISAN BUDAYA WAYANG TOPENG MALANGAN

Louisa Grace Kelly Setiabudi¹, Aditya Nirwana², Ayyub Anshari Sukmaraga³

^{1,2,3}Universitas Ma Chung

332210019@student.machung.ac.id

Received: 07 July 2026 – Revised: 15 August 2026 - Accepted: 10 September 2026 - Published: 28 September 2026

Abstrak

Wayang Topeng Malangan merupakan salah satu kesenian tradisional khas Malang yang mengangkat cerita Panji sebagai inti pertunjukannya. Namun, perkembangan hiburan modern menyebabkan menurunnya minat generasi muda untuk mengenal kesenian yang sarat akan nilai sejarah, filosofi, dan karakter tersebut. Penelitian ini bertujuan merancang board game “Lakon Panji” sebagai media interaktif untuk pelestarian budaya Wayang Topeng Malangan melalui pengalaman bermain yang memadukan unsur edukasi dan hiburan. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan model perancangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, dan pengembangan prototipe melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta studi literatur. Mekanisme permainan dikembangkan dengan mengadaptasi prinsip strategi dari *The Settlers of Catan*, kemudian diintegrasikan dengan narasi cerita Panji, karakter Wayang Topeng Malangan, serta identitas visual budaya lokal melalui ilustrasi, komponen permainan, dan sistem kartu *event*. Hasil perancangan menunjukkan bahwa prototipe board game memperoleh respons positif dengan rata-rata penilaian 87,6% pada aspek visual, mekanisme permainan, dan penyampaian budaya, sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif sekaligus memperkenalkan nilai-nilai Wayang Topeng Malangan kepada generasi muda. Penelitian ini menunjukkan bahwa board game strategi berpotensi menjadi media edukasi budaya yang adaptif dan inovatif dalam mendukung pelestarian Wayang Topeng Malangan.

Kata Kunci : *board game*, Lakon Panji, Wayang Topeng Malangan, pelestarian budaya, media interaktif

Abstract

Wayang Topeng Malangan (Malangan Mask Puppet Theatre) is a traditional performing art from Malang, Indonesia, that is based on the Panji stories. However, the rapid growth of modern entertainment has reduced younger generations' interest in learning about this cultural heritage, despite its rich historical, philosophical, and educational values. This study aims to design “Lakon Panji”, a board game that serves as an interactive medium for preserving Wayang Topeng Malangan by combining educational and entertainment elements through gameplay. The study employed a qualitative descriptive approach using the ADDIE design model, which included the stages of analysis, design, and prototype development based on observations, interviews, documentation, and literature review. The game mechanics were adapted from The Settlers of Catan and integrated with the narrative of the Panji stories, Wayang Topeng Malangan characters, and local cultural visual identity through illustrations, game components, and an event card system. The findings show that the board game prototype received positive user responses, achieving an average evaluation score of 87.6% in terms of visual design, gameplay mechanics, and cultural content delivery, indicating its potential to provide an engaging and interactive learning experience while introducing the cultural values of Wayang Topeng Malangan to younger audiences. The findings suggest that strategy-based board games can serve as an adaptive and innovative educational medium to support the preservation of local cultural heritage.

Keywords: *board game*, Lakon Panji, Wayang Topeng Malangan, cultural preservation, interactive media.

PENDAHULUAN

Wayang Topeng Malangan merupakan salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional yang menjadi identitas budaya masyarakat Malang, Jawa Timur. Kesenian ini berkembang sejak masa kerajaan-kerajaan kuno di Jawa Timur dan menjadi bagian dari perjalanan sejarah budaya yang berlangsung secara turun-temurun. Kerajaan Kediri dan Majapahit tidak hanya meninggalkan peninggalan berupa candi dan karya sastra, tetapi juga melahirkan berbagai bentuk ekspresi budaya yang masih bertahan hingga saat ini, salah satunya adalah Wayang Topeng Malangan (Mufida, 2024; Santiko, 2012). Melalui perpaduan seni tari, drama, musik, dan seni rupa melalui penggunaan topeng kayu yang merepresentasikan karakter-karakter tertentu, Wayang Topeng Malangan bukan sekedar seni hiburan. Keunikan tersebut menjadikan Wayang Topeng Malangan sebagai media pewarisan nilai-nilai budaya, sejarah, dan filosofi kehidupan masyarakat Jawa Timur. Bahkan kesenian tersebut telah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda Indonesia oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada tahun 2014 sebagai bentuk pengakuan terhadap nilai sejarah dan budaya yang dimilikinya (Paluseri et al., 2014).

Sebagian besar pertunjukan Wayang Topeng Malangan mengangkat kisah Panji yang berkembang sejak masa Kerajaan Kediri dan mencapai puncak popularitas pada era Majapahit. Cerita Panji mengisahkan perjalanan cinta Raden Panji Asmorobangun dan Dewi Sekartaji yang dipenuhi pengembaraan, penyamaran, konflik, dan perjuangan sebelum akhirnya dipersatukan kembali (Kasdi et al., 2009). Selain memiliki nilai historis, berbagai nilai luhur seperti kesetiaan, kepemimpinan, kebijaksanaan, pengendalian diri, gotong royong, serta spiritualitas yang terkandung dalam Wayang Topeng Malangan masih relevan dalam kehidupan masyarakat modern (Kisawa et al., 2014; Mahfud & Wahyudi, 2023). Cerita Wayang Topeng Panji juga tercatat sebagai *Memory of the World* UNESCO (Puspasari, 2023). Visualisasi karakter topeng yang merepresentasikan sifat baik maupun buruk dapat digunakan sebagai media pembelajaran moral dan karakter bagi masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun.

Meskipun demikian, eksistensi Wayang Topeng Malangan saat ini menghadapi tantangan yang semakin kompleks. Perubahan pola hidup masyarakat akibat globalisasi menyebabkan budaya populer lebih mudah diterima dibandingkan kesenian tradisional. Sementara itu, ruang pelestarian Wayang Topeng Malangan masih relatif terbatas pada beberapa sanggar di Kabupaten Malang, seperti Kedungmonggo, Jabung, Singosari, dan Kepanjen, sehingga kesempatan masyarakat untuk mengenal kesenian tersebut juga menjadi terbatas (Dianto, 2021; Sari et al., 2021). Penelitian Wibowo et al. (2020) bahkan menunjukkan bahwa jumlah kelompok seni Wayang Topeng Malangan terus mengalami penurunan dibandingkan masa sebelumnya, sementara minat generasi muda terhadap kesenian tradisional juga semakin berkurang. Berdasarkan kondisi tersebut, proses transmisi budaya luhur tersebut memerlukan pendekatan baru yang lebih sesuai dengan karakteristik generasi muda masa kini.

Berbagai upaya pelestarian sebenarnya telah dilakukan melalui penyelenggaraan pertunjukan rutin, pelatihan tari, dokumentasi visual, penerbitan buku budaya, fotografi, film dokumenter, pameran, hingga pemanfaatan media digital seperti situs web dan media sosial (Hidajat, 2012; Nugroho, 2019). Berbagai media tersebut berkontribusi penting dalam mendokumentasikan karakter topeng, filosofi tokoh, maupun alur Cerita Panji sehingga informasi budaya dapat diakses oleh masyarakat secara lebih luas (Hidajat, 2014). Namun, sebagai media yang masih bersifat informatif menyebabkan masyarakat cenderung menjadi pembaca atau penonton pasif. Pengguna cenderung tidak terlibat langsung dalam proses eksplorasi maupun pengambilan keputusan yang dapat memperkuat pengalaman belajar. Akibatnya, proses pengenalan budaya masih belum mampu membangun keterikatan emosional yang kuat, khususnya pada generasi muda yang terbiasa dengan media digital dan aktivitas yang bersifat interaktif.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, diperlukan inovasi media yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi muda. Menurut penelitian terdahulu, pendekatan *game-based learning* memungkinkan pengguna memperoleh pengetahuan melalui eksplorasi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan interaksi sosial. Pendekatan ini dinilai efektif untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, serta retensi pengetahuan (Rajković et al., 2020; Türkoğlu, 2019). Dalam implementasinya, *board game* menjadi salah satu media yang memiliki potensi besar karena menawarkan pengalaman bermain secara *face-to-face*. *Board game* mendorong kemampuan berpikir strategis, negosiasi, kolaborasi, dan komunikasi antarpemain (Wood, 2012). Selain sebagai media hiburan, *board game* juga dapat menjadi sarana edukasi yang efektif untuk memperkenalkan sejarah dan budaya melalui pengalaman belajar yang partisipatif dan bermakna (Rajković et al., 2020).

Efektivitas *board game* sebagai media pembelajaran telah dibuktikan melalui berbagai penelitian. Zaelany et al. (2024) yang mengembangkan *The Journey of Knowledge* sebagai media pembelajaran sejarah bagi remaja melalui mekanisme permainan yang mengombinasikan eksplorasi, simulasi, serta kuis pengetahuan. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan tanpa mengurangi substansi materi yang disampaikan. *Board game* juga dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran sejarah karena memungkinkan

peserta didik memahami peristiwa sejarah melalui pengalaman bermain yang melibatkan pengambilan keputusan, kolaborasi, dan penyelesaian masalah (Rajković et al., 2020). Sementara itu, penerapan *board game* dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif, interaksi sosial, serta keterlibatan emosional peserta didik (Türkoglu, 2019). Hal tersebut berarti *board game* bukan hanya media untuk menyampaikan informasi, tetapi memiliki potensi besar dalam membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna (Noda et al., 2019).

Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa media visual mampu menjadi sarana pelestarian budaya lokal. Widigdo & Sayatman (2019), misalnya, mengembangkan *collectible figure* bertema Topeng Malangan sebagai media promosi budaya dan *souvenir* khas Kota Malang. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa karakter Wayang Topeng Malangan memiliki potensi visual yang kuat untuk dikembangkan menjadi berbagai produk kreatif. Di sisi lain, Melany & Nirwana (2015) mengkaji aspek estetika Topeng Malangan sebagai dasar pengembangan visual karakter, sedangkan Hikmah (2016) menguraikan struktur cerita Panji dalam pertunjukan Wayang Topeng Malangan yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan alur naratif.

Berdasarkan kajian tersebut, dapat dikatakan bahwa penelitian terdahulu berfokus pada dokumentasi sejarah Wayang Topeng Malangan, analisis estetika topeng, pewarisan budaya, ataupun pemanfaatan board game sebagai media pembelajaran sejarah secara umum. Penelitian mengenai integrasi cerita Panji, karakter Wayang Topeng Malangan, nilai-nilai budaya, serta mekanisme permainan strategi modern ke dalam sebuah *board game* edukatif masih sangat terbatas. Padahal, Wayang Topeng Malangan memiliki kekayaan narasi, karakter, simbol visual, dan nilai filosofis yang sangat potensial untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran budaya yang lebih interaktif. Dengan demikian, diperlukan suatu perancangan media yang mampu menggabungkan kekayaan budaya lokal dengan mekanisme permainan modern sehingga proses pelestarian budaya dapat berlangsung melalui pengalaman bermain yang menarik dan relevan dengan karakter generasi muda.

Penelitian ini mengadaptasi prinsip-prinsip dasar *Settlers of Catan* sebagai inspirasi dalam perancangan mekanisme permainan karena board game tersebut menggabungkan strategi, pengelolaan sumber daya, negosiasi, perdagangan, dan interaksi sosial dalam sistem permainan yang sederhana, mudah dipahami, memiliki tingkat *replayability* yang tinggi, serta tetap memberikan tantangan strategis bagi pemain (Woods, 2012; Chrisendo, 2018). Namun, adaptasi dilakukan tidak sekadar mengganti tema permainan, melainkan mengembangkan mekanisme yang mampu mengintegrasikan narasi Cerita Panji, karakter Wayang Topeng Malangan, dan nilai-nilai budaya ke dalam pengalaman bermain yang kontekstual.

Berdasarkan pendekatan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang prototipe *board game* “Lakon Panji” sebagai media pelestarian budaya Wayang Topeng Malangan melalui pendekatan desain komunikasi visual dengan mengadaptasi cerita, karakter, dan nilai budaya ke dalam permainan strategi yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat generasi muda untuk mengenal, memahami, dan melestarikan Wayang Topeng Malangan sebagai salah satu warisan budaya Indonesia. Dalam perancangan juga terdapat *novelty* berupa transformasi struktur naratif Cerita Panji menjadi mekanisme permainan strategi sehingga setiap komponen permainan, interaksi antarpemain, dan proses pengambilan keputusan merepresentasikan perjalanan tokoh Panji serta nilai-nilai budaya Wayang Topeng Malangan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan penelitian perancangan (*design research*). Metode deskriptif kualitatif dipilih karena mampu menggambarkan fenomena secara mendalam berdasarkan kondisi nyata di lapangan melalui interpretasi terhadap data hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur (Nurrisa et al., 2025; Rijal Fadli, 2021). Pendekatan ini sesuai digunakan dalam penelitian desain komunikasi visual karena memungkinkan peneliti memahami karakteristik objek budaya, kebutuhan pengguna, serta proses transformasi data menjadi sebuah rancangan media yang komunikatif (Sugiyono, 2019).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan di lingkungan pelestarian Wayang Topeng Malangan, wawancara dengan dua pegiat Wayang Topeng Malangan di Sanggar Seni Setyotomo, Tumpang, yaitu Bapak Budi Utomo dan Bapak Bowo Suprihatin, dokumentasi visual, serta studi literatur mengenai Wayang Topeng Malangan, Cerita Panji, dan board game modern. Seluruh data kemudian dianalisis secara kualitatif melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagai dasar dalam merumuskan konsep permainan, mekanisme, dan identitas visual *board game* “Lakon Panji”. Pendekatan ini menghasilkan proses perancangan yang didasarkan pada kebutuhan pengguna sekaligus mempertahankan nilai-nilai budaya Wayang Topeng Malangan.

Proses perancangan *board game* “Lakon Panji” mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang dikembangkan sebagai kerangka sistematis dalam penelitian dan pengembangan

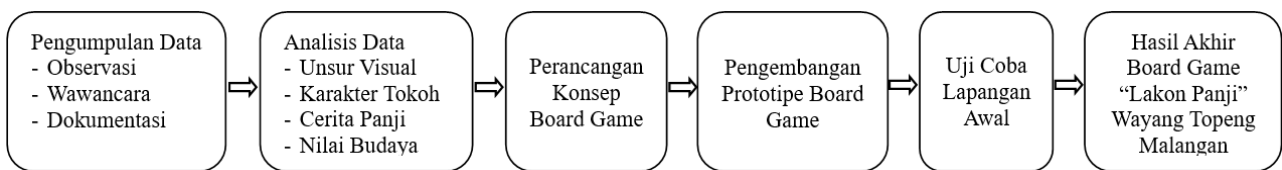
media pembelajaran (Fisika UNESA, 2025; Sugiyono, 2012). Dalam penelitian ini, model ADDIE diadaptasi sebagai panduan pengembangan konsep hingga menghasilkan prototipe board game.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pelestarian Wayang Topeng Malangan, karakteristik target audiens, serta kebutuhan media pembelajaran yang lebih interaktif. Analisis diperoleh melalui observasi dan wawancara di Sanggar Seni Setyotomo, Tumpang dan Museum Panji, dokumentasi visual, serta studi literatur mengenai Cerita Panji dan *board game* strategi. Hasil tahap ini menjadi dasar dalam merumuskan konsep permainan, tujuan edukasi, dan kebutuhan visual yang akan diterapkan pada board game.

Tahap desain difokuskan pada penyusunan konsep permainan berdasarkan hasil analisis. Pada tahap ini dirancang mekanisme permainan yang mengadaptasi prinsip strategi dari *Settlers of Catan* dengan mengintegrasikan narasi Cerita Panji ke dalam alur permainan (*Explore Catan*, 2024). Selain itu dilakukan perancangan identitas visual yang meliputi papan permainan, kartu, token, karakter, ilustrasi, logo, tipografi, palet warna, serta tata letak komponen permainan. Seluruh elemen dirancang dengan mempertimbangkan keseimbangan antara aspek edukasi, estetika, dan pengalaman bermain bagi target audiens berusia 12 tahun ke atas.

Tahap *development* atau pengembangan merupakan proses realisasi konsep menjadi prototipe *board game*. Kegiatan pada tahap ini meliputi digitalisasi ilustrasi, penyusunan komponen permainan, pembuatan papan permainan, kartu, buku aturan, kemasan, serta seluruh perangkat pendukung sehingga menghasilkan prototipe yang siap dimainkan. Selama proses pengembangan dilakukan evaluasi internal secara berulang untuk memastikan konsistensi mekanisme permainan, keterbacaan informasi, dan kesesuaian representasi visual dengan karakteristik Wayang Topeng Malangan.

Karena penelitian ini berfokus pada pengembangan prototipe, tahapan *implementation* dan *evaluation* dalam model ADDIE tidak dilakukan dalam bentuk uji efektivitas kepada pengguna, tetapi digunakan sebagai acuan reflektif untuk menilai kesesuaian hasil perancangan terhadap tujuan penelitian. Dengan demikian, luaran penelitian berupa prototipe *board game* “Lakon Panji” yang mengintegrasikan nilai budaya Wayang Topeng Malangan, narasi Cerita Panji, serta mekanisme permainan strategi sebagai media edukasi budaya. Rangkaian alur perancangan penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur perancangan board game Lakon Panji

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Produksi

a) Judul Board Game

Judul *game* “Lakon Panji” dipilih karena kata ‘*lakon*’ dalam tradisi pertunjukan Jawa berarti cerita atau alur pementasan, sedangkan ‘*Panji*’ merujuk pada tokoh utama dalam siklus Cerita Panji. Secara harafiah judul dapat dimaknai sebagai “Kisah Panji”. Dalam konteks *board game* yang dirancang, judul tersebut memiliki makna yang lebih luas, yaitu perjalanan pemain dalam mengalami dan menghidupkan kembali kisah Panji melalui sebuah permainan strategi. Istilah Panji tidak hanya merujuk pada tokoh Panji, tetapi juga pada keseluruhan narasi, nilai-nilai, dan konflik yang menjadi inti Cerita Panji serta Wayang Topeng Malangan, sekaligus mengenal nilai-nilai budaya Wayang Topeng Malangan melalui mekanisme permainan.

b) Format Perancangan

Perancangan menggunakan media utama papan permainan, kartu-kartu, pion permainan 3D, token-token, karakter tokoh Panji. Media pelengkap berupa boks tempat penyimpanan, *booklet* aturan permainan, video teaser, video game guide, dan playmat. Ilustrasi visual dibuat dengan menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*, *Adobe Illustrator*, dan *Blender* untuk desain 3D. *Game* Lakon Panji ditujukan untuk pemain berumur 12 tahun ke atas, jumlah pemain 3-4 orang, dan waktu bermain 1-2 jam.

Analisis dan Sintesis

Hasil analisis yang menunjukkan perlunya media pelestarian budaya yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi muda menentukan bagaimana konsep kreatif perancangan

dikembangkan. Pemilihan *board game* sebagai media karena memungkinkan pemain berinteraksi secara langsung melalui aktivitas bermain, komunikasi antarpemain, serta pengambilan keputusan yang mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar budaya (Anindita et al., 2024).

Board Game “Lakon Panji” mengadaptasi prinsip dasar *Settlers of Catan* yang menitikberatkan pada pengelolaan sumber daya, pembangunan wilayah, dan interaksi sosial. Namun, adaptasi dilakukan tidak sekadar mengganti tema permainan, melainkan mentransformasikan unsur-unsur budaya Wayang Topeng Malang ke dalam komponen dan mekanisme permainan. Hal ini diwujudkan melalui penggunaan sumber daya yang terinspirasi dari lanskap Jawa Timur, seperti padi, kayu, batu andesit, batu bata, dan sapi, serta representasi wilayah yang mengacu pada lingkungan geografis perkembangan cerita Panji berupa daerah sawah, hutan, padang rumput, lanskap tanah liat, kawah gunung, dan lautan pasir. Sumber idenya sebagian besar menggunakan visual daerah seperti Gunung Kelud, Gunung Bromo, Sungai Brantas, dan lingkungan geografis yang berkaitan dengan perkembangan Cerita Panji. Gambar-gambar pada kartu juga disesuaikan dengan tempat-tempat atau bangunan-bangunan yang merupakan peninggalan Kerajaan Kediri dan Majapahit seperti goa, sendang, istana kerajaan, pasar, dan lumbung padi.

Selain adaptasi mekanik permainan, unsur budaya juga diintegrasikan melalui representasi karakter dan narasi. Berbeda dengan *Catan* yang tidak menggunakan tokoh karakter, *board game* “Lakon Panji” menghadirkan empat tokoh utama Wayang Topeng Malang, yaitu Panji Asmorobangun, Dewi Sekartaji, Klono Sewandono, dan Bapang Jayasentika, yang divisualisasikan berdasarkan karakteristik tokoh dalam pertunjukan Wayang Topeng Malang. Untuk memperkuat aspek edukasi budaya, permainan juga dilengkapi kartu *event* yang mengadaptasi segmen-segmen penting dalam Cerita Panji sehingga pemain tidak hanya berinteraksi dengan mekanisme permainan, tetapi juga memperoleh pemahaman mengenai alur cerita dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Melalui pendekatan tersebut, *board game* hasil perancangan diharapkan dapat menjadi media yang menggabungkan unsur hiburan, strategi, dan pembelajaran budaya dalam satu pengalaman bermain yang utuh. Integrasi antara mekanisme permainan modern dengan narasi budaya lokal diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan generasi muda terhadap Wayang Topeng Malang sekaligus menjadi alternatif media pelestarian budaya yang lebih relevan dan mudah diterima oleh masyarakat masa kini (Sumaryono, 2011).

Produksi

a) Tipografi

Tipografi pada perancangan *board game* dipilih dengan mempertimbangkan aspek identitas visual budaya, keterbacaan, serta kemudahan penyampaian informasi kepada pemain. Pemilihan jenis huruf dilakukan untuk menciptakan keseimbangan antara representasi budaya lokal dan kebutuhan fungsional pada media permainan. *Font Upakarti* yang memiliki bentuk huruf yang menyerupai struktur visual aksara *Hanacaraka* digunakan untuk elemen judul dan heading untuk memperkuat esensi budaya Jawa. Sementara itu *Font Bell MT* dan *Calibri* untuk penulisan informasi pada kartu untuk mempermudah keterbacaan. Tapilan ketiga font tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.

Font Upakarti	Font Bell MT	Font Calibri
a b c d e f g h i	a b c d e f g h i	o . : , ; ? ! / *
j k l m n o p q r	j k l m n o p q r	a b c d e f g h i
s t u v w x y z	s t u v w x y z	j k l m n o p q r
A B C D E F G H I	A B C D E F G H I	s t u v w x y z
J K L M N O P Q R	J K L M N O P Q R	A B C D E F G H I
S T U V W X Y Z	S T U V W X Y Z	J K L M N O P Q R
1 2 3 4 5 6 7 8 9	1 2 3 4 5 6 7 8 9	S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8		1 2 3 4 5 6 7 8 9
9 . , ' !		0 . : , ; ? ! / *
? , @		

Gambar 2. Tipografi *Font Upakarti*, *Bell MT*, dan *Calibri*

b) Warna

Konsep warna board game Lakon Panji menggunakan pendekatan *dark toned color palette* seperti Gambar 3. yang didominasi warna-warna gelap, hangat, dan bernuansa klasik, untuk membangun identitas visual yang merepresentasikan nuansa budaya Wayang Topeng Malang. Karakter visual Wayang Topeng Malang yang identik dengan warna-warna simbolis, seperti merah tua, cokelat, emas, hijau gelap, dan warna-warna bumi untuk menciptakan kesan tradisional, dramatis, sekaligus memperkuat suasana naratif Cerita Panji. Selain itu, adaptasi warna-warna natural pada game *Catan* yang merepresentasikan lingkungan dan sumber daya permainan, sehingga tercipta keseimbangan antara estetika *board game* modern dan representasi budaya tradisional dalam keseluruhan identitas visual permainan.



Gambar 3. Dark tone color palette

c) *Art style*

Art style pada board game menggunakan pendekatan *simple cell shading* untuk menghasilkan ilustrasi yang sederhana, jelas, dan mudah dikenali pada setiap komponen permainan. Penggunaan warna yang solid dan bentuk yang tegas dipilih karena meningkatkan keterbacaan visual agar pemain dapat memahami simbol, karakter, dan informasi permainan dengan cepat. Gaya visual ini juga memungkinkan adaptasi karakter, topeng, kostum, dan ornamen Wayang Topeng Malangan ke dalam tampilan yang lebih modern tanpa menghilangkan identitas budaya aslinya, sehingga sesuai dengan preferensi target pengguna.

d) Logo Game

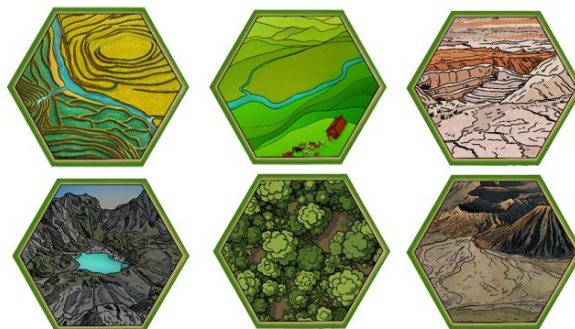
Pada logo *game* tampak terdapat gambar gunung yang dalam kebudayaan Jawa melambangkan seluruh alam semesta dan isinya, dengan bentuknya yang meruncing ke atas bermakna bahwa perjalanan hidup manusia harus selalu dekat dengan Sang Pencipta. Pada gunung terdapat juga gambar Topeng Panji yang merupakan tokoh sentral Wayang Topeng Malangan. Tulisan dibuat dengan nuansa huruf tradisional yang ditambah dengan ornamen tulisan *hanacaraka* yang jika dibaca menjadi tulisan “*dolanan lelakon mapanji*” yang menggambarkan esensi *board game* “Lakon Panji”. Logo *game* seperti pada Gambar 4. digunakan pada bagian punggung kartu, identitas boks permainan dan playmat.



Gambar 4. Logo board game “Lakon Panji”

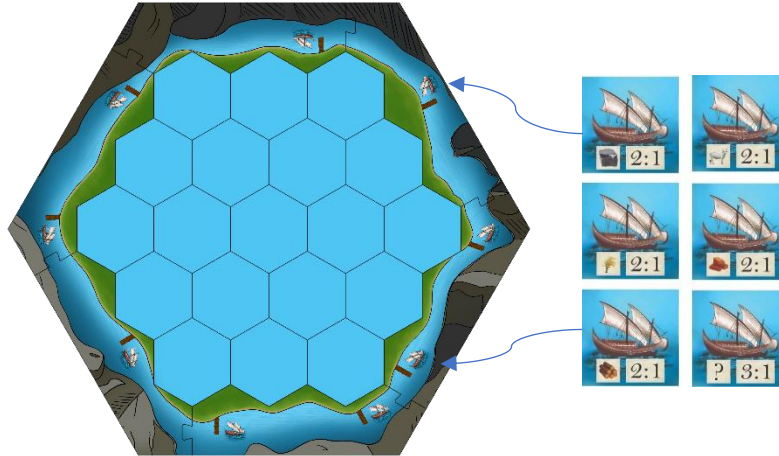
e) Desain dan Hasil Papan Permainan

Papan permainan dari *board game* “Lakon Panji” disusun dari potongan-potongan petak heksagonal dengan panjang sisi 4,5 cm. Dalam *game* acuan *Catan*, petak-petak tersebut menggambarkan daerah-daerah di pulau *Catan* bernuansa Eropa sebagai daerah penghasil sumber daya (*hills = brick, pasture = wool, mountain = ore, fields = grain, forest = lumber, desert = nothing*) yang kemudian dikelilingi laut dengan beberapa tempat di pantainya terletak pelabuhan. Pada *game* hasil rancangan, ide daerah penghasil sumber daya adalah daerah-daerah yang ada di Jawa Timur yang merupakan tempat terjadinya cerita Panji beserta sumber daya yang dihasilkan oleh daerah tersebut. Ada lima sumber daya yang terkait dengan daerah sumbernya yaitu: padi dihasilkan dari sawah terasering, sapi dihasilkan dari padang rumput, batu bata dihasilkan dari tambang tanah liat, kayu dihasilkan dari hutan, dan batu andesit dihasilkan dari kawah gunung. Petak keenam adalah petak lautan pasir gunung Bromo yang tidak menghasilkan sumber daya. Untuk daerah Sementara itu daerah penghasil sumber daya dikelilingi oleh sungai yang mengalir di antara pegunungan yang ada di Jawa Timur. Hasil desain petak heksagonal dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Petak heksagonal daerah sebagai dasar papan permainan

Untuk bagian *border* terdapat 6 potongan aliran sungai Brantas dengan dibatasi pegunungan yang mengelilinginya pada bagian luar, sementara bagian dalam adalah dataran hijau tepian sungai, dimana terletak 9 buah pelabuhan sungai tempat *kapal Djung* berlabuh. Keenam potongan *border* disatukan untuk membatasi 19 petak heksagonal daerah penghasil sumber daya seperti tampak pada Gambar 6. Setelah ke-19 petak heksagonal disusun beserta bordernya, maka didapatkan papan permainan lengkap seperti pada Gambar 7.



Gambar 5. Border sungai sebagai dasar papan permainan dan token pelabuhan



Gambar 6. Tampilan lengkap papan permainan “Lakon Panji”

f) Desain dan Hasil Kartu Permainan

Untuk memudahkan pemain saat berlangsungnya permainan, setiap pemain akan membawa kartu harga bangunan yang digunakan sebagai referensi saat akan membangun jalan, rumah, candi, atau saat akan membeli kartu pengembangan. Ada 4 warna bingkai kartu harga bangunan (putih, merah, biru, oranye) yang sesuai dengan warna pion jalan, rumah, candi yang dimiliki oleh masing-masing pemain. Kartu kedua yang juga dibawa pemain adalah kartu skill karakter dan kartu skill karakter pilihan pemain (Panji, Sekartaji, Bapang, dan Klono). Tampilan masing-masing kartu referensi pemain dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Kartu harga bangunan dan kartu skill karakter “Lakon Panji”

Selain kartu referensi, pada permainan terdapat kartu bonus ‘jalan terpanjang’ dan ‘pasukan terbanyak’ yang akan memberikan pada pemain 2 poin kemenangan. Inspirasi visual untuk kartu bonus yaitu jalan menuju candi Penataran dan pasukan berkuda kerajaan Majapahit. Gambar 8. Menampilkan hasil desain untuk kedua kartu bonus tersebut.



Gambar 8. Kartu bonus “Jalan Terpanjang” dan “Pasukan Terbanyak”

Untuk pembelian sumber daya pada saat permainan berlangsung, digunakan kartu sumber daya. Terdapat 125 buah kartu yang mewakili 5 jenis sumber daya yaitu padi, kayu, batu bata, batu andesit, dan sapi. Desain kartu mengadopsi desain *resource card game Catan*. Gambar sumber daya diletakkan di bagian tengah kartu dengan 3 cm x 3 cm, dengan latar belakang gambar daerah penghasil sumber daya tersebut sesuai dengan yang digambarkan pada petak heksagonal daerah papan permainan, sehingga menjadi kartu berukuran 5,5 cm x 8,5 cm. Hasil akhir desain kelima jenis kartu sumber daya dan bagian punggung kartu yang berwarna kuning keemasan yang berlogo Lakon Panji ditampilkan oleh Gambar 9.



Gambar 9. Hasil desain Kartu Sumber Daya dan desain punggung kartu.



Gambar 10. Hasil desain Kartu Pengembangan dan desain punggung kartu.

Sesuai dengan mekanisme yang diadaptasi dari game Catan, dimana pemain akan berusaha mencapai kemenangan melalui pembangunan jalan, rumah, dan candi yang dibayar dengan menggunakan kartu sumber daya. Selain melakukan pembangunan, pemain juga melakukan perdagangan kartu pengembangan. Dalam game, ada 3 jenis kartu pengembangan dengan tiga warna border yang berbeda. Terdapat 25 buah kartu pengembangan yang terdiri atas 14 buah kartu pasukan yang mempunyai border warna merah, 6 buah kartu kemajuan dengan border hijau, dan 3 buah kartu poin kemenangan dengan border warna kuning. Kartu pasukan digunakan oleh pemain untuk memindahkan buto ke petak lain. Ilustrasi visual dari kartu pasukan adalah gambar pasukan yang mengendarai kuda. Untuk kartu kemajuan, yaitu kartu dengan border hijau, mempunyai ilustrasi gambar kegiatan-kegiatan yang dilakukan masyarakat pada masa kerajaan dengan tajuk pembangunan jalan, pajak upeti kerajaan, dan panen raya. Sementara itu kartu pengembangan dengan *border* kuning diberi ilustrasi gambar bangunan-bangunan dari masa kerajaan yaitu istana kerajaan, sendang, goa, pasar, dan lumbung padi. Kartu pengembangan mempunyai bagian punggung kartu berwarna biru tua juga berlogo Lakon Panji. Hasil desain kartu pengembangan ditampilkan pada Gambar 10.

g) Desain dan Hasil Kartu Event

Pada game Catan, tidak terdapat kartu *event*, sementara pada perancangan board game lakon Panji ditambahkan kartu *event*. Kartu *event* digunakan sebagai media untuk mengenalkan budaya Wayang Topeng Malang dengan cerita Panji yang dibawakan pada pertunjukan. Terdapat 11 buah kartu *event* bernomor 2 -12 yang merupakan sekumpulan kartu yang berisi penggalan cerita Panji yang akan menentukan strategi yang harus dipilih pemain untuk mencapai kemenangannya. Kartu ini akan dipilih pada setiap awal ronde permainan yang ditentukan dengan angka hasil pelemparan dadu. Sesuai dengan peristiwa dari cerita Panji, maka peristiwa positif akan memberikan keuntungan pada



pemain di suatu ronde, sedangkan peristiwa negatif akan memberikan kerugian pada pemain. Gambar 11. Menunjukkan hasil desain kesebelas kartu event dan desain punggung kartunya yang berwarna merah tua.

Gambar 11. Hasil desain Kartu Event dan desain punggung kartu.

h) Desain dan Hasil Pion 3D

Sesuai dengan mekanisme permainan yang juga diadopsi dari game Catan, kegiatan pembangunan jalan, rumah dan candi yang dilakukan pemain akan ditandai dengan pion-pion 3D yang diletakkan pada tempat yang dibangun. Ilustrasi visual rumah menggunakan inspirasi dari rumah Trowulan, sedangkan visual candi menggunakan inspirasi Candi Penataran. Model 3D didesain melalui aplikasi Blender, kemudian proses produksi menggunakan 3D printing dengan filamen berbahan PLA. Pion jalan berbentuk batang berukuran 2,5 cm x 0,5 cm x 0,5 cm, pion rumah berukuran 2 cm x 1 cm x 1 cm, sedangkan pion candi berukuran 1,6 cm x 1,6 cm x 2,1 cm. Proses desain rumah dan candi dan hasil design pion 3D jalan, rumah, dan candi ditunjukkan oleh Gambar 12. Dan Gambar 13.



Gambar 12. Proses desain pion rumah dan candi.



Gambar 13. Hasil desain empat warna pion jalan, rumah, dan candi.

i) Desain dan Hasil Token Permainan

Dalam game Lakon Panji digunakan beberapa macam token penanda, yaitu token angka untuk menandai petak heksagonal daerah pada papan permainan yang akan menunjukkan petak daerah mana yang akan menghasilkan sumber daya sesuai dengan hasil lemparan dadu. Desain tipografi token angka dan token level candi menggunakan inspirasi huruf hanacaraka yang dimodifikasi dengan bantuan AI. Token angka berjumlah 18 buah, mempunyai nilai 2 – 12, kecuali angka 7 yang merupakan petak lautan pasir (kediaman buto) yang tidak akan menghasilkan sumber daya. Tanda titik-titik di bawah tulisan angka pada token angka, mempunyai makna untuk menunjukkan peluang angka tersebut muncul dari lemparan dadu, yang artinya semakin banyak jumlah titiknya maka semakin besar peluang lemparan dadu menghasilkan angka tersebut. Tanda titik-titik di bawah Kemudian, dalam permainan juga digunakan token penanda level candi (level 1,2, dan 3) karena tiap level candi yang dibangun akan mendapatkan bonus yang berbeda-beda, misalnya level 1 mendapat tambahan 1 kartu pengembangan atau level 3 yang memberikan kemampuan kebal buto untuk petak di sekitar daerah sekitar candi yang dibangun. Token penanda ketiga adalah token pelabuhan yang akan menentukan model perdagangan sungai yang akan dilakukan oleh pemain dengan bank. Desain token pelabuhan dapat dilihat pada gambar 5., sedangkan token angka dan token level candi dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Hasil desain token angka (kiri) dan token level candi (kanan).

j) Desain dan Hasil Tokoh Karakter

Berdasarkan game acuan Catan, para pemain tidak mempunyai karakter khusus saat menjalankan game. Namun, untuk tujuan pengenalan tokoh-tokoh yang ada pada Wayang Topeng Malangan, maka pada perancangan ini ditambahkan tokoh karakter yang akan mempengaruhi strategi bermain dan mengenalkan sifat atau watak dari tokoh yang dipilih saat bermain. Empat tokoh karakter yang dipilih dalam perancangan ini adalah Raden Panji Asmorobangun, Dewi Sekartaji, Bapang Jayasentika, dan Klono Sewandono. Dalam Wayang Topeng Malangan, warna dari topeng akan menunjukkan sifat dan karakter tokoh tersebut, misalnya warna hijau pada Panji menunjukkan karakter gagah namun halus, warna putih pada Sekartaji menunjukkan sifat lembut, sementara warna merah pada Bapang yang bersemangat dan Klono yang penuh ambisi. Dengan berdasarkan watak masing-masing tokoh, maka pada game dibuatlah skill pasif dan skill aktif masing-masing tokoh, yang menjadikan permainan bisa semakin seru dan menantang. Gambar 15. Menampilkan visual bentuk wajah dari masing-masing karakter topeng yang digunakan pada game ini.



Gambar 15. Visual topeng Panji, Sekartaji, Bapang, dan Klono (dari kiri ke kanan)

Dari tampilan visual masing-masing topen tokoh karakter yang kemudian juga dipadukan dengan gaya penari dari masing-masing karakter saat pertunjukan dramatari cerita Panji pada pementasan Wayang Topeng Malangan, maka dibuatlah desain masing-masing karakter pada game Lakon Panji. Masing-masing tokoh karakter dari game dibuat dengan teknik printing pada akrilik dengan dimensi tinggi 7-8 cm yang kemudian dirupakan sebagai stand akrilik yang diletakkan di papan permainan untuk menandai karakter yang dimainkan oleh tiap-tiap pemain. Bentuk akhir dari masing-masing tokoh karakter game Lakon Panji dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16. Acrylic stand karakter tokoh Panji, Sekartaji, Bapang, dan Klono (dari kiri ke kanan)

k) Desain dan Hasil Karakter Buto

Dalam permainan Catan terdapat pion yang disebut *wooden robber pawn* yaitu pion 3D yang akan berperan sebagai “robber” yang ditempatkan di atas petak permainan heksagonal “desert”. Pada perancangan game ini, digunakan pion yang diberi nama “buto” dimana buto ini dikenal sebagai raksasa pada jaman kerajaan masa lalu. Dalam implementasi visualnya, gambaran buto diambil dari model arca yang menjaga candi Penataran yaitu Arca Dwarapala. Gambar acuan digambarkan ulang secara digital dengan *Clip Studio Paint*, kemudian hasil gambar dicetak pada bahan akrilik dan dijadikan sebagai *acrylic stand* dengan identitas “Buto”. Proses dan hasil akhir rancangan ditampilkan pada Gambar 17.



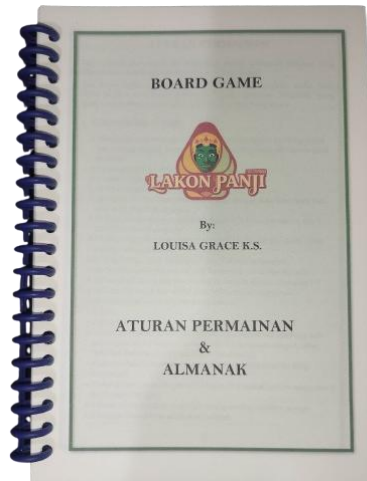
Gambar 16. Proses dan hasil akhir desain pion Buto

l) Buku Aturan Permainan dan Almanak

Board Game Lakon Panji merupakan permainan strategi yang ditujukan untuk pemain berumur 12 tahun ke atas mempunyai tata aturan main yang cukup banyak. Oleh karena itu, diperlukan referensi tertulis untuk pemain game ini. Aturan permainan lengkap dituliskan dalam bentuk “*Booklet* Aturan Permainan dan Almanak”. *Booklet* didesain menggunakan layout berbentuk buku berukuran A5 (145 mm x 208 mm) dengan jilid spiral. Kertas untuk printing buku berupa kertas *loose-leaf* 80 gsm berwarna *off-white* kekuningan. Pemilihan desain tersebut agar buku aturan permainan karena dengan jilid spiral mudah dibolak-balik sehingga dapat dengan mudah mencari bagian aturan permainan yang dikehendaki mengingat game ‘Lakon Panji’ yang mengadaptasi game Catan mempunyai mekanik permainan yang cukup rumit. Terdapat 9 halaman isi Aturan Permainan (1-9), 18 halaman Almanak (10-27), dan halaman belakang *booklet* yang berisi gambaran umum permainan dari *board game* “Lakon Panji”. Bentuk akhir *booklet* seperti Gambar 17.

m) Desain dan Hasil Boks Penyimpanan

Boks Penyimpanan komponen board game Lakon Panji menggunakan Art Carton / Ivory 310 gsm berukuran 26,5 cm x 17 cm x 8 cm. Penutup kotak dari bahan mika tebal. Pada keempat sisi samping kotak penyimpanan terdapat informasi komponen game; informasi jumlah pemain, umur, dan waktu permainan; QR code video aturan main; dan slogan ajakan bermain game untuk pelestarian budaya Wayang Topeng Malangan. Gambar akhir model boks penyimpanan ditunjukkan pada Gambar 18.



Gambar 17. *Booklet* aturan permainan dan almanak board game Lakon Panji



Gambar 18. Desain boks penyimpanan komponen-komponen game Lakon Panji

n) Video Teaser dan Video Game Guide

Video *teaser* dirancang sebagai media promosi untuk memperkenalkan *board game* Lakon Panji kepada generasi muda calon pengguna game. Video ini menampilkan model permainan, unsur-unsur visual Wayang Topeng Malangan, serta keseruan suasana bermain, guna membangun rasa ingin tahu audiens terhadap permainan. Melalui penyajian yang dinamis dan menarik, video *teaser* diharapkan mampu menyampaikan konsep utama *board game* sekaligus meningkatkan minat masyarakat untuk mengenal, memainkan, dan memahami nilai-nilai budaya Wayang Topeng Malangan yang diangkat dalam permainan. Video *Teaser Game* ‘Lakon Panji’ mempunyai durasi waktu 1 menit 36 detik.



Gambar 19. Cuplikan Video Teaser Board Game ‘Lakon Panji’

Kemudian juga dibuat video *game guide* yang ditujukan untuk memperkenalkan aturan permainan *game* Lakon Panji karena generasi muda biasanya kurang tertarik untuk membaca buku petunjuk dan lebih menyukai menonton video yang interaktif. Video *Game Guide* ‘Lakon Panji’ mempunyai durasi waktu 9 menit 40 detik. Gambaran tentang kedua video tersebut dapat dilihat pada hasil capture video seperti pada Gambar 19. dan Gambar 20. Kedua video penunjang permainan tersebut dapat diakses dengan mudah melalui *QR code* yang terdapat pada boks penyimpanan atau juga dapat dilihat pada Gambar 21.



Gambar 20. Cuplikan Video Game Guide Board Game ‘Lakon Panji’



Gambar 21. QR code Video Teaser dan Game Guide Board Game ‘Lakon Panji’

o) Playmat Board Game

Bagian penunjang *board game* yang tidak kalah penting yang akan mempermudah pengaturan permainan adalah alas tempat bermain atau *playmat*. *Playmat* menggunakan bahan dasar untuk bagian bawah dari karet yang yang bertekstur kesat, fleksibel, dan anti-slip agar *playmat* tidak mudah bergeser di atas meja saat permainan berlangsung. Bagian atas menggunakan bahan *polyester* yang direkatkan pada dasar karet sebagai media untuk printing digital. *Playmat* berukuran 70 cm x 70 cm yang modelnya ditunjukkan pada Gambar 22.



Gambar 21. Playmat Board game Lakon Panji

Pasca Produksi

a) Uji Coba Produk

Setelah proses visualisasi *board game* maka dilakukan kegiatan uji coba kelayakan permainan. Proses *play testing* dilakukan di studio *Lets Play* Malang. Uji coba dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan masukan-masukan demi perbaikan desain *game*, baik dari segi visual, tata laksana permainan, dan kemampuan *game* sebagai media pengenalan budaya Wayang Topeng Malang.

Uji coba dilakukan dengan jumlah pemain yang menjadi responden kuesioner sebanyak 10 orang. Pengujian prototipe *Board Game* “Lakon Panji” dilakukan terhadap 10 responden dengan rentang usia 17–23 tahun. Jenis kelamin responden sebanyak 70% adalah perempuan dan 30% laki-laki. Berdasarkan pengalaman bermain *board game*, mayoritas responden telah cukup familiar dengan permainan papan karena sebanyak 50% responden menyatakan sering hingga sangat sering bermain *board game*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa responden memiliki pengalaman yang cukup untuk memberikan penilaian terhadap desain maupun mekanisme permainan.

Ada tiga aspek yang ditanyakan pada kuesioner yaitu dengan lima atau enam buah pertanyaan untuk tiap aspeknya. Untuk pemberian nilai digunakan skala Likert 1-4 yang menunjukkan penilaian sangat kurang, kurang, baik, dan sangat baik. Selain itu diberikan juga pertanyaan terbuka untuk saran dan masukan. Hasil penilaian yang diberikan oleh kesepuluh responden dipaparkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Uji Coba Game Lakon Panji

Aspek yang Dinilai	Pertanyaan Kuesioner	Nilai Rata-rata (Max = 4)
Aspek Visual Board Game	Tampilan visual board game <i>Lakon Panji</i> terlihat menarik untuk dimainkan	3.40
	Ilustrasi karakter Wayang Topeng Malangan mudah dikenali dan dibedakan satu sama lain	3.60
	Pemilihan warna pada board game mampu menciptakan suasana yang sesuai dengan tema budaya yang diangkat	3.40
	Tipografi yang digunakan pada board game mudah dibaca selama permainan berlangsung	3.40
	Ilustrasi dan ornamen yang digunakan berhasil merepresentasikan budaya Wayang Topeng Malangan	3.90
Aspek Mekanik Game	Aturan permainan mudah dipahami setelah penjelasan dan percobaan bermain	3.20
	Alur permainan berjalan dengan jelas dan tidak membingungkan	2.70
	Sistem karakter dengan kemampuan khusus memberikan variasi strategi dalam permainan	3.70
	Kartu event menambah keseruan dan dinamika permainan	3.60
	Permainan ini dapat menciptakan suasana bermain kompetitif yang sehat dan menyenangkan	3.80
	Saya tertarik untuk memainkan board game ini kembali di lain waktu	3.80
Aspek Penyampaian Budaya Panji dan Wayang Topeng Malangan	Board game ini membantu saya mengenal tokoh-tokoh dalam cerita Panji	3.50
	Kartu event membantu saya memahami alur cerita Panji yang diangkat dalam permainan	3.10
	Board game ini memperkenalkan unsur budaya Wayang Topeng Malangan dengan baik	3.70
	Setelah memainkan board game ini, pengetahuan saya tentang budaya Wayang Topeng Malangan meningkat	3.40
	Board game ini dapat menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan Wayang Topeng Malangan kepada generasi muda	3.80

Hasil uji coba menunjukkan bahwa *Board Game* Lakon Panji memperoleh tanggapan positif pada seluruh aspek penilaian. Aspek visual memperoleh rata-rata skor 3,54, aspek mekanik permainan 3,47, dan aspek penyampaian budaya 3,50 dari skala maksimum 4. Jadi jika hasil tersebut dinyatakan sebagai persentase keberhasilan perancangan *board game*, nilai yang didapat adalah 87,6%. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa *board game* telah berhasil menyajikan identitas visual Wayang Topeng Malangan secara menarik, menghadirkan mekanisme permainan yang kompetitif dan strategis, serta berfungsi sebagai media edukasi yang mampu memperkenalkan tokoh dan nilai-nilai budaya Panji kepada generasi muda.

Meskipun demikian, hasil uji coba juga menunjukkan beberapa aspek yang masih perlu disempurnakan, terutama pada kejelasan aturan dan alur permainan, penyampaian narasi melalui kartu *event*, serta keterbacaan beberapa elemen visual dan ikon pada kartu. Responden juga menyarankan penggunaan material yang lebih kokoh dan penyempurnaan mekanisme permainan agar pengalaman bermain menjadi lebih nyaman. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa prototipe board game Lakon Panji telah layak digunakan sebagai media pelestarian budaya dan memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut melalui penyempurnaan mekanisme, penyajian informasi, dan kualitas produksi.

b) Analisis SWOT

Analisis SWOT digunakan untuk mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang memengaruhi perancangan *board game* “Lakon Panji” sebagai media pelestarian budaya Wayang Topeng Malangan yang terdiri atas aspek-aspek *strength* (kekuatan), *weaknesses* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman). Analisis SWOT perancangan ini dibahas dengan bagan yang ditampilkan pada Gambar 22.

Strength	Weaknesses
- Mengangkat warisan budaya lokal yang memiliki nilai historis, filosofis, dan visual yang khas. - Memiliki keunikan dibandingkan permainan bertema umum. - Alur cerita Panji dapat diadaptasi menjadi pengalaman bermain yang menarik. - Media <i>board game</i> memungkinkan interaksi langsung, sehingga penyampaian informasi budaya berlangsung aktif dan partisipatif.	- Cerita Panji memiliki banyak versi dan alur yang cukup kompleks sehingga diperlukan proses penyederhanaan agar dapat dipahami oleh pemain tanpa menghilangkan esensi budayanya - Tingkat pengetahuan masyarakat terhadap Wayang Topeng Malangan yang masih rendah.
Opportunities	Threats
- Meningkatnya minat masyarakat terhadap <i>board game</i> sebagai media hiburan dan edukasi, khususnya di kalangan generasi muda. - Perkembangan industri kreatif dan meningkatnya perhatian terhadap pelestarian budaya lokal dapat membuka peluang bagi <i>board game</i> untuk menjadi media alternatif dalam memperkenalkan Wayang Topeng Malangan kepada khalayak yang lebih luas. - Belum banyak <i>board game</i> lokal yang secara khusus mengangkat budaya Wayang Topeng Malangan sehingga memberikan ruang untuk menghadirkan produk yang memiliki nilai kebaruan.	- Dominasi media hiburan digital yang lebih populer dan mudah diakses oleh generasi muda, serta persaingan dengan berbagai <i>board game</i> modern yang telah memiliki basis pemain yang kuat. - Basis game yang digunakan cukup rumit, sehingga membutuhkan waktu pengenalan aturan permainan yang lebih lama sehingga game hanya cocok untuk usia 10 tahun ke atas.

Gambar 22. Bagan Analisis SWOT Perancangan *Board Game* Lakon Panji

Berdasarkan analisis tersebut, strategi perancangan perlu difokuskan pada pengemasan cerita Panji dalam mekanik permainan yang menarik, visual yang adaptif terhadap selera generasi muda, serta pengalaman bermain yang mampu menyeimbangkan unsur hiburan dan edukasi agar tujuan pelestarian budaya dapat tercapai secara efektif. Kemudian untuk menarik minat generasi muda maka pada perancangan yang dilakukan pengenalan aturan permainan juga dibuat dalam bentuk video *game guide*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil menghasilkan prototipe *board game* “Lakon Panji” sebagai media interaktif untuk pelestarian budaya Wayang Topeng Malangan melalui pendekatan desain komunikasi visual. Perancangan dilakukan dengan mengintegrasikan narasi Cerita Panji, karakter Wayang Topeng Malangan, identitas visual budaya, serta mekanisme permainan strategi yang diadaptasi dari *Settlers of Catan*. Hasil perancangan menunjukkan bahwa *board game* mampu menggabungkan fungsi hiburan dan edukasi sehingga menjadi alternatif media pelestarian budaya yang lebih partisipatif, relevan, dan menarik bagi generasi muda.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa *board game* memperoleh respons positif dari pengguna dengan penilaian rata-rata 87,6%, terutama pada aspek visual, mekanisme permainan, dan penyampaian budaya. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan adaptasi narasi budaya ke dalam mekanisme permainan memiliki potensi untuk meningkatkan ketertarikan generasi muda terhadap Wayang Topeng Malangan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi berupa model perancangan media edukasi berbasis *board game* yang dapat diterapkan sebagai salah satu strategi pelestarian budaya lokal melalui pengalaman belajar yang interaktif.

Pengembangan selanjutnya disarankan untuk menyempurnakan keseimbangan mekanisme permainan (*game balancing*), memperluas adaptasi lakon-lakon Panji sebagai variasi konten budaya, serta memperkuat kolaborasi dengan institusi pendidikan, sanggar seni, dan pemerintah daerah agar *board game* Lakon Panji dapat dimanfaatkan secara lebih luas sebagai media edukasi dan pelestarian budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindita, D., Widya Pratama, F., & Pembelajaran, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Batula. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3760–3765. <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Chrisendo, D. (2018, February 9). Catan Jadi Boardgame Terbaik Sepanjang Masa. *Kumparan*.
- Dianto, D. C. (2021, October 3). Wayang Topeng Malangan bukan Sekadar Seni Tradisi. *Media Indonesia*.
- Explore Catan. (2024). Catan.Com.
- Fisika UNESA. (2025, November 4). *Model Pengembangan ADDIE_ Strategi Sistematis untuk Menghasilkan Media dan Pembelajaran Berkualitas*. Reiser & Mollenda (1990), Branch (2009), Dick & Carey (2005). <https://pendidikan-fisika.fmipa.unesa.ac.id/post/model-pengembangan-addie-strategi-sistematis-untuk-menghasilkan-media-dan-pembelajaran-berkualitas>
- Hidajat, R. (2012). Wayang Topeng Malang dalam Perubahan Kebudayaan. *Imaji: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 10(2), 139–161.
- Hidajat, R. (2014). Fungsi dan Proses Pembuatan Topeng di Kabupaten Malang Jawa Timur. *Dinamika Kerajinan Dan Batik*, 31(1), 1–12.
- Hikmah, F. (2016). Analisis Struktur Cerita Panji dalam Pertunjukan DramaTari Wayang Topeng Malang Lakon Panji Reni. *Jurnal Pusaka*, 7, 69–86. http://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/jurnal_pusaka/article/view/51
- Kasdi, A., Cahyono, D., Kieven, L., Illahi, N., Prawiranegara, RM. Y., Soemarno, Tetuko, B., Afatara, N., Prakosa, R. J., & Jai, S. (2009). *Konservasi Budaya Panji* (H. Nurcahyo, Ed.; 1st ed.). Dewan Kesenian Jawa Timur.
- Kisawa, W., Andra, P., Sutyastomo, Y., Purwanto, S., Haryono, T., Kieven, L., Cahyono, D., & Sindhunata. (2014). *Topeng Panji Mengajak kepada Yang Tersembunyi* (A. M. Sawega, Ed.; 1st ed.). Balai Soedjatmoko - Semarak Candrakirana Foundation - Pemkab Malang.
- Mahfud, M. H., & Wahyudi, D. Y. (2023). Nilai-nilai Kearifan Lokal Wayang Topeng Malangan sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Historiography: Journal of Indonesian History and Education*, 3(2), 225–233.
- Melany, & Nirwana, A. (2015). Kajian Estetik Topeng Malangan (Studi Kasus di Sanggar Asmorobangun, Desa Kedungmonggo, Kec. Pakisaji, Kab. Malang). *Imaji: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 13(2).
- Mufida, L. (2024). Aktivitas Masyarakat Setitar Candi Penataran Abad XV-XVI Masehi. *Avatara, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 15(2), 1–16.
- Noda, S., Shiotsuki, K., & Nakao, M. (2019). The Effectiveness of Intervention with Board Games: A systematic review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13(22), 1–21. <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>
- Nugroho, D. P. (2019). Penciptaan Video Seni “Panji Romance.” *Citradirga: Jurnal Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 1(1), 46–52.
- Nurrisa, F., Hermina, D., & Norlaila. (2025). Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian: Strategi, Tahapan, dan Analisis Data. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 02(03), 793–800. <https://jurnal.kompusindo.com/index.php/jtpp/index>
- Paluseri, D. D., Syahdenal, L. M., & Ryan. (2014). *Warisan Budaya Takhenda Indonesia Penetapan Tahun 2014*.
- Puspasari, D. (2023, November 13). Tentang Cerita Wayang Topeng Panji yang Tercatat sebagai Memory of the World UNESCO. *Kompasiana*, 1–2.

- Rajković, A. I., Ružić, M. S., & Ljujić, B. (2020). Board Games as Educational Media: Creating and Playing Board Games for Acquiring Knowledge of History. *International Conference on Research on Textbooks and Educational Media*, 11(2), 1–21. <https://doi.org/10.21344/iartem.v11i2.582>
- Rijal Fadli, M. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>
- Santiko, H. (2012). Candi Panataran: Candi Kerajaan Masa Majapahit. *Kalpataru, Majalah Arkeologi*, 20–29.
- Sari, D. K., Zulfa, S. I., & Azizah, U. F. (2021). Proses Pewarisan Budaya Topeng Malangan melalui Learning by Doing dalam Setting Pembelajaran Informal. *Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 05(02), 9–21.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (19th ed.). Penerbit Alfabeta.
- Sumaryono. (2011). Cerita Panji Antara Sejarah, Mitos, dan Legenda. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 26(1), 17–24.
- Türkoğlu, B. (2019). A Mixed Method Research Study on the Effectiveness of Board Game Based Cognitive Training Programme. *69th OMEP World Assembly and International Conference*, 15, 315–344. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2019.212.21>
- Wibowo, A., Kurnain, J., & Juanda, J. (2020). History of inheritance of Wayang Topeng Malangan (Malang traditional Mask Puppet) in Pakisaji and Tumpang. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 20(1), 73–83. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v20i1.24785>
- Widigdo, D. H., & Sayatman. (2019). Perancangan Media Collectible Figure Karakter Tokoh Topeng Malangan Sebagai Souvenir Tematik Kesenian Tradisional Kota Malang. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 8(2), 207–214. <http://www.google.com>
- Wood, S. (2012). *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. McFarland & Company, Inc.
- Zaelany, D. A., Azizah, M. N., Angkasadaiana, N. G., Nuriyansyah, R. M., Padmasari, A. C., & Salsabila, R. F. (2024). Perancangan Board Game The Journey of Knowledge sebagai Media Bantu Pembelajaran Sejarah. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(1), 26–35. <https://doi.org/10.17977/um084v2i12024p26-35>

