

LAMPIRAN

A. Kuesioner

Kuesioner tentang data pengetahuan siswa Sekolah Menengah Atas terhadap kesenian Topeng Malang dan Lakon *Rabine Panji* di kota Malang. Kuesioner disebar mulai tanggal 24 Maret 2019 menghasilkan sebanyak 84 responden.

Berikut isi pertanyaan dan hasil respon yang terlampir dalam kuesioner:

1. Apakah anda pernah mengetahui tentang Topeng Malang ?
 - a. Tahu **(8)**
 - b. Cukup tahu **(23)**
 - c. Kurang tahu **(22)**
 - d. Tidak tahu **(31)**
2. Apakah anda pernah mengetahui tentang kisah Topeng Malang ?
 - a. Tahu **(10)**
 - b. Cukup tahu **(5)**
 - c. Kurang tahu **(34)**
 - d. Tidak tahu **(35)**
3. Apakah anda pernah mengetahui tentang karakter Topeng Malang ?
 - a. Tahu **(6)**
 - b. Cukup tahu **(12)**
 - c. Kurang tahu **(35)**
 - d. Tidak tahu **(31)**
4. Jika mengetahui, dari mana anda tahu ?
 - a. Sosial Media **(52)**
 - b. Media audio **(2)**
 - c. Media cetak **(9)**
 - d. Media audio visual **(21)**
5. Jika mengetahui tentang Topeng Malang, sebutkan nama tokoh yang anda ketahui !
 - a. **Sekartaji (11)**
 - b. **Bapang (11)**
 - c. **(Sisanya tidak menjawab)**
 - d.

(Tidak perlu diisi jika tidak mengetahui)
6. Apakah anda mengetahui tentang cerita yang dikisahkan dalam pertunjukan wayang Topeng Malang ?
 - a. Tahu **(1)**
 - b. Cukup tahu **(3)**
 - c. Kurang tahu **(30)**
 - d. Tidak tahu **(50)**
7. Apakah anda sering melihat pertunjukan wayang Topeng Malang ?
 - a. Sering **(1)**
 - b. Cukup sering **(1)**
 - c. Kurang sering **(23)**
 - d. Tidak pernah **(59)**
8. Apakah setelah melihat pertunjukan anda mendapatkan pesan moralnya ?
 - a. Mendapatkan **(5)**
 - b. Cukup mendapatkan **(12)**
 - c. Kurang mendapatkan **(10)**
 - d. Tidak mendapatkan **(57)**
9. Apakah anda mengetahui cerita *Rabine Panji* dalam wayang Topeng Malang yang membahas tentang asmara ?

B. Dokumentasi

1. Observasi



Wawancara dengan narasumber



Padepokan Asmorobangun



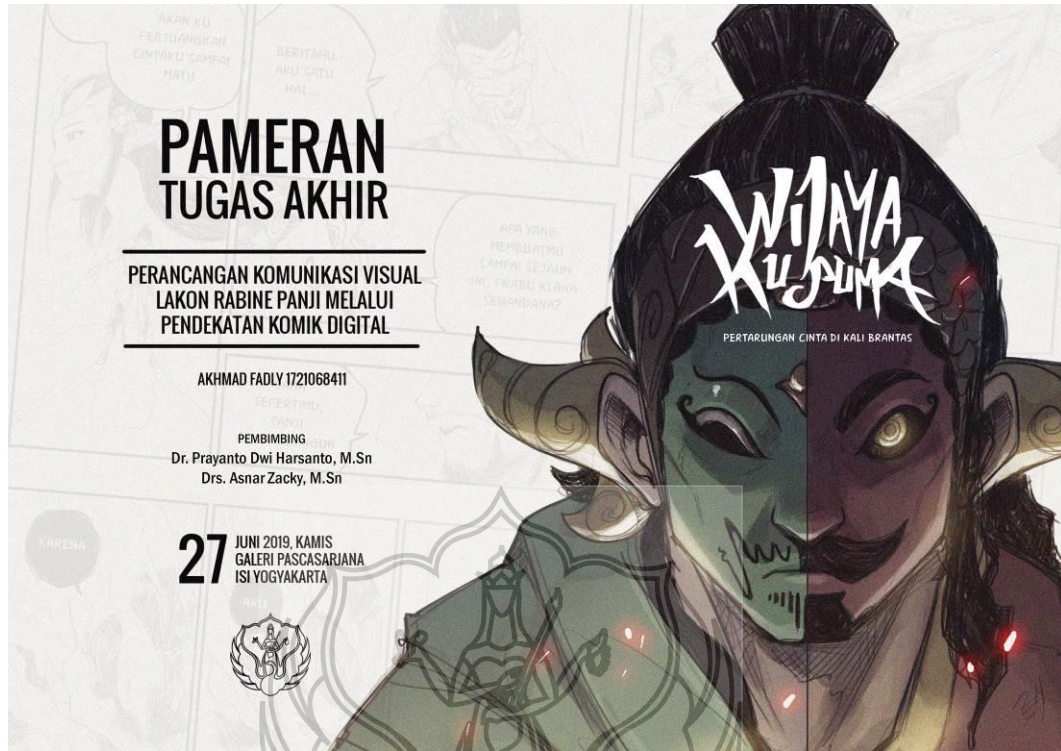
Bentuk ukiran Topeng Malang

2. Suasana Sidang

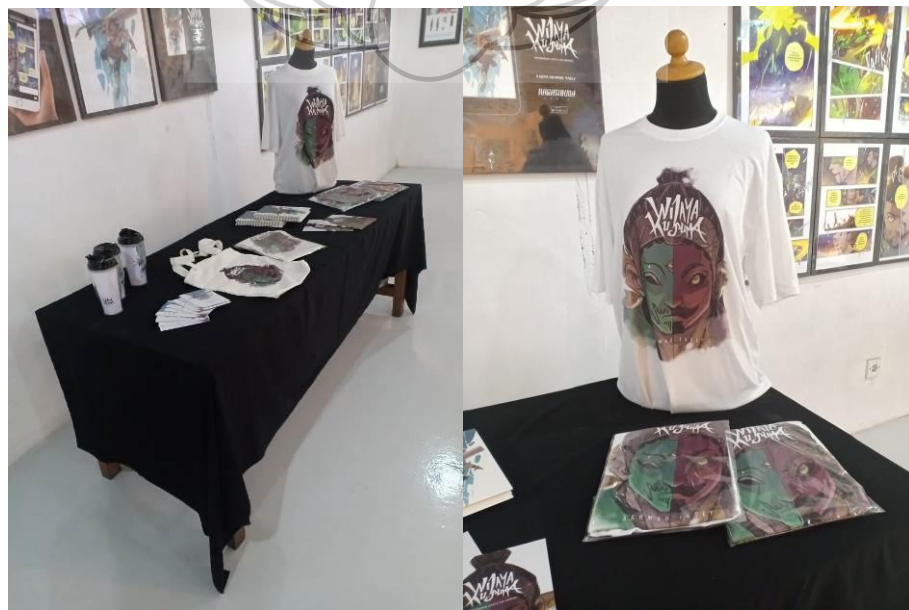


Suasana Sidang

3. Pameran



Poster Pameran

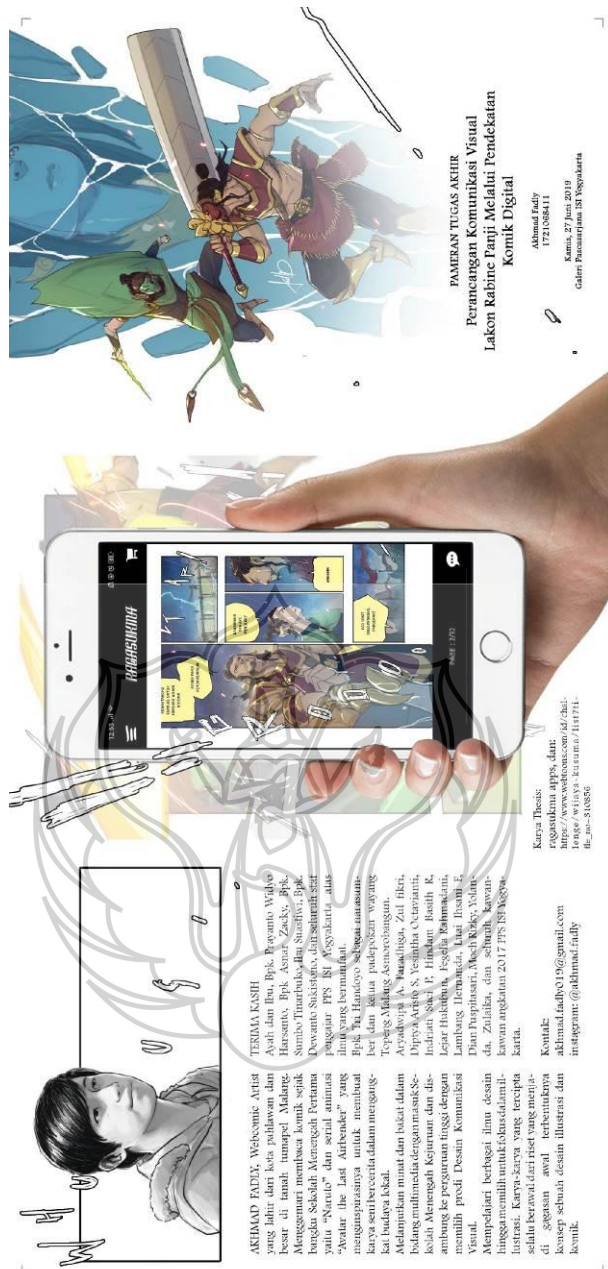


Merchandise pameran



Layout Pameran





Katalog bagian depan



KONSEP PERANCANGAN!

lebih modern, tidak heran jika remaja saat ini lebih menggunakan media hiburan lain seperti komik dan film dari seperti dan internet.

SOLUSI PEMECAHAN MASALAH

Perancangan bertujuan untuk memberi informasi tentang pesan atau yang diharapkan target audience melalui objek apresiasi terapan Typeng. Malung effort bisa mendidik umum, lebih siap mengatasi permasalahan mengenai "Walaupun agar dengan literasi media dan penerapannya, adalah upaya strategi kreatif, strategi koma tidak "basa" (pesan "berisi" atau "pesan" yang disampaikan melalui media yang di berikan media sosial).

Penggunaan Komik Digital yang mampu di akses melalui media sosial ini dapat meningkatkan literasi penerapannya, dengan Typeng Malung, khususnya di Kabupaten Parigi, untuk menghibur adalah alat yang sangat membantu, bagi remaja untuk mengakses media sosial, serta dengan literasi media yang dimiliki, maka bisa membuat literasi media yang membantu literasi media yang dimiliki.

Malung disebarkan oleh beberapa faktor: (1) jumlah sangat besertan, seperti malung dari pusat kota, (2) membuntakan malung, (3) Malung Malung, (4) Malung Malung, dan yang tidak sedikit untuk memantapkan pagelaran Lakon, (4) barangnya publikasi tentang informasi Typeng Malung yang dapat di akses melalui media sosial, yang mendukung permasalahan ini yaitu masuknya budaya hiburan lain dari luar negeri seperti budaya Jepang dan Amerika yang memiliki daya publikasi yang

Katalog bagian belakang