

PENERAPAN ILUSTRASI DAMAR KURUNG PADA MEDIA *MERCHANDISE* SEBAGAI PENGENALAN BUDAYA KABUPATEN GRESIK

Maulana Affifuddin¹, Marsudi²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
maulana.17021264014@mhs.unesa.co.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
marsudi@unesa.ac.id

Abstrak

Kota Gresik memiliki beragam tradisi dan budaya, salah satunya yaitu Damar Kurung. Budaya ini sudah ada sejak masa Sunan Giri yang berupa tradisi menyalakan cahaya atau damar. Beberapa upaya telah dilakukan pemerintah Kota Gresik sebagai upaya pelestarian Damar Kurung antara lain melalui kegiatan Festival 1001 Damar Kurung, Tarian Damar Kurung, dan memberikan hiasan bernuansa Damar Kurung disekitar Kota Gresik. Festival ini dilakukan sebagai peringatan malam selawè pada bulan Ramadhan sebagai ucapan syukur dan berharap mendapat ridho dimalam Lailatur Qadar. Meskipun berbagai upaya telah dilakukan pemerintah Kabupaten Gresik, namun masih banyak masyarakat Gresik yang belum memahami tentang budaya Damar Kurung. Oleh karenanya perlu dirancang media untuk pengenalan budaya tersebut kepada masyarakat, khususnya generasi muda. Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan dari penelitian ini (1) mendeskripsikan konsep perancangan ilustrasi Damar Kurung (2) mendeskripsikan proses perancangan ilustrasi Damar Kurung. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking*, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah menggunakan konsep ilustrasi dengan teknik *vector* yang mengangkat 5 tema Damar Kurung. Proses yang digunakan dalam perancangan mengacu pada *design thinking* dari Kelley dan Brown yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, dan *prototype* yang diaplikasikan pada media *merchandise* antara lain *t-shirt*, *notebook*, *tote bag*, dan *tumbler*.

Keywords: Budaya, Damar Kurung, Ilustrasi, Merchandise

Abstract

The city of Gresik has a variety of traditions and cultures, one of which is Damar Kurung. This culture has existed since the time of Sunan Giri in the form of a tradition of turning on light or resin. Several efforts have been made by the Gresik City government as an effort to preserve Damar Kurung, among others, through the 1001 Damar Kurung Festival, Damar Kurung Dance, and providing decorations with Damar Kurung nuances around Gresik City. This festival is held as a commemoration of the night of Selawè in the month of Ramadan as an expression of gratitude and hoping to get ridho on the night of Lailatur Qadar. Although various efforts have been made by the Gresik Regency government, there are still many Gresik people who do not understand the Damar Kurung culture. Therefore, it is necessary to design media to introduce this culture to the public, especially the younger generation. Based on these problems, the purpose of this study (1) is to describe the concept of designing the Damar Kurung illustration (2) to describe the process of designing the Damar Kurung illustration. This study uses the method design thinking, with data collection techniques through interviews, observation, and documentation. The result of this research is to use the concept of illustration with technique vector which raises 5 themes of Damar Kurung. The process used in the design refers to design thinking Kelley and Brown's, namely empathize, define, ideate, and prototype which is applied to media, merchandise including t-shirts, notebooks, tote bags, and tumblers.

Keywords: *Culture, Damar Kurung, Illustration, Merchandise*

PENDAHULUAN

Beragam suku bangsa hidup berdampingan dengan budaya yang lahir dari sejarah atau latar belakang yang berbeda, keanekaragaman budaya dari hasil warisan generasi sebelumnya. Menurut Widiastuti (2013) budaya akan terus berkembang dengan pola hidup manusia sehingga menjadi suatu hal yang kompleks yang terbentuk dari unsur agama, kemasyarakatan, adat istiadat, bahasa, teknologi, kesenian, serta pengetahuan, dengan itu kebudayaan menjadi suatu bidang yang tak terbatas.

Gresik adalah salah satu kota yang memiliki luas 1.191,25 km, wilayah ini mencakup pulau Bawean yang berada 150 km lepas pantai laut Jawa. Kota Gresik adalah salah satu kota yang mayoritas penduduknya menganut ajaran Agama Islam sehingga dijuluki kota wali dengan adanya makam Sunan Giri dan Syekh Maulana Malik Ibrahim. Sementara itu Kota Gresik ini juga memiliki julukan lain yaitu kota santri dengan didirikannya pondok pesantren dan lembaga pendidikan yang bernuansa Islam. Dengan sejarah dan keistimewaan yang ada, Gresik memiliki berbagai culture atau kebudayaan yang saat ini masih diikuti oleh masyarakat Gresik (Meitasari, 2017).

Gresik secara Geografis terletak antara 112 derajat sampai 113 derajat Bujur Timur dan 7 derajat sampai 8 derajat Lintang Selatan dan merupakan daratan rendah yang memiliki ketinggian 2 sampai 12 meter di atas permukaan laut dan dilihat dari segi geografis tanah di Gresik berupa kapur dan relative tandus. Tidak hanya dilihat dari mata pencaharian masyarakat Kota Gresik yang mayoritas sebagai nelayan, petani tambak, dan garam, Gresik juga memiliki budaya yang saat ini masih dilestarikan salah satunya Damar Kurung yang sekarang menjadi ciri khas dan icon Kota Gresik, bukan hanya itu Damar Kurung juga menjadi identitas budaya dan kegiatan masyarakat kota (Putra, 2016).

Gresik adalah kota kecil yang menyimpan beragam sejarah dan budaya, sehingga sangat disayangkan jika hal tersebut tidak diketahui banyak masyarakat khususnya generasi muda tentang salah satu budaya yang identik dengan masyarakat Gresik adalah Damar Kurung. Budaya Damar Kurung telah lama dilestarikan dari zaman

Sunan Prapen atau Kesultanan Giri III, Damar kurung sudah berjalan dan tetap dipegang sebagai tradisi selama 5 abad terhitung dari abad ke-16 sampai sekarang yaitu abad ke-21. Adapun tokoh yang tersohor dalam profesinya sebagai pelukis Damar kurung adalah Mbah Masmundari yang hidup di abad ke 20-21 (Afifatim, 2018). Terlepas Damar Kurung sebagai budaya, sebenarnya Damar Kurung itu sendiri merupakan benda yang berbentuk seperti lampion Cina (kubus) dengan penyanggah dibagian bawah yang membentuk huruf M. Damar Kurung memiliki lukisan disetiap sisinya dengan tema religi, adat istiadat, kesenian, sosial, dan teknologi yang digambar 2D dengan pergerakan dari kiri ke kanan seperti alur membaca tulisan arab (Sandika, 2013).

Menurut arsip data yang dimiliki oleh komunitas Damar Kurung Institut Kota Gresik, Damar Kurung ini pernah menjadi kesenian yang memuncak dimasanya dengan bukti bahwa karya lukis mbah Masmundari laku dengan harga 5,5 juta ketika dilelang pada pembukaan pameran kartanegara room, Hyatt bumi hotel Surabaya. Pada masa itu mbah Masmundari mampu menjual 350 lampion setiap hari selama bulan Ramadhan.

Pada akhir tahun 2020 sesuai surat Bupati Gresik yang menyatakan bahwa Damar Kurung ini adalah budaya yang sekaligus menjadi ikon Kota Gresik sehingga wajib untuk diketahui oleh masyarakat khususnya generasi muda Gresik. Namun, dengan teknologi yang semakin berkembang dan juga media hiburan yang mudah didapat. Perkembangan tersebut dapat mempengaruhi pengetahuan dan minat tentang budaya Damar Kurung. Adanya pengurangan minat tentang tradisi yang disebabkan oleh kurangnya perhatian masyarakat Gresik tentang adat dan tradisi yang ada khususnya generasi muda. Generasi muda adalah satu sasaran yang tepat agar bisa menciptakan generasi yang dapat melestarikan dan mengenalkan budaya dimasa yang akan datang.

Kurangnya perhatian dan juga pengetahuan masyarakat Gresik tentang Damar Kurung, para pemuda Gresik membuat suatu komunitas yang bernama ASSIK (Asosiasi Souvenir Gresik). Komunitas tersebut memproduksi souvenir khas wisata Gresik yang memiliki tujuan untuk mengangkat kembali kesenian Damar Kurung

untuk pelajar. Selain itu, komunitas ini juga menggagas diselenggarakannya festival 1001 Damar Kurung pada Tahun 2012 (Meitasari, 2017). Menurut Novan Effendy *event* atau kampanye tentang Damar Kurung ini memerlukan formula yang baku sehingga bisa lebih kenalkan lagi kepada masyarakat luas. Pada tahun 2017 festival ini ditiadakan karena komunitas tersebut belum menemukan formula yang baku untuk festival Damar Kurung kedepannya.

Berdasarkan survey yang sudah peneliti lakukan berupa penyebaran kuesioner tentang pengetahuan Damar Kurung dan media yang digunakan untuk mengenalkan budaya. Pengumpulan data dengan cara tersebut menghasilkan data berupa pengetahuan tentang budaya Damar Kurung lebih tinggi di daerah perkotaan atau bisa disebut sebagai daerah Gresik utara. Peneliti juga memberikan opsi media *merchandise* yang digunakan untuk pengaplikasian ilustrasi Damar Kurung ini. Dari 37 responden ada sekitar 62,2% yang memilih media T-shirt dengan rentang usia rata-rata 21-25 tahun. Berdasarkan survey tersebut, peneliti menentukan topik penelitian yang relevan, yaitu perancangan ilustrasi Damar Kurung yang diaplikasikan pada media *merchandise*.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah ditemukan yaitu kurangnya kesadaran akan budaya yang dimiliki oleh generasi muda Kota Gresik. Maka dari itu perlu adanya media yang dapat menanamkan kembali pengetahuan tentang budaya Damar Kurung masyarakat Gresik khususnya generasi muda. Dengan strategi menerapkan ilustrasi yang menggambarkan tema dari Damar Kurung dengan Teknik penggambaran *vector* (digital). Ilustrasi yang dirancang akan diaplikasikan pada media *merchandise* untuk generasi muda seperti *T-Shirt*, *Tote bag*, *Note Book*, dan *Tumbler*.

Pemilihan perancangan ilustrasi pada media *merchandise* ini disesuaikan dengan penelitian yang memiliki target audien generasi muda. Peneliti juga ingin membuat suatu *merchandise* untuk salah satu *event* yang ada di Kota Gresik seperti Festival 1001 Damar Kurung. *Merchandise* ini akan menjadi media yang digunakan untuk hadiah, sehingga perancangan ini akan bekerja sama dengan salah satu tempat kumpul anak muda seperti kafe yang sedang *hits*

di Kota Gresik. Hal ini juga dapat dilihat dari konsumen yang membeli sebuah kebutuhan sandang atau *T-Shirt*. Keinginan tersebut memiliki alasan desain yang bagus, gengsi, atau gaya hidup yang lain, sehingga menjadi kebutuhan dasar (Edi, 2005). Dengan dirancangnya ilustrasi yang mengangkat Damar Kurung sebagai tema utama dengan judul “Penerapan Ilustrasi Damar Kurung Pada Media *Merchandise* Sebagai Pengenalan Budaya Kabupaten Gresik” diharapkan dapat menanamkan kembali pengetahuan tentang budaya, emosional, dan kecintaan terhadap tradisi yang dimiliki oleh Kota Gresik yaitu Damar Kurung.

Berdasarkan pada latar belakang tersebut maka, rumusan masalah yang ditemukan untuk penelitian ini adalah (1) Bagaimana konsep yang akan digunakan dalam merancang ilustrasi untuk media *merchandise*? (2) Bagaimana proses atau langkah yang akan digunakan untuk merancang ilustrasi tersebut?. Media utama yang digunakan untuk pengaplikasian ilustrasi Damar Kurung yaitu *merchandise* yang terdiri dari *T-Shirt*, Media pendukung untuk perancangan ini adalah *Tote bag*, *Note Book*, *Tumbler*, X-banner, dan Poster.

Dari rumusan masalah yang ada maka, tujuan dari penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan konsep yang akan digunakan untuk merancang ilustrasi Damar Kurung pada media *merchandise* (2) mendeskripsikan tentang konsep atau langkah yang akan digunakan untuk merancang ilustrasi Damar Kurung.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh sekelompok mahasiswa yang bernama Muhammad Nur Fithriyadi, Darwin Yuwono Riyanto, dan Wahyu Hidayat dari Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya prodi Desain Komunikasi Visual yang berjudul “Perancangan Buku Damar Kurung Gresik Dengan Teknik *Vector* Sebagai Upaya Mengenalkan Kebudayaan Kabupaten Gresik” tahun 2016 pada penelitian tersebut menggunakan ilustrasi Damar Kurung dengan teknik *vector* yang diaplikasikan pada buku yang bertujuan untuk memperkenalkan budaya dan tradisi Kota Gresik. Selanjutnya, “Perancangan Ilustrasi *T-Shirt* Untuk Souvenir Berciri Khas Pacitan Dengan Tema *Hidden Paradise*” karya Andreas Suluh Putra dari Institut Teknologi Sepuluh Nopember tahun 2018. Pada

karya tersebut merancang yang diaplikasikan pada media t-shirt dengan tujuan memperkenalkan *hidden paradise* yang ada di Kota Pacitan. Berdasarkan kajian terdahulu, perbedaan perancangan yang akan dibuat yaitu: media yang digunakan untuk menerapkan ilustrasi dan tema yang diangkat.

METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data primer tentang Damar Kurung dengan narasumber utama yaitu Novan Effendy. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas masyarakat terkait budaya Damar Kurung dan seluruh kegiatan yang dilaksanakan oleh pemerintah Kabupaten Gresik meliputi karya Damar Kurung, kegiatan festival 1001 Damar Kurung yang berupa sebuah kampanye untuk memperkenalkan budaya Damar Kurung kepada masyarakat luas. *Event* ini digelar setiap tahun saat bulan ramadhan yang berlokasi di pusat Kota Gresik. *Event* ini juga menampilkan film dokumenter Damar Kurung. Hiasan-hiasan Damar Kurung di sekitar Kota Gresik salah satunya sebagai penghias daerah strategis, sehingga Damar Kurung sebagai budaya khas Kabupaten Gresik. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan beberapa literatur yang terkait dengan budaya Damar Kurung, baik dari sumber buku maupun internet sebagai data sekunder.

Penelitian ini merujuk pada daerah perkotaan yang menjadi sumber informasi yang kuat, dan untuk sasaran penelitian ini berfokus pada Damar Kurung tentang definisi, sejarah, perkembangan, ciri khas, dan juga komunitas yang berkitik didalamnya, dan tidak hanya itu penulis juga memerlukan data dan dari target audien berupa kebutuhan dan minat. Pada kegiatan tersebut perlu adanya media pendukung/alat yang digunakan seperti *smartphone* dan buku catatan sebagai wadah untuk menyimpan seluruh data yang didapat dari penelitian, sebagai alat untuk dokumentasi dan pengumpulan referensi, serta studi literatur dari berbagai sumber tentang Damar Kurung, Media tersebut juga memudahkan penulis

mengingat kembali tentang fenomena dan juga informasi dari narasumber.

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau fakta-fakta yang ada di lapangan. Pada penelitian ini penulis menggunakan tiga teknik pengumpulan data. Wawancara, ini dilakukan untuk menggali dan juga mengumpulkan lebih banyak data sehingga bisa mempermudah dalam perancangan ilustrasi, narasumber yang diwawancarai harus memiliki kepercayaan dalam sada dan kopeten dalam hal keanekaragaman budaya yang dimiliki oleh Kota Gresik. Observasi, Kegiatan ini dilakukan diarea Kota Gresik yang menjadi salah satu tempat dengan penerapan budaya Damar Kurung terbilang masih kental. Kegiatan dokumentasi, kegiatan ini dilakukan bukan untuk mengambil foto tentang target yang diteliti yaitu Damar Kurung, namun Teknik pengumpulan data ini juga merujuk pada pengumpulan gambar atau visual yang didapat dari beberapa sumber yaitu dari internet, *pinterest*, serta jurnal yang memiliki keterkaitan dibidang ilustrasi sebagai tolak ukur atau referensi yang sesuai dengan *style* yang telah ditentukan serta diminati oleh target audien.

Pada perancangan kali ini menggunakan sumber data yang merupakan variable melekat. Berikut adalah beberapa narasumber yang dapat membantu penulis untuk mencari data yang relevan, dan memenuhi kriteria yaitu Novan Effendy. Beliau adalah tokoh masyarakat Kota Gresik yang memiliki pengetahuan tinggi tentang budaya khususnya sejarah dan kebudayaan Damar Kurung, bukan hanya itu, Novan Effendy juga menjadi tokoh pelestari Kesenian Damar Kurung, serta ketua umum dari Damar Kurung Institut Kota Gresik.

Metode Analisis Data

Berdasarkan data-data yang sudah terkumpul baik dari narasumber dan studi literatur lainnya. Pada Teknik analisis data ini menggunakan 5W+1H (*What, Who, When, Where, Why, and How*).

1. *What* (apa saja media yang digunakan untuk menerapkan ilustrasi Damar Kurung?)
2. *Who* (siapa target audien dari perancangan ini?)
3. *When* (kapan *merchandise* Damar Kurung ini akan dipublikasikan?)

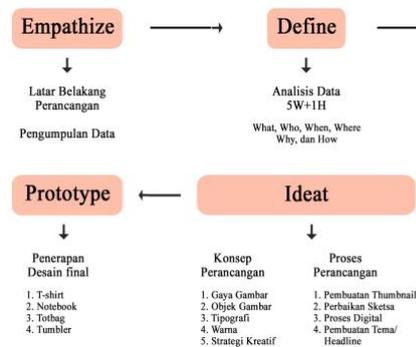
4. *Where* (dimana *merchandise* Damar Kurung ini akan di promosikan/ digunakan?)
5. *Why* (mengapa media *merchandise* menjadi pilihan utama untuk penerapan ilustrasi Damar Kurung?)
6. *How* (bagaimana proses perancangan ilustrasi Damar Kurung yang di terapkan pada media *merchandise*?).

Metode Perancangan

Perancangan ilustrasi pada media *merchandise* ini menggunakan metode *design thinking* Kelley dan Brown. Menurut Kelley dan Brown dalam Lutfi dan Sukoco (2019) *design thinking* adalah suatu pendekatan yang berpusat pada manusia sebagai inovasi yang telah diambil dari sebuah perancangan untuk mengintegrasikan kebutuhan manusia, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan dalam dunia bisnis.

Penggunaan *design thinking* Kelley dan Brown ini memiliki keterkaitan dengan penelitian. Pada tahap *design thinking* terdapat tahap *empathize* yang didasari dari empati terhadap masyarakat dengan budaya yang diteliti yaitu Damar Kurung. Dalam membuat suatu produk yang baik dengan *design thinking* (Kelley dan Brown) menjelaskan ada beberapa tahapan dalam yang dibutuhkan untuk merancang suatu produk sehingga menjadi produk yang baik meliputi:

1. *Empathize*
Tahap ini dilakukan untuk memahami objek yang ada dan pengumpulan data perancangan
2. *Define*
Tahap penguraian analisis data 5W+1H
3. *Ideate*
Tahap ini bisa disebut sebagai konsep dan pelaksanaan perancangan
4. *Prototype*
Tahap ini pengaplikasian desain yang sudah dirancang kedalam media yang telah ditentukan.



Gambar 1. Skema perancangan (Sumber: Affifuddin 2021).

KERANGKA TEORETIK

Damar Kurung

Damar Kurung adalah salah satu budaya turun-temurun sehingga salah satu budaya khas ini dapat dipertahankan. Keanekaragaman motif ilustrasi atau lukisan yang ada pada setiap sisi Damar Kurung menjadi ciri khas tentang kehidupan masyarakat Gresik pada umumnya. Damar Kurung ini dijadikan sebagai tradisi untuk menyambut bulan Ramadhan dengan menggantungkan Damar Kurung didepan rumah, tradisi ini sudah ada sejak jaman Sunan Prapen dengan tokoh yang tersohor adalah Mbah Masmundari. Damar kurung ini memiliki beberapa Tema ilustrasi disetiap sisinya antara lain : (1) tema religi digambarkan sebagai kegiatan Khusus dibulan Ramadhan (2) tema adat istiadat digambarkan dengan acara syukuran, dan sunatan, kemantenan (3) tema sosial tema digambarkan layaknya aktivitas sosial dan kegiatan kemanusiaan (4) tema kesenian digambarkan dengan kesenian atau hiburan khas Kota Gresik (5) Tema Teknologi digambarkan layaknya perkembangan teknologi Kota Gresik (Afifatim, 2018).

Menurut Ismoerdjahwati dalam Larasati Pamela Ayu (2017) menyatakan bahwa Damar Kurung memiliki arti dan bercerita tentang sesuatu yang sangat ingin diketahui dan dipelajari. Bentuk ragam hiasnya menggambarkan rangkaian obyek cerita, tiap sisi lampion terdapat gambar yang memiliki kisahnya sendiri-sendiri, sehingga Damar kurung ini juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

Merchandise

Media *merchandise* adalah suatu wadah atau tempat untuk menyampaikan suatu pesan dari suatu produk tertentu kepada konsumen. Adapun tujuan dari pembuatan media *merchandise* antara lain sebagai branding atau identitas dari suatu perusahaan, sebagai ucapan terima kasih atau Cendera mata pada suatu *event*, sebagai media yang dapat menjadi senjata pemasaran dari client ke client, dan sebagai media untuk menunjukkan perbedaan dari suatu perusahaan. Adapun 3 manfaat dari media *merchandise* ini antara lain : (1) *personal touch* (sentuhan personal) (2) *diferensiasi* (pembeda) (3) *easy to use* (mudah digunakan).

Desain yang diterapkan pada media *merchandise* harus memberikan gambaran atau pandangan untuk menyampaikan sebuah informasi dalam bentuk visual dan ide-ide yang menarik, kreatif, serta mencerminkan kesan yang baik. Menurut Sunarya, Meliana, Nofitasari (2017) perancangan visual Pada setiap desain diperlukan nuansa baru, ide-ide kreatif, bentuk visualisasi yang dibuat secara menarik dan terkesan dinamis serta perpaduan unsur warna sesuai dengan nuansa dan identitas dari objek atau produk yang dipromosikan.

Menurut Andri (2018) Ilustrasi adalah sebuah alat yang dapat membantu sebuah gambaran yang tidak terbaca dan dapat menguraikan cerita yang berupa gambaran, tulisan, grafis, warna yang digunakan, serta *style* gambar yang membuat gambar tersebut dapat menjelaskan makna yang tersembunyi didalamnya. Adapun karakteristik yang ada pada ilustrasi antara lain : (1) komunikasi sebagai media yang dapat menyampaikan sebuah pesan, konsep, serta opini dari sebuah permasalahan (2) hubungan antar kata dan gambar sebagai visual yang dapat menciptakan keharmonisan (3) faktor pengunggah sebagai visual yang dapat meningkatkan emosional (4) produksi masal dan media cetak ilustrasi dirancang untuk keberhasilan dalam menyampaikan pesan dari media.

Elemen Desain

Menurut Wahyuningsih (2015) Desain adalah suatu kegiatan kreatif yang umumnya berupa perencanaan dan perancangan dengan

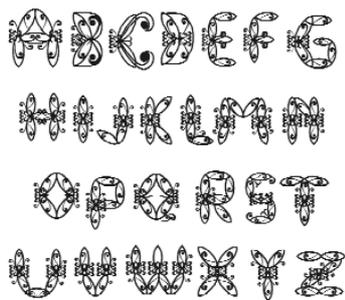
menghasilkan suatu hal yang baru maupun memperbarui sehingga dapat dikatakan desain sebagai alat untuk menciptakan sesuatu yang timbul karena adanya masalah. Pada desain mencakup beberapa visual yang didalamnya menyangkut Titik, Garis, Bidang, Warna, Teksture, dan Ruang. Desain memiliki prinsip yang dapat diterapkan pada perancangan antara lain :

1. Kesatuan (*Unity*) merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan baik dalam wujudnya maupun ide atau konsep yang digunakan
2. Keseimbangan (*Balance*) salah satu prinsip yang menekankan pada penataan visual sehingga menciptakan layout yang tidak berkesan berat sebelah
3. Irama (*Rhythm*) peletakan unsur-unsur atau visual yang digunakan demi menciptakan sebuah kesan yang menarik
4. Kontras (*Contras*) suatu vitalitas yang dapat menghilangkan kesan monoton namun dengan tampilan yang secukupnya
5. Proporsi (*Proportion*) perbandingan yang dilakukan antara visual maupipun bagian lain dalam desain.

Ilustrasi juga memiliki perinsip seperti Gambar, Bahasa Visual, Penggambaran Realis, dan *Eстетika* sehingga menjadikan ilustrasi tersebut dapat disebut ilustrasi yang baik (Joneta, 2012). Menurut Nurhadiat dalam Pratama dan Yasa (2020) ilustrasi dalam bahasa belanda *ilustratie* yang memiliki arti sebuah visual yang dibuat oleh individu yang disampaikan kepada audiens yang berupa hiasan yang memiliki kesan yang jelas. Adapun tujuan digunakannya ilustrasi yaitu : (1) mempermudah dan memperjelas pesan dan informasi yang disampaikan penulis dalam bentuk visual atau gambar yang jelas (2) ilustrasi memberikan variasi yang bersifat menarik, memotivasi, komunikatif, serta mempermudah pembaca untuk mengetahui pesan yang tersirat didalamnya (3) ilustrasi dibuat untuk memudahkan audiens untuk mengingat gagasan dan juga konsep yang digunakan.

Menurut Martha Thomas dalam Roostamaji (2018) ilustrasi dan lukisan memiliki hubungan, keduanya memiliki perkembangan yang sama dalam sejarah. Secara tradisional keduanya memiliki inspirasi yang didapat dari karya kesustraan namun, lukisan ditekankan untuk hiasan dinding dan langit-langit sedangkan ilustrasi sebagai penghiasan suatu naskah, menjelaskan peristiwa yang ada, serta mencatat peristiwa. Dari etimologinya *illustrate* berasal dari bahasa latin yang berarti memurnikan atau menerangi, sedangkan kata *lustrate* adalah turunan dari kata *leuk* yang berasal dari bahasa Indo-Eropa yang berarti cahaya. Dengan kata lain karya ilustrasi berfungsi sebagai memperjelas suatu cerita atau sejarah yang bersifat tekstual (Wiratmo dalam Utami, 2015).

Tipografi adalah susunan huruf dari *alphabet* yang memiliki peran penting dalam penyampaian pesan dalam suatu visual. Tipografi ini mengalami perkembangan yang pesat salah satunya font dekoratif. Font dekoratif ini adalah hasil olah ulang atau menggabungkan huruf dan objek yang diangkat.



Gambar 2. Font dekoratif adaptasi dari batik kawung (Sumber: Handriyotopo 2014).

Menurut Jennyfer Ferley dalam Handriyotopo (2014) font dekoratif menjadi lebih berkesan jika tepat dalam penggunaannya, dalam arti font dekoratif ini hanya bisa digunakan terbatas seperti menggunakannya dalam menulis *headline* ataupun judul. Seperti namanya, font dekoratif ini memiliki kesan untuk menghias atau mempercantik dan tidak cocok digunakan sebagai *body text*.

Menurut Sir David Brewster dalam Roostamaji (2018) dalam objektif warna adalah suatu pantulan atau pancaran cahaya, sedangkan secara subjektif warna adalah bagian dari

pengalaman indra penglihatan. Warna juga dapat disimpulkan sebagai perwakilan dari suatu karya sebagai bentuk penyampaian ekspresi seniman kepada target audien. Pada perancangan karya warna perlu ditata sebaik mungkin, karena warna memiliki unsur penting yang dapat memberikan dampak psikologi bagi para penikmatnya. Adapun pengelompokan warna antara lain : (1) warna primer adalah warna yang menjadi pedoman meliputi merah, biru, dan kuning (2) warna skunder adalah warna yang dihasilkan dari percampuran warna primer meliputi orange, ungu, dan hijau.

Warna juga dapat mencerminkan identitas dari sebuah budaya, tradisi, dan arsitektur, seperti halnya warna khas yang dimiliki oleh masyarakat Cina. Menurut Moedjiono (2011) Cina memiliki simbolisasi warna yang mengacu pada 5 unsur elemen yang merupakan gambaran dari Ying dan Yang. 5 elemen itu antara lain : *shui* berarti air, *huo* berarti api, *mu* berarti kayu, *chin* berarti logam, dan *tu* berarti tanah. Arti warna yang menjadi ciri khas Cina adalah warna merah/ air yang melambangkan kegembiraan, harapan, dan keberuntungan, hijau/ kayu yang melambangkan Panjang umur dan keabadian, kuning/ tanah yang melambangkan kekuasaan dan kekuatan, hitam/ air yang melambangkan keputusan dan kematian, putih/ logam yang melambangkan kedukaan dan kesucian, biru tidak dikaitkan dengan elemen namun berhubungan dengan dewa-dewa. Namun demikian menurut pandangan beberapa orang menilai warna khas budaya cina adalah warna panas seperti merah, jingga, dan kuning.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada perancangan ini menggunakan metode *design thinking* Kelley dan Brown yang memiliki 4 tahapan yang harus diperhatikan yaitu: *empathize*, *define*, *ideate*, dan *prototype*.

Pengumpulan Data (Empathize)

Berdasarkan wawancara dengan salah satu ketua Damar Kurung institute Kota Gresik yaitu Novan Effendy beliau mengatakan Sejak jaman Sunan prapen tradisi menyalakan cahaya adalah salah satu bentuk penyebaran islam dan budaya tersebut dapat diterima masyarakat Kota Gresik pada waktu itu. Pada buku yang ditulis oleh Hamka “ Islam itu diterima Indonesia salah

satunya indonesia bagian timur terpicuh oleh penyalaaan cahaya pada bulan Ramadhan sehingga mereka melihat kerajaan Sunan Giri bercahaya karena obor tersebut. Dari kerajaan Sunan Giri yang bercahaya dianggap sebagai representasi dari surat *An-Nur* yang berarti cahaya. Sebagai wujud golongan muda yang berupaya untuk melestarikan Damar Kurung maka Komunitas ASSIK membentuk festival 1001 Damar Kurung. Festival ini adalah salah satu kampanye yang ada di Kota Gresik sebagai upaya memperkenalkan budaya ini kepada masyarakat luas namun, disayangkan jika festival terhenti ditahun 2017. Sedangkan pada tahun itu adalah puncak dari festival tersebut dengan total 5000 pengunjung dalam 3 hari.

Pada abad ke-13 orang Cina mulai masuk ke Kota Gresik dengan mayoritas beragama islam, dan pada masa tersebut orang Cina mulai membuat lampion dan merubahnya menjadi tradisi menyambut bulan suci Ramadhan. Dari segi bentuk lain yang dimiliki oleh Damar Kurung saat ini yaitu shape segitiga pada bagian atas memiliki keterkaitan dengan india. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Damar Kurung ini memiliki perpaduan agama yaitu islam, budha, dan hindu.

Novan Effendy juga menjelaskan ada dua jenis Damar Kurung yaitu sakral (kepercayaan kepada tuhan/ibadah) dan profan (aktifitas manusia sehari-hari), serta pakem yang dimiliki oleh Damar Kurung sejak dulu yaitu :

1. Babak dari ilustrasi Damar Kurung harus berjumlah ganjil
2. Dari setiap Damar Kurung hanya dapat menceritakan satu cerita seperti kisah tokoh wayang
3. Visual atau vigur dari Damar Kurung harus digambar menyamping kecuali hewan dan setan
4. Menggunakan warna-warna yang tegas seperti warna primer (merah,kuning, dan biru) dan warna pendukung seperti kuning, biru, dan orange
5. Pergerakan ilustrasi yang berjalan dari kanan ke kiri sebagai representasi dari bacaan pada Al-Qur'an
6. Bila vigur berada dalam ruangan maka perlu adanya *shape* pendukung seperti atap rumah

7. Terdapat simbol lain seperti arah panah yang menandakan pada ilustrasi tersebut terdapat sirkulasi angin dan titik 3 yang berarti keramaian atau kominukasi lebih dari 2 individu.

Ilustrasi yang ada pada Damar Kurung saat ini menceritakan berbagai kegiatan yang dilakukan masyarakat Kota Gresik . Berdasarkan tema-tema yang dimiliki oleh damar kurung yaitu religi, adat istiadat, budaya, sosial, dan teknologi ini adalah klarifikasi dari salah satu mahasiswa jurusan DKV Institute Teknologi Sepuluh Nopember yang bernama Hani dia mengarsipkan beberapa karya Mbah Masmundari. Dan tidak hanya itu seiring berkembangnya jaman dan teknologi maka penggambaran ilustrasi Damar Kurung tidak harus terpaku pada pakem yang ada sehingga tidak membatasi para seniman Damar Kurung. Kemampuan menggambar setiap individu berbeda-beda seperti kemampuan menggambar objek dengan sudut pandang samping (vigur menyamping), dan dengan ini diharap banyak pegiat seni Damar Kurung yang dapat mengembangkan ilustrasi namun tetap mempertahankan ciri khas dari Damar Kurung itu sendiri.

Analisis Data (Define)

Setelah data terkumpul baik dari wawancara, observasi, dan studi literatur. Analisis data pada perancangan ini menggunakan 5W+1H. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang cocok untuk memperkenalkan budaya Damar Kurung yaitu berupa ilustrasi pada media *merchandise*.

(*What*) media yang digunakan untuk mengaplikasikan ilustrasi Damar Kurung ini berupa *merchandise* yang terdiri dari *t-shirt*, *notebook*, *tote bag*, dan *tumbler*.

(*Who*) segmentas Demografis perancangan ilustrasi ini berfokus pada kalangan muda dengan rentan usia 15-25 tahun baik laki-laki maupun perempuan yang berdomisili di Kota Gresik, baik pekerja maupun pelajar. Segmentasi Geografi ini merujuk pada kalangan muda Kota Gresik yang belum mengetahui apa itu Budaya Damar Kurung khususnya kalangan muda Gresik bagian selatan. Segmentasi psikologi yaitu merujuk pada target yang memiliki kecintaan terhadap media *merchandise event* salah satunya ialah *t-shirt*, memiliki ketertarikan dengan culture/ budaya,

mengikuti trend yang sedang berkembang saat ini, serta bangga dengan keunikan yang dimiliki oleh Kota Gresik.

(*When*) *merchandise* Damar Kurung untuk generasi muda ini akan dipublikasikan secepat mungkin setelah perancangan selesai dan siap untuk di cetak.

(*Where*) pemasaran dari hasil penelitian ini berupa *merchandise* Damar Kurung berfokus di area Gresik seperti pada *event* festival 1001 Damar Kurung dan tempat berkumpulnya anak-anak muda yaitu kafe.

(*Why*) media *merchandise* adalah salah satu kebutuhan yang banyak diminati oleh generasi muda saat ini terutama *t-shirt*. *Clothing* yang seharusnya menjadi kebutuhan primer sekarang menjadi kebutuhan sekunder dikarenakan pentingnya gaya hidup dan penampilan.

(*How*) proses perancangan ilustrasi pada media *merchandise* dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dari data yang sudah terkumpul akan di analisis menggunakan metode 5W+1H.

Konsep dan Proses Perancangan (Ideate)

Pada perancangan ini memiliki beberapa visual pendukung yang akan menambah kesan harmonis dari segi objek dan juga pesan yang disampaikan meliputi.

a. Gaya Gambar

Gaya gambar atau ilustrasi yang digunakan adalah dengan teknik *vector*. Gaya ini dipilih karena menjadi salah trend desain dengan berbagai keunikan. Yaitu, cocok digunakan berbagai bidang seperti desain web, animasi, ilustrasi, dan logo. Menurut Prakasa, Bahruddin, Yurisma (2016) gaya ilustrasi menggunakan *vector* ini memiliki beberapa keunggulan diantaranya mampu menghasilkan gambar yang besar dengan ukuran file yang kecil serta memiliki sifat yang tegas, kontras, dan jelas. *Vector* ini juga memiliki ideal untuk membuat detail pada ilustrasi serta memiliki nilai estetika tersendiri.

b. Objek Gambar

Objek gambar mengacu pada arsip dari setiap tema hasil karya Mbah Masmundari, sehingga dari satu tema tersebut akan diwakili oleh satu vektor yang kuat akan tema antara lain:

1. Tema Religi diwakili oleh visual orang sedang berdo'a
2. Tema Budaya diwakili dengan visual tradisi khas Kota Gresik
3. Tema Kesenian diwakili dengan visual tarian khas Kota Gresik
4. Tema Sosial diwakili dengan visual kegiatan sehari-hari dan mata pencaharian masyarakat Kota Gresik seperti petani garam, sawah, dan tambak (nelayan)
5. Tema Teknologi diwakili dengan visual perkembangan Kota Gresik.



Gambar 3. Contoh Visual Tema
(Sumber: Internet 2021).

Dari setiap tema yang diangkat menjadi konsep ilustrasi, adapun penguat yang mendasari vektor yaitu: tema religi diperkuat dengan mayoritas dan sejarah Damar Kurung yang tidak lepas dari agama islam, tema budaya dan adat istiadat diperkuat dengan tradisi khas Kota Gresik pada bulan Ramadhan yaitu pasar bandeng, tema kesenian diperkuat dengan tarian khas Gresik yaitu tari Damar Kurung dan pencak macan, tema sosial diperkuat dengan mayoritas mata pencaharian masyarakat Gresik yaitu petani tambak dan garam, dan tema teknologi diperkuat dengan kemajuan yang ada di Kota Gresik seperti fasilitas umum yang semakin maju.

c. Tipografi

Dari segi tipografi, pada desain ilustrasi ini menggunakan tipografi yang dapat disesuaikan dengan teknik gambar. Jenis font yang digunakan adalah dekoratif (Damar Kurung) sebagai font utama atau sebagai *headline* dalam ilustrasi sehingga menimbulkan kesan senada dan tidak meninggalkan ciri khas dari bentuk Damar Kurung.



Gambar 4. Typeface Damar Kurung
(Sumber: Affifuddin 2021).

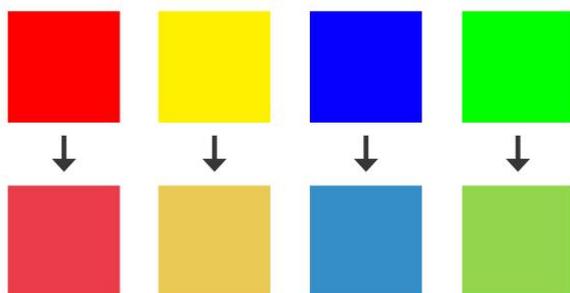
Jenis font lain yang digunakan ialah sans serif (Poppins) sebagai deskripsi pada ilustrasi, font ini berkesan sederhana, rapi, dan jelas, sehingga mampu menyampaikan pesan dari ilustrasi tersebut.



Gambar 5. Typeface Poppins
(Sumber: Affifuddin 2021).

d. Warna

Ilustrasi ini mengikuti warna yang digunakan oleh Damar Kurung, menurut Novan Effendy warna pada ilustrasi Damar Kurung berkesan tegas dan cerah. Warna tersebut berkesan warna untuk anak-anak seperti merah, biru, hijau, kuning, dan orange. Oleh karena itu penulis ingin menggunakan warna tersebut sebagai acuan namun sedikit dimodifikasi agar ilustrasi memberikan kesan anak muda.



Gambar 6. Modifikasi warna
(Sumber: Affifuddin 2021).

e. Strategi Kreatif

Karya perancangan ini disajikan dalam bentuk ilustrasi berbasis *vector* dengan mengangkat tema disetiap sisi Damar Kurung, sehingga memberikan informasi dan juga diharap dapat menumbuhkan rasa bangga dan emosional generasi muda terhadap budaya yang dimiliki oleh Kota Gresik dan diaplikasikan pada media *merchandise*. Pada perancangan ilustrasi ini mengambil tema *Lightness* yang berarti penerangan. Konsep *Lightness* didapat dari latar belakang dan sejarah dari Damar Kurung yang menjadi salah satu caya dalam penyebaran agama islam di Kota Gresik dan sekaligus menjadi penerang dan memperindah malam di bulan Ramadhan. Konsep ini juga didapat dari karakteristik target audiens yaitu golongan muda. Memiliki rasa semangat muda, produktif, serta sebagai penerang dalam arti menjadi jembatan atau sebagai penerang di masa yang akan datang dengan membawa pengetahuan tentang budaya yang wajib dilestarikan saat ini yaitu Damar Kurung.



Gambar 7. Refrensi desain ilustrasi
(Sumber: *Pinterest* 2021)

Setelah mengumpulkan dan menentukan beberapa visual dari tema yang ada pada Damar Kurung. Masuk ke tahap perancangan dengan pembuatan opsi sketsa kasar yang akan dijadikan sebagai patokan dalam perancangan desain ilustrasi.



<https://drive.google.com/drive/folders/1V084qJ313jRyE2Y2AMwHkQe11D51azs5?usp=sharing>

Gambar 8. Thumbnail/ Sketsa kasar
(Sumber: Affifuddin 2021).

Setelah opsi sketsa telah siap, maka langkah selanjutnya adalah pemilihan dan perbaikan sketsa yang sudah ada. Pada tahapan ini saya meminta bantuan kepada Novan Effendy selaku ketua umum Damar Kurung Institut untuk memilih sketsa ilustrasi mana yang cocok untuk dijadikan sebagai ilustrasi pada media Merchandise, dan tidak hanya memilih beliau juga memberi masukan terhadap sketsa tersebut. Berikut adalah foto sketsa yang sudah melalui tahap perbaikan dan siap untuk proses digital.



Gambar 9. Perbaikan sketsa
(Sumber: Affifuddin 2021)

Proses selanjutnya adalah proses pembuatan ilustrasi dengan Teknik digital menggunakan *software* adobe photoshop.



Gambar 10. Proses pembuatan ilustrasi dengan *software* adobe photoshop
(Sumber: Affifuddin 2021)

Langka selanjutnya adalah pemberian *shadow* dan proses final dengan menambahkan *shape* yang dapat memperdetail vigur dan berkesan menghidupkan ilustrasi tersebut.



Gambar 11. Desain final
(Sumber: Affifuddin 2021)

Setelah desain final selesai, pada tahap selanjutnya adalah pembuatan *headline* dari tema yang sudah ditentukan yaitu *lightness*. Pada *headline* ini menggunakan warna jingga yang memiliki nilai kebahagiaan, keceriaan, energik, dan antusias. Pada *headline* tersebut terdapat kalimat pendukung yang bertuliskan tema-tema yang dimiliki oleh Damar Kurung antara lain Agama, Sosial, Budaya, Kesenian, dan Teknologi. Pada tema tersebut juga terdapat tipografi yang menjelaskan secara singkat tentang apa itu Damar Kurung. Pada *headline* yang telah dibuat, kata

lightness membentuk sebuah huruf M yang berarti representasi dari bentuk Damar Kurung.



Gambar 12. Proses pembuatan headline
(Sumber: Affifuddin 2021)

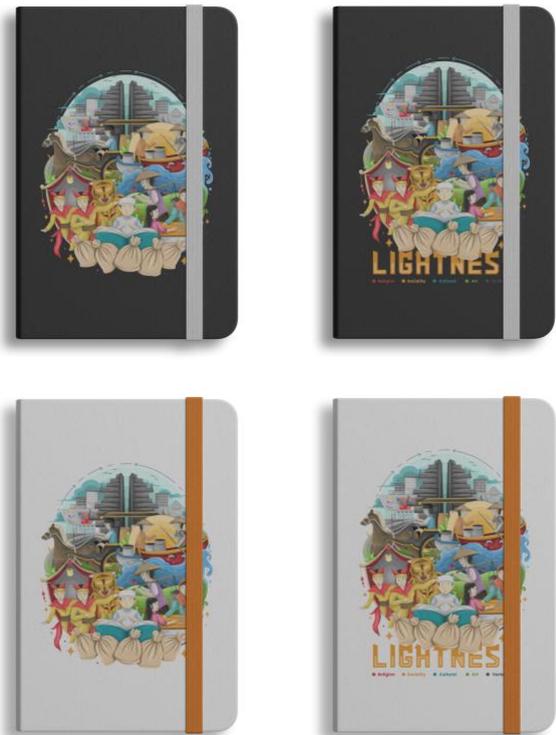
Penerapan Desain (Prototype)

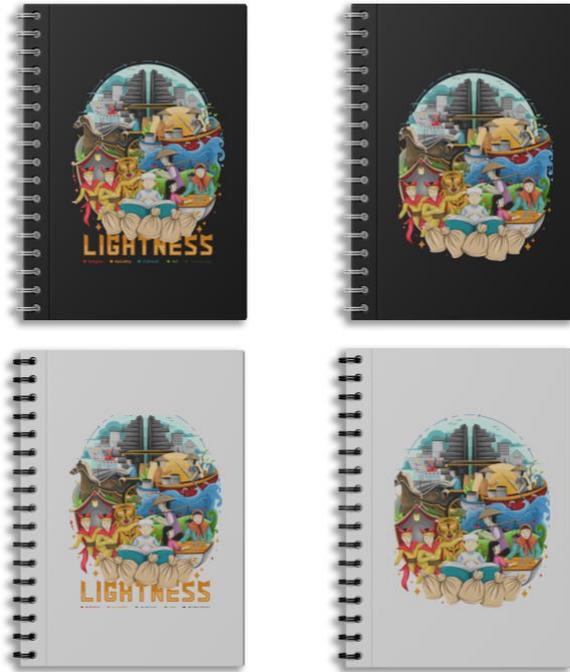
Setelah proses pembuatan karya selesai, berikut adalah berbagai media *merchandise* yang akan digunakan sebagai media pengaplikasian ilustrasi Damar Kurung yaitu *T-shirt*, *Notebook*, *Tote bag*, dan *Tumbler*.



Gambar 13. Desain final pada *T-shirt*
(Sumber: Affifuddin 2021)

Pengaplikasian desain final pada *t-shirt* dengan opsi warna yang digunakan yaitu putih dan hitam.





Gambar 14. Desain final pada *Notebook*
(Sumber: Affifuddin 2021)

Pengaplikasian desain final pada *notebook* dengan opsi tampilan yaitu *notebook* dengan *hard cover* dan *soft cover*. warna yang digunakan yaitu putih dan hitam.



Gambar 15. Desain final pada *Tote bag*
(Sumber: Affifuddin 2021)

Pengaplikasian desain final pada *tote bag* kanvas dengan opsi warna yang digunakan yaitu putih dan hitam.



Gambar 16. Desain final pada *Tumbler*
(Sumber: Affifuddin 2021)

Pengaplikasian desain final pada *tumbler* dengan opsi warna yang digunakan yaitu putih dan hitam.

SIMPULAN DAN SARAN

Adapun kesimpulan yang diperoleh dari perancangan ilustrasi Damar Kurung pada media *merchandise* yaitu membuat suatu media yang saat ini menjadi kebutuhan sekunder oleh generasi muda Kota Gresik berupa *t-shirt*, *tote bag*, *notebook*, dan *tumbler*. Media tersebut menjadi wadah untuk mengaplikasikan ilustrasi Damar Kurung sebagai visual untuk memperkenalkan budaya khas Kota Gresik kepada generasi muda yang tidak mengetahui apa itu Damar Kurung.

Konsep yang digunakan untuk perancangan yaitu menggunakan teknik *vector* dengan mewakili tema yang ada dengan satu vektor yang kuat, Perancangan ini mengangkat tema *lightness* yang berarti Penerangan, tema ini juga dihubungkan dengan arsip tema-tema ilustrasi dari mbah Masmundari.

Berdasarkan konsep yang digunakan maka proses dalam perancangan ilustrasi Damar Kurung yaitu pembuatan *thumbnail* atau sketsa kasar, kemudia pemilihan dan perbaikan sketsa, dan

kemudia dilanjut dengan proses digital dengan *software* Adobe Photoshop. Setelah ilustrasi dibentuk maka tahap selanjutnya adalah pembuatan *headline* yang bertuliskan *lightness* dengan font dekoratif yaitu *typeface* Damar Kurung.

Berdasarkan hasil penelitian berikut saran yang bisa didapat yaitu tetap melestarikan kesenian maupun budaya yang dimiliki Kota Gresik. Damar Kurung yang saat ini minim bahkan tidak ada media promosi maupun kampanye, sehingga suatu saat budaya ini akan hilang jika tidak dilestarikan dan tidak dianggap ada oleh masyarakatnya. Melakukan penelitian dan mengetahui lebih dalam tentang Damar Kurung dikarenakan budaya ini memiliki ciri khas yang cantik dengan ilustrasi yang melekat pada tiap sisi Damar Kurung. Jika, budaya dan kesenian ini terus dijaga maka kemungkinan besar akan menarik minat masyarakat dalam maupun luar Kota Gresik.

Berdasarkan kondisi saat ini kegiatan untuk mempromosikan Damar Kurung hampir tidak ada, sehingga perlu adanya media promosi lagi yang mengangkat Damar Kurung kepada masyarakat luas khususnya generasi muda. Dengan upaya tersebut budaya ini tetap ada dan tetap menjadi budaya khas Kota Gresik .

REFERENSI

Asmawan Fery Andri 2018 “*Perancangan Buku Ilustrasi Digital Painting Culinary Experience Of Malang Sebagai Upaya Mendukung Potensi Kuliner Legendaris Di Kota Malang*” Tugas Akhir, pp. 2, Diunduh tanggal 30 April 2021, dari <http://repository.stiki.ac.id/200/1/Laporan%20Tugas%20Akhir.pdf>

Damar Kurung Institut, 2015 “*Lukisan Mbah Masmundari Laku 5,5 Juta*” Data Arsip

Dosen Pendidikan, 2021 “*Pengertian, Fungsi, Tujuan, Manfaat, Jenis & Contoh Merchandise*” Artikel Online, Diakses pada 30 April 2021

Handriyotopo 2014 “*Tipografi Dekoratif Kawung Floral Regular*” *Jurnal Penelitian Seni Budaya*, Vol. 6, No. 2, pp. 127, Diunduh

tanggal 15 Juli 2021, dari <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/acintya/article/view/217>

Larasati Pamela Ayu, 2017 “*Pengaruh Penggunaan Media Damar Kurung Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air Di Sekolah Dasar*” *JPGSD*, Vol. 5, No. 3, pp. 403, Diunduh tanggal 16 Maret 2021, dari <https://www.neliti.com/publications/254427/pengaruh-penggunaan-media-damar-kurung-terhadap-hasil-belajar-siswa-mata-pelajar>

Lutfi, Sukoco 2019 “*Design Thinking David Kelley and Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek*” *Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, Vol. 2, No. 1, pp. 3-6, Diunduh tanggal 28 Juli 2021, dari <file:///C:/Users/Windows%2010/Downloads/51-193-7-PB.pdf>

Meitasari Ayudhea Dwi, 2017 “*Damar Kurung Pada Masa Pemerintahan Bupati Sambari Halim Tahun 2010-2015*” *Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol. 5, No. 3, pp. 625-627, Diunduh tanggal 04 Januari 2021, dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/20295>

Moedjiono, 2011 “*Ragam Hias dan Warna Sebagai Simbol Dalam Arsitektur Cina*” *MODUL 2011*, Vol. 11, No. 1, pp. 21-22, Diunduh tanggal 15 Juli 2021, dari <https://media.neliti.com/media/publications/269312-ragam-hias-dan-warna-sebagai-simbol-dala-5a3635df.pdf>

Mufidah Putri Afifatim, 2018 “*Menghidupkan Damar Kurung Sebagai Tradisi Yang Mulai Tertinggal di Kota Gresik*” *Domestic Case Study 2018*, pp. 2-3, Diunduh tanggal 04 Januari 2021, dari <https://osf.io/ecazu/download/?format=pdf>

Pratama dan Yasa, 2020 “*Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang Stres*” *SASAK*, Vol. 2, No. 2, pp. 60, Diunduh tanggal 17 Maret 2021, dari

- <https://journal.universitاسbumigora.ac.id/index.php/sasak/article/view/864/579>
- Rijali Ahmad, 2018 “Analisis Data Kualitatif” *Jurnal Alhadharah*, pp. 83, Diunduh tanggal 22 maret 2021, dari <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/alhadharah/article/viewFile/2374/1691>
- Roostamaji Amirul, 2018 “Perancangan Buku Ilustrasi Tarian Wayang Topeng Jatiduwur Dengan Teknik Digital Painting Sebagai Upaya Untuk Mengenalkan Budaya Jombang, Tugas Akhir pp. 31-33, Diunduh tanggal 15 Juni 2021, dari <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3195/1/14420100037-2018-STIKOMSURABAYA.pdf>
- Sukardjono Edi, 2005 “Analisi Strategi Bersaing Penjualan Produk Pakaian Pedagang-Pedagang di Pasar Paung Panjang Bogor Terhadap Pedagang di Pasar Lain” *Jurnal Ilmu Ilmiah Manajemen*, pp. 74, Diunduh tanggal 04 Januari 2021, dari <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Inovasi/article/download/105/69>
- Sunarya, Meliana, Nofitasari, 2017 “Desain Merchandise Pada The Batu Hotel & Villas” *Cogito Smart Journal*, Vol. 3, No. 1, pp. 57-60, Diunduh tanggal 30 April 2021, dari <https://media.neliti.com/media/publications/230965-desain-merchandise-pada-the-batu-hotel-v-15087d1c.pdf>
- Utama M. Wahyu Putra 2016 “Keberadaan Seni Lukis Damar Kurung Masmundari” *Brikolase*, Vol. 8, No. 1, pp. 48-50, Diunduh tanggal 04 Januari 2021, dari <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/brikolase/article/view/1803>
- Tan Utami “Buku Ilustrasi Budaya Lokas Inti Sari Cerita Tradisi Ritual Pawang Hujan, Diunduh tanggal 15 Juli 2021, dari <https://adoc.pub/buku-ilustrasi-budaya-lokal-intisari-cerita-tradisi-ritual-p.html>
- Wahyuningsih Sri, 2015 “Desain Komunikasi Visual” *Buku Ajar*, pp. 8-10, Diunduh tanggal 18 Maret 2021, dari <http://komunikasi.trunojoyo.ac.id/wp-content/uploads/2020/07/sri-wahyuni-final-Edisi-2.pdf>
- Wahyu Rizky Sandika 2013 “Makna Lukisan Damar Kurung Sebagai Kesenian Masyarakat Gresik” *AntroUnairDotNet*, Vol. 2, No. 1, pp. 119-120, Diunduh tanggal 04 Januari 2021, dari <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-Rizky%20Sandika%20Wahyu.pdf>
- Widiastuti. 2013 “Analisis SWOT Keragaman Budaya Indonesia” *Jurnal Ilmiah*, Vol. 01, No. 01, pp. 9-10, Diunduh tanggal 04 Januari 2021, dari <https://e-journal.jurwidyakop3.com/index.php/jurnal-ilmiah/article/view/21/89>
- Witabora Joneta, 2012 “Peran Dan Perkembangan Ilustrasi” *HUMANIORA*, Vol. 3, No. 2, pp. 2, Diunduh tanggal 5 Januari 2021, dari <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3410>