

PERANCANGAN MURAL DAMAR KURUNG TENTANG SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT BUNGAH GRESIK

Muhammad Baqi Sholihin¹ Tri Cahyo Kusumandyoko²

¹Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muhammad.17021264077@mhs.unesa.ac.id

²Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
trichayo@unesa.ac.id

Abstrak

Kabupaten Gresik memiliki berbagai macam budaya lokal, salah satunya damar kurung. Budaya damar kurung yang semakin hari semakin terkikis oleh perkembangan zaman memerlukan media agar tetap lestari. Sebagai upaya untuk tetap melestarikan Budaya Gresik sekaligus memperkenalkan Budaya Damar Kurung, penelitian ini berupaya untuk merancang mural dengan target sasaran Masyarakat Bungah, Kabupaten Gresik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara dengan pegiat mural dan budaya Kabupaten Gresik, observasi, dan mendapatkan data pendukung melalui dokumentasi dan studi literatur. Metode perancangan ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, pengumpulan data, analisis data, konsep perancangan, visualisasi, validasi dan mock up. Perancangan ini menghasilkan empat konsep ilustrasi damar kurung yang akan diterapkan pada media mural yang meliputi kegiatan sosial, makanan khas, monumen kota Gresik dan Wisata religi. Berdasarkan konsep yang telah diperoleh tersebut kemudian dilakukan sketsa digital menggunakan *software Procreate*. Desain mural damar kurung diterapkan pada tembok lapangan Bungah, lokasi tersebut dipilih karena lapangan Bungah merupakan tempat yang biasa digunakan sebagai pasar dan pusat aktifitas masyarakat Bungah.

Kata Kunci : Budaya, Damar Kurung, Ilustrasi, Mural

Abstract

Gresik Regency has various kinds of local culture, one of which is damar brackets. The culture of resin brackets, which is increasingly being eroded by the times, requires media to remain sustainable. As an effort to preserve Gresik Culture while introducing Damar Kurung Culture, this research seeks to design a mural targeting the Bungah Community, Gresik Regency. This research uses qualitative research methods, using data collection techniques through interviews with mural and cultural activists in Gresik Regency, observation, and obtaining supporting data through documentation and literature study. This design method includes background, problem formulation, data collection, data analysis, design concept, visualization, validation and mock up. This design produces four concepts of mastic illustrations which will be applied to mural media which include social activities, typical food, Gresik city monuments and religious tourism. Based on the concept that has been obtained, a digital sketch is then carried out using Procreate software. The damar bracket mural design was applied to the walls of the Bungah field, this location was chosen because the Bungah field is a place that is usually used as a market and activity center for the Bungah community.

Keywords: Culture, Damar Kurung, Illustration, Mural

PENDAHULUAN

Saat ini aspirasi dibutuhkan untuk menyampaikan berbagai perasaan yang ingin disampaikan. Aspirasi dapat membantu perkembangan dan membangun informasi yang berguna bagi masyarakat. Selain sebagai informasi yang terkadang hanya lewat begitu saja, aspirasi dapat dibentuk menjadi suatu visualisasi yang memiliki unsur komunikasi dan menghibur. Aspirasi yang wujudnya berupa visual tentu menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat, berkaitan dengan berbagai informasi yang menarik untuk dilihat dalam jangka waktu yang panjang. Penciptaan karya visual dapat menjadi sebuah solusi yang semula memiliki kondisi yang kurang baik menjadi lebih baik dengan menonjolkan elemen estetika melalui sebuah karya. Salah satu karya visual yang memiliki unsur estetika dan dapat diciptakan didalam ruang public dengan ukuran yang besar adalah mural.

Mural merupakan salah satu media alternatif seni visual yang berfungsi sebagai wadah aspirasi masyarakat melalui lukisan-lukisan bernuansa kritik, informasi peristiwa, maupun sarana menyampaikan aspirasi. Mural yang awalnya hanya dilakukan pada permukaan dinding-dinding gua berfungsi sebagai media ekspresi dan komunikasi serta untuk keperluan acara adat. Tetapi pada perkembangan selanjutnya digunakan untuk dekorasi ruang dan diterapkan dalam figure arsitektur dengan memperhatikan unsur-unsur visual yang berkaitan dengan isi pesan dan konteks lingkungan sosial. Mural hadir mengisi banyak dinding yang kosong di pemukiman suatu kota yang padat dan akan dirubahnya menjadi seni visual yang indah sebagai ruang publik di tengah hiruk pikuk perkotaan yang padat. Terdapat beberapa tempat atau ruang public yang telah menjadikan mural sebagai media berekspresi, tempat rekreasi, sekaligus wahana hiburan yaitu; Kampung Warna Warni Jodipan di Malang, kampung 3D di Malang dan Depok, kampong Wae Rebo di Nusa Tenggara Timur, kampung Korea di Bandung, kampung komik di Gresik, dan masih banyak tempat yang lainnya.

Hal tersebut mendeskripsikan bahwa karya visual dalam bentuk mural dapat terinspirasi dari keadaan sosial, budaya, perekonomian, dan masih

banyak lagi. Karya visual dapat diaplikasikan di ruang publik dan dapat menciptakan suasana dengan nilai estetika yang dapat diterima atau dinikmati oleh masyarakat. Ruang publik yang dimaksud pada umumnya adalah area yang strategis, tempat berkumpulnya individu maupun kelompok, dan dapat menjangkau elemen masyarakat secara luas. Penciptaan mural di ruang publik idealnya memuat pesan sosial atau bagian dari solusi visual untuk suatu permasalahan.

Pada konten visual dari mural ini unsur kebudayaan menjadi nilai utama yang akan dibahas. Kebudayaan itu merupakan suatu yang penting berkaitan dengan perjalanan hidup manusia. Menurut (Widiastuti, 2013) budaya akan terus berkembang dengan pola hidup manusia sehingga menjadi suatu hal yang kompleks terbentuk dari unsur agama, kemasyarakatan, adat istiadat, bahasa, teknologi, kesenian, serta pengetahuan, dengan itu kebudayaan menjadi suatu bidang yang tak terbatas. Namun harus tetap di lestarikan agar tidak terkikis oleh perubahan-perubahan yang terjadi. Baiknya, budaya selalu berjalan selaras dengan perubahan-perubahan pola hidup manusia agar tetap dapat dilestarikan. Menurut (Abdullah, 2006) kebudayaan merupakan blue-print yang telah menjadi kompas dalam perjalanan hidup manusia, ia menjadi pedoman dalam tingkah laku. Kelangsungan suatu kebudayaan tergantung pada pelaku kebudayaan tersebut.

Kebudayaan yang dimaksud pada perancangan penelitian ini adalah kebudayaan Damar Kurung yang berasal dari Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Damar Kurung merupakan tradisi yang diselenggarakan pada saat bulan Ramadan di kota Gresik. Damar Kurung merupakan lampion berbentuk kubus yang digantung, sekilas damar kurung berbentuk mirip seperti sangkar burung. Kebudayaan seni hias Damar Kurung ini merupakan salah satu peninggalan dari seni budaya tradisional di Jawa Timur yang keberadaannya sudah hampir punah karena dianggap kuno dan tidak praktis. Selain itu, dengan adanya budaya-budaya dari luar yang lebih modern membawa dampak bagi budaya tradisional yang sudah mulai dilupakan.

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana konsep perancangan mural damar kurung dan bagaimana

hasil dari perancangan mural damar kurung tersebut. Dengan adanya perancangan mural Damar Kurung ini diharapkan dapat mempertahankan dan melestarikan produk kebudayaan yang sudah mulai memudar.

Manfaat yang diharapkan dari perancangan mural damar kurung ini bagi mahasiswa sebagai rujukan mahasiswa yang juga melakukan perancangan terkait mural damar kurung. Juga manfaat bagi masyarakat kecamatan Bungah selain menambah kesan visual yang baik penulis berharap agar dapat memperkenalkan damar kurung melalui visual mural.

Perancangan sebelumnya yang relevan dengan perancangan ini adalah “Mural Sebagai Media Edukasi Mengenai Kebudayaan Kecamatan Bojongsoang Dengan Memanfaatkan Ruang Dua Dimensi Yang Terbangkalai” Penelitian ini dilakukan oleh Muhammad Afif Althaf dan Dimas Krisna Aditya, S.IP, M.Sn (2017). Masalah dalam penelitian ini adalah maraknya tindakan vandalisme di beberapa lingkungan kumuh yang terdapat di Kecamatan Bojongsoang Kabupaten Bandung.

Sehingga dengan harap mural ini dapat menjadi media edukatif yang efektif. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi lapangan dan wawancara. Hasil pada penelitian ini adalah adanya mural pada tembok-tembok sisi jalan utama Kecamatan Bojongsoang bukan hanya dapat memperindah lingkungan, tapi juga dapat mengurangi vandalisme dan menjadi media edukasi mengenai kebudayaan Kecamatan Bojongsoang.

Perancangan relevan yang kedua adalah “Perancangan Buku Damar Kurung Gresik Dengan Teknik Vector Sebagai Upaya Mengenalkan Kebudayaan Kabupaten Gresik” perancangan ini dilakukan oleh Muhammad Nur Fithriyadi, Darwin Yuwono Riyanto, Wahyu Hidayat dalam program studi Desain Komunikasi Visual STIKOM. Penelitian ini merancang buku ilustrasi yang berisi tentang deskripsi penting dari budaya, tradisi, yang terdapat di Gresik serta ilustrasi Damar Kurung yang dibuat dengan teknik vector. Selain itu, budaya

yang dibahas adalah budaya yang ada di kota Gresik yang masih tetap bertahan dan dilakukan sampai sekarang. Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah analisis, dan data nya berbentuk kualitatif karena berupa respon atau reaksi pada bentuk-bentuk dan verbal oleh target sasaran buku. Konsep “*Youthful*” diangkat dalam buku ini yang artinya menurut KBBI 2016 adalah semangat muda, awet, bertahan lama, selalu terlihat muda walaupun sudah tua. Disajikan dengan ilustrasi berbasis *vector* dengan visual *flat design* yang berisikan data-data informatif mengenai Damar Kurung.

Posisi buku perancangan Damar Kurung adalah posisi landscape karena mayoritas buku bacaan anak-anak adalah posisi landscape. Bahasa yang digunakan pada buku ini adalah bahasa Indonesia karena bahasa Indonesia merupakan bahasa pengantar pada umumnya dari semua jenjang sekolah, semua kalangan. Oleh karena itu, bahasa berperan penting untuk alat komunikasi. Tipografi yang digunakan menggunakan font *Sans Serif* karena huruf yang ditimbulkan modern, kontemporer, dan efisien. Warna yang digunakan pada buku ini menggunakan warna yang identik dengan kota Gresik yaitu warna kuning dan hijau.

Karakter yang terdapat pada buku ini terdapat karakter manusia ada anak-anak, remaja, dan dewasa. Karakter pendukung lainnya adalah hewan yang muncul pada ilustrasi Damar Kurung dan transportasi seperti dokar yang biasanya digunakan pada lokasi wisata Religi Gresik Sunan Giri. Strategi media yang digunakan dalam perancangan buku ini dibagi menjadi dua yaitu media utama dan media pendukung. Media utama yang dimaksud adalah buku referensi yang digunakan dalam perancangan ini, yaitu buku ilustrasi Damar Kurung. Media pendukungnya adalah media yang digunakan untuk membantu publikasi media utama yang telah dirancang sedemikian rupa, diantaranya adalah poster berukuran A3, stiker, dan Damar Kurung Gresik.

Perancangan terdahulu yang ketiga adalah “Perancangan Mural Sebagai Media Komunikasi Nilai Kearifan Lokal Kota Magelang Melalui Ungkapan Peribahasa Jawa”. Perancangan penelitian ini dilakukan oleh Zenti Daning Puspito

Arum, ISI Yogyakarta. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang komunikasi visual nilai kearifan lokal kota Magelang dengan ungkapan Peribahasa Jawa yang komunikatif, edukatif, kreatif melalui media mural. Tujuan perancangan ini adalah merancang mural sebagai media komunikasi mengenai nilai kearifan lokal kota Magelang melalui ungkapan Peribahasa Jawa yang kreatif, komunikatif, edukatif, sehingga mampu melestarikan dan mensosialisasikan nilai luhur dibalik Peribahasa Jawa tersebut.

Metode perancangan ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, metode ini pada umumnya digunakan untuk meneliti suatu keadaan sosial. Menggunakan analisis 5W + 1H untuk memperoleh informasi dari permasalahan yang terjadi. Mural dalam perancangan ini dihadirkan sebagai media komunikasi visual yang menyampaikan pesan nilai kearifan lokal kota Magelang. Nilai kearifan lokal kota Magelang pada dasarnya bersifat nilai abstrak yang mendasari berbagai aktivitas budaya masyarakat. Nilai-nilai tersebut divisualkan melalui media mural yang memberikan pesan visual. Nilai kearifan lokal diangkat karena dirasa sudah mulai terkikis dan diabaikan di era modern saat ini. Dalam perancangan ini melibatkan sepuluh Peribahasa Jawa yang familiar digunakan.

Pemilihan spot mural dipilih berdasarkan letak strategis, mural diadakan pada saat memperingati hari jadi kota Magelang. Gaya desain yang dipilih dalam mural ini adalah elektikisme dan revivalisme yang memadukan unsur tradisional dan modern. Karakter yang terdapat pada mural ini menyesuaikan mayoritas profesi masyarakat, komunitas anak muda, dan yang lainnya. Tone warna yang dipilih dalam mural ini berwarna cerah kontras dan warna daerah khas Jawa. Visualisasi mural akan dirancang sedemikian rupa mengikuti perkembangan zaman anak muda walaupun tema yang diangkat adalah tradisional.

METODE PERANCANGAN

Penelitian dalam perancangan ini menggunakan metode kualitatif. (Moleong, 2000) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data

deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian ini bersifat deskriptif karena mendeskripsikan konsep-konsep yang dapat disampaikan melalui mural Damar Kurung sehingga menghasilkan visualisasi mural yang diinginkan.

Teknik yang digunakan dalam mendapatkan data dalam perancangan ini adalah teknik operasional dasar. Yaitu teknik wawancara dan observasi.

- 1.) Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas masyarakat Gresik tentang budaya Damar Kurung.
- 2.) Peneliti melakukan wawancara dengan narasumber Muhammad Mizwar Ardiansyah selaku pegiat seni di Kabupaten Gresik.

Berdasarkan data yang sudah terkumpul baik dari narasumber maupun dari studi literature lainnya. Data kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data 5W+1H (*What, Who, When, Where, Why, and How*).

1. What (Apa yang di rancang dalam penelitian ini?)
2. Who (Siapa yang merancang penelitian ini?)
3. When (Kapan proses perancangan ini dilakukan?)
4. Where (Dimana perancangan ini dilakukan?)
5. Why (Mengapa perancangan ini dilakukan?)
6. How (Bagaimana proses perancangan ini dilakukan?)

Setelah analisis data, tahap berikutnya adalah perancangan yang terdiri dari konsep kreatif dan konsep visual. Tahap berikutnya setelah konsep maka visualisasi dari konsep tersebut. Tahapan visualisasi terdiri dari sketch, tightissue, final. Final desain kemudian di validasi oleh ahli mural, dan tahap terakhir yaitu mockup menerapkan desain pada media sebenarnya (Erlangga, 2020).

KERANGKA TEORITIK

Damar Kurung sebagai Bentuk Produk Budaya Khas Gresik

Damar kurung merupakan salah satu budaya khas turun temurun di Kabupaten Gresik yang dapat dipertahankan. Memiliki keanekaragaman motif yang menggambarkan kehidupan sehari-hari masyarakat Gresik pada umumnya. Damar kurung biasa dijadikan tradisi untuk menyambut bulan Ramadhan dengan menggantungkan Damar Kurung didepan rumah, tradisi tersebut sudah dilakukan sejak jaman Sunan Prapen dengan tokoh yang tersohor yaitu Mbah Masmundari. (Afifatim, 2018) Damar kurung memiliki beberapa tema di setiap sisinya antara lain; (1) tema religi digambarkan dengan kegiatan-kegiatan khusus di bulan Ramadhan (2) tema adat istiadat digambarkan dengan cara syukuran, sunatan, dan kemantenan (3) tema sosial 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.



Gambar 1. Damar Kurung

Sumber : <https://budaya-indonesia.org/Damar-Kurung>

Menurut Ismoerdjahwati dalam (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 dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Mural Sebagai Media Edukasi Budaya

Mural adalah lukisan besar yang dibuat untuk mendukung ruang arsitektur. Mural juga bisa dikatakan lukisan yang dibuat pada permukaan dinding, tetapi tidak sama dengan lukisan. Perbedaannya terletak pada persyaratan khusus yang harus dipenuhi oleh lukisan dinding, yaitu keterkaitannya dengan arsitektur / bangunan, baik dari segi desain (memenuhi unsur estetika), maupun usia serta perawatan dan juga dari segi kenyamanan pengamatannya (Susanto, 2002)



Gambar 2. Contoh mural

Sumber: <https://news.propanraya.com/news-event/sebanyak-27-tim-pelukis-ikuti-kompetisi-menggambar-mural-di-dinding-talut-kali-pepe-sudiroprajan-solo-1>

Seni mural dapat menciptakan komunikasi secara visual dengan lebih estetis pada masyarakat guna membentuk peradaban kota yang lebih baik melalui pesan-pesan yang terkandung di dalamnya. Dalam konteksnya sebagai media komunikasi visual maka gambar-gambar mural ini selalu diupayakan untuk terhubung dengan realitas sosial, politik, ekonomi, dan budaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengumpulan dan Analisis Data

Berdasarkan wawancara dengan salah satu penggiat Mural, Budaya dan Kesenian di Kabupaten Gresik yaitu Mizwar Ardiansyah, Beliau mengatakan bahwa Damar Kurung merupakan kebudayaan Kota Gresik yang berbentuk kubus seperti sangkar burung, mengeluarkan cahaya lentera atau lampion dan memiliki ciri khas gambar dua dimensi warna warni. Menurut Mizwar Ardiansyah yang kerap di sapa Mizwar, Damar

Kurung merupakan salah satu bentuk penyebaran islam sunan giri yang di gunakan sebagai media dakwah dan budaya sejak zaman Sunan Prapen yang di sebarluaskan di Kota Gresik. Damar Kurung menjadi tradisi muslim bagi warga Kota Gresik yang selalu di peringati saat bulan Ramadhan tepatnya untuk menyambut malam Lailatul Qodar, dengan cara menggantungkan lentera Damar Kurung sebagai hiasan depan rumah. Dari tahun ke tahun Damar Kurung selalu di jadikan festival yang mempunyai nama 1001 Damar Kurung yang bertujuan untuk mengenalkan dan mengedukasi budaya ini pada masyarakat luas terutama warga Kota Gresik, pada festival 1001 Damar Kurung tersebut tidak hanya memamerkan lampion-lampion tetapi mereka juga mengajak kerjasama berbagai komunitas lain seperti komunitas Mural yang berasal dari Surabaya yaitu “Serikat Mural Surabaya” yang membantu meramaikan kegiatan festival dengan cara membuat Mural bertemakan Damar Kurung.

Mural merupakan salah satu bentuk kesenian dengan media yang cukup besar. Sehingga, dengan merancang desain mural yang mampu merepresentasikan value, visi, misi, serta karakter dan budaya dari Kabupaten Gresik. Diharapkan mural tersebut dapat semakin dikenal sebagai identitas Gresik, khususnya di Bungah. Mayoritas masyarakat Bungah memiliki rasa yang selalu gotong royong, pekerja keras, adat istiadat, kebersamaan dan sebagian besar warga Bungah memiliki sifat religious yang tinggi. Namun masyarakat di Kecamatan Bungah belum memiliki rasa kebudayaan yang tinggi untuk mengembangkan budaya Damar Kurung yang sebagai icon Kabupaten Gresik dilihat dari jarang ditemukannya damar kurung di Bungah.

Hal tersebutlah yang menjadi dasar penulis membuat rancangan mural Damar Kurung di Bungah Kabupaten Gresik. Nama Masmundari selaku tokoh yang mengembangkan Damar Kurung sebagai icon Kabupaten Gresik pun masih asing untuk masyarakat Bungah. Mbah Masmundari yang

mempunyai nama lengkap Sriwati Masmundari adalah satu satunya pelukis damar kurung yang tersisa pada zamannya, karya beliau selalu mengambil objek kehidupan keseharian lingkungan sekitar. Beliau mempopulerkan Damar Kurung melalui karakteristik ilustrasi dua dimensi yang tidak harus terpaku pada karakter beliau, sehingga memberikan kebebasan pada para seniman Damar Kurung yang memiliki kemampuan menggambar dengan karakter berebeda namun tetap mempertahankan ciri khas dari Damar Kurung tersebut.

Setelah data terkumpul dari wawancara, observasi, dan studi literature. Analisis data pada perancangan ini menggunakan 5W + 1H. (*what*) Penelitian ini merancang desain ilustrasi mural damar kurung. (*who*) Perancangan ini ditujukan untuk masyarakat Kecamatan Bungah. (*when*) Perancangan ini dilakukan dari bulan Maret hingga Juni 2024. (*where*) Perancangan mural damar kurung akan di tempatkan di lapangan kecamatan bungah, di mana ditempat tersebut merupakan pusat aktivitas masyarakat Kecamatan Bungah. (*why*) Mural merupakan salah satu bentuk gambar yang digunakan dengan tujuan agar masyarakat bisa melihat ilustrasi Damar Kurung. (*how*) Berdasarkan data yang telah diambil dari proses wawancara, observasi dan dokumentasi peneliti membuat 4 konsep kebudayaan kabupaten Gresik yang pas untuk di ilustrasikan ke dalam bentuk mural damar kurung yakni kegiatan sosial, makanan khas, monumen Gresik dan wisata religi. Berdasarkan konsep yang telah diperoleh kemudian dilakukan sketsa digital menggunakan *software Procreate*.

2. Konsep Perancangan

Pada perancangan ini memiliki beberapa visual pendukung dari segi objek dan pesan yang akan disampaikan.

Gaya Gambar

Gaya gambar atau ilustrasi yang digunakan adalah teknik dua dimensi. Gaya ini dipilih karena mengikuti gaya gambar karakter Masmundari yang memiliki ciri khas untuk membuat ilustrasi Damar Kurung. Gaya gambar dua dimensi merupakan suatu gambar yang hanya memiliki dimensi lebar, panjang dan hanya dapat dilihat dari satu sudut pandang. Gaya gambar dua dimensi juga memudahkan untuk menggambar ekspresi visual yang akan di gambarkan.

Objek Gambar

Objek gambar mengacu pada budaya dan icon masyarakat Kabupaten Gresik, sehingga akan mewakili tema karya antara lain :

- 1 Kegiatan Sosial : Menggambarkan suasana kegiatan rutin setiap satu tahun sekali di Gresik yakni pasar bandeng.
- 2 Makanan Khas : Menggambarkan kegiatan jual beli pudak sebagai makanan khas masyarakat Gresik.
- 3 Monumen Gresik : Menggambarkan monument perbatasan yang bertuliskan kota Gresik
- 4 Wisata Religi : Menggambarkan kegiatan ziarah wali di sunan Giri.

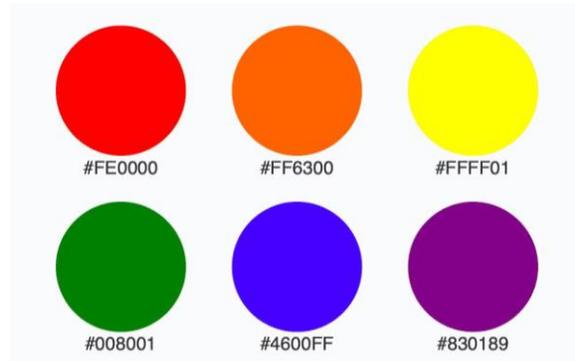
Tipografi

Dari segi tipografi, pada desain ilustrasi ini menggunakan font Sanserif yang berjenis *Reckfield-Normal* sebab font tersebut memiliki kesan modern dan suatu bentuk kebebasan berekspresi yang sesuai diterapkan dalam ilustrasi mural Damar Kurung.

Warna

Ilustrasi ini menggunakan warna yang mengikuti Damar Kurung, Ilustrasi Damar Kurung berkesan cerah dan tegas. Warna yang di pakai Damar Kurung memiliki kesan warna untuk anak anak seperti biru, merah, hijau, orange, kuning. Menurut Mizwar warna tersebut sangat cocok di terapkan pada Mural Damar Kurung untuk masyarakat Bungah dengan warna yang cerah dan tegas, namun perlu di modifikasi agar cocok untuk

semua kalangan. Seperti memasukkan warna-warna sekunder juga.



Gambar 3. Colour Palette ilustrasi Damar Kurung (Dokumentasi Sholihin, 2024)

a) Konsep kreatif

Damar kurung yang berbentuk seperti lampion memiliki frame berbentuk kotak atau persegi panjang dan terdiri dari 4-6 frame di dalam bentuk tersebut, masing masing memiliki gambar yang memberi makna tersendiri. Dalam Mural Damar Kurung ini berisi 4 frame yang memiliki 4 makna gambar yaitu kegiatan sosial, makanan khas, monument Gresik dan wisata religi. Semua materi tersebut dieksekusi satu persatu dalam frame menjadi sebuah ilustrasi dua dimensi yang memberikan makna dari masing masing frame.

1) Kegiatan Sosial

Dalam hal ini kegiatan social yang dimaksud diilustrasikan dalam suasana pameran pasar bandeng. Mengingat pasar bandeng adalah aktivitas yang rutin dilakukan setiap satu tahun sekali menjelang hari raya idul fitri. Pasar bandeng merupakan tradisi turun temurun dan merupakan warisan yang dipelopori oleh walisongo yang hingga sekarang masih dilestarikan oleh masyarakat Gresik. Selain berjualan ikan bandeng, pasar bandeng juga merupakan festival kontes dan lelang bandeng dengan ukuran besar.

2) Makanan Khas

Pudak merupakan makanan khas Gresik yang berasal dari tepung beras, gula, dan santan kelapa

yang dibalut dalam “Ope” atau pelepah daun pinang. Dalam awal penciptaannya pudak dahulu dijual kepada turis yang singgah di Gresik dan menjadi salah satu makanan mewah pada saat itu karena Masyarakat local tidak dapat memakannya dikarenakan harganya yang sangat mahal. Namun kini pudak menjadi makanan khas Gresik yang dapat dinikmati oleh kalangan manapun.

3) Monument Gresik

Monumen yang bertuliskan Kota Gresik adalah icon yang kerap di gunakan sebagai wajah karena letaknya yang berada di perbatasan kota Gresik-Surabaya.

4) Wisata Religi

Gresik merupakan salah satu Kabupaten yang memiliki makam wali terbanyak di Jawa Timur yakni makam Sunan Giri dan Sunan Malik Ibrahim. Sehingga masyarakat Kabupaten Gresik erat dengan aktifitas keagamaan. Ziarah makam sunan Giri merupakan aktivitas yang cukup digemari oleh Masyarakat Gresik pada khususnya.

b) Konsep Visual

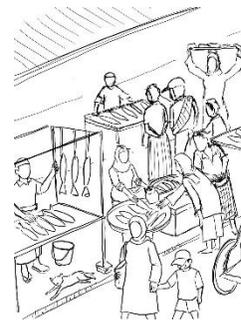
Mural Damar Kurung ini disajikan dalam bentuk ilustrasi berbasis dua dimensi berbentuk persegi yang dibagi menjadi empat bagian dengan menerapkan unsur gambar yang berbeda-beda di setiap sisi Damar Kurung, agar memberikan makna yang kuat untuk masyarakat Kecamatan Bungah pada pengaplikasian Mural tersebut. Perancangan Mural ini memiliki tema yang dekat dengan keseharian dan aktifitas masyarakat Kecamatan Bungah yang di kemas dalam bentuk Damar Kurung. Maka tema ini akan menggunakan tagline “Damar Kurung Kota Gresik” sebagai bentuk rasa memiliki budaya Damar kurung untuk seluruh warga Gresik terutama wilayah Bungah. Konsep ini dibuat dari karakteristik audience menyeluruh baik anak anak, remaja, dewasa maupun orang tua.

Setelah mengumpulkan ide dan data juga menentukan konsep visual keempat sisi Mural Damar Kurung. Selanjutnya menuju tahap perancangan dengan membuat opsi sketsa yang

akan dijadikan sebagai patokan dalam perancangan desain ilustrasi. Kemudian mewujudkan sketsa dari Mural Damar Kurung guna mengetahui bagaimana jika konsep perancangan ini di realisasikan menggunakan teknik visualisasi digital painting yang pembuatannya dikerjakan dengan proses digital melalui aplikasi pengolah ilustrasi *photoshop & procreate*.

3. Visualisasi

a) Kegiatan Sosial

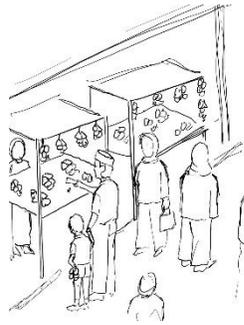


Gambar 4. Sketsa ilustrasi kegiatan sosial ‘pasar bandeng’ (Dokumentasi Sholihin, 2024)



Gambar 8. Ilustrasi Kegiatan Sosial ‘Pasar Bandeng’ (Dokumentasi Sholihin, 2024)

b) Makanan Khas Gresik



Gambar 5. Sketsa ilustrasi makanan khas Gresik ‘pudak’
(Dokumentasi Sholihin, 2024)



Gambar 9. Ilustrasi Makanan Khas Gresik ‘Pudak’
(Dokumentasi Sholihin, 2024)

c) Monumen Kabupaten Gresik

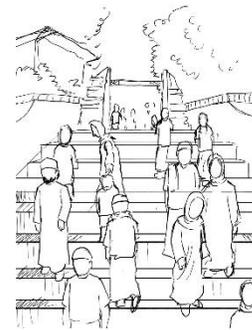


Gambar 6. Sketsa Ilustrasi Monumen Gresik
(Dokumentasi Sholihin, 2024)

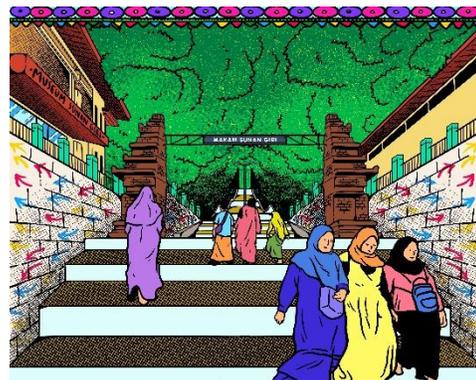


Gambar 10. Ilustrasi Monumen Gresik
(Dokumentasi Sholihin, 2024)

d) Wisata Religi ‘Makam Sunan Giri’

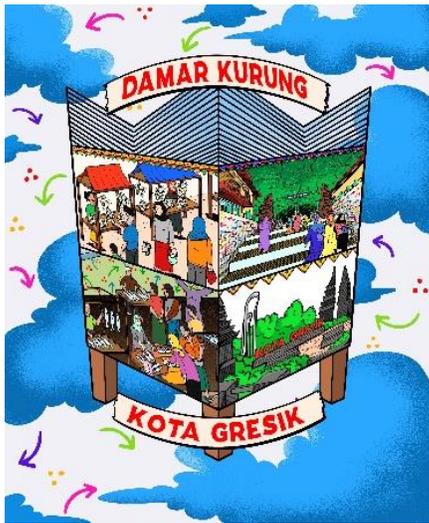


Gambar 7. Sketsa Ilustrasi Wisata Religi ‘Makam Sunan Giri’
(Dokumentasi Sholihin, 2024)



Gambar 11. Ilustrasi Wisata Religi Gresik ‘Sunan Giri’
(Dokumentasi Sholihin, 2024)

Langkah selanjutnya adalah proses final membentuk frame damar kurung menyerupai lampion yang berkesan memperdetail vigur dan makna ilustrasi mural tersebut. Dan pembuatan tagline dari tema yang di tentukan yaitu “Damar Kurung Kota Gresik”. Pada tagline ini menggunakan font *Reckfield-Normal* yang di dipilih guna memperkuat makna yang tedapat pada tema tersebut.



Gambar 12. Hasil Desain Mural Damar Kurung (Dokumentasi Sholihin, 2024)

4. Validasi

Validasi ahli mural bertujuan untuk mendapatkan informasi dan penilaian tentang konsep desain mural damar kurung. Adapun yang menjadi validator adalah Mizwar Ardiansyah selaku salah satu pegiat seni di Kabupaten Gresik. Uji ahli yang dilakukan berupa soal pilihan yang berjumlah 12 soal untuk masing masing objek mural damar kurung, dengan memilih skor (1-4) dari setiap soal sesuai dengan pendapat validator. Jawaban ditanyakan dalam skala 4 (sangat sesuai), 3 (cukup sesuai), 2 (kurang sesuai), 1 (tidak sesuai). Hasil data dari uji validitas mural damar kurung dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Validasi desain mural

Instrumen Validasi	Desain Mural			
	R1	R2	R3	R4
Gaya ilustrasi mural	4	4	3	4
Gaya tipografi mural			3	
Gaya lettering mural			3	
Variasi gaya mural	4	4	4	4
Variasi ukuran tipografi mural			3	
Komposisi warna mural	4	4	4	4
Ukuran mural	4	4	4	4
Penyampaian konsep yang menarik	4	4	4	4
Media mural memiliki nilai edukasi	4	4	4	4
Makna mural mudah dipahami	4	4	4	4
Mendukung kegiatan produktifitas	4	4	4	4
Mural sebagai identitas Kabupaten Gresik	4	4	4	4
Jumlah	36	36	41	36
Rata-rata	4	4	3,4	4
Kriteria	Sesuai	Sesuai	Sesuai	Sesuai

Keterangan: R1=*Kegiatan Sosial*; R2=*Makanan Khas Gresik*; R3=*Monumen Kota Gresik*; R4=*Wisata Religi sunan Giri*.

Berdasarkan tabel diatas, hasil validasi desain ilustrasi mural damar kurung, menunjukkan angka 4. Angka tersebut sudah sangat sesuai atau desain mural sudah baik dan valid.

5. Mock up

Setelah Ilustrasi mural sudah divalidasi kemudian membuat *mock up* dengan mengaplikasikan Ilustrasi mural ke tembok yang berada di lapangan Kecamatan Bungah Kabupaten Gresik, yang bertujuan agar masyarakat

Kecamatan Bungah bisa dengan mudah melihat mural tersebut. Lapangan Kecamatan Bungah dipilih sebagai lokasi karena merupakan pusat dimana tempat tersebut digunakan sebagai sarana berkumpul masyarakat Bungah itu sendiri.



Gambar 13. Desain Mural Damar Kurung (Dokumentasi Sholihin, 2024)



Gambar 14. Desain Mural Damar Kurung (Dokumentasi Sholihin 2024)

KESIMPULAN

Perancangan mural damar kurung ini bertujuan untuk mengenalkan budaya damar kurung sebagai media edukasi bertemakan “Damar Kurung Kota Gresik” yang berlokasi di Kecamatan Bungah Kabupaten Gresik. Konsep dari mural damar kurung ini memiliki 4 frame dengan objek yang berbeda-beda. Objek tersebut meliputi kegiatan social pasar bandeng, makanan khas Gresik pudak, monument Gresik dan Wisata religi Sunan Giri. Pemilihan objek tersebut beralasan karena damar kurung sendiri merupakan salah satu kesenian yang menceritakan tentang keseharian masyarakat kota Gresik dan juga untuk membangun ketertarikan masyarakat Kecamatan Bungah tentang budaya damar kurung. Tema objek dalam perancangan kali ini adalah kegiatan sosial, makanan khas, monument gresik dan wisata religi.

Berdasarkan konsep yang telah diperoleh kemudian dilakukan sketsa digital menggunakan *software Procreate*. Setelah pembuatan ilustrasi terbentuk, tahap selanjutnya adalah pembuatan font custom yang terinspirasi dari karya damar kurung masmundari. Kemudian tahap pewarnaan menggunakan warna-warna yang cerah dan tegas, agar tetap mempertahankan ciri khas dari damar kurung itu sendiri.

Perancangan mural damar kurung ini menghasilkan visual mural yang dapat menjadi media edukasi masyarakat kecamatan Bungah tentang budaya damar kurung. Diharapkan perancangan ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa dan penulis setelah ini yang secara khusus mendalami proses perancangan mural. Perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang damar kurung sebagai budaya Kabupaten Gresik.

Daftar Pustaka

Abdullah, I. (2006). *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Affifuddin, M. (2021). Penerapan Ilustrasi Damar Kurung Pada Media Merchandise sebagai pengenalan Budaya Kabupaten Gresik. *Jurnal Barik*, Vol, 3 No, 1, 54-68.
- Afifatim, M. P. (2018). Menghidupkan Damar Kurung Sebagai Tradisi Yang Mulai Tertinggal di Kota Gresik. *Domestic Case Study 2018*, 2-3.
- Ayu, L. P. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Damar Kurung Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, Vol.5, No. 3, 403.
- Erlangga, M. A. (2020). Perancangan Mural Sebagai Identitas Visual Coworking Space di Lamongan. *Jurnal Barik*, 1-15.
- Kriyantono, R. (2012). *Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Lutfi, & Sukoco. (2019). Design Thinking David Kelley and Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, Vol.2, No. 1, 3-6.
- Moleong, L. J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mustolihbrs. (2007). *Multimedia dalam Pembelajaran*. Retrieved from [mustolihbrs.wordpress.com: https://mustolihbrs.wordpress.com/2007/12/04/multi-media-dalam-pembelajaran/](https://mustolihbrs.wordpress.com/2007/12/04/multi-media-dalam-pembelajaran/)
- Sanyoto, E. S. (2009). *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Susanto, M. (2002). Diksi Rupa. *Kasinus*, 76.
- Widiastuti. (2013). Analisis SWOT Keragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Ilmiah*, Vil. 01, No. 01, 9-10.