

PENGEMBANGAN DESAIN MOTIF UKIR REBANA DI DESA BUNGAH DENGAN SUMBER IDE IKON KABUPATEN GRESIK

Azka Lailiyatul Maulidah¹, Indah Chrysanti Angge²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: azka.18019@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: indahangge@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian Pengembangan desain motif ukir rebana di Desa Bungah dilatar belakangi oleh krisis identitas Desa Bungah sebagai salah satu sentra produsen rebana, tidak ada motif ukir khas Kabupaten Gresik yang bisa diterapkan pada rebana, dan kurang diberdayakannya sumber daya manusia dengan keahlian mengukir dan membubut kayu. Tujuan penelitian ini yaitu (1) Untuk mendeskripsikan bagaimana motif ukir rebana di Desa Bungah (2) Untuk mendeskripsikan bagaimana proses pengembangan motif ukir rebana di Desa Bungah dengan sumber ide ikon Kabupaten Gresik (3) Bagaimana kualitas hasil penerapan pengembangan motif ukir pada rebana di Desa Bungah. Pengembangan motif ukir rebana di Desa Bungah berpedoman pada model pengembangan Borg & Gall. Pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan validasi desain. Hasil penelitian pengembangan berupa motif ukir dengan sumber ide ikon Kabupaten Gresik yang diterapkan pada satu set rebana habsyi yang terdiri dari rebana bass, rebana hadroh, keprak dan tam. Desain motif ukir rebana dengan sumber ide ikon Kabupaten Gresik ini divalidasi oleh seorang ahli desain dan 4 orang praktisi dibidang rebana. Berdasarkan hasil validasi desain oleh seluruh validator motif ukir rebana memperoleh skor rata-rata 4,79 dengan persentase 95%, yang berarti desain motif ukir masuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk diterapkan pada rebana.

Kata Kunci: rebana, motif ukir, ikon Kabupaten Gresik.

Abstract

Research and development of the tambourine carving pattern in Bungah village was motivated by the identity crisis of Bungah village as a center of tambourine producers, there is no typical carving pattern of Gresik that can be applied to the tambourine, lack of empowerment of human resources with expertise in carving and shaping the wood. The purposes of the study are (1) To describe how the tambourine carving patterns in Bungah Village (2) To describe how the process of developing tambourine carving patterns in Bungah Village with the source of the Gresik Regency's icon idea (3) How is the quality of the results of implementing the development of carving patterns on tambourines in the Bungah Village. The development of the tambourine carving pattern in Bungah village is based on the development model of Borg & Gall. Data collection in this study was carried out by observation, interviews, documentation and design validation. The results of this development research are in the form of carving patterns with the source of the Gresik Regency icon idea which is applied to a set of habsyi tambourine consisting of bass, hadroh, keprak and tam. The design of the tambourine carving patterns with the source of the Gresik Regency icon have been validated by a design expert and 4 practitioners in the field of tambourine. Based on the results of design validation by all validators of tambourine carving patterns, an average score of 4.79 with a percentage of 95% means that the carving patterns design is in the very good category and is recommended to be applied to tambourines.

Keywords: *tambourine, carving pattern, Gresik Regency icon*

PENDAHULUAN

Desa Bungah adalah salah satu desa yang terletak di Kecamatan Bungah, Kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur. Mayoritas penduduk yang memeluk agama Islam dan terdapat beberapa pondok pesantren, menjadikan lingkungan Desa Bungah bernuansa agamis yang masih kental akan budaya dan tradisi Islam. Keberadaan pondok pesantren dan tradisi-tradisi Islam tersebut mendukung sumber daya masyarakat Desa Bungah yang dikenal sebagai sentra produsen rebana. Rebana yaitu alat musik tradisional Islam yang biasanya digunakan untuk mengiringi qasidah, al-banjari, hadroh dan sebagainya. Hasil produksi yang berkualitas membuat rebana yang diproduksi di Desa Bungah sudah banyak didistribusikan ke berbagai pulau di Indonesia dan Negara tetangga.

Desa Bungah mengalami krisis identitas sebagai salah satu sentra produsen rebana, hal tersebut dikarenakan motif ukir rebana yang digunakan merupakan motif ukir khas Jepara, sehingga lebih banyak yang mengira bahwa rebana tersebut hasil produksi Jepara yang sudah dikenal lebih dahulu sebagai kota ukir. Krisis Identitas tersebut juga dipengaruhi oleh beberapa produsen rebana di Desa Bungah yang membeli bahan baku kayu rebana dari Jepara beserta ukirannya. Sedangkan di Desa Bungah sendiri terdapat sumber daya manusia yang mempunyai keahlian membubut kayu rebana dan terdapat juga beberapa pengukir yang seharusnya bisa diberdayakan dengan baik.

Penerapan ikon Kabupaten Gresik sebagai sumber ide desain ukir kayu rebana di Desa Bungah diharapkan bisa menjadi pembaharuan desain motif ukir kayu rebana yang sebelumnya menggunakan motif ukir Jepara, selain itu juga untuk mengenalkan budaya-budaya khas Kabupaten Gresik, menarik wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Gresik dan utamanya untuk memberi identitas rebana yang diproduksi di Desa Bungah sebagai salah satu produk unggulan. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Desain Motif Ukir Rebana di Desa Bungah dengan Sumber Ide Ikon Kabupaten Gresik".

Masalah pada penelitian ini yaitu, Bagaimana motif ukir rebana di Desa Bungah?, Bagaimana proses pengembangan motif ukir rebana di Desa Bungah dengan sumber ide ikon Kabupaten Gresik?. Bagaimana kualitas hasil penerapan pengembangan motif ukir pada rebana di Desa Bungah?. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian pengembangan ini yakni untuk mendeskripsikan bagaimana motif ukir rebana di Desa Bungah, untuk mendeskripsikan pengembangan motif ukir rebana di Desa Bungah dengan sumber ide ikon Kabupaten Gresik dan untuk mendeskripsikan bagaimana kualitas hasil penerapan pengembangan motif ukir pada rebana di Desa Bungah. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa menjadi inspirasi untuk kemudian bisa lebih mengembangkan lagi motif ukir kayu rebana yang berciri khas Kabupaten Gresik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2017:297). Borg & Gall (dalam Sugiono, 2019:18) menyatakan bahwa *Research and Development* adalah suatu proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk meneliti motif ukir, merancang motif ukir dengan sumber ide ikon Kabupaten Gresik, menguji validitas motif ukir yang dirancang kemudian memproduksi motif yang dihasilkan.

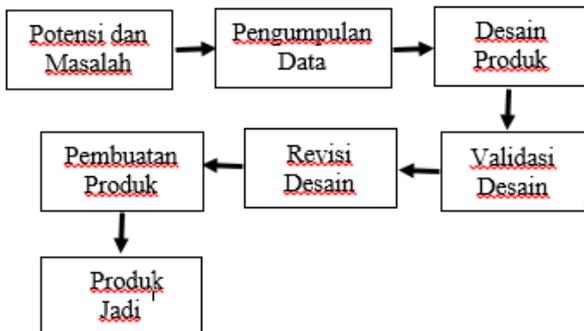
Penelitian dilakukan di usaha rebana Duta Swara yang berlokasi di Dusun Kaliwot, Desa Bungah, Kecamatan Bungah, Kabupaten Gresik. Objek dalam penelitian yaitu motif ukir dengan sumber ide Ikon Kabupaten Gresik yang diterapkan pada rebana. Penelitian dilaksanakan selama 7 bulan, yakni bulan November 2021-Mei 2022.

Teknik pengumpulan data pada penelitian yaitu dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Yang diobservasi pada penelitian yakni bagaimana proses produksi rebana dan

bagaimana motif ukir yang diterapkan pada rebana di Desa Bungah. Peneliti melakukan wawancara semi terstruktur. Tujuan dari jenis wawancara adalah untuk menemukan masalah secara lebih terbuka dan untuk meminta pendapat dan ide kepada pihak yang diundang. (Winarni, 2018:164). Wawancara dilakukan kepada Muhammad Haris Fahman (32 tahun) selaku pemilik usaha rebana Duta Swara dan pengerajin rebana. Teknik dokumentasi bertujuan untuk memperoleh sumber informasi yang berkaitan dengan penelitian seperti foto yang berkaitan dengan proses pengembangan motif ukir rebana di Desa Bungah maupun proses produksi.

Prosedur penelitian pengembangan berpedoman pada model pengembangan Borg and Gall dimana ada 10 tahapan yang meliputi analisis potensi dan masalah, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi massal. Namun pada penelitian ini tahapan tersebut disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian ini seperti sebagai berikut :

Bagan 1. Model Penelitian modifikasi dari Borg and Gall



1. Identifikasi potensi dan masalah dilakukan secara langsung dengan observasi ke tempat pembuatan rebana, yakni di Dusun Kaliwot, Desa Bungah, Kecapamatn Bungah.
2. Pengumpulan data, pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi terkait dengan produk yang dikembangkan. Data yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan dan acuan untuk membuat desain motif ukir khas Kabupaten Gresik.
3. Desain Produk, pada tahap ini meliputi pembuatan desain motif ukir rebana bass (motif utama dan motif pinggiran), rebana hadroh, keprak dan tam dengan sumber ide ikon Kabupaten Gresik.

4. Validasi Desain, pada tahap validasi, para ahli dan praktisi diminta untuk memberikan penilaian dan saran-saran perbaikan terhadap rancangan motif ukir yang telah dibuat oleh peneliti. Saran-saran yang diperoleh kemudian digunakan untuk memperbaiki rancangan ukir.
5. Revisi desain, jika desain akhir tidak memenuhi standar yang diharapkan. Pada tahap ini desain yang telah dikembangkan sebelumnya diperbaiki sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator, sehingga rancangan yang dihasilkan maksimal.
6. Pembuatan Produk, Rancangan motif ukir yang telah validasi dan direvisi sesuai saran validator kemudian diterapkan pada rebana. Produksi rebana dilakukan oleh para pengrajin rebana di usaha rebana Duta Swara. Rancangan motif ukir diterapkan pada 1 set rebana habsyi.
7. Produk jadi, penelitian ini menghasilkan produk berupa 1 set rebana habsyi yang terdiri dari 4 rebana hadroh, 1 bass, 2 keprak, 1 tam dan 1 darbuka.

Penelitian yang dilakukan menggunakan teknik analisis data. Teknik analisis pada data diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dianalisis dengan tiga tahap, yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*display*) dan pengambilan kesimpulan (*verification data*). Reduksi data adalah tahap pengumpulan data, pencatatan, dokumentasi dan pengorganisasian data inti dan memfokuskan secara rinci pada hal penting. Setelah data direduksi, kemudian dilakukan penyajian data. Penyajian data dilakukan dengan mendeskripsikan dengan jelas dan sistematis mengenai data yang diperoleh dari hasil validasi desain motif ukir dan bagaimana penerapannya. Langkah terakhir yaitu pengambilan kesimpulan. Pada tahap ini kesimpulan diambil mulai dari awal hingga akhir proses penelitian termasuk proses pengembangan, penerapan dan hasil dari pengembangan motif ukir rebana dengan sumber ide ikon Kabupaten Gresik.

KERANGKA TEORETIK

1. Penelitian yang relevan

Agus Setiawan dan Annas Marzuki Sulaiman (2017) penelitian berjudul “Pengembangan

Desain Motif Ukir untuk Aktualisasi Identitas Jepara sebagai Kota Ukir”. Penelitian bertujuan untuk memperkuat identitas Kabupaten Jepara sebagai pusat seni ukir dunia melalui pengembangan desain pola ukiran. Penelitian ini menghasilkan desain digital motif ukir khas Jepara sebagai ikon yang diaplikasikan pada berbagai media yang tidak hanya pada mebel atau bangunan. Dengan ini diharapkan mampu memperkuat identitas Jepara sebagai Kota Ukir. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu penelitian Agus Setiawan dan Annas Marzuki Sulaiman bertujuan untuk memperkuat identitas Jepara sebagai kota ukir sedangkan peneliti ini bertujuan memberi identitas desa Bungah sebagai salah satu sentra produksi rebana melalui motif ukir yang berciri khas Kabupaten Gresik.

Eddy Supryatna, Agustinus Purna Irawan dan Maitri Widya Mutiara (2019) penelitian berjudul “Pengembangan Desain Ukir Kayu pada Industri Furniture di Jepara”. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengembangkan desain ukiran kayu untuk industri mebel di Jepara berdasarkan potensi pasar ekspor dan potensi pengukir. Perbedaan penelitian yang dilakukan Eddy Supryatna dkk. dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu jika penelitian Eddy Agustinus Purna Irawan dan Maitri Widya Mutiara mengembangkan desain ukiran kayu untuk industri mebel di Jepara, penelitian yang dilakukan peneliti yaitu untuk mengembangkan desain ukiran kayu untuk rebana di Desa Bungah.

2. Ukir Kayu

Ukiran adalah kegiatan mengolah permukaan benda tiga dimensi agar ketinggian permukaannya berbeda-beda untuk mendapatkan gambar tertentu (Prasetyono, 2019:4). Sedangkan Soedjono dan Soetijoso (2008:1) berpendapat bahwa ukir adalah suatu karya yang tersusun dari ragam hias yang memiliki unsur *kruwikan* (cekungan) dan *buledan* (cekungan) yang saling menyambung dan merangkai membentuk suatu yang indah dan serasi. Jadi, ukir kayu adalah suatu ragam hias yang memiliki *kruwikan* dan *buledan* yang diterapkan pada media kayu untuk mewujudkan suatu hiasan.

Ada beberapa macam jenis kayu yang bisa digunakan sebagai produk kriya maupun ukir, pemilihan jenis berdasarkan sifat dan karakter

kayu dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan produk. Pemilihan jenis kayu yang digunakan sebagai bahan ukir biasanya memperhatikan bagaimana serat kayu yang lurus, liat dan tidak mudah patah dan memudahkan proses pengukiran dan pembuatan detail. jenis kayu yang biasa digunakan sebagai produk rebana yaitu kayu Mahoni, kayu Mangga dan kayu Nangka.

3. Rebana

Rebana atau yang dalam istilah Jawa biasa disebut *Terbang* merupakan alat musik tradisional yang berfungsi untuk mengiringi sholawat maupun lagu-lagu religi dalam Islam. Pengertian rebana menurut Jaelani dalam Millatin (2020) berasal dari kata *rabbana* yang berarti wahai tuhan kami (doa dan pujian kepada tuhan). Rebana adalah alat musik perkusi yang termasuk dalam kelompok *membranophone*, dan alat musik yang sumber suaranya berasal dari membran atau kulit binatang seperti sapi dan lain-lain. Sinaga (2001). Dalam satu set alat musik rebana terdapat beberapa jenis rebana yang menghasilkan bunyi berbeda-beda.

Dalam satu set rebana habsyi biasanya terdapat 4 rebana hadroh, 1 bass, 2 keprak dan 1 tam.



Gambar 1. 1 set rebana habsyi
(sumber: Arsip Duta Swara Rebana)

Rebana hadroh berdiameter 30cm. Rebana hadroh merupakan inti dari alat musik rebana dan merupakan pengatur nada paling dominan, biasanya dalam memainkan rebana dibagi menjadi beberapa irama berbeda.

Rebana bass berdiameter 40cm dan kayu berbentuk tabung. Membran bass tidak menggunakan kulit hewan melainkan menggunakan mika berbahan dasar mika plastik

dan ada stik khusus untuk menabuhnya. Bass menghasilkan suara cukup keras, sehingga memainkannya perlu berhati-hati.

Keprak berdiameter 24 cm. keprak memiliki bentuk mirip dengan rebana hadroh namun berukuran lebih kecil dan tidak terdapat *kencer*. Suara yang dihasilkan juga cukup keras.

Tam berdiameter 25cm. Tam menghasilkan bunyi “Tung”, Tam beriringan dengan suara bass, jadi pemain bass dan tam harus kompak dan beriringan.

Darbuka memiliki diameter 25cm dengan bentuk dan bahan berbeda dari yang lain. Darbuka memiliki bentuk sejenis kendang atau djembe yang terbuat dari besi dan menggunakan membran mika plastik.

4. Desain Motif Ukir

Pada perancangan desain motif ukir harus memperhatikan prinsip-prinsip dasar seni rupa. Pada desain motif ukir ini penulis menerapkan 3 prinsip yakni komposisi, kesatuan dan keseimbangan. Menurut Bambang (2013:36), kesatuan merupakan prinsip seni yang harus digunakan agar hasil karya tersebut dapat dikatakan baik, kesatuan merupakan inti dari komposisi. Di dalam perancangan atau desain visual, diperlukan adanya keterkaitan dari unsur-unsur rupa menjadi satu kesatuan yang utuh. Sedangkan prinsip keseimbangan berkaitan dengan bobot. Dalam karya dua dimensi, prinsip keseimbangan menekankan pada bobot visual, artinya bobot suatu karya yang dapat dirasakan. Pada rancangan motif ukir pada rebana prinsip keseimbangan yang diterapkan yaitu keseimbangan simetris.

5. Ikon Kabupaten Gresik

Ikon merupakan sesuatu yang merujuk pada ciri khas suatu tempat. Kabupaten Gresik terkenal dengan wisata religi, hasil sumber daya alam dan beberapa kesenian lain yang banyak dijadikan ikon dan ciri khas Kabupaten Gresik diantaranya : Gapura Gresik. Gapura menjadi lambang yang menghubungkan antara keadaan luar dan dalam pada suatu daerah.

Ikan Bandeng, dari sektor ekonomi, Kabupaten Gresik terkenal dengan penghasil ikan Bandeng. Setiap tahun tepatnya pada malam terakhir bulan ramadhan sebelum malam takbiran, di Kabupaten Gresik diadakan tradisi pasar

Bandeng dan kontes lelang Bandeng dengan berbagai ukuran.

Rusa Bawean, merupakan hewan langka yang berasal dari Pulau Bawean. Salah satu ciri khas dari rusa Bawean sendiri yaitu pada rusa jantan memiliki tanduk yang bercabang 3.

Damar kurung, yaitu sebuah lampion kayu dengan 4 sisi dimana keempat sisinya biasanya terdapat gambar yang menceritakan kehidupan masyarakat Gresik. Lampion khas Gresik tersebut biasanya digunakan ketika menjelang bulan ramadhan.

Tugu Lontar, merupakan salah satu ikon yang baru di Kabupaten Gresik, tugu Lontar merupakan simbol akulturasi 2 budaya, daun lontar yang banyak dihasilkan di Kabupaten Gresik dan seni origami yang berasal dari Jepang. Tugu Lontar melambangkan majunya industri di Gresik

Tugu Keris Sumilang Gandring, nama keris Sumilang Gandring diambil dari nama senjata yang dimiliki oleh Bupati Sidayu (Nama kabupaten sebelum pindah menjadi Kabupaten Gresik) ke-8, yaitu Kanjeng Sepuh Sidayu.

Ombak pesisir, motif ombak pesisir. Nama Gresik berasal dari kata “Giri-Gisik” yang artinya gunung di tepi laut. Letak kota Gresik berada di pesisir timur pantai Jawa dan banyak masyarakat Gresik yang bermatapencaharian di laut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Identifikasi Potensi dan masalah

Potensi pada Kabupaten Gresik yang dapat dikembangkan menjadi motif ukir yaitu ikon-ikon Kabupaten Gresik, Ikan Bandeng, Rusa Bawean, damar kurung, tugu Lontar, tugu Keris Sumilang Gandring dan ombak pesisir, beberapa ikon tersebut ada yang sudah dikenal masyarakat luar sebagai ciri khas Kabupaten Gresik dan juga ada ikon baru yang perlu dikenalkan pada masyarakat Gresik sendiri maupun masyarakat luar, ikon-ikon tersebut bisa dieksplorasi lagi dan dikembangkan sebagai motif ukiran rebana.

Sedangkan masalah yang diperoleh berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini yaitu desain motif ukir yang diterapkan pada rebana produksi Desa Bungah merupakan motif ukir khas Jepara, sehingga Desa Bungah mengalami krisis identitas sebagai salah satu sentra produsen rebana berkualitas.

Berdasarkan hasil observasi motif ukir pada rebana produksi usaha rebana Duta Swara yang diterapkan pada bass terdapat pada 2 bagian, yaitu motif utama pada tengah kayu dan motif pinggiran yang terletak melingkar pada bagian bawah. Pada rebana bass motif ukir menggunakan motif bunga dan dedaunan. Motif ukir pada rebana hadroh terletak pada sisi luar kayu rebana. Motif pada rebana hadroh menggunakan kerang dibagian tengah dan dedaunan disamping kanan dan kiri. Motif ukir pada keprak dan tam sama seperti pada rebana hadroh namun hanya diulang 2 kali karena memiliki diameter lebih kecil.

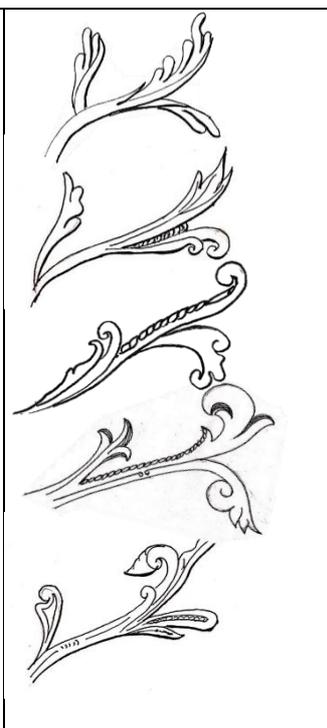
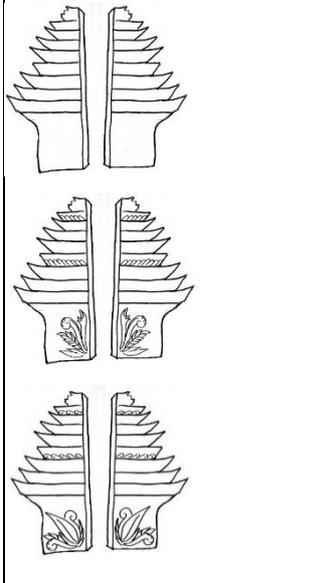
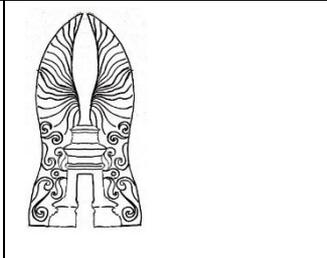
2. Tahap Pengembangan Motif Ukir

a. Desain motif ukir

Tahap awal pada pengembangan motif ukir yaitu merancang desain. Peneliti membuat sketsa pola berdasarkan bentuk dari ikon-ikon Kabupaten Gresik yang distilasi menjadi beberapa macam :

Tabel 1. Sketsa Pola

No.	Sumber Ide	GAMBAR
1.	Ikan bandeng	

2.	Tanduk Rusa	
3.	Gapura Gresik	
4.	Tugu Keris Sumilang Gandring	

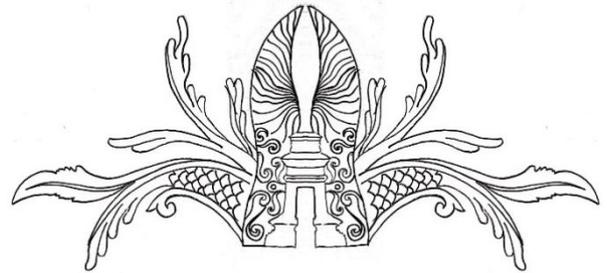
5.	Damar Kurung	
6.	Tugu Lontar	
7.	Ombak Pesisir	

Ikon-ikon Kabupaten Gresik yang telah distilasi menjadi motif ukir kemudian dirangkai dan menjadi satuan motif yang terdiri dari beberapa ikon dan disesuaikan dengan bentuk pada masing-masing jenis rebana. Desain dari ikon-ikon Kabupaten Gresik juga disesuaikan lagi dengan motif lain yang disatukan agar membentuk suatu kesatuan yang indah dan menarik. Peneliti membuat 2 macam desain motif yang akan dipilih salah satu untuk diterapkan pada rebana.

Motif ukir pada rebana rebana bass terdapat pada 2 bagian, yaitu motif utama pada bagian tengah kayu dan motif pinggiran yang terletak melingkar pada bagian bawah.

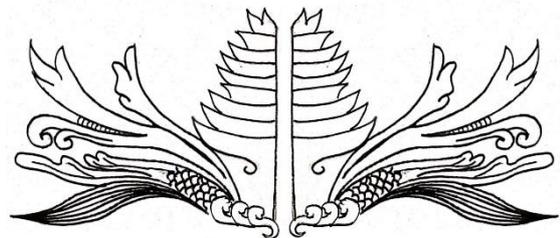
Desain motif utama rebana bass :

- Opsi 1



Gambar 2. Desain motif utama bass 1 (sumber: Koleksi Azka, 2022)

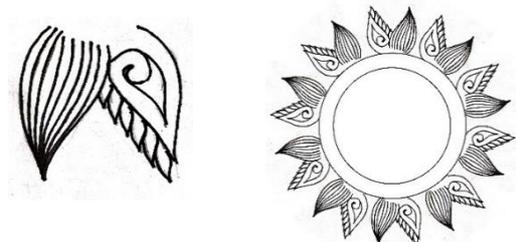
- Opsi 2



Gambar 3. Desain motif utama bass 3 (sumber: Koleksi Azka, 2022)

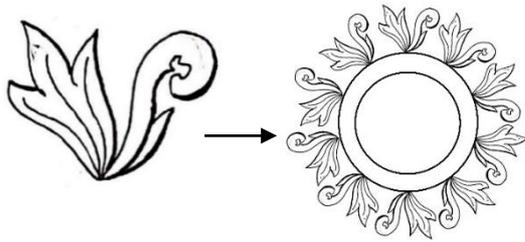
Desain motif pinggiran rebana bass :

- Opsi 1



Gambar 4. Desain motif pinggiran bass 1 (sumber: Koleksi Azka, 2022)

- Opsi 2

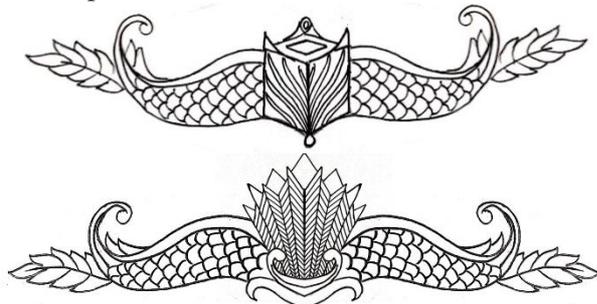


Gambar 5. Desain motif pinggiran bass 2
(sumber: Koleksi Azka, 2022)

Motif ukir pada rebana hadroh dan keprak sama, terletak pada sisi luar kayu rebana, namun jumlah pengulangan dan ukurannya berbeda dikarenakan diameter dan lebar sisi keprak lebih kecil dari rebana hadroh.

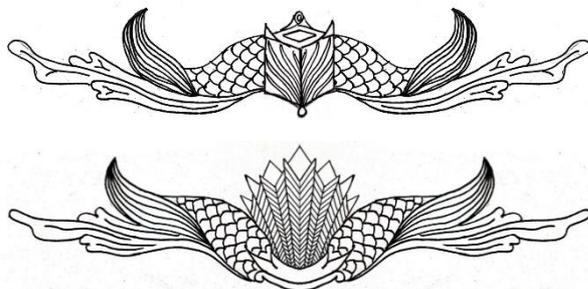
Pada 1 set rebana habsyi terdapat 4 buah rebana hadroh dan 2 keprak, maka masing-masing motif pengembangan di bawah ini diterapkan pada 2 rebana hadroh dan 1 keprak. Motif ukir pada rebana habsyi terdiri dari motif ekor Bandeng di sisi kanan dan kiri, kemudian di tengah terdapat motif Damar Kurung dan tugu Lontar.

- Opsi 1



Gambar 6. Desain motif rebana hadroh dan keprak 1
(sumber: Koleksi Azka, 2022)

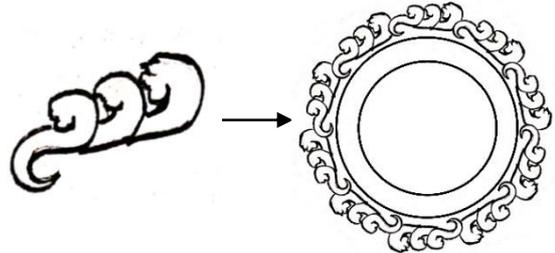
Opsi 2



Gambar 7. Desain motif rebana hadroh dan keprak bass 1
(sumber: Koleksi Azka, 2022)

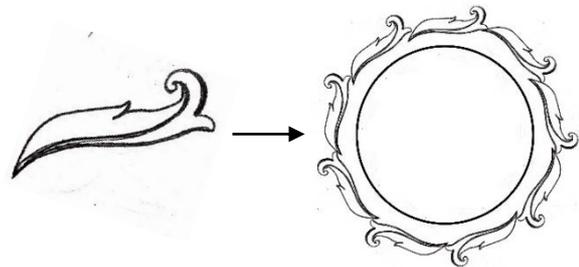
Sisi untuk motif ukir pada tam memiliki ukuran paling kecil dibanding yang lainnya, maka dari itu motif ukir dibuat melingkar seperti motif pinggiran bass namun dengan pola yang lebih sederhana yakni dari motif ombak pesisir.

- Opsi 1



Gambar 8. Desain motif utama tam 1
(sumber: Koleksi Azka, 2022)

- Opsi 2



Gambar 9. Desain motif utama bass 1
(sumber: Koleksi Azka, 2022)

b. Validasi desain

Desain motif ukir yang telah dirancang oleh peneliti kemudian divalidasi oleh ahli desain dan praktisi sebelum diterapkan pada rebana. Validator ahli desain yaitu Marsudi, S.Pd. M.Pd. selaku dosen Jurusan Desain. Pada validasi pertama oleh ahli desain mendapat skor rata-rata 4,3 atau jika dipersentasekan yaitu 86% yang masuk dalam kategori sangat baik dengan kesimpulan layak digunakan dengan revisi. beberapa catatan revisi. Setelah desain direvisi pada validasi kedua mendapat skor rata-rata 4,87 atau jika dipersentasekan yaitu 97% yang masuk dalam kategori sangat baik dengan kesimpulan layak digunakan tanpa revisi.

Kemudian validasi dilakukan oleh 4 praktisi dibidang rebana, praktisi pertama yaitu Muhammad Haris Fahman selaku pemilik usaha rebana Duta Swara. Pada validasi pertama mendapat skor rata-rata 4,2 atau jika dipersentasekan yaitu 84% yang masuk dalam kategori baik dengan kesimpulan layak

digunakan dengan revisi. Setelah desain direvisi pada validasi kedua mendapat skor rata-rata 4,75 atau jika dipersentasekan yaitu 95% yang masuk dalam kategori sangat baik dengan kesimpulan layak digunakan tanpa revisi.

Validasi praktisi kedua dilakukan oleh Muhammad Rustam Affandi selaku pengukir. Pada validasi pertama mendapat skor rata-rata 4 atau jika dipersentasekan yaitu 80% yang masuk dalam kategori baik dengan kesimpulan layak digunakan tanpa revisi. Pada validasi kedua mendapat skor rata-rata 4,6 atau jika dipersentasekan yaitu 92% yang masuk dalam kategori sangat baik dengan kesimpulan layak digunakan tanpa revisi.

Validasi praktisi ketiga dilakukan oleh Adnan, S.Pd. selaku pelanggan dan *reseller*. Pada validasi pertama mendapat skor rata-rata 4,5 atau jika dipersentasekan yaitu 90% yang masuk dalam kategori sangat baik dengan kesimpulan layak digunakan dengan revisi. Setelah desain direvisi, pada validasi kedua mendapat skor rata-rata 4,75 atau jika dipersentasekan yaitu 95% yang masuk dalam kategori sangat baik dengan kesimpulan layak digunakan tanpa revisi.

Validasi praktisi keempat dilakukan oleh Muhammad Deniarto selaku pelanggan dan *reseller*. Pada validasi pertama mendapat skor rata-rata 4,2 atau jika dipersentasekan yaitu 84% yang masuk dalam kategori baik dengan kesimpulan layak digunakan tanpa revisi. Setelah desain direvisi pada validasi kedua mendapat skor rata-rata 5 atau jika dipersentasekan yaitu 100% yang masuk dalam kategori sangat baik dengan kesimpulan layak digunakan tanpa revisi. Berikut adalah hasil penilaian oleh validator ahli desain dan praktisi :

Tabel 2. Hasil validasi

Indikator	skor	pres
a. Aspek bentuk		
Komposisi desain motif	4,8	96%
Kesatuan desain motif	4,8	96%
Keseimbangan desain motif	4,6	92%
b. Aspek fungsi		
Penerapan ikon Kabupaten Gresik sebagai motif ukir sudah sesuai	4,6	92%

Desain motif ukir mempresentasikan ciri khas Kabupaten Gresik	4,8	96%
Penerapan desain motif ukir tidak mempengaruhi bentuk asli rebana	4,8	96%
Penerapan desain motif ukir tidak mempengaruhi fungsi rebana	5	100%
Penerapan desain motif ukir menambah unsur keindahan rebana	5	100%

Ket: press=persentase

Tabel 3. Skor Penilaian

Skor	Presentase	Kriteria
>4,2	>84%	Sangat Baik
3,4-4,2	68%-84%	Baik
2,6-3,3	52%-66%	Cukup
1,8-2,5	36%-50%	Kurang
<1,8	<36%	Sangat Kurang

Ket: press=persentase

c. Penerapan hasil pengembangan motif ukir

Setelah desain melalui tahap validasi dan revisi, desain akhir motif ukir diterapkan pada 1 set rebana hadroh yang terdiri dari 1 bass, 4 rebana hadroh, 2 keprak dan 1 tam. Rebana yang diproduksi diberi warna yang paling diminati oleh pelanggan yakni warna coklat, sedangkan pada bagian ukirannya berwarna emas.



Gambar 10. Set rebana habsyi dengan motif ukir gresik (sumber: Koleksi Azka, 2022)

Desain motif ukir yang dipilih yakni desain motif ukir 1. Hal tersebut dikarenakan desain motif ukir 1 kesatuannya lebih baik, motif pada rebana hadroh dan keprak lebih sederhana untuk diterapkan pada rebana, selain itu motif utama

pada rebana bass yang menggunakan tugu Keris Sumilang Gandring berpotensi mengenalkan salah satu tokoh sejarah di Kabupaten Gresik yang belum banyak diketahui oleh masyarakat dalam maupun luar Gresik.

Pada rebana bass terdapat 2 bagian motif ukir yaitu motif utama yang terletak pada bagian luar kayu yang lebar, dan motif pinggiran yang melingkar pada bagian bawah. Motif ukir pada motif utama bass terdiri dari motif tugu keris sumilang gandring yang terletak pada bagian tengah, dan motif tanduk rusa serta ekor bandeng pada bagian kanan dan kiri. Motif pinggiran bass juga menggunakan motif ekor bandeng namun hanya memperlihatkan ujungnya saja, motif tersebut disusun melingkar.



Gambar 11. Motif ukir utama rebana bass (sumber: Koleksi Azka, 2022)



Gambar 12. Motif ukir pinggiran rebana bass (sumber: Koleksi Azka, 2022)

Motif pada rebana hadroh terletak pada luar sisi rebana, motif ukir diulang 3 kali yang dipisahkan oleh *kencer*. Pada pengembangan ini peneliti membuat 2 macam motif, motif tersebut sama-sama menggunakan motif ekor ikan bandeng disamping kiri dan kanannya, yang membedakan yakni pada bagian tengah terdapat motif tugu lontar dan damar kurung. 2 motif tersebut masing-masing diterapkan pada 2 rebana hadroh.



Gambar 13. Motif ukir rebana hadroh (sumber: Koleksi Azka, 2022)

Pengembangan motif ukir pada keprak sama seperti rebana hadroh, namun penerapannya hanya diulang 2 kali karena diameter keprak yang lebih kecil dari rebana hadroh. Masing-masing motif diterapkan pada 1 keprak.



Gambar 14. Motif ukir keprak (sumber: Koleksi Azka, 2022)

Penerapan motif ukir pada tam sedikit berbeda dengan yang lain dikarenakan sisi tempat penerapan motif ukir lebih datar dan sempit, maka dari itu pada tam peneliti menggunakan motif yang lebih sederhana yaitu motif ombak pesisir yang disusun melingkar.



Gambar 14. Motif ukir tam (sumber: Koleksi Azka, 2022)

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Desa Bungah yang merupakan sentra produksi rebana mengalami krisis identitas dikarenakan motif ukir yang digunakan merupakan motif ukir Jepara. Maka dari itu peneliti mengembangkan desain motif ukir dengan sumber ide ikon-ikon Kabupaten Gresik.

Pada penerapan hasil pengembangan desain motif ukir rebana, peneliti membuat 7 pola motif berdasarkan bentuk dari 7 ikon Kabupaten Gresik. Kemudian dari beberapa pola tersebut dirangkai menjadi satuan motif ukir yang disesuaikan dengan bentuk rebana. Peneliti membuat 2 desain motif ukir yang diterapkan pada 1 set rebana habsyi.

Berdasarkan hasil validasi desain motif ukir yang pertama mendapatkan skor 4,2 dengan persentase 84% dan masuk dalam kategori baik. Sedangkan pada validasi desain yang kedua mendapatkan skor 4,79 dengan persentase 95% dan masuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan. Setelah desain direvisi berdasarkan saran validator desain dipilih salah satu untuk diterapkan pada 1 set rebana habsyi yang terdiri dari 1 bass, 4 rebana hadroh, 2 keprak, dan 1 tam. Motif yang diterapkan pada rebana bass terdiri dari motif Tugu Keris Sumilang Gandring, motif Tanduk Rusa dan ekor Bandeng. Pada rebana hadroh dan keprak terdiri dari motif ekor Bandeng, Damar Kurung dan tugu Lontar. Sedangkan pada tam diterapkan motif Ombak Pesisir.

Saran untuk para pengrajin rebana agar termotivasi untuk mengembangkan motif ukir rebana supaya lebih bervariasi. Oleh karena itu peneliti berharap agar para pengerajin rebana di Desa Bungah dapat terus mengeksplor potensi-potensi yang dimiliki agar bisa terus mengembangkan motif ukir dan memperkuat identitas Desa Bungah sebagai sentra produsen rebana. Sedangkan untuk peneliti berikutnya, diharapkan agar dapat mengembangkan lagi motif ukir yang berciri khas Kabupaten Gresik dan dapat lebih mengembangkan tahapan penelitian hingga pada tahap produksi massal. Selain itu diharapkan bisa mengembangkan warna yang digunakan pada kayu rebana maupun motif ukir.

REFERENSI

- Irawan, Bambang dan Tamara, Priscilla. 2013. Dasar-Dasar Desain. Jakarta: Griya Kreasi.
- Kaslan. 2019. Seni Rebana dan Nilai-Nilai Islam di Desa Sinar Palembang Lampung Selatan. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Martono. 2019. Kriya Kayu Tradisional. Yogyakarta: UNY Press
- Millatin, A F. 2020. Karakteristik Pola Iringan Grup Musik Rebana Al-Istiqomah Kabupaten Kebumen. Jurnal Seni dan Pendidikan Seni. 18(1): 79-89.
- Moelong, Lexy J. 1989. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muftisany, Hafidz. 2021. Ensiklopedia Islam – Mengenal Rebana Hingga Misteri Harta Karun. Karanganyar: Intera.
- Prasetyono, Tri. 2019. Seni Ukir Indonesia. Semarang: Mutiara Aksara.
- Ramadhani, P. 2019. Analisis Etnomatematika Kesenian Rebana sebagai Sumber Belajar Matematika bagi Siswa SMP Darul Falah Bandar Lampung. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Setiawan, Agus, dan Annas. 2019. Pengembangan Desain Motif Ukir untuk Aktualisasi Identitas Jepara sebagai Kota Ukir. Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. 3(1): 31-48.
- Sinaga, S S. 2001. Akulturasi Kesenian Rebana. Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni. 2(3): 72-83.
- Soedjono dan Soetijoso. 2020. Seni Kerajinan Ukir Kayu. Bandung: Titian Ilmu
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Bandung: Alfabeta
- Supriyatna, Eddy dkk. 2019. Pengembangan Desain Ukir Kayu pada Industri Furniture di Jepara. Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni. 3(2): 433-439.