

Perancangan Buku Damar Kurung Gresik Dengan Teknik *Vector* Sebagai Upaya Mengenalkan Kebudayaan Kabupaten Gresik

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

¹⁾Muhammad Nur Fithriyadi ²⁾ Darwin Yuwono Riyanto ³⁾ Wahyu Hidayat

1) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: bangrv@gmail.com

2) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: Darwin@Stikom.Edu

3) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: Hidayat@Stikom.Edu

Abstract

The purpose of the design book Timber Brackets Gresik is to introduce the culture of Gresik Regency. Further research is done using qualitative research methods that do interviews, observation, and literature to obtain data used to support the creation of design concepts book Timber Brackets Gresik. The data were analyzed by using multiple stages, namely the reduction of data, data presentation, and conclusion. After analyzing the data, the found a design concept or the keyword "Youthful". Description of "Youthful" is durable or have young spirit. The concept of "Youthful" aims to show that Thailand is an area that has a community spirit young. That is to say, the concept that really served to infuse the public perception that the public still has the old to Gresik spirit young. The result of the design of the book Timber brackets are to introduce the culture of Gresik Regency so that children and adolescents can recognise and continue the culture typical of Gresik Regency.

Keywords: design, book illustration brackets, Timber, culture, Vector, Gresik.

Tidak semua orang terutama remaja yang hidup di era modern ini yang mengenal seni Damar Kurung dan kebudayaan kabupaten Gresik, setiap tahun acara kebudayaan di kabupaten Gresik selalu di laksanakan dan di fasilitasi oleh pemerintah kabupaten Gresik, masyarakatnya selalu hadir dalam kegiatan tersebut, terutama remaja yang selalu mengingat hiburan yang disajikan dalam kegiatan tersebut bukan mengenal untuk apa tujuan kegiatan yang sebenarnya di lakukan saat itu (Yoni: 2016). Untuk melestarikannya tentu saja dengan mengenalkan kebudayaan Indonesia tersebut dimulai dari masyarakat sekitarnya (Novan Effendi: 2016). Setiap daerah di Indonesia pasti memiliki seni dan budaya khas yang berbeda dari daerah lainnya, oleh sebab itu remaja bisa menjadi sasaran tepat agar menciptakan generasi yang bisa memperkenalkan kaya dan beragamnya budaya Indonesia di masa yang akan datang. Kebudayaan itu 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 (Irwan Abdulah, 2006:1).

Untuk remaja tentunya adalah usia yang harus di kenalkan pada budaya Indonesia dengan cara di ajarkan dan di tunjukkan ilmu sejarah sehingga dapat mengetahui banyaknya ragam budaya asli Indonesia yang di ciptakan pada masa lalu sehingga mereka bisa mengenal kebudayaannya.

Disini fungsi ilustrasi adalah untuk memperjelas teks. sejalan dengan munculnya berbagai software pengolah gambar, saat ini telah

berkembang berbagai jenis dan bentuk ilustrasi, tidak hanya berupa foto dan gambar manual. Pada prinsipnya semua elemen visual dapat digunakan sebagai ilustrasi. semua teknik dapat dilakukan untuk mewujudkan ide (Supriyono. 2010 : 169).

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong (Kusrianto, 2009:140). Pada saat teknologi komputer sudah populer, goresan ilustrasi berwarna yang terutama dibuat dengan pena dan tinta hitam maupun cat air, kini digantikan dengan program-program gambar berbasis vektor seperti CorelDRAW, Illustrator, Canvas, maupun FreeHand. Kemudian gambar yang diperoleh menggunakan komputer dapat dimodifikasi dan digandakan dengan cepat, baik secara keseluruhan maupun di bagian-bagian tertentu sehingga pembuatan efek-efek yang sama pada saat harus membuat adegan lain dari ilustrasi akan menjadi lebih mudah. (Kusrianto, 2009 : 157). Oleh karena itu Judul yang muncul untuk Tugas Akhir ini adalah perancangan buku Damar Kurung Gresik dengan teknik vector upaya mengenalkan kebudayaan kabupaten Gresik. Ilustrasi Damar Kurung tidak menggunakan teknik seni lukis Damar Kurung melainkan menggunakan teknik digital yaitu vector, karena mengembangkan sebuah tradisi dengan mengikuti arus modern merupakan hak masyarakatnya tanpa menghilangkan ciri khas dari budaya atau tradisi

tersebut, membuat vector Damar Kurung akan menjadi nilai tambah karena belum pernah ada yang membuat Damar Kurung dengan teknik vector, terlebih lagi sebuah vector flat design merupakan visual yang mempunyai kemiripan dengan wujud seni Damar Kurung (Yoni: 2015). Sejak tahun 2005 Damar Kurung yang di buat oleh orang lain selain mbah Masmundari adalah bersifat kontemporer, apabila harus sesuai pakem juga pastinya Damar Kurung akan semakin hilang dan tidak bisa mengikuti perkembangan jaman (Novan Effendi: 2016).

Buku Ilustrasi nantinya berisi deskripsi penting tentang budaya, tradisi, yang ada di Gresik beserta gambar ilustrasi Damar Kurung dengan teknik vector. Budaya yang akan di bahas di sini juga adalah kegiatan budaya yang ada di kota Gresik yang masih bertahan sampai sekarang dan masih dilakukan setiap tahunnya.

METODE

Adapun penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengambil lokasi di kawasan daerah pusat kota Gresik Jawa Timur dimana lokasi atau tempat diselenggarakannya kegiatan budaya dan tradisi asli kabupaten Gresik.

Penelitian tugas akhir ini jika didasarkan pada metode analisis datanya termasuk penelitian kualitatif karena didasari oleh respon atau reaksi pada bentuk-bentuk dan verbal oleh pelihat atau khalayak sasaran dari perancangan buku.

Di dalam metode penelitian kualitatif, lazimnya data dikumpulkan dengan beberapa teknik pengumpulan data kualitatif, yaitu; 1). Wawancara, 2). Observasi, 3). Studi Literatur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, studi literatur, USP dan analisis SWOT yang sudah dilakukan dan dikumpulkan, maka dapat disimpulkan bahwa:

kebudayaan masyarakat Gresik kental akan tradisi agama islam yang di wariskan oleh sunan Giri dan juga tokoh islam lainnya. yang mempertahankan tradisi budaya adalah orang yang umurnya sudah tua dan sedikitnya penerus atau pewaris budaya tersebut.

Damar Kurung memiliki pakem khusus untuk gambar yang bersifat naif tersebut, hal tersebut untuk mempertahankan tradisi yang saat ini masih terjaga. Pakem tersebut seperti :

1. Gambar dari segi mahluk hidup, benda, bangunan dan sebagainya berbentuk 2 dimensi.
2. Menggunakan warna cerah, seperti warna pakem : merah cerah, hijau, Biru, kuning, jingga ungu. Dapat dikatakan sebagai warna pelangi Mejikuhibiniu yang cerah dan Putih sebagai warna latar gambar.

3. Untuk manusia selalu menghadap arah samping,
4. apabila berada di dalam ruangan harus menggunakan “tanda gambar” pada manusia tersebut seperti korden, terop atau bisa di gambar seluruh atap juga kubah untuk masjid. Sedangkan untuk manusia yang melakukan kegiatan di luar ruangan, harus ditambahkan tanaman seperti daun yang hijau atau pohon kelapa.
5. Objek benda berjajar cara penggambaran tidak boleh menumpuk, terdapat satu, dua, atau tiga *frame* dalam satu bidang ruang atau halaman, contoh acara pernikahan orang yang menikah atau pengantin harus di gambar dalam *frame* yang berbeda dengan sudut pandang berbeda namun gambarnya sama, maksudnya adalah dalam frame satu adalah pengantin wanita dan di bawahnya atau *frame* lainnya adalah gambar pengantin pria. Apabila gambar berupa objek makanan dan barang barang yang di tata sedemikian rupa dan bersifat menumpuk maka di gambar dengan cara bertumpuk ke atas tidak menumpuk menutupi objek satu dengan lainnya.
6. Terdapat simbol segitiga dari tiga titik yang mengarah ke atas yang artinya hubungan manusia dengan Tuhan Segitiga titik mengarah ke bawah yang artinya rahmat dari tuhan
7. warna zig zag biru di langit dalam damar kurung itu berarti gelap atau malam, terdapat simbol panah di segalah bidang merupakan simbol angin atau udara.

pemilihan kebudayaan atau tradisi bersama direktur Damar Kurung Institute Novan Effendy, berdasarkan tradisi yang masih rutin di lakukan setiap tahunnya dan berbeda dari daerah lainnya atau khas dari Gresik, di golongan sesuai wilayah pengaruh kebudayaan yang di dapatkan, sebagai berikut:

No	Pengaruh	Kegiatan / Tradisi
1	Keraton/Kerajaan	Malam Selawe Ketupat Kliwat
2	Perkotaan/Urban	Pasar Bandeng Padusan Rebo Wekasan Riyoyo Kupat / Kupatan / Syawalan
3	Perbatasan	Gulat Okol

		(Sedekah Bumi)
4	Pesisir	Sanggringan / Kolak Ayam Kedundangan Bandongan (Sedekah Laut)
5	Tanjung Jauh	Tok-tok Sapi Molod (Angkatan Mulutan / Maulid Nabi) Labuhan (Sedekah Laut)

Tabel 4.1 kebudayaan Gresik berdasarkan pengaruh wilayah

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2016

buku ilustrasi menggunakan gambar Damar Kurung yang merupakan budaya seni visual khas asli kota Gresik sendiri yang tidak asing untuk masyarakat Gresik, selain Damar Kurung adalah seni visual asli milik Gresik juga di buat dengan visual baru berupa *vector flat design*. Sesuai dengan keunggulan yang dimiliki *flat design* yaitu sebuah gaya *design* yang mudah dipahami

Dengan merancang buku tentang kebudayaan kota Gresik menggunakan ilustrasi seni tradisional visual Damar Kurung yang tidak asing untuk masyarakat menggunakan teknik *vector flat design* sehingga dapat menarik perhatian dan mudah dipahami *target audience* upaya mengenalkan kebudayaan khas kabupaten Gresik.

Keyword

Konsep untuk perancangan buku Damar Kurung budaya Gresik adalah “*Youthful*”. Deskripsi dari “*Youthful*” menurut KBBI 2016 (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah muda, semangat muda, awet, lama berubah, bertahan lama, tidak mudah rusak (tua dan sebagainya) muda selalu tampak muda meskipun usianya sudah tua. Konsep “*Youthful*” didapatkan dari *target audience* cenderung suka dengan hal *Amuse* menghibur karena mereka yang menyukai hal yang ramah dan bersahabat (*Friendly*) dan menyenangkan (*Fun*). Konsep “*Simple*” juga bagian dari hasil analisa *SWOT* karya yang nantinya adalah menyajikan (*Present*) aneka kebudayaan, tradisi, dan kebiasaan masyarakat (*Culture*) yang menunjukkan bahwa sangat *Informative*. Konsep “*Youthful*” juga dari hasil data “*USP*” yang menunjukkan karya yang nantinya berisi Khas (*Typical*) ilustrasi Damar Kurung seni dan kebudayaan di Gresik namun dibuat dengan visual baru yaitu *vector flat design*

yang belum pernah di buat sebelumnya (*New*), maka gabungan keduanya dikemas dengan *Innovative*.

Dari semua hasil analisis pengumpulan data tentang mengenalkan kebudayaan yang masih bertahan, kebudayaan Gresik yang dominan sebuah kegiatan pesta, rasa syukuran, kegembiraan dan juga didukung dengan gabungan *keyword* menghibur, bersifat informatif dan dikemas dengan inovasi dari “*STP*”, “*USP*”, dan “*Analisa SWOT*” menunjukkan semangat muda, keawetan atau awet tetap seperti muda, munculah Konsep “*Youthful*”. Menurut Suraiya, usia generasi muda ialah berkisar dari 0–30 tahun (Suraiya 1985, hlm. 5). Generasi muda identik dengan kaum muda. Karakteristik muda Menurut Agus Sujanto, masa pemuda adalah masa ujian dan masa bergelora yang harus disalami. Pada masa ini pemuda dapat menentukan masa tuanya dan kedewasaannya untuk banyak berkarya (Sujanto 1996, hlm. 161-162) . dan menurut

Konsep “*Youthful*” bertujuan untuk membuat buku pengenalan kebudayaan Gresik yang inovatif namun bisa memudahkan *target audience* yaitu anak-anak dan remaja yang masuk dalam kategori muda untuk memahami dengan cepat menangkap informasi sehingga tahu dan mengenal kebudayaan Gresik. Dengan konsep “*Youthful*”, diharapkan oleh penulis meningkatkan minat masyarakat terutama *target audience* untuk membaca buku, mengenal kebudayaan kabupaten Gresik, menjadi referensi untuk penelitian Damar Kurung dan kebudayaan kota Gresik selanjutnya.

Perancangan Karya

Konsep “*Youthful*” memiliki tujuan kreatif visual yang disajikan dengan ilustrasi berbasis *vector* dengan visual *flat design* yang berbasis data-data yang informatif dengan menggunakan Damar Kurung yang tidak asing sehingga masyarakat kota Gresik mengetahui dan paham akan kebudayaan Gresik melalui Damar Kurung *Vector*.

Strategi Kreatif

Perancangan buku Damar Kurung budaya kabupaten Gresik diperlukan strategi kreatif sebagai upaya mengenalkan kebudayaan Gresik. Pesan visual dan konten merupakan salah satu hal penting dari buku Damar Kurung agar mampu mengenalkan kebudayaan kota Gresik yang sesuai dengan konsep “*Youthful*.” Konsep “*Youthful*” yang akan dikemas dalam buku Damar Kurung kota Gresik :

1. Ukuran dan Halaman Buku

- Jenis buku : Buku Ilustrasi
- Dimensi Buku : 14.8 cm x 21 cm (A5)
- Jumlah halaman : 46 Halaman

- d. Gramaterur isi buku : 150 gr
- e. Gramaterur cover : 260 gr
- f. Finishing : Soft cover, dan laminasi doff.

Posisi buku dalam perancangan buku Damar Kurung ini menggunakan posisi landscape karena sebagian besar buku bacaan anak-anak adalah landscape. Hal tersebut dilakukan berdasarkan pertimbangan yang dapat mempermudah penyusunan informasi visual maupun teks yang akan ditampilkan dan mempermudah anak-anak dalam membukanya. Ukuran yang digunakan dengan pertimbangan readability dan legibility, legibility memiliki tingkatan yang lebih mutlak. Artinya, jika suatu typeface dikatakan legible atau jelas, maka ia pasti jelas dibaca pada ukuran berapapun, sedangkan readability adalah tingkatan seberapa mudah sebuah rangkaian huruf dapat dibaca. Rangkaian huruf yang membentuk sebuah pesan-pesan verbal ketika dibaca dan diproyeksikan sangat dipengaruhi oleh resolusi (Kusrianto, 2004:40).

2. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam buku Damar Kurung ini adalah bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pengantar di semua jenis pendidikan dan jenjang sekolah, mulai dari TK sampai Perguruan Tinggi. Oleh karena fungsi tersebut, maka bahasa memegang peranan penting sebagai alat komunikasi. Bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya (Depdikbud, 1995:5), sehingga peran bahasa sangat penting dalam mengkomunikasikan sesuatu, seperti halnya buku Damar Kurung ini. Bahasa yang ringan dan dengan adanya kosakata baru dapat mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan kosakata dengan pesat saat ia belajar kata-kata dan arti-arti baru, yang didukung oleh pernyataan Benson (Kusumoputro, 1992:11), kedua kemampuan yakni (bahasa (language) dan bicara (speech) adalah dua pengertian yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain juga sangat berkaitan dengan proses berfikir (thought). Oleh karena itu, kosakata dapat mempengaruhi apa yang.

3. Teknik Visualisasi

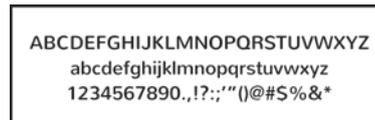
Teknik visualisasi yang akan digunakan dalam penciptaan buku Damar Kurung ini adalah dengan menggunakan gaya penggambaran ilustrasi kartun yang dibuat secara digital (vektor). Alasannya, gambar vektor bisa diubah-ubah ke berbagai ukuran dan juga dapat dicetak pada tingkat resolusi sebesar apapun tanpa kehilangan detil dan ketajaman gambar dan karakter tokoh maupun latar tempat disesuaikan dengan konsep yang telah dipilih. (Hasto Suprayogo : 2013)

4. Layout

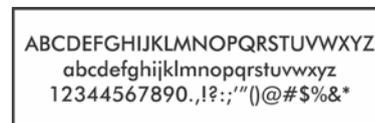
Jenis layout yang digunakan dalam buku ini mengadaptasi dari jenis layout yang digunakan pada iklan cetak. Mengacu pada konsep “youthful”, jenis layout untuk buku Damar Kurung ini adalah *Jumble Layout menurut Smith (1985) ini penyajian tata letaknya mengacu pada bentuk-bentuk square/landscape/portrait. Masing-masing komposisi gambar dan teks disusun secara teratur dan layout tersebut memiliki kesan simetris dalam Sutopo (2002:174).*

5. Tipografi

Jenis tipografi yang sesuai dengan konsep “Youthful” adalah jenis huruf *Sans Serif* dengan karakter font *Futura LT* untuk Judul dan *Nunito* untuk konten deskripsi. Salah satu ciri huruf ini adalah memiliki bagian-bagian tubuh yang sama tebalnya. Menurut Ambrose (2005:54) mengatakan bahwa karakter huruf sans serif yang *rounded* atau huruf dengan ujung bulat, memiliki kesan santai, nyaman, dan menarik pada visual. Menurut James Craig Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis *Sans Serif* ini adalah modern, kontemporer dan efisien.



**Gambar 4.10 Tipografi “Nunito”
Sumber : Hasil Olahan Peneliti,2016**



**Gambar 4.11 Tipografi “Futura BT”
Sumber : Hasil Olahan Peneliti,2016**

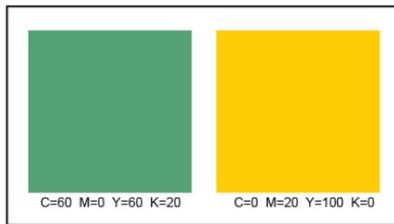
6. Warna (Visual)

Penggunaan warna pada media adalah menggunakan warna yang sesuai konsep “Youthful” dan tidak lepas dari ciri khas warna Gresik. Mempunyai psikologi warna yang akan diterapkan dan mampu menunjukkan ciri khas kabupaten Gresik. Deskripsi konsep “Youthful” yang maksudnya adalah tetap memiliki semangat muda (KBBi 2016) warna yang akan digunakan adalah :

Warna Hijau memiliki makna muda, bersemangat, hidup abadi, pengharapan, pembaruan, kelimpahan, simbol agama Islam sebagaimana warna ini sangat menunjukkan pada konsep “youthful” yang memiliki makna awet, semangat muda, dan hasrat atau pengharapan.

Warna kuning warna yang menyimbolkan warna muda, secara psikologi memberikan rasa bahagia dan membantu merangsang imajinasi dan meningkatkan konsentrasi. Warna kuning juga dapat diartikan sebagai warna persahabatan. (Eko

Nugroho, 2008:27). Digunakan sebagai warna latar buku dengan tujuan memberi kesan menyenangkan dan gembira, serta meningkatkan imajinasi dan konsentrasi pembaca.



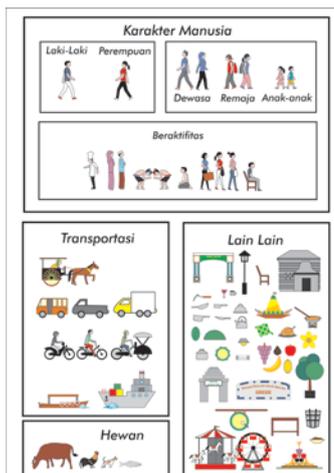
Gambar 4.12 Warna Pilihan
Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2016

7. Karakter

Karakter utama yang digunakan dalam perancangan buku Damar Kurung *Vector* oleh penulis adalah karakter visualisasi yang dibuat oleh penulis sendiri, yaitu pembuatan karakter Manusia, dalam karakter manusia dibagi menjadi 2 karakter yaitu laki laki dan perempuan, untuk setiap karakter manusia juga ada 3 tipe karakter yaitu anak anak, remaja dan dewasa yang di bedakan melalui tingginya, ada pula manusia yang sedang beraktifitas.

karakter hewan, hewan yang dibuat penulis adalah hewan yang muncul pada Damar Kurung dan diperlukan dalam ilustrasi Damar Kurung.

Selanjutnya karakter pendukung dan transportasi untuk objek objek yang muncul dalam gambar Damar Kurung,, seperti transportasi Dokar yang biasanya berada pada lokasi wisata Religi Gresik Sunan Giri, objek tumpang yang biasa digunakan untuk sedekah atau syukuran, objek seperti gelas, piring, gapura dan objek pendukung lainnya.



Gambar 4.13 Karakter Damar Kurung Vector
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016

Strategi Media

Media yang digunakan dalam perancangan ini dibagi menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung. Media utama yang digunakan

adalah buku referensi dalam perancangan ini, Sedangkan media pendukung adalah media yang digunakan untuk membantu publikasi media utama yang sudah dirancang. Berikut media yang digunakan:

1. Buku Damar Kurung

Media utama dalam perancangan ini tidak lain adalah buku ilustrasi Damar Kurung. Media ini dipilih karena media buku dapat memuat informasi yang lengkap dan tidak lekang oleh zaman. Buku ini dirancang dengan konsep dari *keyword* yang sudah didapatkan yaitu "Youthful". Isi dari buku ini mengutamakan konten visualnya yaitu dengan menyuguhkan ilustrasi khas Gresik Damar Kurung dengan gaya *vector flat design*.

2. Media Pendukung

Untuk media pendukung buku Damar Kurung ini yang digunakan sebagai media publikasi serta media promosi, yaitu :

a. Poster

Media ini umum digunakan dalam mempromosikan suatu produk karena cukup efektif. Poster yang dibuat dalam perancangan ini berukuran A3 dan dicetak menggunakan *digital printing* dengan bahan *art paper* 150gr.

b. Sticker

Media ini sangat cocok apabila dibandingkan dengan buku Ilustrasi, karena sticker adalah satu media promosi yang cukup efektif, karena sticker dapat diaplikasikan dimana saja.

c. Damar Kurung Gresik

Media ini merupakan wujud Damar Kurung berupa lentera lampu namu gambar yang akan dipakai di setiap sisinya adalah Damar Kurung dengan teknik *digital vector* dari desain penulis.

Implementasi Karya

1. Media Utama

a. Buku Damar Kurung Vector



Gambar 4.46 Sampul depan
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.47 Sampul Belakang
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.48 Sub Cover
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.49 Copyright
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.50 Kata Sambutan
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.51 Daftar Isi
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.52 Kabupaten Gresik
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.53 Peta lokasi Gresik
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.54 Latar belakang kebudayaan Gresik
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.55 Damar Kurung Gresik
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.55 Damar Kurung Gresik
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.56 Wilayah kebudayaan Giri Kedaton

Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



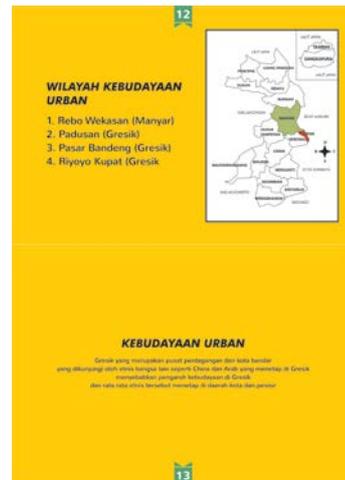
Gambar 4.57 Tradisi malam selawe

Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.58 tradisi ketupat kliwat

Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.59 Wilayah kebudayaan Urban

Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.60 Tradisi Rebo wekasan

Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.61 Tradisi padusan

Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.62 Tradisi pasar bandeng
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.65 Tradisi bandongan
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.63 Tradisi riyoyo kupaat
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.66 Tradisi Sanggringan
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.64 Wilayah kebudayaan Pesisir
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.67 Tradisi kedundangan
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



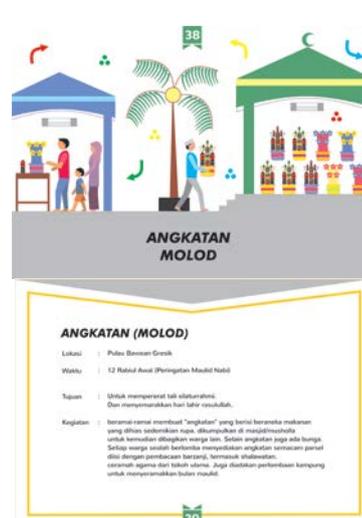
Gambar 4.68 Wilayah kebudayaan Perbatasan
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.71 Tradisi Labuhan
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.69 Tradisi Gulat okol
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.72 Tradisi Molod
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.70 Wilayah kebudayaan Tanjung Jauh
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016



Gambar 4.73 Tradisi tok tok sapi
Sumber : Hasil Olah peneliti 2016

SIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan buku Damar Kurung Gresik dengan teknik vektor sebagai upaya mengenalkan kebudayaan kabupaen Gresik ini adalah :

- a. Gagasan perancangan buku Damar Kurung Gresik datang dari kebutuhan anak-anak dan remaja yang belum mengenal kebudayaan terutama tradisi Gresik yang setiap tahun di lakukan sampai sekarang sehingga dibutuhkan adanya perancangan tersebut untuk memperkenalkan kebudayaan tersebut terhadap *target audience* sehingga dari media yang di rancang bisa menjadi media pengenalan kebudayaan.
- b. Konsep desain dalam perancangan ini adalah “*Youthful*” yang divisualkan dengan gaya desain *Vector flat design*

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan penelitian secara terus tentang seluruh kebudayaan kabupaten Gresik yang beragam dan sampai sekarang masih dilakukan setiap tahunnya, karena dengan mengetahui kebudayaan tersebut dapat mengetahui keunikan ragam budaya dari nusantara yang unik dan berbeda, sehingga menarik masyarakat Indonesia dan mengurangi bebasnya budaya asing yang masuk ke Indonesia .
- b. mempertahankan keunikan yang dimiliki kebudayaan kabupaten Gresik yang khas dan terus menginovasi ide kreatif dalam semua bidang seperti media informasi ataupun cara kegiatannya baik yang telah dirancang guna menghindari adanya anggapan dari daerah lain dan untuk pelestarian kebudayaan itu sendiri.

RUJUKAN

Sumber Buku:

- Abdullah, Irwan, 2006. *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Agus Sujanto, 1996. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Hadi Sutopo, Ariesto 2002, Analisis dan Desain Berorientasi Objek, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Dukut Imam Widodo dkk. 2004. *Grissee Tempo Doeloe*, Penerbit: Pemerintah Kabupaten Gresik.
- Indrakusuma, Danny. 2003. *Masmundari Dari Tanah Pesisir*, :Pustaka Pesisir
- Ismurdiyahwati, Ika. 2002. *Seni Hias Damar Kurung dan Lukisan Kaca Jawa Timur*. Surabaya: “Studio G Production”.

- Kartini Kartono. 1990. *Pengantar Metodologi Riset Sosial*. Bandung : CV. Mandar
- Kusrianto, Adi. 2006. *Tipografi Komputer Untuk desain Grafis*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Koeshandari, Ika Ismoerdijahwati. 2009. *Damar Kurung dari Masa ke Masa*. Surabaya: Dewan Kesenian Jawa Timur.
- Koentjaraningrat. 1984. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: PT. Gramedia.
- _____ (ed.). 1996. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Koentjaraningrat. 1987. *Sejarah Teori Antropologi I*. Jakarta: UI Press
- _____. 2005. *Pengantar Antropologi II, Pokok-pokok Etnografi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Moleong, Lexy. J. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Mulyadi, Efix. 2005. *Seabad Masmundari*. Jakarta: Bentara Budaya Jakarta
- Mustakim. 2010. *Gresik Dalam Lintasan Lima Zaman*, Penerbit : Pustaka Eureka
- Nugroho, Eko. 2007. *Pengenalan Teori Warna*. Penerbit Andi: Yogyakarta
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Buku Desain Komunikasi Visual (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sarwono, J., & Lubis, H. 2007 *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Wijaya, Yunita Wijaya. 1999. *Tipografi Dalam desain Komunikasi Visual*. Makalah diterbitkan di Surabaya: Universitas Kristen Petra

Sumber Jurnal :

- Wahyu, Rizky. S. *Damar Kurung (Makna Lukisan Damar Kurung Sebagai Kesenian Masyarakat Gresik*, hal 114-123

Sumber internet :

- <http://sir.stikom.edu/> (diakses pada tanggal 3 September 2015).
- <http://www.academia.edu/> (diakses pada tanggal 3 September 2015).
- <http://www.satriamultimedia.com/> (diakses pada tanggal 8 Agustus 2015).
- <http://www.intraktive.com/> (diakses pada tanggal 3 September 2015).
- Buku Penghargaan Seniman Jatim. 2002. <http://wisata-gresik.blogspot.com/> (diakses tanggal 14 Mei 2012).