

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini masyarakat asli kota pudak yang sudah tinggal di Gresik sejak lama banyak yang tahu bentuk dan tidak asing melihat gambar lukisan Damar Kurung, namun tidak semua orang terutama remaja yang hidup di era modern ini yang mengenal seni Damar Kurung dan kebudayaan kabupaten Gresik, sedangkan setiap tahun acara kebudayaan di kabupaten Gresik selalu dilaksanakan dan difasilitasi oleh pemerintah kabupaten Gresik, tidak sedikit masyarakatnya selalu hadir dalam kegiatan tersebut, masyarakat Gresik terutama remaja yang selalu dominan hadir baik sendirian, bersama keluarga, bersama sekelompok temannya, maupun kekasihnya, mereka selalu mengingat hiburan dan pasar malam yang disajikan dalam kegiatan tersebut, bukan mengenal untuk apa tujuan kegiatan yang sebenarnya dilakukan saat itu (Yoni: 2016). Seni dan kebudayaan di Indonesia ini harus dilestarikan oleh masyarakat Indonesia sendiri, 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 muda 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, menjadi pedoman dalam tingkah laku. Kelangsungan suatu kebudayaan tergantung pada pelaku kebudayaan tersebut

(Irwan Abdulah, 2006:1). Sebagai manusia yang berbudaya dan berbangsa dalam memenuhi kebutuhan hidup, berusaha untuk mengelola segala sesuatu yang tersedia di alam sekitar sesuai dengan kemampuannya, salah satu dari usaha manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya dalam kesenian, adalah keterampilan mencipta dan membantu membuat karya seni rupa, antara lain berupa karya seni rupa kerajinan atau kriya (Ismoerdijahwati, 2009:13). Untuk mengetahui dan mempelajari sebuah kebudayaan dan kesenian banyak sekali dijumpai buku sejarah baik untuk umum dan juga khusus untuk buku pelajaran di sekolah.

Kabupaten Gresik sering menampilkan budaya visual tunggal berupa Damar Kurung disetiap kegiatan yang ada di Gresik, seni rupa berupa seni lukis tradisional Damar Kurung, kesenian tradisional budaya visual yang asli berasal dari kabupaten Gresik Jawa Timur Indonesia, dan pelukis yang membawa Damar Kurung pameran besar yang diresmikan menjadi seni asli Gresik oleh bapak presiden Soeharto adalah Mbah Masmundari, Biasa disapa begitu. Lukisan Damar Kurung yang dibuat oleh mbah Masmundari yaitu lukisan naif, dengan cat air di kertas dengan rangka bambu dengan tema gambar kegiatan dan peristiwa pada bulan Ramadhan atau Idul Fitri (Mustakim, 2010: 19). hampir semua pelajar yang bersekolah di kabupaten Gresik dibekali pelajaran kesenian dan kebudayaan yang salah satunya adalah belajar membuat Damar Kurung, dan Damar Kurung adalah sebuah kesenian utama dan dibanggakan oleh masyarakat kabupaten Gresik sejak jaman mbah Sindujoyo (Syafi'i: 2016).

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi maka proses belajar mengajar juga semakin canggih dan modern, buku pelajaran juga digunakan seperlunya dan lebih efisien dengan menggunakan cara presentasi menggunakan media *slide*. Hal ini menunjukkan bahwa tulisan yang begitu banyak dalam buku pelajaran saat ini sudah tidak efisien dan lebih mudah dimengerti dengan cara langsung meringkas materi dari buku pelajaran tersebut. Untuk remaja tentunya adalah usia yang harus dikenalkan pada budaya Indonesia dengan cara diajarkan dan ditunjukkan ilmu sejarah sehingga dapat mengetahui banyaknya ragam budaya asli Indonesia yang diciptakan pada masa lalu sehingga mereka bisa mengenal kebudayaannya. Remaja cenderung lebih menyukai buku pelajaran yang di dalamnya terdapat ilustrasi, maka gambar ilustrasi memiliki pengaruh terhadap minat baca remaja.

Mempelajari sebuah kebudayaan bagi remaja melalui buku sejarah atau buku pelajaran yang berisi dengan banyaknya tulisan dan hanya beberapa foto atau gambar menyebabkan minat baca mereka yang berkurang, remaja lebih sering melihat buku ilustrasi tentang hiburan daripada buku pelajaran dikarenakan teks di buku pelajaran lebih mendominasi daripada gambar. Buku ilustrasi bisa menjadi sarana pendidikan agar anak bisa mengembangkan imajinasinya. 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).

Pada awalnya, ketika seorang seniman grafis melukiskan ilustrasi dari sebuah cerita atau dongeng masa lalu, mereka mencoba menggambarkan suatu keadaan secara natural sebagaimana orang menggunakan kamera untuk memotret suatu keadaan. Oleh karena itu, sebuah karya ilustrasi dibuat sedemikian detail mendekati keadaan sebenarnya. Karya itu dikelompokan sebagai *fine art* seperti karya lukis yang ada pada zaman itu. Ketika teknik fotografi belum begitu maju, orang yang hidup pada akhir abad 18 lebih suka memanfaatkan goresan pena ilustrasi untuk menggambarkan suatu pemandangan atau suasana. Teknik reproduksi dilakukan dengan Lithografi. Lithografi adalah proses pencetakan yang ditemukan pada tahun 1798 oleh Alois Senefelder dari Jerman. Lithografi pada awalnya merupakan teknik cetak di atas batu (*lithos*) yang diukir, yang pada perkembangannya kemudian menggunakan pelat metal. Pada zaman modern, pencetakan bahkan dilakukan dengan pelat kertas dan proses cetaknya disebut *offset*. Pada awal era lithografi itulah ilustrasi mengalahkan fotografi dalam teknik pembuatan dan reproduksinya (Kusrianto, 2009 : 144).

Buku Ilustrasi dirasa dapat menjadi media untuk mengajarkan kebudayaan pada remaja, karena remaja menyukai buku yang bergambar dari pada buku yang berisi banyak tulisan. Oleh karena itu buku Ilustrasi lebih banyak diminati dan sering digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah remaja dalam memahami kalimat dalam buku. 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. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto (Kusrianto, 2009:140). Pada saat teknologi komputer sudah popular, 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 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 keatas dimasa setelah mbah Masmundari meninggal, Damar Kurung yang di buat oleh orang lain selain mbah Masmundari adalah bersifat kontemporer karena pakem Damar kurung adalah karakter dari keluarga, namun masyarakat bisa

membuat Damar Kurung sesuai keinginannya selama tidak jauh dari ciri khas Damar Kurung, apabila harus sesuai pakem juga pastinya Damar Kurung akan semakin hilang dan tidak bisa mengikuti perkembangan jaman (Novan Effendi: 2016).

Buku Ilustrasi nantinya berisi tentang sejarah, latar belakang kebudayaan kabupaten Gresik, pembagian 5 wilayah yang mempengaruhi kebudayaannya, dan menjelaskan waktu, tujuan, lokasi, dan gambaran kegiatan kebudayaannya, berserta gambar ilustrasi Damar Kurung dengan teknik *vector* sebagai ilustrasi gambar. Budaya yang akan dibahas di sini juga adalah kegiatan budaya yang ada di kabupaten Gresik berbeda dengan daerah lain yang masih bertahan sampai sekarang dan masih dilakukan setiap tahunnya. Ada tiga wujud kebudayaan menurut Koentjaraningrat (1979: 186-187). Pertama ide, gagasan, nilai, atau norma. Kedua wujud kebudayaan sebagai aktifitas atau pola tindakan manusia dalam masyarakat. Ketiga adalah wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia. Wujud pertama berbentuk absarak, sehingga tidak dapat dilihat dengan indera penglihatan. Wujud ini terdapat di dalam pikiran masyarakat. Ide atau gagasan banyak hidup bersama dengan masyarakat. Gagasan itu selalu berkaitan dan tidak bisa lepas antara yang satu dengan yang lainnya. Keterkaitan antara setiap gagasan ini disebut sistem. Koentjaraningrat mengemukaan bahwa kata adat dalam bahasa Indonesia adalah kata yang sepadan untuk menggambarkan wujud kebudayaan pertama yang berupa ide atau gagasan ini. Sedangkan untuk bentuk jamaknya disebut dengan adat istiadat. Wujud kebudayaan yang kedua disebut dengan sistem sosial. Sistem sosial dijelaskan

Koentjaraningrat sebagai keseluruhan aktifitas manusia atau segala bentuk tindakan manusia yang berinteraksi dengan manusia lainnya (1979: 187). Aktifitas ini dilakukan setiap waktu dan membentuk pola tertentu berdasarkan adat yang berlaku dalam masyarakat tersebut. Tindakan yang memiliki pola tersebut disebut sebagai sistem sosial oleh Koentjaraningrat. Sistem sosial berbentuk kongkrit karena bisa dilihat pola tindakannya dengan indra penglihatan. Kemudian wujud ketiga kebudayaan disebut dengan kebudayaan fisik (Koentjaraningrat, 1979: 188). Wujud kebudayaan ini bersifat konkret karena merupakan benda-benda dari segala hasil ciptaan, karya, tindakan, aktivitas, atau perbuatan manusia dalam masyarakat. Koentjaraningrat juga mengemukakan bahwa ada tujuh unsur kebudayaan yaitu bahasa, kesenian, sistem religi, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, organisasi sosial, dan sistem ilmu pengetahuan, Ketujuh unsur kebudayaan ini disebut Koentjaraningrat sebagai unsur kebudayaan universal karena selalu ada pada setiap masyarakat. Kebudayaan umat manusia mempunyai unsur-unsur yang bersifat universal. Unsur-unsur kebudayaan tersebut dianggap universal karena dapat ditemukan pada semua kebudayaan bangsa-bangsa di dunia. Unsur kebudayaan di kota Gresik sendiri memiliki tiga dari ketujuh kebudayaan universal tersebut, yaitu pertama Sistem religi yang meliputi acara ritual (sistem kepercayaan, sistem nilai dan pandangan hidup, komunikasi keagamaan, upacara keagamaan) masyarakat Gresik seperti padusan, malem selawe, rebo wekasan, sedekah bumi, sedekah laut. Kedua sistem kemasyarakatan atau organisasi sosial yang meliputi (kekerabatan, sistem kesatuan hidup, perkumpulan) sebuah budaya yang terolong baru karena kebiasaan hidup yang

secara tidak langsung telah menjadi budaya kota Gresik dan di setujui oleh masyarakat sendiri yaitu salah satunya budaya tok-tok sapi bawean. Ketiga kesenian yang (lukis dan gambar) yaitu sebuah artefak budaya yang sudah dikenal oleh masyarakat. (Koentjaraningrat, 1979: 203-204). Ada 5 pembagian wilayah dalam pengaruh kebudayaan di kabupaten Gresik yaitu budaya urban pengaruh pendatang etnis lain, budaya kedaton giri pengaruh dari kerajaan, budaya pesisir pengaruh masyarakat nelayan, budaya perbatasan pengaruh masyarakat di daerah perbatasan, dan budaya tanjung jauh khusus untuk masyarakat pulau Baewan (Novan Effendi : 2015).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu Bagaimana merancang buku Damar Kurung Gresik dengan teknik *vector* sebagai upaya mengenalkan kebudayaan kabupaten Gresik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari Rumusan masalah di atas ada pula batasan yang perlu diketahui :

- a. Buku Ilustrasi membahas tentang kebudayaan Gresik yang berbeda dengan daerah lain dan masih dilakukan setiap tahun.
- b. Buku Damar Kurung memiliki informasi meliputi pembagian 5 kelompok pengaruh kebudayaan, informasi poin utama seperti latar belakang kebudayaan Gresik, lokasi, waktu, tujuan kegiatan, dan deskripsi atau gambaran kegiatan kebudayaan Gresik.

- c. Teknik yang di pakai *vector flat design* Damar Kurung bukan seni lukis Damar Kurung.
- d. Gambar Damar Kurung bersifat kontemporer cara gambar bebas berbekal pakem utama dengan teknik digital *Vector* sebagai gambar ilustrasi buku kebudayaan Gresik.
- e. Perancangan buku tidak dijual melainkan disumbangkan sebagai media riset data Lembaga masyarakat yaitu Damar Kurung Institute.

1.4 Tujuan

Tujuan merancang buku Damar Kurung Gresik dengan teknik *vector* tentang kebudayaan kabupaten Gresik adalah :

- a. Sebagai upaya mengenalkan kebudayaan Gresik yang khas dan masih bertahan dilakukan sampai sekarang.
- b. Sebagai media riset yang mengenalkan Visualisasi bentuk gambar yang dimiliki Damar Kurung sendiri.
- c. Buku Damar Kurung nantinya disumbangkan sebagai media riset tentang kebudayaan dan Damar Kurung di Damar Kurung Institute.

1.5 Manfaat

Dari hasil perancangan buku Damar Kurung Gresik dengan teknik *vector* sebagai upaya mengenalkan kebudayaan kabupaten Gresik manfaat yang di harapkan oleh perancang adalah :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai bahan referensi untuk penelitian Damar Kurung Gresik selanjutnya, khususnya yang terkait dengan seni dan kebudayaan kabupaten Gresik.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Berharap meningkatkan minat baca dan pengetahuan remaja.
- b. Berharap memudahkan pembaca dalam membaca sekaligus memahami Kebudayaan Kabupaten Gresik.

