

## Penerapan Motif Damar Kurung Gresik Pada Desain Produk Set Fesyen Pria

**Aditya Wahyudin Albi<sup>1</sup>**

Desain Produk, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya  
[awahyudinalbi@gmail.com](mailto:awahyudinalbi@gmail.com)

**Choirul Anam<sup>2</sup>**

Desain Produk, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya  
[choirul.despro@itats.ac.id](mailto:choirul.despro@itats.ac.id)

### ABSTRAK

Kota Gresik memiliki kesenian dan budaya unik berupa damar kurung. Kesenian dan budaya damar kurung ini belum dikenal oleh masyarakat secara luas khususnya masyarakat Gresik. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk fesyen Gresik serta melestarikan kesenian dan budaya damar kurung. Minimnya produk fesyen bermotif damar kurung menjadi peluang yang cukup besar dan memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengembangkan motif damar kurung dengan menerapkan teknologi *Digital Printing* menjadi produk fesyen pria berupa Tas *sling bag* dan Sepatu *Slip on*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini metode *design thinking* yang terdiri dari lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Konsep desain yang digunakan adalah "Kearifan Lokal". Material utama yang digunakan adalah kulit dan kain taslan sebagai media *Digital Printing* dan warna yang digunakan adalah Hitam dan Putih.

Kata Kunci: Damar Kurung, Design Thinking, Digital Printing, Fesyen

*The city of Gresik has unique art and culture in the form of damar kurung. The art and culture of Damar Kurung are not widely known by the general public, especially the people of Gresik. The purpose of this research is to develop Gresik fashion products and to preserve the arts and culture of Damar Kurung. The lack of damar kurung patterned fashion products is a considerable opportunity and provides an opportunity for researchers to develop damar kurung motifs by applying digital printing technology to men's fashion products in the form of sling bags and slip-on shoes. The method used in this study is the design thinking method, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The design concept used is "Local Wisdom". The main materials used are leather and taslan cloth as digital printing media, and the colors used are black and white.*

*Keywords: Damar Kurung, Design Thinking, Digital Printing, Fashion*

## 1. PENDAHULUAN

Kota Gresik memiliki beragam tradisi dan Budaya, salah satunya kesenian Damar Kurung. Damar Kurung merupakan salah satu peninggalan sisa kesenian tradisi nenek moyang berupa lampion hias, yang disebut Damar Kurung. Damar kurung adalah sebuah lampion berbentuk persegi empat terbuat dari kertas dan rangkanya terbuat dari bamboo (Meitasari, 2017). Setiap sisi damar kurung memiliki beraneka ragam hiasan yang berbeda – beda. Yang terdiri dari beragam gambar motif figur – figur manusia yang dibuat seperti wayang. Damar kurung memiliki 2 jenis cerita yaitu sakral dan profan (Koeshandari, 2021). Sakral adalah sesuatu yang dihormati, dimuliakan, dan tidak dapat dinodai, sebagai contohnya hari raya Idul Fitri dan Idul Adha. Sedangkan, Profan adalah sesuatu biasa atau umum yang bersifat sementara (Masyhar, 2020).

Fungsi Damar Kurung yaitu untuk penerangan Malam satu Ramadhan, Namun seiring berjalannya waktu fungsi awal Damar Kurung mulai bergeser menjadi sebuah hiasan interior dan eksterior (Koeshandari, 2021). Surutnya minat mengembangkan dan melestarikan Damar Kurung disebabkan oleh berkembangnya Kota Gresik sebagai kota Industri dan Perkembangan Teknologi terutama digital. Sehingga berdampak pada hilangnya minat masyarakat dan mempengaruhi minat tentang tradisi dan budaya Damar Kurung.

Mbah Masmundari adalah orang yang dikenal sangat berjasa dan peduli pada Damar kurung. Pada akhir tahun 2020 sesuai surat Bupati Gresik yang menyatakan bahwa Damar Kurung adalah Budaya sekaligus ikon Kota Gresik sehingga wajib untuk diketahui oleh masyarakat khususnya generasi muda Gresik. Tahun 2017 Damar Kurung ditetapkan sebagai Warisan Budaya Tak Benda Nasional yang diakui Indonesia. Yang diakui adalah teknik atau proses pembuatannya (bukan benda, lukisannya, atau motifnya).



Gambar 1 Damar Kurung Masmundari  
(Sumber: [www.dictio.id](http://www.dictio.id))

Fesyen atau Fashion berasal dari bahasa Latin, *factio*, yang artinya membuat atau melakukan. Arti kata fashion yaitu merupakan 7 sesuatu yang dilakukan seseorang atau yang dikenakan seseorang. Arti asli fashion pun mengacu pada ide tentang fetish atau obyek Fetish (Hendariningrum & Susilo, 2008).

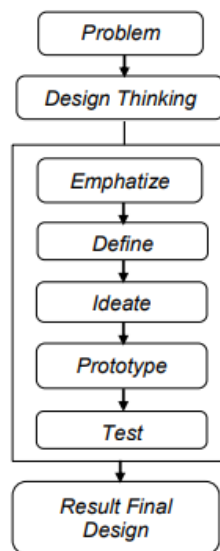
Kemajuan Teknologi merambah ke semua kategori, tak terkecuali fesyen. Hubungan yang saling menguntungkan antara teknologi dan fesyen antara lain, penyerapan teknologi pada industri fesyen melalui eksistensi dari media sosial, yang bisa menjadi kekuatan untuk menebar tren, begitupun sebaliknya (Anam, 2020). *Digital printing* adalah beberapa teknologi yang tren di Industri fesyen Era 4.0. *Digital Printing* adalah segala hasil yang dicetak melalui proses digital file (Saharja & Aisyah, 2020). *Digital Printing* memiliki keunggulan lebih fleksibel dan mudah menyesuaikan kebutuhan.

Pengembangan motif damar kurung pada fesyen yang ditemui di pasaran masih kurang. Produk yang sudah ada yaitu songkok, kaos, tas *tote bag*, dan batik. Melalui permasalahan diatas memberikan kesempatan untuk mengembangkan motif damar kurung pada produk set fesyen pria berupa tas *sling bag* dan sepatu. Hasil pengembangan tersebut sebagai upaya melestarikan dan mengenalkan ke masyarakat luas tentang Damar Kurung.

## 2. METODE

Jenis Metode yang digunakan adalah metode *Design Thinking*. *Design Thinking* Menurut Kelley dan Brown design thinking adalah suatu metode pendekatan yang berpusat pada manusia sebagai inovasi yang telah diambil dari sebuah perencanaan untuk mengintegrasikan kebutuhan manusia, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan dalam dunia bisnis (Affifuddin, 2021). Designer perlu mencari hasil yang dapat menjadi pemecah masalah yang diinginkan oleh klien, dengan pendekatan ini memungkinkan menemukan kebutuhan yang tidak terpenuhi dan kesempatan, serta alternatif yang baru (Anam, 2021).

Design Thinking terdiri dari 5 tahapan yaitu, *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.



Gambar 2 Bagan Penelitian (Sumber: Data Pribadi, 2023)

Pada penelitian ini penulis melakukan observasi dan survey dengan metode wawancara dan kuesioner untuk beberapa responden pria yang berkaitan dengan aktivitas pengguna produk fesyen, hasil wawancara dan kuesioner di analisis dengan pendekatan “*empathize Mapping*” untuk memetakan kondisi pengguna dan menentukan kebutuhan dasar pengguna. dari *empathize mapping* dilanjutkan ke tahap

menggunakan analisis *Point of View* (PoV) untuk menemukan permasalahan yang ada. Tahap ketiga “*ideate*” menggunakan teknik *Paper Prototyping* yang bertujuan untuk mengumpulkan ide – ide dari perspektif pengguna, dan dilanjutkan ke tahapan *Prototype* dan *Test*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Empathize

Analisis empathize Mapping didapatkan dari hasil wawancara dan kuesioner.

Tabel 1. *Empathize Mapping*

	Says	Thinks
Tas	Tas yang bisa berukuran sedang yang bisa menampung barang-barang yang bisa dibawa kemana – mana.	Lebih mudah dan dapat menampung barang.
Sepatu	Sandal yang bergaya dan nyaman digunakan.	Lebih nyaman untuk digunakan atau digunakan perjalanan jauh.
	Does	Feels
Tas	Digunakan untuk membawa barang – barang penting.	Mudah dibawa.
Sepatu	Dipakai untuk berpergian dekat atau jauh.	Nyaman

Diambil dari data pribadi, 2023

Dari data empathize mapping diatas identifikasi kebutuhan dasar pengguna pada produk set fesyen, yaitu :

1. Produk Tas yang berukuran sedang dan mudah dibawa kemana – mana.
2. Sepatu, yang nyaman saat digunakan untuk sehari – hari dan berpergian jauh.

### 3.2 Define

Pada tahapan ini menggunakan analisis *Point of View* (PoV).

Tabel 2. *Point Of View*

Pengguna	Kebutuhan	Wawasan
Damar Kurung	Pengembangan motif damar kurung pada fesyen masih kurang	Penerapan motif damar kurung terbilang masih kurang

Pengguna set fesyen pria (remaja dan dewasa).	Memerlukan produk tas yang bisa memuat barang – barang penting, dan mudah dibawa kemana - mana	Tas yang bisa memuat barang - barang penting memudahkan pengguna untuk berpergian.
Pengguna produk tas dan sepatu.	Sepatu, memerlukan alas kaki yang nyaman digunakan.	sepatu yang nyaman digunakan untuk sehari – hari dan berpergian jauh.

Diambil dari data pribadi, 2023

Dari Dari tabel analisis Point of View diatas, ditemukan masalah yaitu pengembangan motif Damar Kurung pada produk fesyen terbilang kurang. Pada produk Tas diperlukan ruang yang bisa memuat barang – barang penting. Sepatu yang nyaman dan penggunaanya mudah.

### 3.3 Material

#### 1. Material Tas

Material utama yang digunakan untuk perancangan Tas adalah Material Kulit dan Kain taslan sebagai media Digital Printing. Sedangkan material pendukung lainnya berupa Buckle, kancing, Resleting, Webbing, dan Strap.

#### 2. Material Sepatu

Material Utama Yang digunakan adalah kulit dan Kain Taslan, sedangkan material pendukung berupa *Outsole* EVA, *insole*, dan Velcro.

### 3.4 Warna

Warna yang digunakan pada perancangan Produk tas dan sepatu adalah Warna Hitam dan Putih.

### 3.5 Konsep Desain

Konsep yang diangkat adalah Kearifan lokal. Kearifan lokal adalah bentuk



kebijaksanaan yang didasari nilai-nilai kebaikan yang dipercaya, diterapkan dan dijaga keberlangsungannya dalam kurun waktu yang cukup lama (secara turun temurun) oleh sekelompok orang dalam lingkungan atau wilayah tertentu (Njatrijani, 2018).

Kearifan lokal dalam perancangan ini adalah tradisi Damar Kurung yang diterapkan pada produk set Fesyen Pria berupa Tas dan sepatu.

### 3.6 Ideation

Pada tahap ideation menggunakan teknik paper prototyping untuk mengumpulkan ide dari perspektif pengguna.

**Tabel 2. Paper Prototyping**

No .	Produ k	Gambar	Keterangan
1.	Tas		Jenis tas yaitu sling bag. Tidak terlalu banyak warna pada tas.
2.	Sepatu		Jenis sepatu yaitu slip on, karena pemakaian yang lebih mudah dan media untuk gambar lebih luas. Tidak terlalu banyak warna pada sepatu

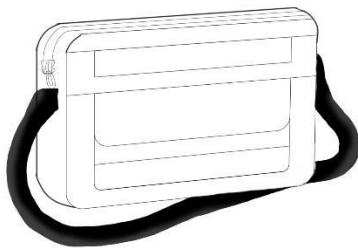
Diambil dari data pribadi, 2023

### 3.7 Sketsa Desain

Melalui hasil *paper prototyping* dikembangkan ke sketsa awal.

#### 1. Sketsa Tas

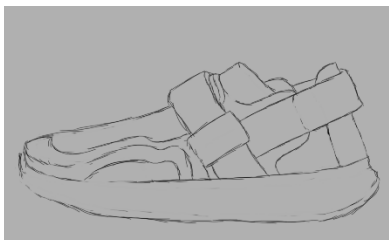
Sketsa Tas adalah jenis tas *Sling Bag*.



Gambar 3 Sketsa Tas  
(Sumber: Data Pribadi, 2023)

## 2. Sketsa Sepatu

Sketsa sepatu diatas adalah jenis sepatu slip on.



Gambar 4 Sketsa Sepatu  
(Sumber: Data Pribadi, 2023)

## 3.8 Desain Final

### 1. Desain Tas

Material utama yaitu kulit sintetis dan kain taslan untuk media digital printing.



Gambar 5 Desain final Tas  
(Sumber: Data Pribadi, 2023)

### 2. Desain Sepatu

Material utama yang digunakan yaitu kain taslan untuk digital printing dan kulit sintetis. warna yang digunakan hitam dan

putih. Material pendukung lainnya yaitu outsole EVA, karet sepatu, dan insole.



Gambar 6 Desain final Sepatu  
(Sumber: Data Pribadi, 2023)

## 3.9 Prototype

Setelah Menentukan Desain final tas dan sepatu, dilanjutkan ke tahap pembuatan Prototype.

### 1. Tas



Gambar 7 Prototype Tas  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

### 2. Sepatu



Gambar 8 Prototype Sepatu  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

## 3.10 Test

Tahapan *Test* atau Uji coba dilakukan pada responden Pria remaja dan dewasa,

dengan tujuan untuk mengetahui respon dari pengguna.

#### 1. Test Produk Tas



Gambar 9 Test Tas  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Berikut adalah hasil respon dari responden

- a. Ukuran Tas sudah sesuai kebutuhan. Bisa memuat Buku ukuran a4, smartphone dan, Tablet.
- b. Dari segi desain masih kurang mengikuti trend.
- c. Dari segi bentuk terlalu sederhana.

#### 2. Test Produk Sepatu



Gambar 7 Test sepatu  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Berikut adalah hasil respon dari responden

- a. Dari segi kenyamanan masih kurang, karena masih ada sisi yang longgar.
- b. Berat sepatu ringan saat digunakan.
- c. Dari desain menarik dan mengikuti trend saat ini.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Damar Kurung merupakan kesenian dan budaya dari kota Gresik. Damar kurung memiliki keunikan tersendiri pada motifnya. Namun, banyak masyarakat Gresik yang tidak

mengetahui kesenian dan budaya ini. Sehingga peneliti mengembakan motif damar kurung ke dalam produk fesyen, karena produk fesyen merupakan kebutuhan primer masyarakat. Hasil dari perancangan ini menghasilkan produk tas dan sepatu yang memiliki keunikan menerapkan motif damar kurung. Pengembangan motif damar kurung pada produk fesyen masih terbilang kurang. Pada penempatan motif damar kurung pada produk memiliki kesulitan, karena harus menyesuaikan bagian pada produk. Mendesain set fesyen muslim pria dengan motif damar kurung merupakan salah satu upaya mengenalkan dan melestarikan kesenian dan budaya damar kurung kepada masyarakat.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih atas bantuan, do'a, dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan karya ilmiah ini. Penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dr. Eng M. Ferdaus Noor A. ST., MT., M.Sc. selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan ITATS.
2. Dr. M Junaidi Hidayat ST., M.Ds. Selaku Ketua jurusan Desain Produk ITATS
3. Choirul Anam ST., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

- Affifuddin, M. (2021). Penerapan ilustrasi damar kurung pada media merchandise sebagai pengenalan budaya kabupaten gresik.
- Anam, C. (2021). Re-Desain Sepeda Lowrider Tenaga Listrik dengan Metode Design Thinking.
- Anam, C. (2020). "Tren Tren Penerapan Teknologi Era 4.0 Sebagai Produk Fesyen", Desain Produk dan Tantangan Industri Kreatif di Era New Normal", Samudra Biru, Yogyakarta.
- Hendariningrum, R., & Susilo, M. E. (2008). Fashion Dan Gaya Hidup : Identitas Dan Komunikasi. Jurnal Ilmu Komunikasi.

- Koeshandari, I. I. (2021). Damar Kurung dari Masa ke Masa, Rumah Gagas Kreatif, Jakarta.
- Masyhar, M. (2020). Sakral Dan Profan Tinjauan Antropologis Religius Atas Pemikiran Hasan Hanafi. Biopsikososial: Jurnal Ilmiah Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Mercubuana Jakarta. <https://doi.org/10.22441/biopsikososial.v4i1.10305>
- Meitasari, A. D. (2017). Damar Kurung Pada Masa Pemerintahan Bupati Sambari Halim Tahun 2010-2015.
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang. Gema Keadilan. <https://doi.org/10.14710/gk.2018.3580>
- Saharja, K., & Aisyah, S. (2020). Efektifitas digital printing (pencetakan digital) dalam menghasilkan produk cetak dan pengaruhnya terhadap konsumen. Media bina ilmiah. <https://doi.org/10.33758/mbi.v14i11.617>
- Titisari, Y. (2018). Siapakah tokoh pelukis "Damar kurung"? (2018, May 2). Dictio Community. <https://www.dictio.id/t/siapakah-tokoh-pelukis-damar-kurung/77950>