

PERENCANAAN MASKOT UNTUK PENGEMBANGAN WISATA BUDAYA KABUPATEN GRESIK PROVINSI JAWA TIMUR

FAHMA FARADISA ARRANIRI



**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2024**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN PROYEK AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan laporan proyek akhir dengan judul **“Perencanaan Maskot Untuk Pengembangan Wisata Budaya Kabupaten Gresik Provinsi Jawa Timur”** adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir Proyek Akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Mei 2024

Fahma Faradisa Arraniri
J0302201066

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



RINGKASAN

FAHMA FARADISA ARRANIRI. Perencanaan Maskot Untuk Pengembangan Wisata Budaya Kabupaten Gresik Provinsi Jawa Timur. Dibimbing oleh **Dyah Prabandari, S.P., M.Si.** dan **Natasha Indah Rahmani S.T., M.T.**

Kabupaten Gresik memiliki potensi budaya yang besar dalam pengembangan wisata budaya. Potensi Kabupaten Gresik dapat dikembangkan dengan menjadikan sebuah potensi budaya unggulan menjadi suatu maskot. Tujuan dari proyek akhir ini yaitu untuk mengidentifikasi dan menganalisis potensi yang terdapat di Kabupaten Gresik, merancang maskot budaya Kabupaten Gresik sesuai dengan potensi, dan menganalisis persepsi budayawan terhadap maskot yang dirancang. Perancangan maskot berdasarkan potensi di Kabupaten Gresik dan persepsi budayawan Kabupaten Gresik. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner. Responden pada penelitian ini yaitu delapan budayawan. Penelitian ini menggunakan metode *snowball sampling*. Teknik pengelolaan data pada penelitian ini yaitu menggunakan tabel frekuensi dengan menggunakan skala likert satu hingga empat. Tabel frekuensi dapat menghasilkan data unggulan pada setiap aspek kebudayaan.

Data yang di dapat yaitu mengenai data potensi kebudayaan material, flora, fauna, dan bentang alam. Kebudayaan material terdapat bangunan *heritage* yaitu rumah gajah mungkur, kampung kemas, dan kampung arab. Kuliner yang terdiri otak-otak bandeng, nasi krawu, bonggolan, jenang ayas, jubung, dan pudak. Alat transportasi terdapat cicar dan dokar. Kesenian terdapat tayung rasi dan pencak macan. Kerajinan terdapat damar kurung, batik gajah mungkur, dan bakiak. Aspek flora terdapat pohon siwalan dan pohon jati. Aspek fauna terdapat Rusa Bawean dan Bandeng. Aspek bentang alam terdapat pantai, laut, dan bukit jamur. *Output* yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu maskot yang berupa salah satu makanan khas Kabupaten Gresik yaitu pudak. Maskot tersebut bernama “Cak Pud” yang merupakan singkatan dari “Cacak” yaitu panggilan untuk saudara laki-laki dan “Pudak” yaitu makanan khas Kabupaten Gresik yang dijadikan sebagai maskot budaya. Perancangan maskot berdasarkan penilaian budayawan Kabupaten Gresik. Manfaat dari maskot tersebut adalah dapat menggambarkan potensi yang terdapat di Kabupaten Gresik, karena pada maskot tersebut dilengkapi dengan elemen-elemen yang menggambarkan potensi di Kabupaten Gresik.

Kata kunci: Potensi, wisata budaya, maskot, kebudayaan.



SUMMARY

FAHMA FARADISA ARRANIRI. *Mascot Planning for the Development of of Cultural Tourism in Gresik Regency, East Java Province. Guided by Dyah Prabandari, S.P., M.Si. and Natasha Indah Rahmani S.T., M.T.*

Gresik Regency has great cultural potential in developing cultural tourism. The potential of Gresik Regency can be developed by making a superior cultural potential into a mascot. The aim of this final project is to identify and analyze the potential that exists in Gresik Regency, design the cultural mascot of Gresik Regency according to the potential, and analyze cultural perceptions of the mascot being designed. The mascot design is based on the potential in Gresik Regency and the perceptions of Gresik Regency cultural figures. The methods used in this research were observation, interviews, and distributing questionnaires. The respondents in this research were eight cultural figures. This research uses the snowball sampling method. The data management technique in this research is using a frequency table using a Likert scale of one to four. Frequency tables can produce superior data on every aspect of culture.

The data obtained is regarding data on the potential of material culture, flora, fauna and natural landscapes. Material culture includes heritage buildings, namely the Mungkur elephant house, the packing village, and the Arab village. Culinary consisting of milkfish brains, krawu rice, bonggolan, jenang ayas, jubung, and pudak. Means of transportation include cikar and dokar. The arts include tayung raci and pencak macan. Crafts include damar brackets, Mungkur elephant batik, and clogs. In terms of flora, there are siwalan trees and teak trees. In terms of fauna, there are Bawean Deer and Milkfish. The landscape aspects include beaches, sea and mushroom hills. The output produced in this research is a mascot in the form of one of the typical foods of Gresik Regency, namely pudak. The mascot is called "Cak Pud" which is an abbreviation of "Cacak" which is a nickname for a brother and "Pudak" which is a typical Gresik Regency food which is used as a cultural mascot. The mascot design was based on the assessment of Gresik Regency cultural experts. The benefit of this mascot is that it can describe the potential that exists in Gresik Regency, because the mascot is equipped with elements that describe the potential in Gresik Regency.

Key words: *Potential, cultural tourism, mascot, culture.*



Judul Proyek Akhir : Perencanaan Maskot untuk Pengembangan Wisata Budaya Kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur


Nama : Fahma Faradisa Arraniri
NIM : J0302201066

Disetujui oleh

Pembimbing 1:
Dyah Prabandari, S.P., M.Si.

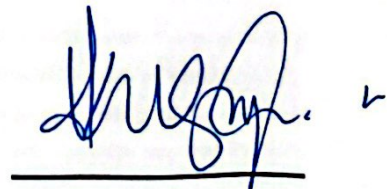


Pembimbing 2:
Natasha Indah Rahmani S.T., M.T.



Diketahui oleh

Ketua Program Studi:
Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom., M.Par., MTHM
NPI 201807198501202001



Dekan Sekolah Vokasi :
Dr. Ir Aceng Hidayat, M.T
NIP 196607171992031003



PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir (TA) dengan judul **“Perencanaan Maskot untuk Pengembangan Wisata Budaya Kabupaten Gresik Provinsi Jawa Timur”**. Laporan Proyek Akhir (TA) ini merupakan persyaratan wajib akademik yang harus dipenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan Program Studi Ekowisata Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor.

Proyek Akhir berisi latar belakang, tujuan, manfaat, metode penelitian, hasil dan pembahasan serta simpulan dan saran. Penyusunan laporan Proyek Akhir melibatkan banyak pihak yang telah memberikan bantuan serta motivasi mulai dari awal keberangkatan pelaksanaan kegiatan Proyek Akhir hingga selesainya laporan dengan baik. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini yaitu:

1. Orang tua saya Ibu Luluk Muslihah, S.Ag. dan Bapak Mushlihan, S.Ag., M.S.I. yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan doa sehingga penulis lebih semangat serta memiliki motivasi yang tinggi untuk menyelesaikan laporan.
2. Ibu Dyah Prabandari, S. P., M.Si. Selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, dan perhatian dalam penyelesaian laporan dengan baik.
3. Ibu Natasha Indah Rahmani S.T., M.T. Selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, dan perhatian dalam penyelesaian laporan dengan baik
4. Ibu Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom., M.Par., M.T.H.M. Selaku Ketua Program Studi Ekowisata yang telah mendukung hingga terlaksanakan kegiatan dan penyelesaian laporan Proyek Akhir.
5. Bapak Insan Kurnia, S.Hut, M.Si selaku penanggung jawab Praktik Kerja Lapangan dan Proyek Akhir.
6. Dosen Progam Studi Ekowisata Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor yang telah mengajarkan banyak pembelajaran selama masa perkuliahan berlangsung.
7. Bapak Irfan Akbar Prawiro selaku ketua divisi kebudayaan Kabupaten Gresik dan pembimbing lapangan yang telah membantu penulis dalam memperoleh data penelitian.

Penulis sangat berterima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan Proyek Akhir. Laporan Proyek Akhir ini ditulis berdasarkan data aktual yang diperoleh langsung dari lapang yang berasal dari narasumber berbagai pihak terkait dan studi literatur yang sudah ada. Harapan penulis semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dalam mengetahui informasi mengenai potensi budaya, flora, fauna, dan bentang alam di Kabupaten Gresik Provinsi Jawa Timur.

Bogor, Mei 2024

Fahma Faradisa Arraniri

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR LAMPIRAN	iv
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	2
1.5 Luaran	2
1.6 Kerangka Berfikir	2
II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Perencanaan	3
2.2 Persepsi	3
2.3 Maskot	3
2.4 Wisata Budaya	4
III METODE PENELITIAN	5
3.1 Lokasi dan Waktu	5
3.2 Teknik Pengumpulan Data	5
3.3 Analisis Data	7
3.4 Prosedur Kerja	7
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	9
4.1 Sejarah Kabupaten Gresik	9
4.2 Potensi Budaya Kabupaten Gresik	9
4.3 Perancangan maskot budaya Kabupaten Gresik	22
4.4 Penilaian Maskot Budaya Kabupaten Gresik oleh Budayawan Gresik	26
4.5 Maskot Budaya Gresik	31
V SIMPULAN DAN SARAN	35
5.1 Simpulan	35
5.2 Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	39
RIWAYAT HIDUP	41

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



DAFTAR GAMBAR

No.		Halaman
1.	Peta Kabupaten Gresik	5
2.	Gapura Kampung Kemasari	10
3.	Rumah Kampung Kemasari	10
4.	Rumah Gajah Mungkur	10
5.	Kampung arab	11
6.	Otak otak bandeng	11
7.	Nasi Krawu	12
8.	Pudak	12
9.	Bonggolan	13
10.	Jubung	13
11.	Jenang Ayas	14
12.	Cikar	14
13.	Dokar	15
14.	Tari Tayung Raci	15
15.	Pencak Macan	16
16.	Damar Kurung	17
17.	Motif Batik Gajah	17
18.	Motif Batik Omah Gajah Mungkur	17
19.	Laut	18
20.	Pantai Delegan, Gresik.	19
21.	Bukit jamur	19
22.	Pohon Siwalan	20
23.	Pohon Jati	20
24.	Rusa Bawean	21
25.	Bandeng	22
26.	Data potensi heritage	22
27.	Data potensi kuliner	22
28.	Data transportasi	23
29.	Data kesenian	23
30.	Data kerajinan	24
31.	Data bentang alam	24
32.	Data flora	25
33.	Data Fauna	25
34.	Data penilaian aspek bentuk	26
35.	Data penilaian aspek objek	28
36.	Data aspek filosofi	29
37.	Data penilaian aspek bahan	29
38.	Data penilaian aspek warna	30
39.	Maskot sebelum dinilai oleh Budayawan	31
40.	Maskot setelah dinilai oleh Budayawan	31
41.	Logo Wisata Kab. Gresik	32
42.	Motif batik gajah mungkur damar kurung	33
43.	Bakiak	34



DAFTAR TABEL

No.	Halaman
1. Data Primer	6
2. Data Sekunder	7

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Halaman
Lampiran 1 Kerangka berfikir	39
Lampiran 2. Dokumentasi responden	39

Hak Cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.