

BAB II

KAJIAN SUMBER

II.1. Studi Literatur

1. Pengaruh Permainan Catur Terhadap Prestasi Akademin Siswa



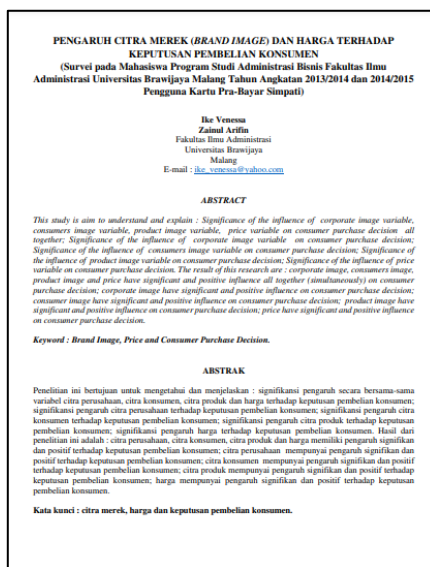
Gambar II.1 Screenshot E-Jurnal oleh Hendra Mashuri, M.Pd. yang berjudul “Pengaruh Permainan Catur Terhadap Prestasi Akademin Siswa SD”
(Sumber: Hendra Mashuri, M.Pd., 2015)

Berdasarkan dari kutipan E-Jurnal oleh oleh Hendra Mashuri, M.Pd. yang berjudul “Pengaruh Permainan Catur Terhadap Prestasi Akademin Siswa SD SE-KABUPATEN TRENGGALEK” menjelaskan bahwa permainan catur adalah permainan yang mengasah pikiran dan menjelas kan bebrapa sejarah tentang catur yang di ambil dari para ahli. Berdasarkan kutipan jurnal

di atas pengkarya akan menjadikan acuan dalam hal penulisan dan informasi tentang catur.

Disini pengkarya juga mengangkat permainan catur, tetapi bedanya permaina catur yang ada pada jurnal di atas adalah catur konvensional dan seperti dalam judulnya jurnal diatas lebih mengarah ke Pengaruh Permainan Catur Terhadap Prestasi Akademik Siswa SD, sedangkan pengkarya mengarah ke *branding* dan catur yang di angkat adalah catur tradisional yaitu catur karo.

2. Pengaruh Citra Merek (*Brand Image*)



Gambar II.2 Screenshot E-Jurnal oleh Ike Venessa dan Zainul Arifin yang berjudul “Pengaruh Citra Merek (*Brand Image*) dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen”

(Sumber: Ike Venessa dan Zainul Arifin, 2017)

Berdasarkan dari kutipan E-Jurnal oleh Ike Vanessa dan Zainul Arifin yang berjudul “Pengaruh Citra Merek (*Brand Image*) dan Harga Terhadap

Keputusan Pembelian Konsumen” menjelaskan bahwa (*brand image*) Citra Merek merupakan salah satu hal yang diingat didalam benak konsumen pada saat membeli suatu produk merek tertentu. Berdasarkan kutipan jurnal di atas pengkarya akan menjadikan acuan dalam hal pengaruh *brand image* dimata konsumen.

Jurnal diatas menjelaskan tentang citra merek dan dalam hal ini pengkarya juga bertujuan untuk mengangkat citra merek dari *branding* yang pengkarya buat tetapi berbeda dengan jurnal di atas, jurnal diatas lebih mengarah pada popularitas perusahaan yang sudah terkenal, sementara pengkarya mengangkat produk yang tidak banyak di ketahui oleh masyarakat.

3. Panduan Pendirian Usaha Desain Kemasan

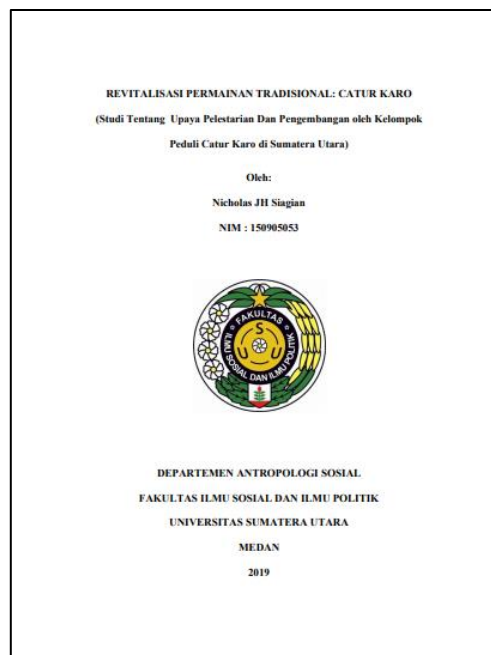


Gambar II.3 Screenshot E-Book penerbit Badan Ekonomi Kreatif yang berjudul “Panduan Pendirian Usaha Desain Kemasan”
(Sumber: Badan Ekonomi Kreatif, 2018)

Berdasarkan dari kutipan E-Book terbitan Badan Ekonomi Kreatif yang berjudul “Panduan Pendirian Usaha Desain Kemasan” menjelaskan tentang desain kemasan, elemen-elemen desain kemasan dan lainnya. *E-book* di atas pengkarya akan menjadikan acuan dalam membuat dan mendesain kemasan.

Contoh kemasan yang ada di dalam *e-book* diatas jauh berbeda dengan kemasan yang pengkarya buat, *e-book* diatas hanya menjadi acuan agar pengkarya mendapat pengetahuan lebih tentang elemen-elemen label apa saja yang harus di letakan pada kemasan agar produk siap di pasarkan.

4. Revitalisasi Permainan Tradisional Catur Karo



Gambar II.4 Screenshot Skripsi penulis Nicholas JH Siagian yang berjudul “Revitalisasi Permainan Tradisional Catur Karo”
(Sumber: Nicholas JH Siagian, 2019)

Berdasarkan dari kutipan Skripsi yang ditulis oleh Nicholas JH Siagian yang berjudul “Revitalisasi Permainan Tradisional Catur Karo” menjelaskan tentang permainan tradisional, etnis dari tanah Karo, serta permainan tradisional catur Karo.

Sama dengan yang pengkarya buat, tetapi skripsi diatas mengarah pada pergerakan organisasi catur agar bisa menjadi permainan internasional, beda dengan yang pengkarya buat, pengkarya mengarah pada objek catur dan permainan catur yang akan di modifikasi.

5. Analisis Ornamen (Gerga) Tradisional Karo

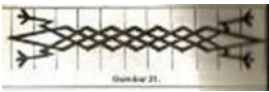
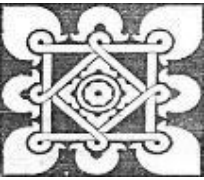


Gambar II.5 Screenshot E-Jurnal penulis Alit Dinda Mustika dan Fuad Erdansyah yang berjudul “Analisi Ornamen (Gerga) Tradisional Karo”
(Sumber: Alit Dinda Mustika dan Fuad Erdansyah, 2020)

Berdasarkan dari kutipan Skripsi yang ditulis oleh Alit Dinda Mustika dan Fuad Erdansyah yang berjudul “Analisi Ornamen (Gerga) Tradisional Karo” menjelaskan tentang ornamen dari suku Karo. Ragam hias dalam bahasa Karo disebut Gerga yang terdapat pada benda-benda kerajinan dan benda seni lainnya, tetapi Gerga juga identik dengan rumah raja atau rumah orang kaya yaitu rumah-rumah adat karena terdapat ragam hias pada bagian luar rumahnya (Erdansyah, 2013).

Dalam hal ini terkait dengan ornamen yang terletak pada Bangunan Kantor Bupati Karo yang berada di lingkungan yang 90% masyarakat sekitarnya bersuku Karo dan juga penempatanpenempatan ornamen tersebut berbeda dengan penempatan bagaimana lazimnya penempatan Gerga pada rumah tradisional nya, seperti halnya pada penempatan motif-motif embun sikawiten, pantil manggis, tapak raja sulaiman, dan pengret-ret yang tampak penempatannya terkesan acak (random), padahal mestinya ornamen pada bangunan tersebut dapat menjadi refresentasi norma budaya sesuai filosofi dan simbolik masyarakat karo sebagaimana lazimnya pada rumah adat tradisional karo oleh karena itu sejauhmana perubahan baik bentuk, warna, dan penempatannya menarik untuk diteliti.

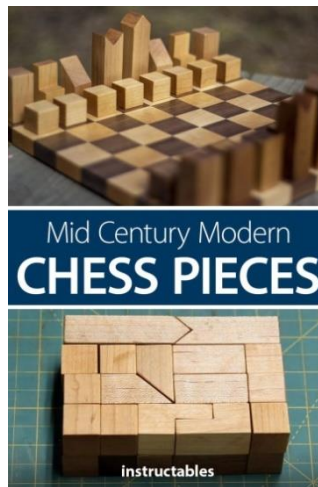
Table II.1 Ornamen Etnis Karo

No.	Nama dan Jenis	Ornamen Tradisional	Ornamen pada Bangunan Kantor Bupati Karo	warna
1.	Ayo-Ayo (geometris)			Merah putih kuning biru
2.	Pengret-ret (hewan)			Merah dan putih
3.	Embun Sikawiten (tumbuhan)			Merah, kuning, putih
4.	Tulak Paku (tumbuhan)			Merah, kuning, putih
5.	Bindu Matogog (tumbuhan)			Merah, kuning, biru.
6	Tapak Raja Sulaiman (Geometris)			Merah dan Kuning

Dari jurnal diatas pengkarya dapat merangkum beberapa informasi tentang ornamen-ornamen karo yang akan diletakan pada objek dari karya pengkarya, sebenarnya tidak banyak perbedaan dalam ornamen di atas dengan ornament yang akan pengkarya buat, karena alas an ornament tidak boleh sembarangan di modifikasi, jadi pengkarya hanya mengambil potongan-potongan dari ornament agar karya yang pengkarya buat sesuai dengan konsep yang sudah di tentukan.

II.2. Tinjauan Karya

1. Mid Century Modern Chess Pieces



Gambar II.6 Mid Century Modern Chess Pieces
(Sumber: Heyimamaker, 2020)

Berdasarkan dari web yang di tulis oleh heyimemaker yang menciptakan catur ini, heyimemaker terinspirasi membuat permainan catur modern karena anaknya yang suka bermain catur tetapi heyimemaker tidak pandai memainkannya. Dari itu terciptalah catur ini. Awalnya heyimemaker berpikir untuk membuat nya ke tukang

kayu, karena heyimemaker tidak memiliki keterampilan untuk melakukannya, tapi heyimemaker adalah penggemar berat seni modern dan benda-benda minimalis.

Dan mulai melakukan beberapa penelitian dan akhirnya menemukan satu set yang dibuat oleh Lanier Graham pada tahun 1966 dan jatuh cinta dengan kesederhanaannya dan benar-benar menikmati bagaimana semua bagian muat di dalam sebuah kotak kecil. Heyimemaker membuat bagian untuk menyimpan bidak catur. Memilih bidak catur berukuran 20mm kali 20mm, jadi Pion akan menjadi kubus 20mm.

Dari pemaparan diatas pengkarya berencana membuat catur Karo dengan bidak seperti Mid Century Modern Chess Pieces dan apabila disusun akan membentuk kotak. Akan tetapi catur Karo memiliki perbedaan pada permukaan di setiap bidaknya pengkarya akan membuat ukiran motif Karo sehingga tidak melupakan ciri khas dari daerah tersebut dan bidak akan dibuat menjadi coklat dan krim untuk pembeda sisi A dan B.

2. Chess Board



Gambar II.7 Chess Board
(Sumber: Pinterest.com, 2020)

Berdasarkan gambar di atas, pengkarya mencoba mengambil refrensi dari ukiran bidak (buah catur) di atas, yang nantinya bidak dari catur Karo akan di ukir menggunakan ornamen ukiran Karo.

3. Box Inspiration



Gambar II.8 Box Inspiration
(Sumber: Pinterest.com, 2020)

Berdasarkan gambar di atas, pengkarya mencoba mengambil refrensi *packaging* yang nantinya *packaging* dari permainan catur Karo akan dibuat kurang lebih seperti itu. Dengan box berwarna hitam lalu akan di beri logo catur Karo di atas box.

4. Box K&Q – Chess Stick Cake



Gambar II.9 Box K&Q
(Sumber: Pinterest.com, 2017)

Ini adalah desain kemasan untuk makanan yang dipanggang (kue tongkat, pemodal). Permen berbentuk tongkat (kue dan makanan yang dipanggang, coklat) sering dijual dengan dibungkus kantong plastik. Namun, karena bentuknya yang panjang dan tipis serta kemasan plastik yang tidak stabil, tidak banyak ruang yang dapat digunakan untuk elemen desain, dan elemen apa pun yang ada pasti sulit untuk dibaca. Desain kami memecahkan masalah ini dengan menutupi kantong plastik di selongsong kertas berhias.

Dengan rasio panjang dan lebar 8: 1, sisi lengan ini sangat panjang dan ditutupi dengan pola kotak-kotak. Polanya berlanjut ke depan, yang juga menampilkan jendela yang terletak di tengah tempat isi selongsong dapat dilihat. Selongsong kertas ini dirancang untuk meminimalkan biaya tanpa perlu lem untuk perakitan. Setiap selongsong terbuat dari selembar kertas die-cut yang memungkinkan bentuk akhir dibentuk dengan tangan hanya dalam satu langkah. Berdasarkan pemaparan di atas pengkaryanya berniat membuat opsi kemasan dengan bentuk seperti gambar diatas, dengan desain yang menggunakan ornamen Karo. Ini adalah pilihan kedua dari model desain kemasan yang akan di buat nantinya.

5. Cinematic Indomie B-Roll (Masak Indomie With Style)



Gambar II.10 Cinematic Indomie B-Roll (Masak Indomie With Style)
(Sumber: Victor Jap, 2020)

Dari video yang di buat oleh Victor Jap, pengkarya berencana mengambil konsep cinematic yang akan di buat untuk media promosi catur Karo. Dengan beberapa teknik pengambilan gambar video yang akan dibuat berkonsep simple, tetapi tidak melupakan tujuan dari pembuatan video tersebut yaitu menarik dan berkesan untuk yang melihatnya.