

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Sumatera Utara merupakan provinsi yang kaya dengan berbagai adat budaya atau etnis yang beragam antara lain, etnis Melayu, Batak Toba, Karo, Pakpak Dairi, Simalungun, Nias, Etnis Sibolga Pesisir, dan etnis pendatang. Semua etnis memiliki nilai budaya masing-masing, mulai dari adat istiadat, tari daerah, jenis makanan, pakaian adat, bahasa daerah, rumah adat, ikon atau *landmark*, patung dan budaya yang memiliki cerita *history* masing-masing. Keanekaragaman budaya ini sangat mendukung dalam pasar pariwisata di Sumatera Utara. (Sabna Nurrahman Wati, 2019).

Sebagai provinsi yang memiliki potensi tinggi terhadap tempat wisata, Sumatera Utara juga memiliki *merchandise* khusus yang disajikan kepada wisatawan. Tetapi kebanyakan *merchandise* yang disajikan masih terfokus di produk kriya ataupun seni murni yang di produksi secara tradisional seperti bentuk rumah adat, ukiran patung, kain tenun, aksesoris. Tidak sedikit penikmat budaya yang ingin membeli ataupun mengkoleksi *merchandise*. Apalagi kalau dari setiap budaya yang ada di Sumatera Utara dapat di implementasikan diatas media helm dengan teknik lukis dan airbrush. Bukan hanya penikmat seni saja yang ingin membeli tetapi untuk para *bikers* atau biasa penyebutan untuk para pehobi motor juga bisa mengkoleksi.

Merchandise adalah kegiatan pengadaan barang yang sesuai dengan bisnis yang dijalani toko untuk disediakan dalam jumlah, waktu dan harga yang sesuai

dengan mencapai tujuan toko (Ma'ruf, 2006:135). Biasanya, *merchandise* dihadirkan untuk mengingat sebuah *brand* agar setiap konsumen tetap mau menempatkan *brand* atau merek tersebut sebagai pilihan utama ketika berbelanja. Dalam dunia pemasaran, *merchandise* memiliki peranan yang sangat penting untuk mengenalkan merek dan membentuk *brand image* suatu perusahaan kepada banyak orang. Hal tersebut tentu saja sebagai bentuk komunikasi yang juga merupakan salah satu strategi pemasaran, salah satunya digunakan untuk meningkatkan perekonomian daerah.

Helm *custom* adalah helm yang dibuat dan dirubah sedemikian mungkin sesuai dengan keinginan konsumennya, mulai dari merubah warna helm tersebut sampai merubah spons atau kulit dari helm tersebut, hingga membuat bentuk helm yang sesuai dengan keinginan pemiliknya. Helm *custom* adalah helm yang dibuat khusus dengan nilai estetik tersendiri untuk kepentingan tertentu dengan menempelkan logo, tulisan, gambar (Bintang Shinta, 2014). Oleh karena itu, mulai banyak perusahaan helm yang membuat helm yang berstandar dan aman. Salah satunya perusahaan modifikasi helm (*custom helmet*) yang membuat helm dengan bahan yang kuat sesuai standar keamanan dalam berkendara. Kewajiban dalam menggunakan helm saat berkendara membuat masyarakat menggunakan helm yang sesuai dengan karakter masing-masing individu, tak tanggung-tanggung mereka bisa menghabiskan biaya dengan nominal yang besar demi memiliki helm yang diinginkan.

Bikers merupakan sekumpulan komunitas yang memiliki hobi mengendarai sepeda motor dengan ciri khas tertentu. Terkadang kegiatan *bikers* tergolong positif

dan menimbulkan dampak bermanfaat bagi masyarakat. Banyak orang yang berpandangan bahwa *bikers* sama dengan anak geng motor yang biasanya dinamakan *Drag Race*. Ternyata pandangan tersebut salah dan menyebabkan kebanyakan masyarakat merasa salah paham (Irvan Octaria, 2022). Bikers lazimnya segerombolan orang yang memiliki hobi mengendarai sepeda motor roda dua kemudian touring untuk mencari *bikers* yang ada diluar daerah. Dengan kata lain *bikers* memiliki kegiatan yang tujuannya untuk menyalurkan hobi semata.

Sekian banyak model helm yang ada, semuanya tidak lepas dari yang namanya cat (*airbrush*). *Airbrush* merupakan kata hasil penggabungan dua buah kata dalam bahasa Inggris, yaitu *air* dan *brush*. *Air* berarti angin atau udara sedangkan *brush* di artikan sebagai kuas. Teknik lukis dan *airbrush* dapat dikatakan sangat berbeda, dari segi teknik dan terutama pada peralatan yang digunakan. Seni lukis menggunakan kuas dalam berbagai ukuran, sedangkan *airbrush* menggunakan sebuah alat yang biasa disebut *sprayer* atau lebih dikenal dengan sebutan yang lebih singkat yaitu *pen brush*. Lukisan yang dihasilkan dapat dibedakan dengan jelas, pada seni lukis yang menggunakan kuas, memiliki tanda-tanda goresan kuas yang sangat jelas dengan ketebalan yang berbeda-beda, tetapi dalam lukisan teknik *airbrush* nyaris tidak ditemui bekas guratan kuas, sehingga ketebalan cat yang diaplikasikan dalam lukisan tersebut relatif rata (Arya Setiawan, 2003:4-5).

Sebagai solusi untuk mengenalkan dan meningkatkan rasa cinta budaya kepada *bikers*, media yang dipilih adalah helm dengan edisi ilustrasi pengenalan budaya yang ada di Sumatera Utara yang dibuat dengan teknik lukis dan *airbrush*. Dengan media helm ini diharapkan dapat membantu memperkenalkan budaya dan

wisata yang ada di daerah Sumatera Utara yang tidak banyak dikenal oleh masyarakat lokal maupun mancanegara.

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan sebelumnya, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana melestarikan budaya Sumatera Utara lewat ilustrasi pada helm dengan teknik lukis dan *airbrush* sebagai *Merchandise Bikers*.

I.3. Batasan Masalah

Dalam penulisan skripsi karya ini luasnya ruang lingkup yang didapat, makadari itu penulis membatasi hal-hal yang dibahas:

1. Budaya Sumatera Utara yang akan diilustrasikan diatas media helm berjumlah 5, yaitu budaya karo, budaya melayu, budaya batak, budaya nias.
2. Konsep ilustrasi yang akan dibuat yaitu dengan konsep / edisi budaya Sumatera Utara yang memetakan antara lain, geografis daerah, *landmark* atau ikon, patung, ornamen, rumah adat dari budaya atau kota tersebut.
3. Lokasi yang menjadi sasaran tempat pengamatan yaitu hanya pada daerah dengan budaya yang kuat dan memiliki ciri khas sendiri seperti Kabupaten Karo, Kota Nias, Kota Medan, Kabupaten Samosir.
4. Karya *final* yang akan dibuat yaitu berupa ilustrasi budaya Sumatera Utara dengan menggunakan teknik lukis dan *airbrush* diatas media helm.

I.4. Tujuan

Adapun tujuan dalam penulisan skripsi karya ini adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan dan melestarikan nilai budaya Sumatera Utara melalui *merchandise* helm.

2. Mendatangkan lebih banyak konsumen untuk membeli *merchandise* dengan desain ilustrasi dari budaya yang ada Sumatera Utara.

I.5. Manfaat

Adapun manfaat dalam penulisan skripsi karya ini adalah sebagai berikut:

1. Budaya Sumatera Utara semakin terlestarikan melalui *merchandise* helm dan dikenal lebih luas.
2. Meningkatkan profit atau keuntungan terhadap pemasukan masyarakat daerah Sumatera Utara.