

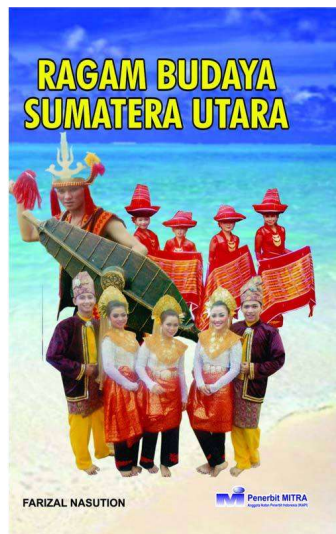
BAB II

KAJIAN SUMBER

II.1. Studi Literatur

Studi Literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari jurnal, buku fisik maupun buku elektronik (*E-Book*), hingga sumber internet terpercaya yang berhubungan dengan judul skripsi ini yang dapat dijadikan referensi dalam membuat karya.

I.1.2. Buku Ragam Budaya Sumatera Utara



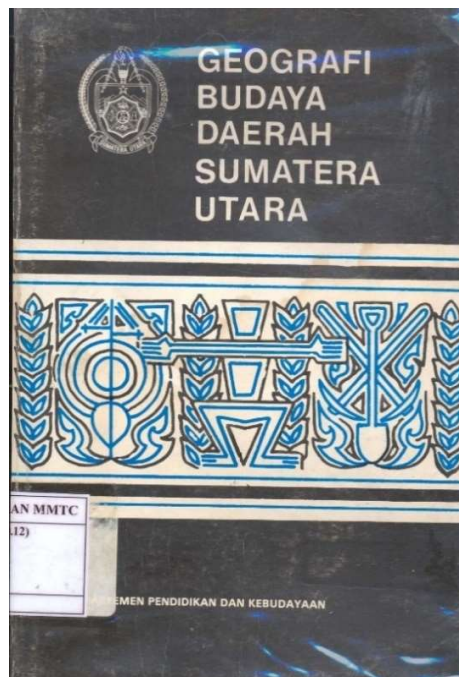
Gambar 2.1. Screenshot E-Book Ragam Budaya Sumatera Utara
(Sumber: Farizal Nasution, 2017)

Ragam budaya Sumatera Utara yang menceritakan sejarah dan perkembangan budaya-budaya lokal di Sumatera Utara. Adapun budaya lokal yang dibahas dalam buku ini mencakup budaya suku Mandailing, budaya suku Melayu, budaya suku Nias, budaya suku Karo, budaya suku Simalungun, budaya suku Toba.

Berdasarkan kutipan oleh Farizal Nasution pada buku yang berjudul “Ragam Budaya Sumatera Utara” merangkum informasi seputar kearifan lokal merupakan nilai yang terkandung dalam setiap pelaku budaya itu sendiri. Sumatera Utara sebagai Destinasi Wisata diharapkan mampu bangkit dengan khas budaya yang harus terus dipertahankan baik dari sisi budaya material maupun budaya non material layaknya budaya yang ada di Bali. Dengan kata lain bahwa kebudayaan cukup kesemuanya yang didapatkan atau dipelajari oleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Berdasarkan kutipan dari buku diatas, penulis menjadikannya sebagai acuan dalam hal memperhatikan makna budaya dari setiap bentuk budaya yang ada di Sumatera Utara, mulai dari tarian, ukiran, ikon, patung dan rumah adat.

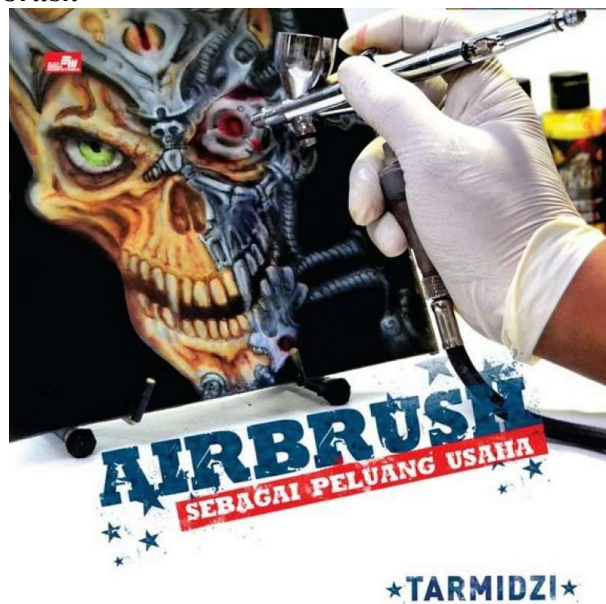
II.1.2. Buku Geografi Budaya Daerah Sumatera Utara



Gambar 2.2. Screenshot E-Book Geografi Budaya Daerah Sumatera Utara
(Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, 1987)

Buku ini memuat uraian tentang sumber daya alam, sumber daya manusia, ciri-ciri kehidupan sosial budaya yang ada di daerah Sumatera Utara. Berdasarkan kutipan dari buku diatas, penulis menjadikannya sebagai acuan dalam hal memperhatikan budaya yang ada di Sumatera Utara.

II.1.3. Buku *Airbrush*



Gambar 3.3. Screenshot E-Book *Airbrush Sebagai Peluang Usaha*
(Sumber: Tarmidzi, 2016)

Bergiat dalam seni lukis *airbrush* seperti merintis jalan tengah belukar. Potensi *airbrush* yang seakan tak terbatas itu, perlu juga disambut oleh kreativitas tanpa batas. Tidak ada yang dengan mudah bisa mengira, potensi seperti apa yang sebenarnya yang terpendam pada alat yang semakin hari semakin canggih. Kreativitas tanpa batas itu suatu saat akan membuat kenangan orang atas *airbrush* dan pengalaman hidup berkotanya, bisa jauh lebih menantang.

Buku ini membahas tentang berbagai kiat mengasah keterampilan melukis dengan teknik *airbrush*. Contoh-contoh yang tersaji dibuku ini, diharapkan bisa

mendorong kreativitas untuk semua orang dalam menghasilkan *airbrush* jauh lebih baik lagi. Tidak hanya sekedar hobi, tetapi bisa menjadi alternatif pemasukan ataupun peluang usaha.

II.1.4. Buku Warna



Gambar 2.4. Screenshot E-Book Warna Edisi 1 dan Edisi 2
(Sumber: Suriyanto Rustan, 2019)

Buku dari Suriyanto Rustan ini sarat dengan teori dari segi fisik, fisiologis & psikologis, simbolis, hingga praktek warna dalam berbagai media desain, web, cetak, dan lainnya. Tentu amat dibutuhkan oleh siapapun yang sedang belajar ataupun bekerja dengan warna: mahasiswa dan akademisi, desainer grafis, brand manager, pebisnis dan masyarakat umum.

Kedua buku yang menjadi satu kesatuan ini membahas warna dari berbagai dimensi: dari sejarah hingga trend di masa depan, teori hingga aplikasi, desain hingga bisnis. Buku WARNA dan WARNI menawarkan solusi untuk memahami warna melalui bahasa yang sederhana, gambar yang menarik, dan berbagai contoh kasus yang relevan. Berdasarkan kutipan dari buku diatas, penulis menjadikannya

sebagai acuan dalam hal memperhatikan warna dari berbagai domensi, terutama pencampuran antara beberapa warna sehingga dapat melahirkan warna baru yang diinginkan sesuai dengan konsep teknik lukis dan *airbrush* pada desain ilustrasi di media helm yang akan pengkarya buat.

II.1.5. E-Journal Merchandise



Gambar 2.5. Screenshot E-Jurnal oleh Shinta Wahyu Hati dan Nurlidiya Parlewenti yang berjudul “Analysis Of Pricing And Merchandising Effect To er Satisfaction And It’s Affected To er Loyalty In Puri Batam Minimarket”

(Sumber: Shinta Wahyu Hati & Nurlidiya Perlawanti, 2017)

Berdasarkan kutipan dari E-Jurnal oleh Shinta Wahyu Hati dan Nurlidiya Parlewenti yang berjudul “*Analysis Of Pricing And Merchandising Effect To er Satisfaction And It’s Affected To er Loyalty In Puri Batam Minimarket*”, menjelaskan bahwa *Merchandising* adalah kegiatan pengadaan barang-barang yang sesuai dengan bisnis yang dijalani toko untuk disediakan dengan jumlah, waktu, dan harga yang sesuai untuk mencapai sasaran toko atau perusahaan ritel.

Berdasarkan kutipan dari jurnal diatas, penulis akan menjadikannya sebagai acuan dalam hal pengadaan barang-barang sesuai dengan pasar untuk mencapai sasaran target market.

II.1.6. E-Journal Pengemasan Yang Mengangkat Budaya Lokal



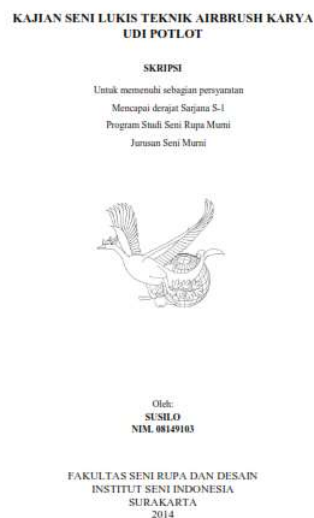
Gambar 2.6. Screenshot E-Jurnal “Perancangan kemasan Muria Batik Kudus Untuk Memperkenalkan Kebudayaan Lokal Kota Kudus”
(Sumber: Indah Sulistyorini & Birmanti Setia Utami, 2018)

Berdasarkan kutipan dari *E-Jurnal* oleh Indah Sulistyorini dan Birmanti Setia Utami yang berjudul “Perancangan kemasan Muria Batik Kudus Untuk Memperkenalkan Kebudayaan Lokal Kota Kudus” menjelaskan bahwa pengemasan adalah aktivitas merancang dan memproduksi kemasan atau pembungkus untuk produk. Biasanya fungsi utama dari kemasan adalah untuk menjaga produk (Kotler, 2009: 27). Pengemasan yang mengangkat produk budaya lokal sudah pernah dilakukan oleh Crisnawati (2013) yang mengangkat desain kemasan kerajinan di “Ria Batik” Kota Solo. Selanjutnya Rahardjo & Pramusita (2016) meninjau tampilan visual desain kemasan roti murni dengan teori Desain Komunikasi Visual.

Dalam penelitian oleh Ratnasari (2012) penciptaan produk yang mengusung arti budaya kearifan lokal harus digali kembali, dikembangkan dan ditelusuri, serta dianalisis dalam berbagai aspek kemudian diinovasikan sebagai bentuk dari karya kreatif yang tinggi dan dapat bersaing di dunia global. Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, didapatkan bahwa kemasan dapat bermanfaat sebagai pelindung dan dapat membuat produk mudah untuk dikenali.

Berdasarkan kutipan dari *E-Jurnal* diatas, penulis akan menjadikannya acuan dalam hal pengemasan yang mengangkat budaya lokal didalamnya.

II.1.7. Teknik *Airbrush*



Gambar 2.7. Screenshot Tugas Akhir Kajian Seni Lukis Teknik *Airbrush* Karya Udi Potlot
(Sumber: Susilo, 2014)

Berdasarkan kutipan dari Tugas Akhir oleh Susilo yang berjudul “Kajian Seni Lukis Teknik *Airbrush* Karya Udi Potlot”, menjelaskan proses penciptaan teknik lukis Udi Potlot. Alasan mengapa teknik lukis karya airbrush Udi Potlot layak untuk diteliti karena hasil karya-karyanya memenuhi aspek-aspek dari segi bentuk, warna, garis, tema dan teknik.

Berdasarkan kutipan dari Tugas Akhir diatas, penulis akan menjadikannya acuan dalam hal teknik *airbrush*. *Airbrush* merupakan teknik lukis dengan memanfaatkan tekanan angin, proses berkarya Udi Potlot melalui beberapa tahap, menyiapkan alat dan bahan, menentukan tema, proses melukis menggunakan teknik-teknik khas Udi Potlot. karya-karya yang dihasilkan selalu maksimal, proses penggarapan sampai pada bagian-bagian yang jarang dilakukan pada *airbruser* lain, pada bagian mesin, rantai, knalpot, velk, bawa jok, tengki bensin pada motor. Ciri khas Karya Udi Potlot terdapat pada detail gambar, detail bentuk, dan detail karakter. Dari segi penempatan fisual gambar, Udi Potlot selalu mengutamakan *balance*, karena yang menjadi kendala dalam media lukis teknik *airbrush* tersebut adalah banyaknya figur yang harus pas posisi penempatannya, sehingga akan nampak terlihat harmonis. Tema lukisan *airbrush* Udi Potlot.

II.1.8. Helmet

TRANSFORMASI HELM MENJADI IDENTITAS SOSIAL DALAM MENUNJANG
GAYA HIDUP (STUDI DESKRIPTIF KUALITATIF PADA KOMUNITAS HELMET
LOVERS YOGYAKARTA)



Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi
pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2021

Gambar 2.8. Screenshot Tugas Akhir “Transformasi Helm Menjadi Identitas Sosial Dalam Menunjang Gaya Hidup (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Komunitas *Helmet Lovers* Yogyakarta)”

(Sumber: Aulia Faris Maraya, 2021)

Pada mulanya helm digunakan untuk perang. Seiring berjalannya waktu, helm dipergunakan untuk berkendara roda dua. Helm dan motor tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Helm memiliki pengaruh penting bagi pengendara roda dua, tidak hanya untuk keselamatan tapi juga gaya hidup. Di Yogyakarta terdapat komunitas pecinta helm import bernama *Helmet Lovers Yogyakarta*. Berawal dari kecintaan terhadap dunia otomotif, anggota komunitas rela membeli helm import yang mahal. Berdasarkan realitas tersebut, riset ini memiliki 2 rumusan masalah: (1) bagaimana helm bertransformasi menjadi gaya hidup bagi *Helmet Lovers Yogyakarta*? (2) Bagaimana konstruksi identitas kelas terbangun dalam *Helmet Lovers Yogyakarta*.

Berdasarkan kutipan dari Tugas Akhir oleh Aulia Faris Maraya yang berjudul “Transformasi Helm Menjadi Identitas Sosial Dalam Menunjang Gaya Hidup (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Komunitas *Helmet Lovers Yogyakarta*)”, penulis akan menjadikannya acuan dalam hal peninjauan jenis dan fungsional helm.

II.2. TINJAUAN KARYA

Tinjauan karya ini merupakan bentuk pemaparan orisinalitas penulis sebagai referensi dalam membuat karya. Berikut beberapa tinjauan karya yang menjadi referensi penulis, agar orientasinya tidak jauh dari konsep yang akan dibuat.

II.2.1. Helm Ukir Perak



Gambar 2.9. Helm Ukir Perak
(Sumber : Luqman Hakim, 2015)

Luqman Hakim merupakan salah seorang pengrajin perak dari Kota Gede, yang berhasil mengembangkan kerajinan perak asli dari Yogyakarta. Dalam rumah industrinya, beliau membuat seni kriya berupa helm ukir perak dan alumunium tradisional khas masyarakat Kota Gede. Karya beliau akan penulis jadikan tinjauan karya dalam membuat helm yang ada di Sumatera Utara. Yang membedakan karya penulis dengan karya dari Luqman Hakim ialah penulis membuat helm dengan mengilustrasikan budaya yang ada di Sumatera Utara dengan teknik lukis *airbrush*, sedangkan karya diatas menggunakan perak sebagai bahan dasarnya dengan teknik peleburan dan pembentukan secara manual untuk membuat ukiran ornamen dan agar terlihat 3D.

II.2.2. Helm Airframe Pro



Gambar 2.10. Helm Airframe Pro Motif Barong Bali
(Sumber : Airframe Pro, 2017)

Perusahaan *clothing* dan *protective* gear asal Amerika Serikat tersebut menghadirkan aura Barong ke lini produk helm mereka yang bernama Airframe Pro dengan tema Barong yang memiliki filosofi tersendiri. Bermaksud dimana jalan berliku yang ada di depan si bikers melambangkan Rangda, yaitu ratu iblis yang biasa kita sebut sebagai Leyak. Lalu helm Barong ini adalah penyeimbang dari kekuatan jahat tersebut, dengan dualitas antara si rider dan jalanan yang dihadapi.

Saat semakin bertambah lirikan dari beberapa perusahaan helm yang ada di luar negeri terhadap budaya yang ada di Indonesia untuk di terapkan diatas media helm, seperti adanya motif corak yang bergaya khas Bali tersebut. Penulis menjadikan karya ini sebagai sumber ide referensi dalam mengangkat objek budaya kedalam media helm yang nantinya dapat untuk di perkenalkan kepada wisatawan maupun para *bikers* sebagai bentuk melestarikan budaya yang ada di Sumatera Utara khususnya.

II.2.3. Helm Motif Mega Mendung



Gambar 2.11. Helm Motif Mega Mendung
(Sumber : Brian Airbrush, 2013)

Brian Airbrush adalah seorang pemilik Airbrush Industries yang berdiri sejak tahun 2003. Mempelajari ilmu airbrush dari seorang maestro airbrush dan teman-teman airbrush di Bandung, membuat Brian ingin mempopulerkan dunia airbrush di Indonesia. Berbagai penghargaan bergengsi di dunia airbrush telah didapatkannya. Bahkan di tahun 2007, Brian pernah meraih rekor MURI sebagai "*Airbrusher Tercepat*" pada media kaos. Dengan meng-airbrush 10.000 kaos dalam waktu 24 jam. Tahun 2011, tepatnya bulan Juni, Brian berhasil meraih *World Record RHR* dengan kategori "*Fastest Whole Body AirBrushed*".

Dengan beberapa penghargaan yang sudah diraihnya, kali ini ia mencoba gebrakan baru dengan menuangkan budaya dari budaya Sunda yaitu motif Mega Mendung kedalam konsep helm . Penulis menjadikan karya ini sebagai sumber ide referensi dalam mengangkat konsep budaya Indonesia diatas media helm khususnya budaya yang ada di Sumatera Utara dengan teknik lukis *airbrush*.

II.2.4. Helm KYT NFR *Steel Flower productionnation*



Gambar 2.12. Helm KYT Motif Ornamen Dayak
(Sumber : KYT Helmet, 2023)

KYT merupakan merek helm asal Indonesia yang pernah menjadi sponsor dari duo pembalap Aprilia Racing Team, Aleix Espargaro dan Lorenzo Savadori. Perusahaan helm asal Indonesia kini sudah mengembangkan konsep *airbrush* dengan mengangkat budaya asli dari Kalimantan yaitu Dayak. Bermaksud untuk melestarikan budaya lokal melalui media helm. KYT membuat konsep begitu berdasarkan inspirasi pendirinya, yaitu Eddy Tedjakusuma sebagai “Racing Idea Project”. Penulis menjadikan karya ini sebagai sumber ide referensi dalam mengangkat objek budaya kedalam media helm yang nantinya dapat untuk di perkenalkan kepada wisatawan maupun para *bikers* sebagai bentuk melestarikan budaya yang ada di Sumatera Utara.

II.2.5. Helm AGV Motif Sumba



Gambar 2.13. Helm AGV Motif Sumba
(Sumber : AGV Helmet, 2015)

AGV adalah singkatan dari Amisano Gino Valenza. Nama AGV adalah akronim dari nama pemiliknya yakni Gino amisano dan Valenza adalah nama kota tempat helm tersebut dibuat. Pada tahun 2015 AGV memperkenalkan helm dengan motif Sumba pada ajang balap MotoGP yang digunakan oleh pembalap dengan nomor punggung 46 yaitu Valentino Rossi. Ternyata AGV juga melirik motif dari budaya Indonesia yaitu Sumba dari tanah Nusa Tenggara Timur sebagai ide konsep dalam memproduksi helm. Penulis menjadikan karya ini sebagai sumber ide referensi dalam mengangkat objek budaya kedalam media helm yang nantinya dapat untuk di perkenalkan kepada wisatawan maupun para *bikers* sebagai bentuk melestarikan budaya yang ada di Sumatera Utara.