

PERANCANGAN PRODUK SEPATU MENGGUNAKAN KONSEP CHUNKY COLORFUL DENGAN PENERAPAN TEMA DARI INDONESIA TREND FORECASTING 2016/2017

Cerdinal Hemawan Wisesa, Jhon Viter M.

Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jalan Arjuna Utara Nomor 9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat – 11510
cerdinal.hw@gmail.com

Abstract

In recent years, people have been very enthusiastic about talking about streetwear. It is not surprising that streetwear today is soaring, this phenomenon that inspired a work in the category of shoes with forecasting trends 2016/17, namely biopop which is taken from lumino gel. People now really admire shoes with Chunky designs that are different from the others. By taking the philosophy of do it for the culture, this shoe is our story that faces some cultural process that must be accepted, which can bring us a benefits. By taking the concept of lumino gel itself, which is organic, simple and plays colors that are in stark contrast to human skin, it provides an artistic visual.

Keywords: shoes, culture, simple, organic, lumino gel

Abstrak

Beberapa tahun terakhir ini, masyarakat sangat antusias jika membicarakan streetwear. Tidak heran sekali bahwa streetwear pada zaman sekarang sedang melonjak tinggi, fenomena itu yang menginspirasi sebuah karya dalam kategori sepatu dengan trend forecasting 2016/17 yaitu biopop yang unsur diambil adalah lumino gel. Masyarakat sekarang sangat mengagumi sepatu dengan desain yang Chunky dan berbeda dari yang lainnya. Dengan mengambil filosofi do or for the culture yaitu sepatu ini merupakan cerita kita yang menghadapi proses budaya yang harus diterima, yang dapat membawa keuntungan kepada kita. Dengan mengambil konsep dari lumino gel itu sendiri yaitu organik, simpel dan memainkan warna yang sangat kontras dengan kulit manusia memberikan suatu visual yang berseni.

Kata kunci : sepatu, budaya, simpel, organik, lumino gel

Pendahuluan

Para ahli sejarah memperkirakan bahwa sepatu pertama kali dibuat pada zaman Es atau sekitar lima juta tahun lalu, sepatu itu terbuat dari kulit hewan. Sepatu primitive (kuno) dalam jumlah besar pernah ditemukan di pedalaman Missouri, Amerika Serikat (AS). Diperkirakan sepatu tersebut berasal dari tahun 8000 sebelum masehi (SM), sepatu lainnya juga pernah ditemukan di pegunungan Prancis dan kemungkinan berasal dari tahun 3300 sebelum masehi (SM). Selain dari kulit binatang, ada juga sepatu yang terbuat dari rumput dan semak. Sepatu berguna untuk melindungi kaki dari teriknya sinar matahari atau dinginnya suhu. Selain dari Missouri, ditemukan juga alas kaki yang berasal dari peradaban Mesir kuno, Viking, dan China kuno.

Alas kaki yang berasal dari peradaban Mesir kuno, berhiaskan gambar yang sangat indah. Alas kaki tersebut merupakan milik raja Mesir. Alas kaki pada saat itu digunakan untuk menunjukkan status sosial penggunanya. Di zaman tersebut, hanya

bangsawan dan orang-orang kaya lah yang mampu untuk memakai sepatu. Masyarakat Yunani kuno juga memiliki alas kaki yang sangat menunjang kegiatan mereka sehari-hari. Sepatu mereka memiliki banyak tali yang diikat di sekeliling betis kaki. Tentara Romawi kuno juga memiliki sepatu yang sangat khas, sepatu mereka disebut *caligae*. Saat para tentara Romawi kembali dari peperangan dan menang, *caligae* diberi paku yang berasal dari perunggu, perak, bahkan emas.

Seiring bertambahnya waktu, manusia terus menyempurnakan bentuk sepatu. Tentunya, hal itu dimaksudkan untuk lebih memberikan kenyamanan bagi para pemakainya. Lantas, bagaimana sejarah perkembangan sepatu dari masa ke masa? Tahun 1800 sepatu beralaskan sol karet pertama dibuat dan dinamakan *Plimsolls*. Pada tahun 1892 Goodyear dan perusahaan sepatu karet dari US Rubber Company, memulai memproduksi sepatu karet dan kanvas yang diberi nama Keds. Tahun 1908 Marquis M. Converse mendirikan perusahaan sepatu Converse. Perusahaan inilah yang membuat sepatu

untuk olahraga basket pertama kali, sepatu ini pula yang mengubah permainan bola basket lebih dari seabad dan menjadi ikon Amerika Serikat (AS). Pada tahun 1917 sepatu keds menjadi sepatu atletik pertama yang diproduksi secara massal. Di kemudian hari, sepatu ini disebut sneaker karena solnya lebih halus dan tidak menimbulkan suara decitan pada kondisi tertentu. Pada tahun 1920 di kota Herzogenaurach, Jerman, dua bersaudara Adolf (Adi) Dassler, dan Rudolf Dassler membuat proyek sepatu olahraga di ruang cuci milik ibu mereka. Mereka membuat sepatu dengan cara manual dan tanpa bantuan mesin. Karena tingginya kualitas sepatu yang dihasilkannya, akhirnya bisnis kecil-kecilan tersebut mulai membuahkan hasil. Di tahun 1924 Adi dan Rudolf Dassler, dengan bantuan lima puluh anggota keluarganya, mendaftarkan bisnis mereka dengan nama *Gebr der Dassler Schuhfabrik* di Herzogenaurach, Jerman, yang kini kita kenal dengan nama Adidas. Puncak keterkenalan sepatu Dassler brothers adalah ketika Jesse Owen menjadi atlet paling sukses pada Olimpiade Berlin tahun 1936 dengan menggunakan sepatu buatan Dassler.

Pada 1948 terjadi konflik antara Dassler bersaudara yang berakibat pada pecahnya perusahaan mereka. Adi Dassler menjalankan sendiri perusahaan tersebut dengan mengganti nama perusahaannya menjadi Adidas, dan ia pun mendaftarkan logo 3 strip sebagai trademark dari adidas. Di tahun yang sama Rudolf Dassler berpindah ke bagian lain dari kota itu dan mendirikan perusahaan olahraga miliknya sendiri bernama *Puma Schuhfabrik Rudolf Dassler*, yang kini kita kenal dengan nama Puma.

Sepatu sepak bola pertama Puma digunakan oleh tim sepak bola Jerman Barat pada pertandingan sepak bola pertama setelah Perang Dunia tahun 1950. Di tahun 1950 sneaker menjadi sepatu pilihan dimana-mana, pasalnya sepatu ini murah dan mudah diperoleh oleh anak muda di seluruh dunia. Selain sneaker, sepatu bertumit tinggi alias *stiletto* juga menjadi tren di awal 1950-an. Tahun 1962 Phill Knight dan Bill Bowerman meluncurkan sepatu atletik berteknologi tinggi (pada masa itu) dengan nama Blue Ribbon Sports (BRS). Seiring dengan desain dan teknologinya yang baru, pada tahun 1968 mereka mengganti nama perusahaannya menjadi Nike. Perkembangan sepatu berikutnya, pada tahun 1970 platform shoes dengan tumit setinggi 2-5 inci atau 5-12 sentimeter menjadi incaran pria dan wanita. Era 70-an juga merupakan awal kepopuleran sepatu model bakiak. 1990 Awal era ini diramaikan dengan jenis sepatu ber-sol rata, berwarna, dan persegi. Mei 1995 museum sepatu Bata di Toronto, Kanada resmi dibuka, 1998-2001 sepatu lars salah satu sepatu yang populer di Indonesia, 2006-

sekarang model wedges shoes (berbentuk irisan) merupakan model yang populer di kalangan kaum perempuan. Di samping itu, sepatu-sepatu yang menawarkan kenyamanan bagi para pemakainya mulai menjadi pilihan banyak orang.

Desain secara etimologi, istilah desain berasal dari beberapa serapan bahasa, yaitu kata "designo" (*Italy*) yang secara gramatikal berarti gambar. Menurut Page desain didefinisikan sebagai lompatan imajinatif dari realitas sekarang menuju kemungkinan masa depan. (Jones, 1980: 2). Pada umumnya desain merupakan sebuah rancangan, rencana atau sebuah gagasan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menyebutkan bahwa desain adalah:

1. kerangka bentuk; rancangan,
2. motif pola; corak.

Menurut Bruce Archer (1965), *Desain merupakan pemecahan masalah dengan satu target yang jelas*. Desain adalah salah satu bentuk kebutuhan jasmani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai pengalaman, keahlian, dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia (Archer, 1976). Dari pengertian diatas menjelaskan bahwa desain adalah bidang keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman manusia yang mencerminkan kepada apresiasi dan adaptasi lingkungannya. Secara khusus desain dikaitkan dengan konfigurasi, komposisi, arti, nilai dan tujuan dari fenomena buatan manusia. Desain dapat berarti proses perancangan untuk memecahkan suatu masalah dapat berarti pula produk rancangan. Desain yang artinya merencanakan. *Designing* artinya membuat pola-pola. Arti keseluruhan dari desain adalah proses merencana suatu karya seni yang terpakai, dengan mengindahkan fungsi, komposisi warna, tata letak, bentuk, harga dan bisa diproduksi banyak, keinginan pasar serta bisa laku dijual. (Taufiq, 2009:1) Hampir semua yang dipakai oleh kita dari ujung kaki sampai ujung rambut adalah hasil karya para desainer. Desain Produk adalah sebagai alat manajemen untuk menterjemahkan hasil kegiatan penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebelum menjadi rancangan yang nyata yang akan diproduksi dan dijual dengan menghasilkan laba. Desain produk merupakan hal yang paling penting, karena kesempatan yang dimiliki produk baru sering menakjubkan. Dimana pada suatu waktu, produk baru dapat menaikkan dua kali atau tiga kali omset suatu organisasi.

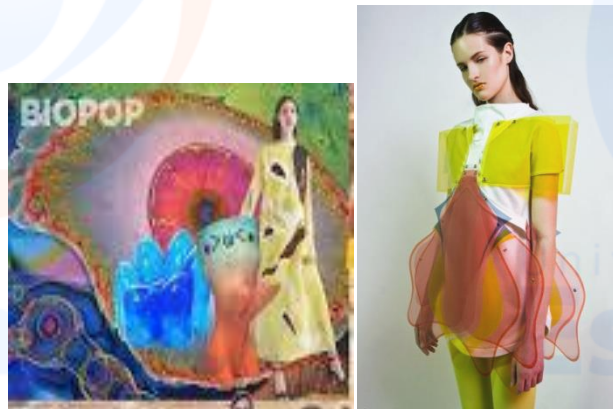
Tinjauan Konsep Desain

Dengan semangat individu yang dimiliki para pelaku industri kreatif di bidang desain, kegiatan *trend forecasting* yang sudah berjalan sejak 2008 ini diinisiasi oleh Dina Midiani (IFC) dan Irvan A. Noe'man (BD+A Design). Didukung penuh oleh Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) sejak 2016, tim *trend forecasting* bertransformasi menjadi sebuah tim yang lebih solid dan multidisiplin dalam naungan nama Indonesia Trend Forecasting (ITF). Prediksi tren adalah pendekatan strategis untuk memahami perubahan perilaku dan pola pikir masyarakat secara global. Hal itu dilakukan dengan menganalisis evolusi perilaku manusia terhadap aspek-aspek kehidupan seperti: politik, ekonomi, sosial-budaya, dan teknologi yang dapat dijadikan alat untuk memprediksi tren masa depan melalui visualisasi skenario kreatif untuk diaplikasikan ke dalam fesyen, tekstil, desain produk, interior, barang-barang konsumen, arsitektur, makanan, kecantikan, gaya hidup, dan lain-lain.

Indonesia Trend forecasting bertujuan sebagai sumber inspirasi kreatif serta memberikan keyakinan dan kepercayaan diri kepada para pelaku ekonomi kreatif untuk melangkah ke depan dalam menciptakan inovasi baru yang potensial untuk disenangi oleh pasar dan relevan dengan masa yang akan datang. Tema global yang diambil untuk tahun 2016- 2017 yaitu "resistance". Tema ini merespon perkembangan pola pikir masyarakat yang berupaya melindungi diri karena kehidupan yang terlalu didominasi kemajuan teknologi. Bagaimana hubungan teknologi dengan alam, kemanusiaan dan pola hidup masyarakat urban dituangkan dalam empat tawaran tema yang masing-masing kemudian diungkapkan dalam bentuk style, detail dan warna. Empat kecenderungan ini merespon berbagai tipe selera masyarakat. Penjabarannya diharapkan dapat memberi pilihan untuk dikembangkan lebih lanjut. Empat tema desain dalam Trend forecasting 2016-2017 antara lain Biopop, Humane, Colony, dan Refugium.

Biopop merupakan salah satu tema dari buku Trend forecast Indonesia 2016-2017 berjudul 'Résistance' yang diterbitkan oleh BD+A Design. Tema Biopop membahas tentang Gaya fresh inovatif, merespon kemajuan teknologi dalam kaitan krisis pangan, muncul teknologi super canggih namun dilihat dari kaca mata kekanakan, seakan tanpa beban. Gaya naif dengan warna menyala mendominasi tema ini. Kemajuan riset-riset synthetic biology memberikan harapan baru dengan terciptanya material-material dan generator energi baru. Sebuah harapan yang memberikan aura kegembiraan, tercermin dalam produk-produk yang dibuat dengan dorongan bermain yang tinggi dan

warna-warna cerah. Tema Biopop yang dipilih adalah Lumino Gel.



Gambar 1

Desain-desain bertema Biopop

Pada penelitian ini penulis memilih subtema Lumino Gel sebagai sumber inspirasi dalam merancang sebuah produk kali ini. Lumino gel dalam tema Biopop memiliki artian Sumber ide Biopop ini berasal dari jasad renik (virus, bakteri, jamur dan sebagainya) yang terlihat pada mikroskopik sebuah sel, yaitu satuan terkecil dari kehidupan yang mampu memperbanyak diri secara independen (bebas) dengan berbagai bentuk dan warna-warna cemerlang. Jasad renik dianggap membawa penyakit justru di angkat oleh para desainer karena jasad renik tersebut tidak hanya memiliki sisi buruk, tetapi dia dapat hidup dan berkembang dengan alam dan manusia secara harmonis/selaras.

Sepatu

Sepatu adalah jenis alas kaki (*Footwear*) yang biasanya terdiri dari bagian-bagian, sol, kap, tali sepatu, *outsole*, *vamp* atau *upper*, *welt*, *tongue* (lidah sepatu), lancing (tempat mengikat tali sepatu) dan lain-lain. Setiap jenis sepatu memiliki bagian-bagian sepatu yang kadang berbeda dari sepatu jenis lainnya. Untuk material atau bahan utama sepatu, bahan sepatu sendiri sangat beragam diantaranya kulit/leather, kulit sintetis, kulit lak, suede, kulit buh, canvas, karet, nylon, bludru, denim, daur ulang sampah dan lain-lain. Jenis bahan sepatu sendiri memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, tergantung harga dan jenis sepatunya. Manfaat sepatu itu sendiri seperti yang kita ketahui fungsi dan kegunaannya adalah untuk melindungi kaki dari benda tajam dan batu kerikil di jalan. Sepatu juga biasa digunakan untuk keperluan *Fashion*, Sekolah, Kerja, Olahraga, Pesta dan sebagainya. Pengelompokan jenis sepatu biasanya dilakukan berdasarkan fungsi atau tipenya, seperti :

1. Sepatu pesta

Seperti namanya, sepatu pesta biasanya di gunakan di acara pernikahan, pesta keluarga/teman dan acara lainnya. Untuk Model sepatunya, sepatu pesta biasanya berbentuk elegan tidak kaku dan warnanya yang mencolok.

2. Sepatu Kerja / Formal

Sepatu Kerja adalah sepatu yang biasanya digunakan orang ketika melakukan kegiatan formal seperti urusan pekerjaan dan pekerjaan sehari-hari. Bentuk sepatu kerja biasanya bentuk, model dan kekuatannya disesuaikan dengan jenis pekerjaannya. Sepatu untuk kerja lapangan berbeda dengan sepatu kerja kantor. Sepatu kerja lapangan di desain untuk melindungi kaki dari berbagai macam bahaya saat bekerja. Berbeda dengan sepatu kerja kantor yang didesain elegan lebih halus dan tetap elegan.

3. Sepatu Santai / Casual

Bentuk dan model sepatu santai mengedepankan rasa nyaman untuk penggunaannya, tidak terlalu kaku dan formal, ringan dan luwes saat digunakan. Seperti fungsi dan kegunaannya. sepatu casual biasa digunakan untuk kegiatan yang sifatnya santai seperti berkumpul dengan keluarga dan teman. Bisa juga digunakan untuk berpergian ke mal dan liburan.

4. Sepatu Olahraga

Sepatu Olahraga adalah sepatu yang dikhususkan untuk keperluan berolahraga, jenis sepatu olahraga bermacam-macam, seperti sepatu sepak bola, sepatu lari, sepatu futsal, sepatu roda, sepatu basket dan sebagainya. Meskipun sama-sama olahraga, jenis sepatu olahraga dengan jenis olahraga lainnya terkadang bentuk dan modelnya berbeda satu sama lain. contoh, sepatu bola mempunyai duri di bawah sepatunya, berbeda dengan sepatu futsal yang tidak mempunyai duri di bawah sepatunya.

Untuk pengukuran sepatu, Satuan ukuran sepatu mengikuti beberapa standar pengukuran yang berbeda-beda di antara 1 negara dengan negara lainnya. Begitu juga pengukuran sepatu untuk anak-anak dan orang dewasa. Pengukuran sepatu biasanya dilakukan dengan menggunakan peranti brannock. Untuk di indonesia sendiri sepertinya kita biasa menggunakan standar pengukuran sepatu di eropa. Seperti size 32, size 40 dan sebagainya.

Lazimnya pemakaian sepatu biasanya didahului dengan penggunaan kaos kaki, agar kaki

kita tidak lecet saat menggunakan sepatu. Selain itu kaos kaki juga bisa membuat kaki kita terasa nyaman dan bisa menyerap keringat saat menggunakan sepatu. Meskipun begitu tak jarang juga ada yang menggunakan sepatu tanpa kaos kaki.

Tinjauan Perancangan

Perancangan adalah proses, cara, perbuatan merancang. Perancangan merupakan bukan sekedar menyatukan susunan dari benda-benda yang telah standar, melainkan merupakan kreasi baru dari bentuk-bentuk benda yang diciptakan dan dipadukan dengan fungsi, bentuk ruang, dan elemen-elemen lain dari ruang.

Tinjauan Ergonomi

Ergonomi terbentuk dari 2 kata yaitu “*ergon*” (kerja) dan “*nomos*” (aturan/hukum) yang merupakan cabang ilmu yang menjelaskan hubungan interaksi antara manusia dengan lingkungan tempat kerjanya yang diaplikasikan dalam bentuk alat, perlengkapan, atau metode-metode kerja yang ditentukan agar manusia dapat melakukan pekerjaannya dengan nyaman, efektif, efisien, dan sehat. (Etchison, 2007).

Beberapa definisi dari ergonomi menurut beberapa ahli :

1. Ergonomi merupakan disiplin keilmuan yang mempelajari manusia dan kaitannya dengan pekerjaannya (Wignjo ssoebroto, 2003).
2. Ergonomi merupakan studi tentang aspek aspek manusia dengan lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, engineering, manajemen, dan desain perancangan (Nurmianto, 2003).
3. Ergonomi merupakan ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam kaitannya dengan pekerjaan mereka. Sasaran penelitian ergonomi adalah manusia pada saat bekerja dalam lingkungan. Secara singkat dapat dikatakan bahwa ergonomic ialah penyesuaian tugas pekerjaan dengan kondisi tubuh manusia ialah untuk menurunkan stress yang akan dihadapi. Upayanya antara lain berupa menyesuaikan ukuran tempat kerja dengan dimensi tubuh agar tidak melelahkan, pengaturan suhu, cahaya, dan kelembaban bertujuan agar sesuai dengan kebutuhan tubuh manusia. (Departemen Kesehatan Republik Indonesia, 2007).
4. Ergonomi adalah merupakan suatu cabang ilmu yang mempelajari sifat, kemampuan, dan keterbatasan manusia (Sutalaksana, 2006).

Ergonomi sangat penting dalam proses perancangan desain produk, terutama dalam desain transportasi seperti sepeda motor yang menjadi kajian penelitian, karena ergonomi ini sangat berpengaruh dalam segala faktor, khususnya faktor kenyamanan dan keamanan suatu desain.

Tinjauan Antropometri

Antropometri terbentuk dari 2 kata yaitu "anthropos" yang berarti manusia dan "metron" yang berarti ukuran, antropometri adalah ilmu yang mempelajari ukuran. Jadi dapat disimpulkan, antropometri adalah ilmu yang mempelajari pengukuran dimensi tubuh manusia yang berhubungan dengan volume, pusat gravitasi, dan massa segmen tubuh manusia.

Ada 3 filosofi dasar untuk desain yang digunakan para ahli ergonomi sebagai data antropometri untuk di aplikasikan (Niebel & Freivalds, 2002).

1. Desain untuk ekstrim, yang berarti bahwa untuk desain tempat atau lingkungan kerja tertentu seharusnya menggunakan data antropometri individu ekstrim. Contoh : penetapan ukuran minimal dari lebar dan tinggi dari pintu darurat.
2. Desain untuk penyesuaian, desainer seharusnya merancang dimensi peralatan atau fasilitas tertentu yang bisa disesuaikan dengan pengguna (users). Contoh : perancangan kursi mobil yang letaknya bisa digeser maju atau mundur, dan sudut sandarannya pun bisa diubah.
3. Desain untuk rata-rata, desainer dapat menggunakan nilai antropometri rata-rata dalam mendesain dimensi fasilitas tertentu. Contoh : desain fasilitas umum, seperti toilet umum, kursi tunggu, dan lain lain.

Antropometri dibagi menjadi 2 yaitu :

1. Antropometri Statis : Pengukuran yang dilakukan pada tubuh manusia yang berbeda dalam kondisi posisi diam. Dimensi pengambilan diambil secara lurus dan dilakukan pada permukaan tubuh.
2. Antropometri Dinamis : Pengukuran yang dilakukan pada tubuh manusia yang berada dalam kondisi bergerak sehingga lebih kompleks dan sulit. Contoh : memperhatikan gerakan yang dilakukan pekerja yang mungkin terjadi.

Metode Penelitian

Metode kualitatif mempunyai definisi penelitian yang mencoba menjelaskan atau mengungkap makna konsep atau fenomena

pengalaman yang didasari oleh kesadaran yang terjadi pada beberapa individu. Penelitian ini dilakukan dalam situasi yang alami, sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji. Menurut Creswell (1998:54), metode kualitatif terbagi menjadi beberapa teknik pengumpulan data yaitu :

• Metode Observasi

Merupakan kegiatan dengan menggunakan panca indera, bisa penglihatan, penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, dan perasaan emosi seseorang. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambar real suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian. Menurut Bungin (2007:115-117), metode observasi terbagi menjadi 3, yaitu :

1. Observasi partisipasi (participan observation) adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan dimana peneliti terlibat dalam keseharian informan.
2. Observasi tidak terstruktur adalah pengamatan yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi, sehingga peneliti mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi dilapangan.
2. Observasi kelompok adalah pengamatan yang dilakukan oleh sekelompok tim peneliti terhadap sebuah isu yang diangkat menjadi objek penelitian.

• Metode Wawancara

Metode Wawancara adalah proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian. Metode wawancara terbagi menjadi 2, yaitu :

1. Wawancara mendalam (in-depth interview), dimana peneliti menggali informasi secara mendalam dengan cara terlibat langsung dengan kehidupan informan dan bertanya jawab secara bebas tanpa pedoman pertanyaan yang disiapkan sebelumnya sehingga suasananya hidup, dan dilakukan berkali kali.
2. Wawancara terarah (guided interview), dimana peneliti menanyakan kepada informan hal hal yang telah disiapkan sebelumnya. Memiliki kelemahan dikarenakan terkadang jawaban akan kurang memuaskan ataupun ketidaktahuan

narasumber, karena terlalu terikat dengan pertanyaan yang telah disiapkan.

- **Metode Dokumentasi**

Merupakan kegiatan mencari informasi melalui fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, cinderamata, jurnal kegiatan, dan sebagainya. Data berupa dokumen seperti ini bisa dipakai untuk menggali informasi yang terjadi di masa silam.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam Penelitian ini, Penulis menggunakan metode pengumpulan data dengan cara observasi. Observasi merupakan kegiatan dengan menggunakan panca indera, bisa penglihatan, penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, dan perasaan emosi seseorang. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambar real suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian. Observasi dilakukan ketika peneliti datang ke tempat penelitian yang beralamat di Jakarta; Jl. Kemang Selatan 8 No. 64 B, Jakarta Selatan. Tempat ini menjadi objek utama peneliti untuk mengumpulkan data dan hasil observasi berupa foto dan data yang menunjang penelitian. Dalam hal ini peneliti mengobservasi beberapa objek diantaranya mengetahui bahan dan peralatan penunjang produksi sepatu, proses produksi sepatu, struktur sepatu dan analisis estetik dari sepatu dengan melakukan penglihatan, pengamatan, pendengaran peneliti. Jadi, peneliti terlibat secara mendalam kedalam kegiatan-kegiatan yang berada di lokasi penelitian. Narasumber, pendokumentasian dan catatan-catatan yang menjadi hal penting dalam proses observasi ini untuk menambah informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

Hasil dan Pembahasan

Produk ini dibuat untuk meningkatkan inovasi dalam dunia fashion dengan penggunaan material *colorful* seperti *filament rubber* yang dipadukan dengan trend bertema Biopop Lumino Gel. Penulis ingin menghadirkan sebuah produk sepatu dengan penerapan konsep desain modern organik yang memiliki ciri khas tersendiri dan berbeda dari produk-produk sepatu sebelumnya. Dengan tetap memperhatikan kenyamanan, estetika, dan penambahan detail dengan material yang berbeda dengan yang biasa, membuat produk ini memiliki nilai ke-unikan tersendiri yang dapat menarik minat dan daya tarik lebih terhadap pasar.

Desain dan Aplikasi

Terdapat beberapa konstruksi yang dipakai oleh penulis, sehingga memudahkan saat pembuatan atau proses pengerjaan prototype. Data yang ditampilkan cukup lengkap sehingga cukup jelas bagi para pekerja untuk menyelesaikan produk ini, dibawah ini merupakan beberapa gambaran atau lembar kerja yang dibuat oleh penulis.

Kriteria Desain Dari Segi Pengguna (*User Target*)



SOCIAL CULTURE



Gambar 2
Kriteria dan *target user*

Dalam perancangan sepatu ini *user /* pengguna yang ditargetkan adalah individu yang memiliki gaya hidup yang modern, dimana mereka selalu mengikuti perkembangan zaman dan tren yang terjadi. Individu yang memiliki profesi dalam dunia industri kreatif, public figur, maupun pengusaha-pengusaha muda yang memiliki rutinitas cukup padat.



User Lifestyle: Social Healthy

Gambar 3
Kehidupan sosial *user*

Individu yang memiliki sifat *healthy*, sifat pribadi yang berorientasi kepada lingkungan. Karakteristik kepribadian ini adalah mendapat

kebahagiaan dari interaksi atau hubungan orang lain kepada dirinya, mereka senang bergaul, memiliki banyak teman, senang bepergian, heboh dan suka menarik perhatian (sosialisasi yang baik) . hal menyenangkan untuk individu dengan tipe sosial ini adalah mereka senang belajar hal baru, lingkungan baru dan tentu saja menyukai tiap keunikan didalamnya. Kepribadian user pada umumnya memiliki pribadi yang *humble*, ceria, aktif, stylish, mereka juga memiliki kehidupan sosial yang menyenangkan. Cara berpakaian mereka casual dan sangat *fashionable* dan menyukai hal hal yang bersifat unik.

Kriteria Desain Dari Segi Lingkungan

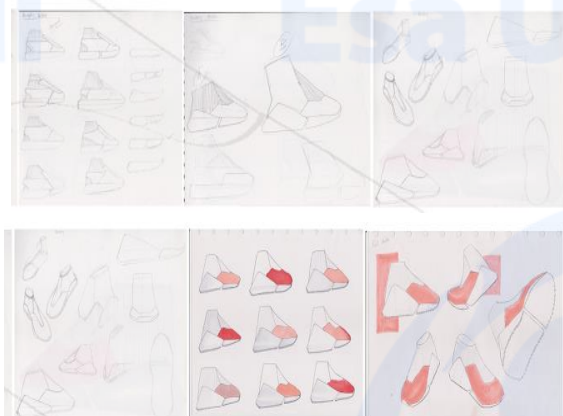


Environment: Chill and Greenery

Gambar 4
Environment

Dengan memperhatikan aktivitas user yang sudah dijelaskan, maka sepatu yang dirancang kali ini harus dapat mengikuti aktivitas user di dalam maupun luar ruangan dengan lingkungan yang lebih menyeluruh.

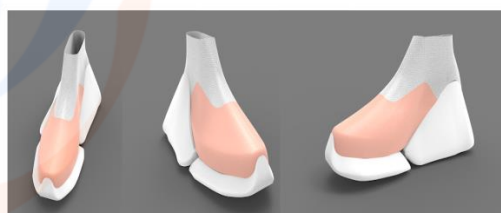
Proses Sketsa



Gambar 5
Proses sketsa

Tahapan proses sketsa mulai dari basic structure, brainstorming, development sketch, expose sketch, sampai final sketch yang dilakukan sebagai proses visualisasi dari perancangan sebuah produk.

3D Modelling



Gambar 6.
Hasil 3D dan Rendering

Sepatu ini mempresentatifkan Lumino Gel sebagai salah satu dari sub tema dalam Indonesia trend forecasting 2016/2017 yang memiliki ciri khas pada detail outsole sepatu ini yang menggunakan material filament rubber dengan bentuk chunky dan berbentuk seperti gel.

Kesimpulan

Perancangan sepatu dengan konsep Chunky colorful yang dipadukan dengan tema Biopop dan subtema Lumino Gel memiliki tingkat warna yang kuat dan keunikannya menggunakan material transparan tetapi *durable* dan *anti scratch*. Namun hal ini dapat menjadi tantangan dan pembelajaran bagi penulis dalam hal explore material sebuah produk dengan menggunakan material yang tidak biasa. Seperti yang sudah disebutkan tadi, Dengan penerapan konsep chunky colorful yang dipadukan dengan tema Biopop dengan subtema Lumino Gel dari trend forecasting 2016/2017 menghadirkan sebuah desain baru yang memiliki ciri khas dan menjadikan keunikan tersendiri dari produk yang akan dirancang ini.

Daftar Pustaka

Bungin, B. *Penelitian Kualitatif*. Materi 9 Universitas Esa Unggul.

Element Esa Unggul. *Penjelasan Antropometri dalam Ergonomi*.

Element Esa Unggul. *Teori Antropometri*.

Franklin G Moore dan Thomas E Hederick. (1999). *Manajemen Produksi dan Operasi*.

<http://pandri-16.blogspot.com/2011/11/sejarah-asal-usul-adanya-sepatu-di.html>

<https://www.seputarevent.com/single-post/2015/05/27/Indonesia-Trend-Forecasting-20162017>

Putri Anggraeni Widyastuti. *Metodologi Penelitian Pertemuan.*

Resistance : Decoding Fashion Moslem Wear, Trend forecasting 2016/2017, Jakarta: BD+A Design. (2015).

<https://infofashionpriaterbaik.blogspot.com/2017/10/pengertian-sepatu-manfaat-definisi-fungsi-kegunannya.html>