

PERANCANGAN SEPATU GAYA CASUAL DENGAN MENGAMBIL BAGIAN DARI ESTETIKA, BENTUK, RANCANGAN, FILOSOFI, MAUPUN FUNGSI DARI PRODUK MILITER MODERN

Huddiansyah, Jeremy Kevin
Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul
Jalan Arjuna Utara No.9, Kebon Jeruk, Jakarta 11510
huddiansyah@esaunggul.ac.id

Abstract

The purpose of this design is to take the uniqueness of the military shoes that are customized for various conditions so designed with high functionality. Then, applied to casual shoe design that mostly has low resistance and functionality, creating a new product that can reach this specific market taste, that is consumers who have interest in military product, product innovation, collector, etc.

Keyword : military, casual style shoe/sneaker.

Abstrak

Tujuan perancangan ini adalah mengambil keunikan dari sepatu militer yang disesuaikan untuk berbagai macam kondisi sehingga dirancang dengan fungsionalitas yang tinggi. Kemudian diaplikasikan ke dalam desain sepatu casual yang memiliki ketahanan dan fungsionalitas yang rata-rata rendah, sehingga tercipta suatu produk baru yang dapat menjangkau selera pasar yang spesifik ini, yaitu konsumen yang memiliki ketertarikan pada produk militer, inovasi produk, kolektor, dan lain-lain.

Kata kunci : militer, gaya casual, sepatu

Pendahuluan

Desain alas kaki tidak terpisah dari fungsi alas kaki. Seperti halnya produk kerajinan lainnya, awal mula digunakannya suatu produk banyak terkait dengan fungsi yang dapat membantu manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dan untuk menghadapi kondisi cuaca dan lingkungan yang cukup berat dan menantang, tentunya alas kaki juga harus dirancang menyesuaikan kebutuhan pengguna, kondisi lingkungan, perlindungan pada kaki, material yang digunakan, serta lain sebagainya.

Alas kaki juga memegang peran penting dalam peralatan tentara atau peralatan militer karena selain untuk pelindung, alas kaki juga berfungsi untuk memudahkan tentara dalam bergerak. Tentunya dengan kebutuhan tersebut alas kaki militer memiliki ketahanan dan fungsionalitas yang lebih baik dibandingkan dengan sepatu casual yang dipakai sehari-hari oleh masyarakat perkotaan.

Desain dari perlengkapan militer seperti pakaian, sepatu, senjata, dan aksesoris lainnya sangat menarik untuk diperhatikan dan dikembangkan serta diaplikasikan ke dalam berbagai macam produk dan konsep desain. Keperluan dan perlengkapan yang beragam diperlukan para tentara ini membuat desain dari perlengkapan mereka

sangat mengutamakan fungsi dan mengabaikan unsur estetika. Namun itulah sisi menarik yang menciptakan estetika tersendiri dari perlengkapan militer ini.

Fungsi dan estetika pada sepatu militer ini dapat menjadi bahan desain yang bagus untuk diaplikasikan ke dalam desain sepatu casual yang sehari-hari dipakai masyarakat sehingga tercipta suatu produk yang baik dalam hal fungsionalnya namun tidak menghilangkan aspek casual dari sepatu.

Produk Militer



Produk militer merupakan suatu hal yang penting untuk keperluan para militer. Fungsi dari

produk militer sangatlah beragam karena perbedaan wilayah, iklim, suhu, dan medan yang dilalui sehingga para desainer produk ini menciptakan suatu desain sepatu yang beragam pula tergantung keperluan dan fungsinya.

Fungsi

Menganut gaya dan DNA military bukan berarti harus memiliki fungsi yang baik dan sangat kompleks layaknya sepatu militer namun produk ini dirancang agar dapat digunakan dengan mudah sesuai unsur casual itu sendiri, namun juga memiliki aspek dari produk militer. Khususnya sepatu militer.

Gaya Desain

Modernisme ialah konsep yang berhubungan dengan hubungan manusia dengan lingkungan sekitarnya pada zaman modern. Konsep modernisme ini meliputi banyak bidang ilmu (termasuk seni dan sastra) dan setiap bidang ilmu tersebut memiliki perdebatan mengenai apa itu 'modernisme'. Walaupun demikian, 'modernisme' pada umumnya dilihat sebagai reaksi individu dan kelompok terhadap dunia 'modern', dan dunia modern ini dianggap sebagai dunia yang dipengaruhi oleh praktik dan teori kapitalisme, industrialisme, dan negara-bangsa. (Wikipedia: Modernisme).

Ergonomi

Ergonomi adalah ilmu yang mempelajari interaksi antara manusia dengan elemen-elemen lain dalam suatu sistem, serta profesi yang mempraktikkan teori, prinsip, data, dan metode dalam perancangan untuk mengoptimalkan sistem agar sesuai dengan kebutuhan, kelemahan, dan keterampilan manusia.

Ergonomi berasal dari dua kata bahasa Yunani: ergon dan nomos: ergon berarti kerja, dan nomos berarti aturan, kaidah, atau prinsip. Pendapat lain diungkapkan oleh Satalaksana (1979): ergonomi adalah ilmu atau kaidah yang mempelajari manusia sebagai komponen dari suatu sistem kerja mencakup karakteristik fisik maupun nonfisik, keterbatasan manusia, dan kemampuannya dalam rangka merancang suatu sistem yang efektif, aman, sehat, nyaman, dan efisien.

Pemilihan Warna

Mengambil inspirasi warna dari sepatu militer juga berbagai macam perlengkapan militer, antara lain :

Hitam

Dalam banyak kebudayaan, hitam sering diasosiasikan sebagai hal buruk. Misalnya istilah

ilmu hitam atau gelap mata. Namun ditemukan pula pengaruh positif dari penggunaan hitam seperti memperlihatkan ketegasan. Hitam juga bersifat kuat sehingga tidak mudah dikotori warna lain. Cahaya yang mengenai bidang hitam cenderung terserap maksimal. Warna hitam pada perangkat militer sangat mempengaruhi daya deteksi karena warna ini tidak mudah terlihat saat malam hari.

Cokelat

Warna cokelat sering ditemui dalam perangkat militer karena sangat identik dengan warna tanah. Variasi warna cokelat ini juga dikombinasikan dengan warna hijau.

Hijau

Warna ini sangat identik dengan daun-daunan sehingga sering digunakan pada kombinasi warna camo pada seragam maupun senjata militer.

Motif Camouflage



Gambar 1
Motif Camouflage



Gambar 2
Motif Camouflage Bathing Ape

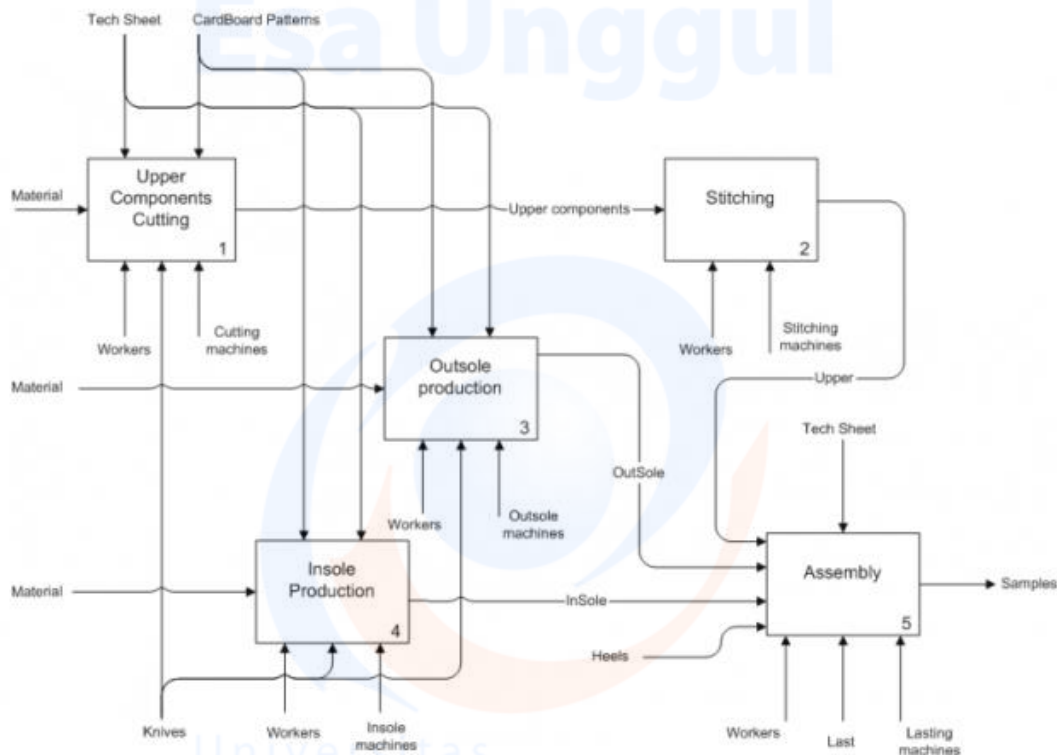
Awalnya orang-orang militer tidak menggunakan baju loreng, mereka menggunakan warna-warna yang mencolok dan berani dengan

alasan untuk menakut nakuti musuh, identifikasi lebih mudah ketika kabut dan mengurangi pembelotan (pasukan yang mundur dari perang). Baju loreng pertama kali digunakan pada awal 1800-an oleh beberapa unit militer untuk melindungi diri terhadap akurasi tembakan yang meningkat pada senjata kala itu.

Kamuflase ini lebih ke arah pertahanan diri dari penglihatan visual, meski ada teknologi lagi

yang lebih baru dalam mendeteksi keberadaan manusia menggunakan sinar inframerah dan lain sebagainya, namun juga sudah di temukan metode dan kamuflase yang berbeda pula. hal ini lah yang menjadi alasan kenapa militer mengenakan baju loreng.

Proses Produksi Sepatu



Gambar 3
Proses produksi sepatu

Pembuatan Pola

Pola sepatu dibuat dengan berbagai cara ada yang sistem copi of last, ada yang sistem geometris. Namun cara copy of last menjadi cara yang sering digunakan karena akurasinya yang lebih baik.

Pemotongan Pola

Pola dipotong menggunakan alat potong tradisional.

Jahit Pola

Seluruh material yang telah dipotong mengikuti pola kemudian dijahit mengikuti pola dan standar produksi dengan menggunakan mesin dan juga jahit tangan.

Lasting

Bagian upper di pasang ke shoe last kemudian dilem dengan insole serta outsole.

Pengeleman Sol

Insole dijahit dengan upper kemudian outsole dilem dengan insole kemudian seluruh bagian ditekan menggunakan mesin hidrolik.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dipilih berdasarkan kemampuan peneliti yang juga merupakan metode yang rata-rata digunakan pada industri sepatu di Indonesia maupun luar negeri.

Observasi

Mencari dan meneliti masalah pada sepatu militer dan produk militer yang ada dari berbagai

sumber seperti artikel, internet, buku, gambar, maupun produk sejenis yang memiliki potensi untuk digunakan sebagai referensi atau bahkan dipakai untuk desain produk sepatu ini.

Merancang Moodboard

Moodboard adalah media panduan desain. Media yang dipakai bisa berupa karton dan papan kayu tipis yang nantinya akan ditemplei gambar, foto-foto, yang memuat suasana, warna, dan tema sehingga terbayang akan seperti apa hasil desain Anda setelahnya. Tujuannya pun menentukan arah sehingga setelahnya pun tidak menyimpang dari arah atau tema tersebut.

Brainstorming

Brainstorming adalah teknik kreativitas yang mengupayakan pencarian penyelesaian dari suatu masalah tertentu dengan mengumpulkan gagasan secara spontan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan curah pendapat adalah metode (anonim atau tidak, penggunaan komputer, dll.), insentif bagi para peserta, serta hambatan yang mungkin muncul (sifat individu, interaksi sosial, dll.).

Developing & Refinement

Pada tahap ini seluruh gambar, desain, dan ide dikumpulkan dan dipilah kemudian dikembangkan lagi lebih mendetail dari desain yang ada sehingga terbentuk suatu desain yang lebih rinci dari segi bentuk, fungsi, dan estetika.

Desain yang telah dikembangkan pun belum tentu menjadi desain akhir, maka dari itu perlu pengembangan lebih lanjut sampai kepada tahap yang diinginkan oleh pendesain atau sampai pendesain sudah merasa cukup atau puas oleh hasil yang ada.

Prototyping

Prototyping adalah bentuk awal (purwarupa) atau standar ukuran dari sebuah entitas. Dalam bidang desain, sebuah prototipe dibuat sebelum dikembangkan atau justru dibuat khusus untuk pengembangan sebelum dibuat dalam skala sebenarnya atau sebelum diproduksi secara massal. Dalam desain sepatu ini, prototyping diperlukan untuk mencocokkan bentuk sepatu asli dengan gambar 2 dimensi, kemudian dari situ dapat diamati sebelum dilanjutkan ke proses produksi atau harus direvisi ulang dari hasil pengamatan pada purwarupa.

6. Revision

Proses ini hampir sama dengan Developing & Refinement. Hanya data yang dikembangkan bisa diambil dari hasil pengamatan dan penelitian pada purwarupa yang telah dibuat.



Gambar 4
Purwarupa pertama



Gambar 5
Purwarupa ke-2

Production

Proses ini melibatkan mesin untuk menjahit bagian upper. Sebelumnya, pola dipotong terlebih dahulu menggunakan alat potong tradisional.

Kemudian seluruh bagian upper dijahit mengikuti gambar teknik. Setelah itu seluruh bagian upper yang telah dijahit masuk ke proses lasting. Bagian upper di pasang ke shoe last kemudian dilem dengan insole serta *outsole*, barulah sepatu masuk ke proses vulcanize, yaitu sepatu dipanaskan pada suhu tertentu sehingga seluruh bagian sol yang telah dilem dapat menyatu dengan bagian upper.

Satu tahap terakhir yaitu finishing. bagian sepatu yang sedikit cacat diperbaiki disini sehingga lulus *quality control*.

Quality Control

Sepatu yang telah jadi kemudian di uji kelayakannya seperti bagian material, bentuk sepatu, serta pemeriksaan jika terjadi kecacatan. Sepatu dengan kecacatan yang tidak terlalu parah akan diperbaiki sehingga lulus standar *quality control*.

Kesimpulan

Hasil desain yang diperoleh dari proses mengkaji, observasi, *brainstorming*, *prototyping*, serta berbagai proses mendesain yang telah dilakukan maka diperoleh hasil gambar desain sebagai berikut.



Gambar 6
Gambar desain pertama

Daftar Pustaka

Baju Loreng Militer - Id Survival,
<http://www.idsurvival.com/2012/07/baju-loreng-militer.html> 22/7/2018

Proses Pembuatan Sepatu (Shoes Manufacture) |
Pen and Paper,
<http://student.blog.dinus.ac.id/prillynk/2017/10/01/proses-pembuatan-sepatu-shoes-manufacture/> 22/7/2018