

TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN DESAIN SEPATU BERBAHAN KULIT UNTUK
PENGUNAAN AKTIVITAS FORMAL DAN KASUAL BAGI PEGAWAI
PRIA USIA 23-27 TAHUN**



Disusun oleh:

Frans Loviga Surbakti

62150008

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTAWACANA
YOGYAKARTA**

2020

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Frans Loviga Surbakti
NIM : 62150008
Program studi : Desain Produk
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Non eksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PENGEMBANGAN DESAIN SEPATU BERBAHAN KULIT UNTUK
PENGUNAAN AKTIVITAS FORMAL DAN KASUAL BAGI PEGAWAI
PRIA USIA 23 - 27 TAHUN”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Non eksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 12 April 2020

Yang menyatakan



(Frans Loviga Surbakti)
62.15.0008

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan Judul :

**PENGEMBANGAN DESAIN SEPATU BERBAHAN KULIT UNTUK
PENGUNAAN AKTIVITAS FORMAL DAN KASUAL BAGI PEGAWAI
PRIA USIA 23-27 TAHUN**

Telah diajukan dan dipertahankan oleh :

FRANS LOVIGA SURBAKTI

62.15.0008

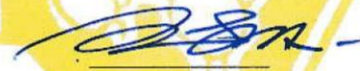
Dalam Ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk
Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Kristen Duta Wacana
dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Desain Produk pada tanggal

20 Maret 2020

Nama Dosen :

Tanda Tangan

1. **Christmastuti Nur, S.Ds., M.Ds.**
(Dosen Pembimbing 1)



2. **Marcellino Aditya Mahendra, S.Ds., M.Sc.**
(Dosen Pembimbing 2)



3. **Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds.**
(Dosen Penguji 1)



4. **Winta A. Guspara, S.T., M.Sn.**
(Dosen Penguji 2)



Mengetahui

Dekan,

Ketua Program Studi,



Dr.-Ing. Ir. Winarna, M.A.



Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan Judul :

PENGEMBANGAN DESAIN SEPATU BERBAHAN KULIT UNTUK PENGUNAAN AKTIVITAS FORMAL DAN KASUAL BAGI PEGAWAI PRIA USIA 23-27 TAHUN

Yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian syarat untuk menjadi Sarjana pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan Tinggi ataupun instansi mana pun, kecuali bagian dari sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika kemudian hari didapati bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari karya pihak lain maka saya bersedia dikenai sanksi yaitu pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 13 Maret 2020

METERAI
TEMPEL

TOL 20
2C37AAHF375108152

6000
ENAM RIBU RUPIAH



Frans Loviga Surbakti

62.15.0008

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa berkat rahmat dan kasihnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Pengembangan Desain Sepatu Berbahan Kulit Untuk Penggunaan Aktivitas Formal dan Kasual Bagi Pegawai Pria Usia 23-24 Tahun” yang merupakan tugas akhir program studi S1 Desain Produk Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta. Saya sebagai penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang akan membangun kesempurnaan tugas akhir ini.

Terselesaikannya pembuatan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang membantu penulis secara langsung maupun tidak langsung, sehingga pada kesempatan ini dengan segala hormat penulis menghaturkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir, terutama kepada yang saya hormati :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan kelancaran serta tuntunan selama menyelesaikan tugas akhir ini
2. Orang tua yang selalu mendoakan, memberi semangat, memberikan dukungan motivasi agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir tepat waktu dan lancar.
3. Dosen Pembimbing Ibu Christmastuti Nur, S.Ds., M.Ds. selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Marcellino Aditya Mahendra, S.Ds selaku dosen pembimbing 2 yang sabar dan mau membantu membimbing, memberikan saran ide dan kritikan serta motivasi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Desain Produk yang telah membekali penulis dengan materi dan ilmu pengetahuan selama Perkuliahaan.
5. SPB Matahari di Yogyakarta yang berkenan menjadi narasumber serta telah membantu penelitian pengembangan sepatu kulit.
6. Home Industri sepatu Mas Hendy, yang telah bekerja sama, berdiskusi dan juga membantu proses produksi hingga terwujudnya sebuah produk.

7. Jhonathanael Parningotan Pasaribu yang membantu dan memberikan saran untuk penelitian.
8. Kak Yudi Pakan dan Banu yang sudah membantu dalam pembuatan video produk sepatu penelitian ini.
9. Seluruh teman-teman Despro (terutama Despro'15) yang tak bisa di sebut satu-satu karena banyak.
10. Dan semua teman yang mungkin tidak dapat disebut satu-satu.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses produksi dan penyusunan laporan. Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua orang dan menjadi bahan masukan di dalam dunia pendidikan serta menjadi inspirasi bagi pembaca khususnya Mahasiswa prodi Desain Produk seluruh Indonesia dan seluruh Indonesia.

Yogyakarta, 13 Maret 2020

Penyusun

Frans Loviga Surbakti

62.15.0008

ABSTRAK

PENGEMBANGAN DESAIN SEPATU BERBAHAN KULIT UNTUK PENGUNAAN AKTIVITAS FORMAL DAN KASUAL BAGI PEGAWAI PRIA USIA 23-27 TAHUN

Pada saat ini sepatu formal berbahan kulit telah menjadi suatu aksesoris wajib bagi para pegawai di Indonesia. Salah satunya adalah pegawai SPB (*Sales Promotion Boy*) yang akan dibahas pada laporan ini. Disatu sisi, menggunakan sepatu kulit dalam waktu yang cukup lama ketika bekerja membuat kaki menjadi tidak nyaman dan terasa sakit. Aktivitas SPB saat bekerja menuntut mereka untuk aktif bergerak dan berdiri. Namun yang menjadi masalah adalah sepatu formal kulit yang digunakan oleh SPB menjadi kurang nyaman dan menimbulkan rasa sakit di bagian tertentu kaki jika digunakan lebih dari 4 jam. Bagian yang terasa sakit terdapat pada bagian telapak kaki, punggung kaki, dan jari kaki. Pada saat bekerja, kebanyakan SPB membawa 2 pasang sepatu, sepasang sepatu digunakan pada saat berangkat bekerja dan sepasang sepatu lainnya digunakan untuk bekerja. Setelah selesai bekerja, para SPB mengganti sepatu mereka dengan sepatu yang sama dengan sepatu yang digunakan pada saat mereka berangkat bekerja. Alasan lainnya adalah mereka melakukan aktivitas kasual setelah bekerja seperti nongkrong, menghadiri undangan pesta, makan, dan bekerja sampingan. Tujuan dari penelitian ini adalah menemukan desain sepatu yang cocok digunakan oleh SPB ketika bekerja selama 7 jam dan dapat dipakai selebihnya untuk aktivitas kasual. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan rapid etnografi serta menggunakan metode kreatif SCAMPER. Perancangan sepatu yang akan difokuskan pada pembuatan desain sepatu ini akan berfokus pada kenyamanan, kemudahan dalam penggunaan sepatu juga desain yang lebih *stylish* dan *elegant*.

Kata kunci : Sepatu, Sepatu Kulit, Formal, Kasual, Karyawan

ABSTRACT

SHOES DESIGN IMPROVEMENT WITH LEATHER MATERIAL FOR FORMAL AND CASUAL OCCASION TO MALE EMPLOYEES IN 23-27 YEARS OLD

At this moment leather-made shoes have become a mandatory accessory for employees in Indonesia. One of them is the employees of SPB (Sales Promotion Boy) which will be discussed in this report. On the one hand, using leather shoes in a long time while working makes the feet uncomfortable and painful. Activities of SPB while working demanded them to be active in motion and standing. However the problem is that the formal shoes of the skin used by the SPB become less comfortable and cause pain in certain parts of the legs if used more than 4 hours. The painful part is on the soles of the feet, the back of the legs, and the toes. At the time of work, most of the SPB carries 2 pairs of shoes, a pair of shoes are used at the time of leaving work and another pair of shoes used to work. After finishing the work, the SPB replaced their shoes with the same shoes as the shoes used at the time they set out to work. The other reason is they do casual activities after work like hanging out, attending party invitations, eating, and working side. The aim of the study is to find a shoe design suitable for use by the SPB when working for 7 hours and can be used for casual activities. The methods used in this study are qualitative research methods with rapid ethnographic approaches as well as using SCAMPER creative methods. Shoe designing that will be focused on making this shoe design will focus on comfort, ease in the use of shoes is also a more stylish and elegant design.

Keywords : Shoes, Leather Shoes, Formal, Casual, Employess

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Metode Penelitian Desain	4
1.5.1. Metode Penelitian	4
1.5.2. Metode Desain.....	4
1.6 Diagram Alir	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pengguna Produk	7
2.1.1 Perilaku Pengguna Saat Membeli Sepatu	7
2.2 Istilah Formal dan Kasual	8
2.2.1 Sepatu Formal dan Kasual	9
2.2.2 Komponen Sepatu Formal Kulit	9
2.2.3 Jenis-jenis Sepatu Kulit	11
2.3 Analisis Produk Sejenis	12

2.4 Lingkungan Penggunaan Produk	17
2.5 Material yang Digunakan untuk Membuat Sepatu Kulit	18
2.6 Ergonomi.....	22
2.7 Metode Penelitian	23
2.7.1 Rapid Etnografi.....	23
BAB 3 STUDI LAPANGAN	26
3.1 Data Lapangan.....	26
3.1.1 Lingkungan Pengguna.....	26
3.1.2 Wawancara	27
3.1.3 Kuisisioner	31
3.2 Observasi.....	38
3.3 Pembahasan Hasil Penelitian	41
3.4 Rekomendasi Desain	42
BAB 4 KONSEP DESAIN BARU DAN PENGEMBANGAN PRODUK	43
4.1 <i>Design Problem Statement</i>.....	43
4.1.1 Ide Desain.....	43
4.1.2 Target Pasar	43
4.2 <i>Desain Brief</i>.....	44
4.3 <i>Image Board</i>.....	44
4.4 <i>Sketsa Gagasan Desain</i>	47
4.4.1 <i>Sketsa Alternatif</i>	47
4.4.2 <i>Design Refinement</i>	50
4.4.3 <i>Analisis Konsep</i>	53
4.4.4 <i>Alternatif Material</i>	53
4.4.5 <i>Analisis Material</i>	54
4.5 <i>Study Model</i>	56
4.6 <i>Metode SCAMPER</i>	59
4.7 <i>Freeze Design</i>	61
4.8 <i>Proses Perwujudan Desain</i>	63
4.8.1 <i>Tempat Produksi (Vendor Produksi Sepatu)</i>	63

4.8.2 Proses Pembuatan Produk.....	63
4.8.3 HPP Produk.....	67
4.9 Evaluasi Produk Akhir	69
4.9.1 hasil Wawancara Evaluasi Produk	69
4.9.2 Hasil Uji Coba Produk Sepatu Formal Kulit.....	71
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN.....	75

©UKDWN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Alir.....	6
Gambar 2.1 SPB (<i>Sales Promotion Boy</i>)	7
Gambar 2.2 Perbedaan Sepatu Kasual Dan Formal	9
Gambar 2.3 Komponen Sepatu Kulit.....	10
Gambar 2.4 Analisis Sepatu Hush Puppies.....	13
Gambar 2.5 Analisis Sepatu Brodo.....	14
Gambar 2.6 Analisis Sepatu Obermain.....	15
Gambar 2.7 Analisis Sepatu Hush Puppies.....	16
Gambar 2.8 <i>Shoe Last</i>	18
Gambar 2.9 Kulit <i>Crazy Horse</i>	19
Gambar 2.10 <i>Pull-up Leather</i>	19
Gambar 2.11 Kulit <i>Full Grain</i>	20
Gambar 2.12 Kulit Sintetis.....	20
Gambar 2.13 <i>Outsole</i> TPR	21
Gambar 2.14 <i>Outsole</i> TPU.....	21
Gambar 2.15 <i>Rubber Sole</i>	21
Gambar 2.16 Panjang Kaki dan Lebar Kaki	23
Gambar 3.1 Situasi Matahari di Malioboro Mall	26
Gambar 3.2 Narasumber 1	28
Gambar 3.3 Narasumber 2	29
Gambar 3.4 Narasumber 3	30
Gambar 3.5 Kegiatan Setelah Pulang Kerja.....	32
Gambar 3.6 Data Jam Kerja Responden	33
Gambar 3.7 Kepuasan Responden	33
Gambar 3.8 Kelebihan dan Kekurangan Sepatu Kulit.....	34
Gambar 3.9 Brand Luar Atau Brand Lokal.....	34
Gambar 3.10 Style Sepatu Kulit Formal Saat Ini	35
Gambar 3.11 Pertimbangan Responden Saat Membeli Sepatu	36

Gambar 3.12 Keluhan Kenyamanan Pada Sepatu Formal Kulit	37
Gambar 3.13 Sepatu Formal Dipakai Untuk Aktivitas Kasual	37
Gambar 3.14 Situasi Plaza Ambarukmo Mall Yogyakarta.....	38
Gambar 3.15 Pegawai yang Baru Pulang dari Kantor	39
Gambar 3.16 Pengunjung Malioboro.....	40
Gambar 3.17 Situasi SPB saat Bekerja	40
Gambar 4.1 <i>Inspiration Product</i>	44
Gambar 4.2 <i>Mood Board Product</i>	46
Gambar 4.3 <i>Lifetyle Board</i>	47
Gambar 4.4 Sketsa Awal.....	48
Gambar 4.5 Alternatif Desain.....	49
Gambar 4.6 Ide Sketsa 1	50
Gambar 4.7 Ide Sketsa 2	51
Gambar 4.8 Ide Sketsa 3	52
Gambar 4.9 Kulit Nubuck	53
Gambar 4.10 Kulit Suede	54
Gambar 4.11 Kulit Pull-up.....	54
Gambar 4.12 Busa Pelapis	55
Gambar 4.13 <i>Outsole</i> TPR	55
Gambar 4.14 Memory Foam	56
Gambar 4.15 Studi Model 1	57
Gambar 4.16 Studi Model 2	57
Gambar 4.17 Studi Model 3	58
Gambar 4.18 Studi Model 4	58
Gambar 4.19 Perubahan Desain Sepatu Dengan SCAMPER	59
Gambar 4.20 Tampak Perspektif Sepatu.....	61
Gambar 4.21 Tampak Samping Sepatu.....	62
Gambar 4.22 Tampak Atas Sepatu	62
Gambar 4.23 Tampak Belakang Sepatu.....	63
Gambar 4.24 Cetakan Sepatu (<i>Shoelast</i>).....	64

Gambar 4.25 Acuan Pola Untuk Dipotong	64
Gambar 4.26 Cara Memotong Selotip Kertas	64
Gambar 4.27 Pecah Pola	65
Gambar 4.28 Pemolaan Kulit	65
Gambar 4.29 Proses Penjahitan	65
Gambar 4.30 Proses Lasting.....	66
Gambar 4.31 Proses Assembling.....	66
Gambar 4.32 Produk Sepatu digunakan Pengguna	71
Gambar 4.33 Produk Sepatu Digunakan Pengguna Dengan Celana Pendek	71

©UKDWN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Komponen Sepatu Kulit	10
Tabel 2.2 Jenis-Jenis Sepatu Formal Kulit.....	11
Tabel 2.3 Antropometri Kaki	22
Tabel 2.4 Data Antropometri Indonesia Umur 23-27 Tahun Persentil 50th.....	23
Tabel 3.1 Data Diri Responden	31
Tabel 4.1 Inspirasi Pengembangan Sepatu.....	45
Tabel 4.2 Tanggapan Desainer	59
Tabel 4.3 Penjelasan Perubahan Desain Dengan Menggunakan Metode SCAMPER	60
Tabel 4.4 Harga Pokok Produksi dan Penjualan	67
Tabel 4.5 Analisis Perbandingan Harga Sepatu Rebirth Kiks dengan Sepatu Formal Kulit Lain.	68
Tabel 4.6 Hasil Wawancara Evaluasi Produk	70

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepatu sebagai alas kaki memiliki tujuan tersendiri bagi para pemakainya. Ada berbagai tujuan orang mengenakan sepatu seperti, Orang yang mengenakan sepatu kasual bertujuan untuk meningkatkan performa saat melakukan berbagai aktivitas, sedangkan orang yang mengenakan sepatu formal bertujuan untuk menunjang penampilan yang lebih resmi. Ada orang yang mengenakan sepatu *safety* agar terlindung dari risiko kerja, dan ada pula yang mengenakan sepatu *sport* agar lebih ergonomis dalam melakukan kegiatan olahraga.

Banyak perusahaan sepatu di dunia yang menawarkan berbagai jenis dan model sepatu yang berbeda-beda. Salah satunya adalah sepatu dengan bahan dasar kulit yang banyak digemari masyarakat dari kalangan dewasa dan orang tua. Ciri khas yang ditampilkan oleh sepatu kulit ini menjadikan kesan mewah dan rapi bagi siapapun yang memakainya. Sepatu kulit saat semakin inovatif sehingga memiliki berbagai macam nilai tambah, bukan hanya berfungsi sebagai alas kaki tetapi lebih dari itu, sepatu kini menjadi *prestige* bagi penggunanya. Namun seiring perkembangan zaman, sepatu kulit sudah memiliki banyak jenis, misalnya *oxford*, *derby*, *monk strap*, *loafer*, dan sebagainya.

Tidak semua sepatu kulit yang beredar di pasaran diproduksi dengan kualitas tinggi. Sepatu kulit yang memiliki kualitas tinggi tentunya lebih nyaman dipakai. Bedanya dengan sepatu kulit yang berkualitas rendah, memiliki kelemahan, seperti memiliki kulit kualitas rendah, kulit yang gampang mengelupas (rusak), dan warna kulit cepat memudar. Semakin tinggi kualitas yang ditawarkan maka semakin tinggi pula harga produk tersebut. Biasanya sepatu kulit yang berkualitas tinggi digunakan oleh pengguna dengan kondisi ekonomi menengah ke atas. Pada saat membeli sepatu dengan kualitas tinggi, pengguna akan mendapatkan tampilan fisik, kualitas kulit, dan kenyamanan yang bagus. Akan tetapi, apabila pengguna

menengah ke bawah ingin membeli sepatu kulit yang memiliki kualitas tinggi tentunya mereka harus berpikir dua kali. Karena untuk membeli satu sepatu formal kulit saja sudah cukup mahal mengingat harga sepatu tersebut yang cukup tinggi. Pengguna yang mulai memakai sepatu kulit biasanya mulai dari umur 23-27 tahun merupakan usia produktif yang biasanya sudah bekerja, pendapatan juga sudah ada dan di usia, seseorang juga mulai mengatur gaya fashionnya.

Hampir semua kantor di Indonesia saat ini mewajibkan pegawai untuk memakai sepatu formal kulit. Namun sepatu formal kulit yang digunakan dalam jangka waktu cukup lama, menyebabkan pengguna merasa tidak nyaman. Setelah selesai bekerja pun, pengguna sepatu tersebut tidak langsung pulang melainkan mereka juga memiliki aktivitas lain. Dari hasil wawancara dan observasi langsung dengan SPB (*sales promotion boy*) di *Galeria Mall*, *Ambarukmo Plaza* dan *Malioboro Mall*, didapati bahwa mereka merasa repot dan tidak nyaman saat menggunakan sepatu formal kulit saat bekerja. Terdapat 2 tipe pegawai kantor. Pertama, pegawai yang hendak pergi ke aktivitas kasual setelah pulang bekerja memilih untuk mengganti sepatu menjadi sepatu kasual. Akan tetapi kebanyakan dari pegawai tersebut merasakan kerepotan untuk membawa sepatu lebih dari satu. Kedua, pegawai yang hendak pergi ke aktivitas kasual setelah pulang bekerja biasanya akan malas untuk mengganti sepatu formal kulit menjadi sepatu kasual sehingga dia menggunakan sepatu formal. Hal ini membuat kaki pengguna menjadi lebih tidak nyaman karena sepatu formal kulit kurang sesuai jika digunakan untuk aktivitas yang banyak bergerak.

Atas permasalahan tersebut dibutuhkan suatu pengembangan desain sepatu yang memiliki kenyamanan dan memiliki dua fungsi pemakaian. Dengan Demikian, pengguna nyaman ketika menggunakan sepatu selama bekerja serta tidak lagi repot membawa 2 pasang sepatu setiap hari saat berangkat bekerja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tentang permasalahan yang ditemukan pada sepatu formal kulit, dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Desain sepatu kulit seperti apa yang dapat dipakai untuk aktivitas formal dan kasual yang tetap *stylish* dan *elegant* ?
2. Desain sepatu formal kulit seperti apa yang dapat membuat SPB tetap nyaman dalam menggunakan sepatu formal kulit lebih dari 8 jam sehari?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian dilakukan dengan pengguna yang bekerja sebagai *Sales Promotion Boys* (SPB).
2. Aspek Ergonomi yang dipertimbangkan hanya membahas tentang kemudahan dalam penggunaan sepatu dan kenyamanan.
3. Harga Sepatu yang akan didesain harus disesuaikan dengan penghasilan SPB.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan perancangan produk ini adalah :

1. Mengembangkan desain sepatu kulit yang dapat dipakai untuk aktivitas formal dan kasual.
2. Mengembangkan desain sepatu yang tetap nyaman digunakan oleh SPB lebih dari 8 jam (1 shift kerja).

Manfaat merancang produk ini adalah :

1. Pengguna dapat memakai sepatu formal kulit dengan nyaman selama melakukan aktivitas selama seharian tanpa rasa nyeri pada kaki.
2. Pengguna hanya perlu membawa satu pasang sepatu.
3. Memberi alternatif desain sepatu kulit untuk UKM sepatu kulit yang ada di Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian Desain

1.4.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *rapid ethnografi*. Metode kualitatif adalah metode yang menekankan aspek pemahaman secara mendalam terhadap permasalahan dari suatu fenomena. *Rapid ethnografi* adalah akar dari ilmu antropologi yang kajiannya tentang manusia, namun pengkajiannya dilakukan secara cepat (*rapid*). Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain wawancara, observasi, dan kuisioner.

1.4.2 Metode Desain

Pada penelitian ini metode yang digunakan dalam pengembangan desain sepatu kulit formal yaitu menggunakan metode SCAMPER. Metode SCAMPER merupakan sebuah teknik *brainstorming* yang bisa membantu untuk menyempurnakan dan memodifikasi dari segala sesuatu yang sudah ada (Roy, 2015). SCAMPER itu sendiri merupakan singkatan dari sebagai berikut :

S = *Substitute* (Mengganti)

Mengganti sebagian produk, proses yang ada sehingga tercipta produk baru.

C = *Combine* (Mengkombinasikan)

Mengkombinasikan atau menggabungkan satu atau dua produk, menjadi produk baru.

A = *Adapt* (Mengadaptasi)

Mengadaptasi dari produk lain sehingga tercipta produk baru.

M = *Modify* (Memperbesar)

Memodifikasi atau mengubah produk menjadi lebih baik atau sederhana.

P = *Put to Other Uses* (Meletakkan ke Fungsi Lain)

Produk yang ada digunakan untuk fungsi yang lain dan berbeda dari fungsi penggunaannya.

E = *Eliminate* (Menghilangkan atau Mengecilkan)

Menghilangkan sebagian *part* pada produk untuk menciptakan produk baru yang lebih spesifik, dan lebih efisien.

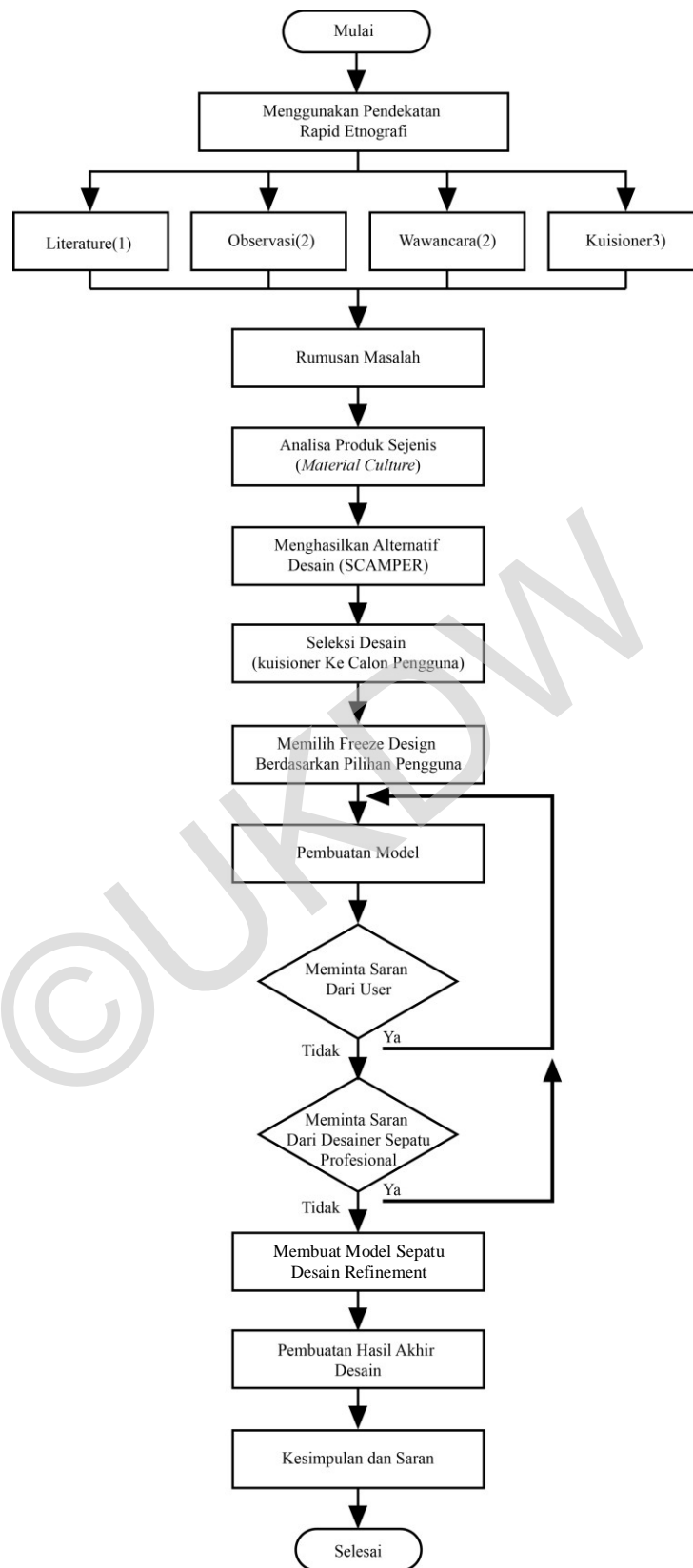
R = *Rearrange/Reverse* (Mengatur ulang)

Menyusun dan mengatur kembali bagian produk yang akan di desain dengan tujuan menemukan hal-hal yang belum diketahui.

Proses pertama yang dilakukan ketika menggunakan metode SCAMPER adalah mendefenisikan masalah, dilanjutkan dengan mencari solusi dengan mengajukan pertanyaan berdasarkan komponen-komponen SCAMPER (Roy, 2015).

1.6 Diagram Alir

Berdasarkan latar belakang yang diperoleh dari berbagai sumber dan analisis penulis, maka dapat disusun diagram alur.



Gambar 1.1 Diagram Alir
 Sumber: Analisis Surbakti, 2019

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan riset dan pemecahan masalah melalui produk yang dikembangkan, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Pengembangan desain sepatu formal difokuskan pada kenyamanan, desain, dan kemudahan pengguna menggunakan sepatu.
- b. Pengguna tidak perlu lagi membawa dua pasang sepatu saat berangkat bekerja karena sepatu yang dirancang sudah memiliki 2 fungsi pemakaian yaitu (formal dan kasual).
- c. SPB (*sales promotion boy*) merasa terbantu dengan sepatu formal yang sudah dirancang karena dengan pemilihan material *lining* yang nyaman dan menambahkan *insole* sepatu *memory foam* yang nyaman dan empuk.
- d. Dalam pengembangan desain sepatu formal, penggunaan material suede pada sepatu dikarenakan material suede terkesan kasual sehingga cocok untuk konsep pada sepatu yaitu formal *to kasual*.
- e. Dalam pengembangan sepatu formal ini dibutuhkan identifikasi sepatu ini tetap mempunyai kesan formal. Salah satu yang dipertahankan adalah bentuk dari sepatu formal.

5.2 Saran

Pada penelitian ini masih banyak yang nantinya dapat dikembangkan dan diperbaiki di kemudian hari. Saran yang membantu proses pengembangan produk ini lebih baik yaitu :

- a. Mengeksplorasi lagi material sepatu yang lain. Seperti misalnya beberapa material pada sepatu sport yang lebih fleksibel dan lembut diterapkan untuk bagian dalam (*lining*) dan pada *insole* sepatu formal agar dapat sepatu yang dikembangkan akan lebih nyaman lagi.
- b. Lebih mengembangkan *outsole* yang dapat dibuat dengan teknologi 3D print agar mendapat bentuk *outsole* yang diinginkan atau sesuai dengan inspirasi dari peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Djalu, A. (2017). Pengkajian Kualitas Material Dan Konstruksi Upper Pada Proses Perancangan Sepatu Olahraga Ekstrim Skateboard. Bandung.
- Huddiansyah, & Kevin, J. (2018). Perancangan Sepatu Gaya Casual Dengan Mengambil Bagian Dari Estetika, Bentuk, Rancangan, Filosofi, Maupun Fungsi Dari Produk Militer Modern. Jakarta.
- Indonesia, A. (2013). *Data Antropometri*. Diambil kembali dari Antropometri Indonesia:
https://antropometriindonesia.org/index.php/detail/artikel/4/10/data_antropometri
- Kuswato, I. (2019, Desember 23). *9 Jenis Kulit Terbaik untuk Membuat Sepatu*. Diambil kembali dari Koku Footwear: <https://www.koku.co.id/9-jenis-kulit-terbaik-untuk-membuat-sepatu/>
- Magetan, S. K. (2014, Desember 21). *Mengenal Jenis Kulit untuk Bahan Sepatu Kulit*. Diambil kembali dari Sepatu Kulit Magetan: <https://www.sepatukulitmagetan.net/news/detail/mengenal-jenis-kulit-untuk-bahan-sepatu-kulit>
- Noira. (2017, Januari). *7 Sepatu kulit Formal Pria*. Diambil kembali dari Market Plays Id: <https://marketplays.id/talk/thread/7-tipe-sepatu-kulit-formal-pria-yang-wajib-di/380>
- Prown, Jules D. 1982. *Mind in Matter An Introduction to Material Culture Theory and Method*. Chicago: Winterhur Portofolio, Vol17. No.1, Hal 1-19.
- Rosaliza, M. (2015). Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*, 71-72.
- Roy, Iton. (2015). *UMKM Inovatif jelang MEA 2015*. Makassar: umkmnaikkelas. (SCAMPER).
- Saputra, A. (2016). Perancangan Sepatu Casual Pria Dengan Pendekatan Metode Quality Function Deployment (QFD). Yogyakarta.
- Saputro, I. (2017). Penciptaan Sepatu Kulit Dengan Ornamen Daun Sirih. Yogyakarta.

- Saputri, M. S. (2018). Program Studi Kriya Tekstil. *Perancangan Busana Activewear Berdasarkan Trend Forecasting* , 2736-2737.
- SepatuGratisId. (2013). *Mengenal Bagian-bagian Dari Sepatu*. Diambil kembali dari SepatuGratisId: <http://sepatugratisid.blogspot.com/2013/01/mengenal-bagian-bagian-dari-sepatu.html>.
- Suardana, I. W., & dkk. (2008). *Kriya Kulit Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan .
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), h.3.
- Tumewu, T. (2014). *Perancangan Eksterior Sepatu Formal Pria Dengan Kansei Engineering Melalui Pendekatan Struktur Makna*. Yogyakarta.
- Widyawan, I. (2019, April 29). *4 Jenis Sol yang Biasa Dipakai di Sepatu Kulit*. Diambil kembali dari Koku Footwear: <https://www.koku.co.id/4-jenis-sol-yang-biasa-dipakai-di-sepatu-kulit/>.