

BAB III

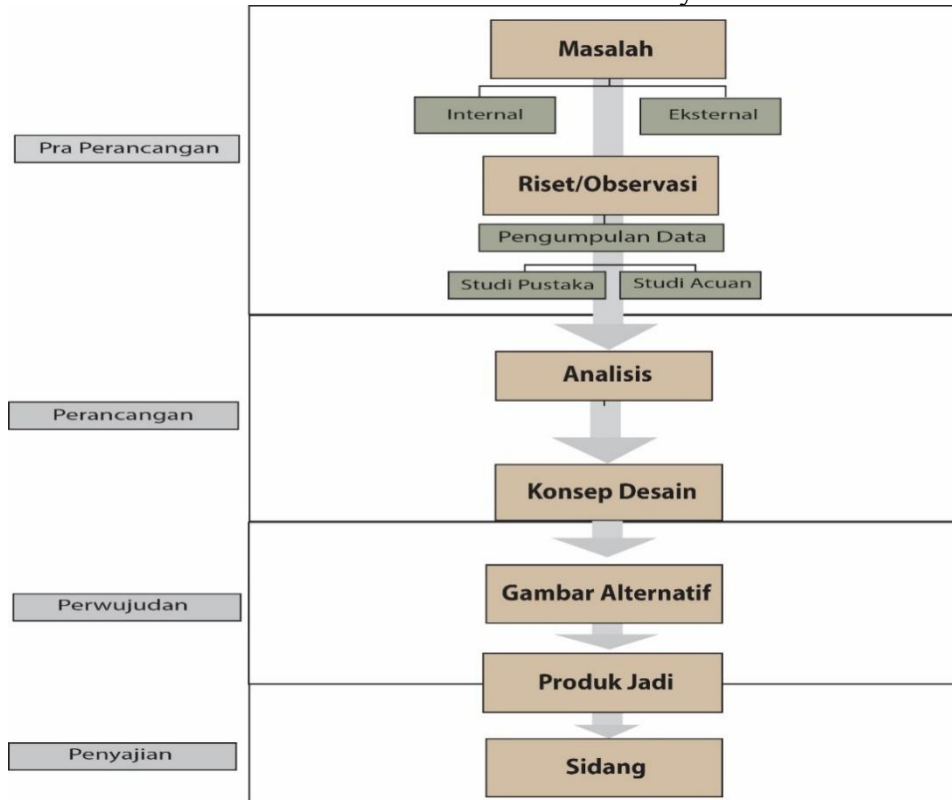
METODE PERANCANGAN

A. Metode Perancangan

Metode digunakan agar mengurangi kemungkinan terjadinya kegagalan, hambatan, atau kesulitan dalam merealisasikan rencana menjadi benda (produk). Hal itu sejalan dengan Palgunadi, (2009, hlm. 249) bahwa suatu cara pelaksanaan yang sistematis dan bermetode, bertujuan mengurangi kemungkinan terjadinya kegagalan, hambatan, atau kesulitan dalam merealisasikan rancangan menjadi benda (produk) yang nyata. Penulis menggunakan metode deskriptif yang mana didalam prosesnya dilakukan dengan merancang karya dari masalah dan informasi untuk menjawab permasalahan yang ada dengan memaparkan prosesnya dari awal sampai akhir.

1. Bagan Proses Desain

Bagan 3.1
Alur Metode Praktik Berkarya



(Sumber: Diadaptasi dari Hendriyana, 2008, hlm. 33)

Bagan 3.1 merupakan bagan proses penulis dalam membuat sebuah desain alas kaki bagian atas (*upper*) formal untuk wanita usia 21 hingga 25 tahun dengan aplikasi ornamen megamendung.

Proses desain sebuah karya seni rupa tentu memiliki tahap-tahap yang harus dilalui. Bagan dibuat untuk memudahkan memahami tahapan demi tahapan yang dilalui, dan mengetahui hubungan antara tahapan tersebut.

2. Pra-Prancangan

Proses awal dalam penciptaan karya ini diawali dengan masalah internal kemudian riset pendahuluan dengan mencari data eksternal terkait fenomena yang terjadi di dalam masyarakat kemudian dilakukan identifikasi sumber permasalahan yang dapat diangkat dari ranah kreatifitas dan inovasi yaitu hal-hal yang berhubungan dengan kreatifitas imajinasi, ide, serta inovasi bentuk. Kemudian di dapatkan rumusan masalah.

a. Masalah

Kesulitan penulis menemukan sepatu yang nyaman dan awet menimbulkan ketertarikan penulis terhadap alas kaki. Sebelumnya penulis sempat melakukan perancangan terhadap sepatu *wedges* wanita. Pemilihan jenis sepatu itu karena kesulitan penulis menemukan sepatu sesuai selera penulis dan setiap kali digunakan tidak nyaman. Hasilnya penulis cukup puas. Hal itu memunculkan ide untuk melakukan perancangan kembali terhadap alas kaki. Selanjutnya penulis mencari data eksternal terkait fenomena yang terjadi didalam masyarakat.

Wanita di usia 21 hingga 25 tahun secara psikologis baru mengalami transisi dari masa remaja akhir ke masa dewasa awal dan pada periode itu terjadi berbagai perkembangan di dalam individu beberapa di antaranya yaitu memiliki kesehatan terbesar, gerakan reflek sangat cepat, dan melibatkan diri secara khusus dalam karir, pernikahan, dan hidup berkeluarga.

Era revolusi industri 4,0 saat ini yang serba cepat dan digital. Memacu manusianya untuk bekerja dengan produktif dalam menyelesaikan pekerjaan secara cepat. Hal itu berdasarkan kesimpulan penelitian Suwardana, (2017, hlm. 109) mengenai Revolusi Industri 4,0 Berbasis Mental, yaitu “manusia yang unggul akan membawa Indonesia semakin maju dan dapat menunjang

pembangunan Nasional. Ciri suatu bangsa unggul antara lain memiliki tujuan yang produktif, cepat, kreatif juga memiliki sikap optimisme”.

Sepatu menjadi hal yang sulit dipisahkan dalam kehidupan manusia, khususnya wanita karir. Bagi wanita karir penampilan memiliki peranan cukup penting karena selain membawa citra nama perusahaan, penampilan yang baik membawa kenyamanan bagi pemakaiannya. Khususnya penggunaan alas kaki yang nyaman diharapkan mampu membangun rasa percaya diri sehingga membawa performa yang baik saat bekerja. Hal itu sejalan dari hasil kesimpulan penelitian yang dilakukan oleh Tenggara Dkk, (2008, hlm. 113-114) mengenai Kepuasan Kerja dan Kesejahteraan Psikologis Karyawan, yaitu “..., semakin baik kepuasan kerja yang dimiliki karyawan, maka semakin baik kesejahteraan psikologisnya”.

Apalagi masalah yang sering dihadapi masa dewasa adalah peranan yang dilakukan dalam lingkup sosialnya dan kegiatan kantor. Hal itu sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Putri, (2012, hlm. 211) mengenai Karir dan Pekerjaan di Masa Dewasa Awal dan Dewasa Madya, yaitu

Salah satu masalah yang paling banyak dihadapi oleh orang dewasa adalah peranan yang dilakukan dalam kegiatan kantor maupun sosial. Masalah utama dalam penyesuaian pekerjaan pada masa dewasa meliputi pemilihan pekerjaan, mencapai stabilitas dalam pilihan dan penyesuaian terhadap situasi kerja. Sejauh mana keberhasilan pria dan wanita melakukan penyesuaian diri dapat dinilai dari prestasi, perubahan pekerjaan secara sukarela dan kepuasan yang diperoleh dari pekerjaan.

Adapun menurut data Badan Pusat Statistika dalam presentasi penduduk berumur 15 tahun keatas yang bekerja 2017 yaitu separuh perempuan usia 15 hingga 24 tahun bekerja lebih dari 40 jam selama seminggu dan rata rata upah/gaji bersih sebulan pekerja formal menurut kelompok umur 20 hingga 29 tahun sebesar Rp 2.108 hingga 2.489 juta. Hal itu sejalan dengan hasil penyebaran kuesiner yang penulis sebar terhadap responden lingkup mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia yang lebih banyak memilih sepatu berdasarkan kenyamanannya. Dengan rata rata pendapatan sebesar Rp 300 ribu-4 juta dan sebagian besar meganggarkan uang belanja mereka sebulan sebesar 500 rb.

Penjualan terhadap sepatu pada wanita karir akan memiliki peluang yang cukup baik. Hal itu berdasarkan data dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak bekerjasama dengan Badan Pusat Statistika dalam Profil Perempuan Indonesia (2018, hlm. 63-72) menyebutkan perempuan yang bekerja di perkotaan sebagian besar bekerja sebagai buruh/karyawan/pegawai, yaitu sebesar 50,88 persen. Adapun menurut Badan Pusat Statistika dalam Pertumbuhan Produksi Industri Manufaktur Triwulan IV 2018 khususnya pada Industri Kulit, Barang dari Kulit dan Alas kaki pada tahun 2018 dari 2017 naik sebesar 18,78 persen. Namun menurut Badan Pusat Statistika dalam laporan Bulanan Data Sosial Ekonomi agustus 2019 terjadi penurunan kuartal II/2019 lebih rendah 3,62 persen *year-on-year* dibanding periode yang sama tahun lalu sebesar 3.88 persen. Hal itu cukup disayangkan padahal menurut Gati Wibawaningsih selaku Direktur Jendral Industri Kecil Menengah dan Aneka menyebutkan dalam acara Maker Talk–Indonesia Local Select 2019 bertema *Accelerating Indonesia Footwear Industry Ecosystem* yang penulis ikuti, yaitu “Penggunaan dari sepatu itu dari hari ke hari juga bertambah terus datanya itu memperlihatkan bahwa konsumsi dari sepatu di Indonesia cukup banyak. Tapi kita ternyata bukan konsumen sepatu nomor satu di dunia tapi kita nomor lima.” (21/09/2019)

Kuatnya persaingan industri sepatu dunia mengharuskan perajin sepatu untuk selalu melakukan inovasi-inovasi terhadap sepatu untuk dapat bertahan dan bersaing, perajin sepatu dituntut untuk selalu melakukan inovasi-inovasi terhadap sepatu yang dapat diterima pasar dan meningkatkan nilai (*value*). Untuk itu dalam tugas akhir ini penulis melakukan perancangan sepatu dengan pengembangan, memvisualisasi dan mendeskripsikan visual karya sepatu wanita. Skripsi ini merupakan hasil perancangan bagian atas (*upper*) sepatu formal wanita dengan aplikasi ornamen mega mendung yang mengacu pada minat wanita usia 21 hingga 25 tahun.

b. Pengumpulan Data

Dalam tahap ini penulis mengumpulkan data dari berbagai sumber diantaranya observasi lapangan, kepustakaan, sumber internet dan mengikuti *Talkshow Nasional Makers Talk – Indonesia Local Select 2019*.

Rahmi Shafa Ainun, 2019

DESAIN BAGIAN ATAS (UPPER) PADA SEPATU FORMAL WANITA USIA 21-25 TAHUN DENGAN APLIKASI ORNAMEN MEGA MENDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Observasi lapangan yang dilakukan penulis diantaranya adalah mengunjungi Satuan Pelayanan Pengembangan Industri Persepatuan Bandung yang berlokasi di Jl. Cibayut, Kec. Bojongloa Kidul dan mengunjungi beberapa toko alas kaki di Bandung untuk mencari literatur yang ada dipasaran.

Penulis mengalami kesulitan dalam menemukan buku yang membahas secara langsung perkembangan alas kaki di Indonesia, adapun yang ditemukan penulis lebih banyak mengenai perkembangan alas kaki dunia. Penulis pun mencari buku di beberapa perpustakaan di Bandung, namun belum menemukan buku yang membahas perkembangan alas kaki di Indonesia secara spesifik.

Selanjutnya penulis melakukan pencarian informasi di media internet, penulis menemukan situs <http://bpipi.kemenperin.go.id/> yang menyajikan informasi alas kaki, membahas secara spesifik mengenai perkembangan, proses produksi dan lain sebagainya. Juga situs <https://kemenperin.go.id/> yang menyajikan analisis perkembangan industri di Indonesia.

Penulis juga menghadiri *Bazar & Exhibition Indonesia Local Select* dan berpartisipasi sebagai peserta *Maker Talk–Indonesia Local Select 2019* bertema “*Accelerating Indonesia Footwear Industry Ecosystem*” yang bertempat di Auditorium SABUGA ITB pada 21 September 2019. Acara dibuka oleh Gati Wibawaningsih selaku Direktur Jendral Industri Kecil Menengah dan Aneka dan narasumber acara tersebut yaitu Ratna Panggabean selaku peneliti *Fashion* dan Wastra Nusantara FSRD ITB, Dochi Dadega selaku *Creative Direktor Sunday Co.* Pee Wee Gaskins, Adit Yara selaku Ceo Nilon Indonesia BDG *Local Movement* dan Anugrah Aditya selaku *The SNKRS, Content Creator*.

Dalam tahap ini penulis juga mengumpulkan informasi sebanyak mungkin mengenai alas kaki, proses produksi dan beberapa informasi mendasar mengenai alas kaki khususnya yang berkaitan dengan bagian atas (*upper*) sepatu untuk digunakan pada tahap selanjutnya.

3. Perancangan

Pada tahap ini memuat deskripsi verbal dari analisis pengumpulan data yang telah dilakukan pada tahap pra-perancangan, kemudian dituangkan menjadi ide gagasan visual (konsep bentuk) dengan pertimbangan beberapa aspek dan unsur-

unsur penciptaan karya seni yang relevan. Menjadi suatu bentuk prototipe yang di bangun dari aspek pertimbangan seperti nilai, fungsi dan makna karya.

a. Analisis data

Diawali dari mencari sejarah perkembangan alas kaki dari dekade ke dekade dan dihubungkan dengan kondisi sosiologi saat itu. Kemudian hasilnya didapat desain desain alas kaki dan didapat kesimpulan bahwa fungsi dan bentuk alas kaki sering mencerminkan evolusi budaya dan ekonomi masyarakat dari mana ia berasal. Pada awalnya alas kaki berfungsi sebagai pelindung kaki dari cuaca ekstrim, ancaman benda tajam dan kotoran kemudian seiring waktu dan perkembangan nilainya mampu menunjukkan nilai sosial, ekonomi dan daya tarik pemakainya.

Salah satu cara menghubungkan desainer dengan konsumen adalah dengan koesioner. Penulis empat kali melakukan penyebaran kuesioner untuk mengetahui permasalahan yang dibutuhkan wanita usia 21 hingga 25 tahun golongan kelas menengah akan sepatu formal. Kuesioner pertama seputar jenis sepatu, pendapatan dan anggaran pengeluaran dalam sebulan. Kuesioner kedua seputar jenis jenis bentuk desain sepatu *heel*, warna, jenis bahan dan aksesoris tambahan. Kuesioner ketiga desain rancangan sepatu. Terakhir kuesioner ke empat seputar teknik *emboss* dan empat gambar terpilih dari desain rancangan sebelumnya yang sudah di aplikasikan hiasan dari mega mendung. Hasilnya riset dibandingkan dengan data ergonomi sebagai tolak ukur rancangan guna tercapainya kenyamanan, keselamatan dan kenikmatan efisien dari rancangan khususnya bagian atas (*upper*) sepatu adapun rancangan kaitkan dengan data observasi lainnya yang relevan.

b. Gagasan berkarya atau konsep

Pada gagasan visual (konsep) mempertimbangkan beberapa aspek dan unsur-unsur penciptaan karya seni yang relevan. Ide perancangan diperoleh dari hasil observasi terkait permasalahan yang dibutuhkan wanita karir perkotaan usia 21 hingga 25 tahun golongan kelas menengah akan sepatu formal dan ketatnya persaingan industri persepatuan mengharuskan para pengrajin untuk selalu melakukan inovasi terhadap sepatu. Adapun masalah pribadi ketertarikan penulis

Rahmi Shafa Ainun, 2019

DESAIN BAGIAN ATAS (UPPER) PADA SEPATU FORMAL WANITA USIA 21-25 TAHUN DENGAN APLIKASI ORNAMEN MEGA MENDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

terhadap sepatu ketika masa kuliah, penulis seringkali dihadapkan dengan permasalahan sepatu seputar kenyamanan dan keawetannya.

Dalam proses perancangan karya ini penulis memfokuskan tujuan terciptanya karya untuk mengembangkan bagian atas (*upper*) sepatu terkait model dan aplikasi hiasan yang terinspirasi dari mega mendung pada sepatu hak (*heel*) formal yang disesuaikan dengan pengguna wanita karir usia 21 hingga 25 tahun lingkup mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia melalui *google form*, maka perlu diperhatikan poin-poin berikut:

- 1) Karya yang dibuat merupakan pengembangan bagian atas (*upper*) sepatu formal wanita usia 21 hingga 25 tahun yang berfokus pada kenyamanan, kesederhanaan dan *tren*.
- 2) Hiasan yang digunakan disesuaikan dengan desain yang telah dirancang. Disini penulis menggunakan hiasan yang diadaptasi dari bentuk mega mendung.
- 3) Bahan yang akan digunakan disesuaikan dengan jenis sepatu formal, karakter wanita karir perkotaan usia 21 hingga 25 tahun golongan kelas menengah akan sepatu kerja kantor.

4. Perwujudan

Merupakan proses memvisualisasikan model secara detail berdasarkan ukuran yang sesuai dengan nilai, fungsi dan maknanya setelah sebelumnya melalui tahap pertimbangan pada gagasan ide kemudian dilanjutkan dengan melakukan evaluasi terhadap model/prototipe yang telah dibuat. Dalam pembuatan rancangan penulis mengajukan 8 desain sepatu dengan pertimbangan ergonomi untuk mendapatkan patokan dalam mengidentifikasi tingkat kenyamanan dan aktifitas kaki khususnya saat bekerja agar tercapai kenyamanan, keselamatan dan kenikmatan efisien dari rancangan bagian atas (*upper*) sepatu.

Kemudian menentukan 4 desain terpilih yang diaplikasikan ornamen mega mendung disesuaikan dengan desain sepatu. Selanjutnya diputuskan hanya 2 desain terpilih untuk dijadikan produk jadi. Desain dipilih berdasarkan pertimbangan terhadap nilai ergonomi, minat wanita usia 21 hingga 25 tahun dan hasil penyebaran kuesioner.

5. Penyajian

Penyajian berperan menjalin komunikasi, apresiasi dan makna karya yang memuat apakah sudah sesuai target dan penciptaannya atau belum. Pada tahap ini terjadi evaluasi yang kedua, yakni deskripsi kualifikasi problematika dan gambaran manfaat hasil penelitian yang dilakukan dapat komunikasi kepada khalayak ramai. Proses terakhir ini akan dijelaskan nanti pada Bab selanjutnya yaitu pada Bab IV.