

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain merupakan bagian yang tak terpisahkan dari penampilan dan gaya sehari-hari. Barang-barang, misalnya, pakaian dan sepatu yang dikenakan tidak hanya penutup tubuh dan pelengkap, lebih dari itu mereka juga berkonotasi kepribadian sosial individu. Desain bisa menjadi sedikit pameran diri seseorang kepada orang lain dan gaya berpakaian merupakan bahan evaluasi yang mendasari seseorang. Dalam pergantian acara berikutnya, gaya tidak hanya menyangkut pakaian dan embel-embel, misalnya perhiasan seperti aksesoris dan gelang, tetapi barang-barang praktis lainnya yang digabungkan dengan komponen desain konvensional dan desain modern yang luar biasa menjadi perangkat yang dapat menunjukkan dan meningkatkan penampilan pemakainya. (Hendrariningrum & Susilo 2014).

Produk fashion dapat berupa benda fisik seperti sepatu *slip on* yang banyak digunakan oleh masyarakat usia muda hingga dewasa dan lansia. Seiring perkembangan zaman, berbagai macam sepatu telah mengalami perkembangan yang pesat, salah satu jenis yang sedang tren yaitu *slip on shoes*. *Slip on* dianggap sebagai sepatu yang nyaman dan selalu eye catching dengan jenis gaya pakaian apapun. *Slip on* dapat disesuaikan dengan kegiatan apa yang dilakukan oleh konsumen sehingga tidak membutuhkan banyak sepatu untuk berbagai macam aktivitas. Sepatu *slip on* sendiri diminati oleh semua usia karena terasa nyaman ketika digunakan, kelebihan yang dimiliki oleh sepatu *slip on* diantaranya mudah digunakan dalam berbagai situasi dan kondisi, aman dan nyaman apabila digunakan sepanjang hari aktivitas kerja ataupun bermain, memiliki banyak variasi warna dan model sepatu, dapat dirawat dengan mudah, *slip on* tidak membuat kaki lelah, serta beberapa sepatu mampu menutupi seluruh bagian kaki. Sepatu dulunya merupakan salah satu slang untuk menyebut sepatu olahraga. Berbagai macam jenis sepatu dulu dikenakan hanya untuk berolahraga. Namun, seiring dengan perkembangan mode yang juga terjadi di dunia olahraga, model dan fungsi sepatu semakin beragam.

Menurut penelitian terdahulu (Dharmawan, Osha : 2017) bahwa Sepatu slip-on saat ini tidak hanya berharga dalam rangka mendukung kehidupan desain yang berkelas di kalangan mahasiswa, tetapi juga sebagai gambaran kebanggaan dan kejayaan karena harganya

yang selangit. Terlebih lagi, memakai sepatu slip on dapat membantu pemakainya mengembangkan keberanian mereka karena mereka tidak perlu lagi menekankan gaya desain mereka saat bekerja sama dalam sebuah pertemuan.

Slip on shoes merupakan pola gaya hidup lain yang berkembang di kalangan masyarakat Indonesia. Efeknya berkali-kali dilacak tempat-tempat terbuka, misalnya, pekarangan, jalan umum, dan pusat perbelanjaan. Memang, bahkan klien sepatu slip on sangat berbeda dari merek terkenal lainnya. Ini menunjukkan bahwa sepatu memainkan peran penting dalam masalah gaya saat ini. Pola ini bukanlah pola yang akan segera hilang, namun berkembang dengan cepat.

Sepatu dengan berbagai jenis pun sekarang memiliki atau terdapat beberapa motif unik yang diterapkan pada sepatunya. Sehingga menimbulkan nilai estetika yang indah dalam produk tersebut serta *user* tidak mudah bosan dalam memilih jenis-jenis sepatu yang ingin digunakan karena memilih motif yang beragam dan unik dari berbagai produknya. Selain itu pula motif ornamen batik juga sering dipadukan dalam motif sepatu, dimana dengan menambahkan motif ornamen batik sepatu *slip on* memiliki nilai estetika seni yang tinggi dan unik.

Dari berbagai penjelasan diatas dapat diketahui bahwa penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah produk sepatu *slip on* yang akan dipadukan dengan motif ornamen Batik Abyorhokokai. Selain itu juga sepatu *slip on* yang dirancang dapat digunakan tidak hanya untuk acara formal namun juga bisa dikenakan dalam aktivitas keseharian mislanya dipadukan dengan *style fashion* batik ataupun *casual* lainnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas maka penulis mengidentifikasi masalah bahwa penggunaan sepatu *slip on* yang dipadukan dengan motif ornamen batik abyorhokokai dapat meningkatkan nilai estetika pada sepatu *slip on* yang dirancang. Sehingga sepatu tersebut dapat digunakan tidak hanya dlaam acara formal saja namun dpaat digunakan untuk kegiatan atau aktivitas keseharian *usernya*. Dengan nilai estetika yang tinggi dan motif burung merak yang utama digunakan dalam sepatu tersebut.

1.3 Rumusan Masalah (*Problem Statement*)

Dari latar belakang di atas penulis merumuskan masalah yaitu “Apakah sepatu *slip on* yang dikombinasikan dengan motif ornamen batik abyorhokokai hanya bisa digunakan dalam acara aformal saja atau dalam aktivitas keseharian juga dimana sepatu *slip on* memiliki nilai estetika dari ornamen batik abyorhokokai tersebut?”

1.4 Pertanyaan Penelitian (*Research Question/s*)

Adapun pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Jenis sepatu *slip on* seperti apa yang diminati oleh pengguna wanita yang nyaman dan mudah untuk digunakan?
2. Bagaimana proses aplikasi motif ornamen batik Abyorhokokai yang akan dipadukan dengan sepatu *slip on*?

1.5 Tujuan Penelitian (*Research Objectives*)

Adapun tujuan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat produk inovasi dengan paduan motif ornamen batik abyorhokokai.
2. Menganalisis sepatu *slip on* yang nyaman dan mudah digunakan dalam berbagai macam kegiatan formal maupun non formal atau aktivitas keseharian.
3. Meningkatkan nilai estetika motif ornamen batik abyorhokokai pada produk sepatu *slip on*.

1.6 Batasan Masalah (*Delimitation/s*)

Batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya :

1. Perancangan ini memiliki Batasan hanya untuk sepatu *slip on*, dimana sepatu *slip on* memiliki multifungsi bisa digunakan dalam kegiatan sehari-hari sekaligus digunakan dalam acara formal *user* wanita. Hal ini bertujuan supaya penelitian mendapatkan hasil yang maksimal.
2. Perancangan sepatu *slip on* menggunakan motif ornamen batik abyorhokokai yang sudah tersedia. Material motif yang sudah dibatasi produksinya sehingga perancang menggunakan metode penggambaran ulang motif dari ornamen batik dan menggunakan metode printing canvas sebagai media kombinasi dengan sepatu *slip on* nya.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian/Perancangan (*Scope*)

Perancangan ini berfokus pada desain sepatu *slip on* yang dipadukan dengan motif ornamen batik abyorhokokai sehingga produk sepatu memiliki sentuhan nilai estetika dari batik tersebut yang bisa dikenal oleh masyarakat umum ataupun berkembang ke masyarakat

internasional nantinya.

1.8 Keterbatasan Penelitian/Perancangan (Limitation)

Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu, produksi kain batik yang terbatas sehingga media yang digunakan akan melalui proses printing pada media canvas dengan motif ornamen yang digambar ulang oleh penulis atau perancang.

1.9 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari perancangan yaitu:

1. Keilmuan: Menghasilkan inovasi *fashion* tren sepatu *slip on* dengan sentuhan nilai estetika dari motif ornamen batik sebagai inovasi baru.
2. Masyarakat Umum: Memadukan perancangan *slip on* dengan motif ornamen batik sehingga memperkenalkan budaya kepada khalayak umum.

1.10 Sistematika Penulisan Laporan

Adapun sistematika penulisan Laporan Tugas Akhir berjudul Aplikasi Motif Ornamen Batik Abyorhokokai pada Sepatu Slip On sebagai berikut:

a. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdapat latar belakang perancangan, identifikasi masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

b. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini menjelaskan Studi Literatur yang terdiri dari tinjauan semantika produk, warna, ergonomi, dan mekanisme. Serta Studi Lapangan yang terdiri dari profil Industri Kecil Menengah, Hasil wawancara target pengguna, dan studi material

c. BAB III METODOLOGI

Memuat analisa dari aspek-aspek desain sebagai pertimbangan desain produk yang akan dirancang berkaitan dengan aspek fungsional, ergonomi, dan antropometri.

d. BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Hasil dari data-data pertimbangan desain kemudian dituang ke produk yang akan dirancang. Serta memuat nama produk, fungsi, target user, dan aspek-aspek desain terkait dengan yang akan dirancang. Selain itu memuat lembar kerja seperti gambar rendering 3D, sketsa awal dan sketsa alternatif, operasional, exploded view, dan foto produk.

e. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat simpulan perancangan desain dan saran untuk penulis.