

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan kekayaan alam yang sangat melimpah. Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia. Indonesia memiliki 17.499 pulau yang tersebar diseluruh wilayah Indonesia dan memiliki luas 7,81 juta Km². Hal ini dilansir dari website resmi KKP (Kementerian Kelautan dan Perikanan). Terdapat 127 gunung api aktif yang tersebar diseluruh wilayah Indonesia. Dikutip dari website resmi KLHK (Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan) Indonesia memiliki lahan berhutan seluas 95,6 juta ha diseluruh daratan Indoensia. Indonesia merupakan negara yang memiliki keindahan alam yang sangat melimpah, sehingga Indonesia merupakan negara yang memiliki potensi yang cukup tinggi dibidang pariwisata. Keindahan alam Indonesia tidak hanya dinikmati oleh wisatawan asing tetapi juga tentunya banyak diminati oleh wisatan lokal. Banyak masyarakat Indonesia yang menyukai kegiatan *travelling & backpacker* yang dilakukan didalam negeri. Berkunjung ke berbagai tempat menarik di Indonesia dan mengenal banyak budaya asli Indoensia. Menurut Hardy Adiluhung (2019). Keindahan alam di Indonesia dapat menarik perhatian wisatawan mancanegara maupun domestik. Melihat tingginya potensi minat masyarakat Indonesia terhadap keinginan *local travelling*, pastinya akan menimbulkan berbagai kebutuhan yang muncul dimasyarakat. Sarana dan pra sarana harus dipersiapkan bagi mereka yang suka mengeksplorasi tempat wisata Indonesia. Salah satu kebutuhan yang paling umum yang perlu dipersiapkan adalah atribut yang dikenakan. Dan sepatu jenis *boots* merupakan salah satu atribut yang cukup penting untuk diperhatikan ketika melakukan berbagai aktivitas diluar ruangan.

Sepatu *Boots* adalah sejenis alas kaki, sebagian banyak dari sepatu *boots* menutupi bagian telapak hingga mata kaki. Sepatu *boots* biasanya digunakan untuk kegiatan yang berada diluar ruangan (*outdoor*). Dalam sebuah buku Valerie Steel dalam buku *Shoes: A Lexicon of Style* (1998) menjelaskan bahwa sepatu *boots* pada awal mulanya diciptakan untuk kegiatan mengendarai kuda, dan sepatu tersebut sering dipakai untuk kegiatan militer pada zaman dulu. Seiring dengan perkembangan zaman, *boots* kini beralih fungsi sesuai kebutuhan dizamannya. Namun sepatu *boots* memang dikenal sebagai sepatu yang memiliki ketahanan dan nilai *durability* yang tinggi. Sepatu *boots* memiliki kerangka sol yang lebih kuat dibandingkan jenis sepatu lainnya, sehingga sepatu *boots* merupakan sepatu yang sangat tepat dipakai diluar ruangan (*outdoor activity*). Pada umumnya sepatu *boots* berbahan dasar kulit. Seperti yang diketahui bahwa material kulit merupakan material eksklusif yang memiliki nilai kualitas yang cukup tinggi. Material ini bersifat kuat, sedikit tahan air, dan tahan terhadap berbagai cuaca. Sehingga material ini sangat tepat dipakai untuk jenis sepatu *boots*. Namun perilaku masyarakat Indonesia kini semakin beragam. Perkembangan dunia industri yang semakin kreatif membuat lebih banyak varian produk yang ditawarkan oleh perusahaan/industri dengan berbagai konsep yang cukup variatif. Melakukan pengembangan terhadap produk yang sudah ada untuk dapat menciptakan produk yang lebih baik selalu dilakukan oleh para perancang produk. Melihat fenomena dan menemukan peluang-peluang yang dapat menciptakan sebuah inovasi yang

menarik. Dalam kasus perancangan produk ini, penulis melihat adanya potensi pengembangan produk sepatu *boots* untuk lebih dikembangkan menjadi produk *boots* yang lebih baik.

Brodo merupakan *local brand* yang berasal dari Bandung Indonesia. Memiliki *brand image* yang cukup kuat dimata masyarakat sebagai sepatu kulit asli Indonesia. Dari beberapa produk yang telah dirilis oleh Brodo, sepatu *boots* merupakan salah satu varian yang cukup banyak diminati oleh masyarakat di Indonesia. Namun belakangan ini, sepatu *boots* Brodo mulai tenggelam akibat perkembangan *trend Sneakers* yang tengah populer di Indonesia sejak beberapa tahun terakhir. Akibatnya Brodo ikut beradaptasi dan menciptakan Brodo sneakers untuk tetap bertahan didunia industri. Brodo Vantage V2 merupakan pengembangan dari Brodo sneakers yang dirilis sebelumnya. Produk *article* tersebut membuat Brodo mengalami kenaikan minat konsumen yang cukup tinggi diantara produk-produk Brodo lainnya. Dikutip dari D. Tampi (2016) mengatakan bahwa yang menjadi salah satu pertimbangan konsumen ketika membeli sebuah produk yaitu soal kualitas produk. Kualitas produk ditentukan oleh daya tahan, fungsinya dan kegunaannya, dengan adanya kualitas produk yang baik dan terpercaya maka konsumen akan selalu mengingat produk tersebut.

Material merupakan salah satu hal yang berpengaruh terhadap nilai kualitas sebuah produk. Selain itu material juga dapat menentukan nilai ergonomi sebuah produk. *Canvas* merupakan material yang diterapkan di beberapa sepatu yang sangat populer didunia, seperti Converse Chuck Taylor dan Vans Authentic. Dua sepatu tersebut sangat populer dan banyak digunakan oleh masyarakat diberbagai belahan dunia termasuk Indonesia. Bahkan Brodo Vantage V2 pun menggunakan material *canvas* pada seluruh bagian *upper* nya. Material ini memiliki sifat ringan, tidak kaku, dan memiliki sirkulasi udara yang baik sehingga nyaman dikenakan. Salah satu upaya yang dilakukan untuk dapat mengembang sebuah produk yaitu dengan melakukan eksplorasi material. *Canvas* memiliki potensi yang baik dimasyarakat Indonesia, karena Indonesia merupakan negara beriklim tropis dan panas. Sedangkan sepatu *boots* pada umumnya menggunakan material kulit dan material ini bersifat panas ketika dipakai. Hal ini akan mengurangi nilai ergonomi, karena banyak terdapat posisi saraf pada telapak kaki manusia. Anwar. (2014)

Melihat fenomena dan beberapa peluang yang dibahas diatas. Penulis akan melakukan perancangan sepatu *boots* dengan fokus melakukan eksplorasi material dan bentuk. Konsep desain yang akan diterapkan yaitu penggabungan antara dua unsur desain yaitu sepatu *outdoor boots* dan desain sepatu *casual*. Selain itu, standar produk juga perlu diperhatikan guna menciptakan produk sebaik mungkin, yaitu dengan memperhatikan nilai ergonomi dan *durability*. Metode perancangan yang akan diterapkan adalah metode kualitatif deskriptif, yaitu mengumpulkan beberapa data literatur yang akan dijadikan sebagai landasan dalam merancang sebuah produk.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari beberapa fenomena dan permasalahan yang dijabarkan dilatar belakang, maka identifikasi masalahnya yaitu tingginya minat wisatawan lokal untuk melakukan kegiatan *nature travelling* (backpacker) yang akan menimbulkan berbagai kebutuhan untuk dapat menunjang aktivitas tersebut. Salah satunya yaitu kebutuhan soal atribut yang dikenakan. Merancang sepatu *boots* yang dapat dipakai untuk menghadapi berbagai medan perjalanan di Indonesia (meningkatkan nilai *durability*), namun juga tetap mempertimbangkan soal *style* berdasarkan *trend* dan *style outdoor*. Potensi waktu penggunaan sepatu *boots* oleh *user* selama dalam kegiatan terbilang cukup lama, karena sepatu akan terus dipakai sebagai alas kaki. Maka nilai ergonomi menjadi penting agar produk nyaman dipakai dalam waktu yang lama (pengembangan material upper dan insole).

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

- Melakukan pengembangan terhadap sepatu *boots* untuk mendapatkan nilai kebaruan yang dapat dilakukan dengan cara eksplorasi material dan bentuk.
- Merancang sepatu *boots* berbahan dasar *canvas* untuk dapat menunjang berbagai aktivitas *outdoor*.

1.4. Pertanyaan Penelitian

1. Apa saja indikator yang perlu diperhatikan dalam merancang sepatu *boots* agar dapat dipakai untuk dapat menunjang aktivitas *outdoor* namun juga dapat dipakai untuk kegiatan yang bersifat *casual*?
2. Bagaimana merancang sepatu *boots* dengan kebutuhan masyarakat Indonesia yang menyukai kegiatan backpacker?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian tersebut, maka tujuan penelitian ialah:

1. Untuk mengetahui apa saja indikator yang perlu diperhatikan dalam proses perancangan agar sesuai dengan konsep perancangan produk.
2. Agar dapat merancang sepatu *boots* sesuai dengan kebutuhan masyarakat Indonesia yang menyukai kegiatan backpacker.

1.6. Batasan Masalah

Dalam perancangan kali ini terdapat beberapa Batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Perancangan kali ini hanya akan berfokus pada pengembangan jenis sepatu *boots* dengan melakukan eksplorasi terhadap produk baik material serta desain.
2. Perancangan ini hanya berfokus untuk menunjang kegiatan yang dilakukan oleh seorang yang menyukai kegiatan *backpacker*.

1.7. Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan ini akan merancang sepatu *boots* sesuai dengan kebutuhan target pengguna masyarakat Indonesia yang menyukai kegiatan *travelling* didalam negeri. Target pengguna yang dituju yaitu kalangan pria maupun wanita (*unisex*) berusia 20-30 tahun yang menyukai kegiatan yang berada diruang terbuka (*outdoor*). Merancang *footwear* sesuai trend dan *style outdoor boots*.

1.8. Keterbatasan Perancangan

Perancangan ini dilakukan pada saat pandemi Covid-19. Sehingga akan ada keterbatasan dalam proses perancangan produk ini, baik untuk pengumpulan data yang menjadi terbatas maupun keterbatasan proses kegiatan perancangan produk berlangsung.

1.9. Manfaat Perancangan

1. Ilmu pengetahuan : Dapat menjadi bahan studi penelitian Desain Produk mengenai perancangan sepatu *boots* sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan melakukan eksplorasi material dan bentuk.
2. Pihak terkait : Dapat mengasah kemampuan perancangan sebuah produk dan mendapatkan pembelajaran tentang pemecahan solusi permasalahan produk.
3. Industri : Mendapatkan berbagai data yang diperlukan sebagai bahan penelitian terhadap perancangan produk sepatu *boots*.

1.10. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan perancangan sepatu *boots* adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdapat latar belakang perancangan, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, batasan masalah, ruang lingkup penelitian, keterbatasan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika perancangan.

BAB II KAJIAN

Dalam bab ini terdapat kajian pustaka, kajian lapangan dan summary yang berisi teori

dan kondisi lapangan serta pengantar untuk bab selanjutnya.

BAB III METODE

Dalam bab ini terdapat perancangan produk, metode penggalan data, proses perancangan dan metode validasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini terdapat proses perancangan dan hasil validasi.

BAB V KESIMPULAN

Dalam bab ini terdapat kesimpulan dan tujuan dari perancangan yang telah dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

Terdapat literatur-literatur yang didapatkan dalam merancang produk