

BELALANG SEBAGAI IDE PERANCANGAN SEPATU *FASHION* WANITA MODEL *DERBY WEDGE*

Anisa Aulia¹⁾ dan Wawan Budi Setyawan¹⁾

¹⁾Jurusan Teknologi Pengolahan Produk Kulit
Politeknik ATK Yogyakarta, 55188, Yogyakarta

ABSTRACT

Grasshopper is an icon from Gunungkidul area which is a tourist destination today and has been adapted to batik motifs as well as various beautiful accessories. To introduce grasshoppers to the wider world, shoes are a new medium of introduction that can be used. Leather base material on the upper part gives the impression of luxury in building image of dressing. The robustness of the wood outsole and the uniqueness of engraving on the outsole present a different aesthetic value than the fashion shoes in general. The authors applied the leather and wood products in the form of women's fashion shoes with grasshoppers as design ideas that will give the impression of feminine, luxurious, and unique. In the making of this final work, a derby wedge model of women's fashion shoes was raised as a design idea. Data collection methods were by observing, documenting, distributing questionnaires, interviewing and conducting literature studies related to the material raised. The sampling technique used was non probability sampling by purposive sampling. The process of designing and manufacturing of products that was done in this self-supporting activity consists of: existing product, brainstorming, image board, stylation, user study, design sketch, movement study, and product making. To produce the same product with the design that made the necessary trials many times and takes a long time.

Keywords: shoes, fashion, grasshopper

INTISARI

Belalang merupakan *icon* dari daerah Gunungkidul yang merupakan daerah tujuan wisata saat ini dan telah diadaptasi pada motif batik serta berbagai aksesoris yang indah. Untuk mengenalkan belalang kepada dunia yang lebih luas, sepatu merupakan media pengenalan baru yang dapat digunakan. Bahan dasar kulit pada bagian *upper* memberi kesan mewah dalam membangun *image* berbusana. Kekokohan *outsole* kayu dan keunikan ukiran pada *outsole* memberikan nilai estetik yang berbeda dari sepatu *fashion* pada umumnya. Penulis mengaplikasikan kulit dan kayu dalam produk berupa sepatu *fashion* wanita dengan belalang sebagai ide perancangannya yang akan memberi kesan feminim, mewah, dan unik. Dalam pembuatan karya akhir ini dilakukan perancangan sepatu *fashion* wanita model *derby wedge* yang mengangkat belalang sebagai ide perancangannya. Metode pengumpulan data ialah dengan melakukan observasi, dokumentasi, penyebaran kuisioner, wawancara dan melakukan studi kepustakaan terkait materi yang diangkat. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non probability sampling* dengan cara *purposive sampling*. Adapun proses perancangan dan pembuatan produk yang dilakukan dalam kegiatan karya mandiri ini terdiri dari: *existing product*, *brainstorming*, *imageboard*, *stilasi*, *studi pengguna*, sketsa desain, studi gerakan kaki, sketsa ideasi, serta pembuatan produk. Untuk menghasilkan produk yang sama dengan desain yang dibuat diperlukan *trial* berkali-kali dan membutuhkan waktu yang cukup lama.

Kata Kunci : sepatu, *fashion*, belalang

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan, yang memiliki berbagai suku bangsa, dimana masing-masing wilayah memiliki budaya, adat, dan potensi sumber daya alam yang berbeda-beda. Demi melestarikan dan memaksimalkan potensi masing-masing daerah, pemerintah melakukan berbagai usaha untuk melakukan eksplorasi bagian-bagian tertentu yang belum banyak diketahui, kemudian mengembangkan potensi tersebut dengan tujuan memajukan daerah-daerah yang masih kurang ter-eksplorasi.

Kabupaten Gunungkidul merupakan salah satu kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta. Kabupaten Gunungkidul merupakan dataran tinggi berupa gunung kapur yang pada mulanya terkenal dengan kekeringan yang kerap dilanda dan memiliki nama lain “Pegunungan Seribu”. Dengan menyandang nama tersebut, pada dasarnya Kabupaten Gunungkidul memiliki kekayaan alam yang sangat berlimpah, hanya saja pada mulanya kurang terekspos dan kurang berkembang. Namun, beberapa tahun ini Kabupaten Gunungkidul telah menjadi salah satu daerah tujuan wisata, terlebih untuk wisata alam berupa pantai, air terjun, goa, pegunungan, dan berbagai wisata alam lain.

Selain kaya akan wisata alam, Kabupaten Gunungkidul juga memiliki kekayaan alam hayati dan nabati yang melimpah. Salah satu kekayaan alam yang cukup fenomenal di daerah Gunungkidul adalah belalang. Belalang adalah sejenis hama yang menyerang tanaman, namun di daerah ini, belalang dijadikan salah satu kuliner khas daerah berupa “Walang Goreng” atau “Belalang Goreng”. Meski bentuk dari kuliner tersebut dapat dibilang aneh, banyak orang yang berfikir bahwa rasanya akan aneh jika dimakan, bahkan ada yang merasa jijik. Tapi kebanyakan wisatawan, menjadi suka dan gemar menyantap kuliner tersebut. Oleh karenanya, belalang goreng juga menjadi oleh-oleh khas daerah Gunungkidul yang cukup terkenal dikalangan wisatawan. Selain dijadikan sebagai *icon* kuliner khas daerah, belalang juga diusung dalam motif batik Kabupaten Gunungkidul yang telah mendapat sertifikat resmi. Motif belalang tersebut diusung dalam motif batik “Walang Jati Kencono” serta motif batik “Walang

Sinanding Jati”’. Kedua motif batik tersebut mengenalkan 2 kekayaan alam Kabupaten Gunungkidul yang cukup terkenal dan melimpah, yaitu Belalang dan Pohon Jati.

Selain pengenalan belalang dalam bentuk *icon* kuliner serta pada motif batik, pengenalan belalang juga dilakukan melalui pahatan kayu, pahatan batu, ukiran kayu, ukiran batu, dan sebagainya. Hal tersebut menunjukkan bahwa belalang dapat dijadikan sebagai salah satu *icon* yang menunjukkan ke-khas-an daerah Gunungkidul.

Dewasa ini, industri persepatuan di Indonesia mengalami perkembangan cukup pesat. Produk-produk hasil industri persepatuan di Indonesia cukup menarik minat bangsa asing, karena pengerjaan yang bagus, kualitas material yang baik, serta harga yang relatif terjangkau. Hal tersebut menjadikan tidak sedikit produk sepatu buatan Indonesia yang menembus pasar internasional dan menjadi salah satu produk unggulan disana. Selain produk sepatu manufaktur, produk sepatu *handmade* juga memiliki tempat bagi konsumen dari negara asing. Hal tersebut tentunya dikarenakan selain memiliki aspek seperti halnya produk manufaktur, sepatu *handmade* cenderung memiliki desain yang unik dan diproduksi dalam jumlah terbatas. Tidak sedikit sepatu *fashion handmade* dari Indonesia yang menembus pasar internasional.

Perpaduan desain antara keindahan dan kekokohan dicoba dipadukan ke dalam suatu produk yaitu motif batik sebagai ikon kebanggaan dengan sepatu sebagai pelindung kaki akan menjadikan sebuah sepatu yang memiliki nilai khusus dan lebih menarik bagi para pengguna dan pencintanya. Namun memadukan dalam sebuah sepatu perlulah kajian yang panjang dan waktu yang tidak sebentar.

Menurut Palgunadi (2008), Desain ialah bagian terakhir dari seorang perencana, dikarenakan rencana (desain) adalah bentuk penjabaran secara langsung dari konsep desain yang sebelumnya telah direncanakan, rencana ini merupakan perwujudan dari pemikiran-pemikiran, keputusan, gagasan serta solusi yang ditawarkan perencana dalam bentuk lebih nyata, melalui sebuah ‘gambar

kerja' (*working draw*) yang berisi rencana pembuatan suatu produk maupun sistem. Desain juga memiliki arti singkat sebagai suatu rencana yang bersifat rinci, mikro, khusus, khas, atau detail. Biasanya digunakan untuk menghasilkan sesuatu yang bersifat nyata (benda).

Berdasarkan Rodgers dan Milton (2011), terdapat 6 hal yang harus diperhatikan dalam mendesain suatu produk, yaitu: 1). Konsteks sejarah dan budaya; 2). Pencarian, laporan singkat dan spesifikasi; 3). Konsep merancang (*design*); 4). Dari industri ke pasar; 5). Isu yang ada sekarang; 6). Rancangan yang mendidik dan lainnya.

Melihat hal tersebut, untuk menciptakan produk yang mampu memenuhi keinginan pasar, maka perlu dibuat sebuah konsep yang akan membangun *image* produk dari awal. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan penulis pengangkat "belalang" sebagai sumber inspirasi perancangan desain sepatu *fashion* wanita model *derby wedge*, dengan maksud untuk mengenalkan keunikan sumber daya dari daerah Gunungkidul melalui cara yang berbeda, yaitu menggunakan sepatu sebagai medianya.

Belalang merupakan salah satu spesies serangga yang ada di daerah Gunungkidul, salah satu jenis belalang yang kerap ditemui dan menjadi *icon* daerah ini adalah belalang kayu. Belalang kayu (*Valanga nigricornis*) merupakan hama yang menyerang daun pada tanaman hutan produksi *Acasia* dan *Jati* di Indonesia (Nair, 2000: 16 dan 37). Beberapa diantaranya juga bisa dikonsumsi manusia karena mengandung sumber protein (Asthami, Estiasih dan Malingan, 2016: 239-240). Selain itu, belalang kayu dapat dijadikan sebagai pengontrol biologis yang memakan hama kumbang penggerek. Spesies lainnya *Conocephalus longipennis* seperti memakan telur dari kumbang beras (Phathak dan Khan, 1994: 41 dan 46).

Sepatu merupakan Berdasarkan Basuki (2013), pada awal perkembangannya sepatu didefinisikan sebagai suatu *protection of the foot*, yang memiliki fungsi dasar untuk menjaga kaki dari iklim dan sebagai hal yang akan

melukai kaki. Selain itu, sepatu juga memiliki fungsi sebagai salah satu pelengkap busana dan salah satu penunjuk strata dan status sosial di masyarakat.

Berdasarkan pada Basuki (2013), sepatu memiliki dua komponen utama yaitu: mukaan atau atasan serta bawahan, dimana atasan ialah bagian sepatu yang terletak di bagian atas untuk menutupi bagian atas dan samping kaki. Sedangkan bawahan ialah bagian sebagai alas sepatu yang mendapat tekanan tubuh paling banyak, sehingga akan memakai bahan-bahan yang kuat.

METODE

Objek yang diangkat pada tugas akhir ini berupa sebuah sepatu *fashion* model *derby wedge* yang mengangkat belalang sebagai ide dasar perancangan. Metoda penyelesaian masalah pada karya akhir yang mengambil fokus karya mandiri ini adalah dengan melakukan perancangan produk dengan tujuan untuk mengenalkan belalang kepada dunia yang lebih luas dengan media baru, yaitu menggunakan sepatu *fashion* wanita model *derby wedge*. Perancangan produk diawali dengan penentuan konsep produk, kemudian dilakukan serangkaian proses untuk memvisualkan konsep yang ada tersebut, hingga selanjutnya dilakukan pembuatan produk untuk memvisualkan konsep secara lebih nyata.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Non Probability Sampling* dengan cara *purposive sampling*. Pengambilan sampel dengan maksud (*purposive sampling*) merupakan teknik pengambilan sampel dimana penentuan sampel yang diambil hanya didasari atas pertimbangan penulis yang mana menganggap unsur-unsur yang dikehendaki ada pada anggota sampel yang diambil tersebut, sedangkan data yang didapatkan hanya bersifat gambaran umum mengenai suatu keadaan dan tidak bersifat mutlak. Data untuk mendukung tugas akhir ini diambil di daerah Kabupaten Gunungkidul serta di sekitar area kampus Politeknik ATK Yogyakarta. Selain di daerah tersebut lokasi pengambilan data dilakukan di beberapa lokasi di area Gunungkidul dan Kota Yogyakarta guna melakukan penyebaran kuisisioner guna mengumpulkan informasi sebagai perbandingan dalam pembuatan *mok-ap* tugas akhir ini.

Dalam pembuatan produk ini, tahapan-tahapan proses perancangan serta proses pembuatan produk hingga menghasilkan *mok-ap* berupa sepatu *fashion* dengan model *derby wedge* yang mengusung belalang sebagai ide dasar perancangan produk. Berikut skema tahapan proses perancangan produk untuk tugas akhir ini:



Gambar 1. Tahapan proses perancangan produk

Kerangka kerja pembuatan prroduk ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka kerja pembuatan produk

HASIL DAN PEMBAHASAN

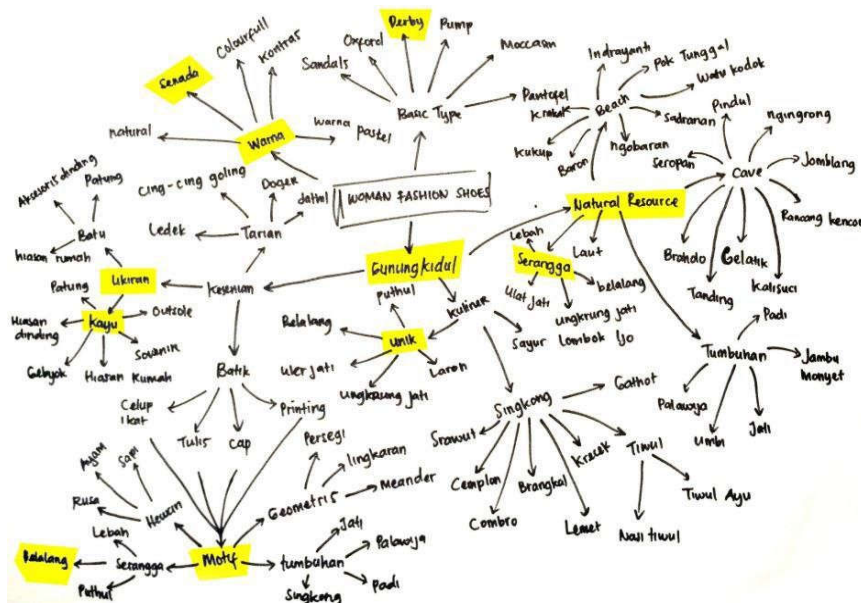
Berdasarkan konsep desain yang telah ditentukan sesuai dengan permasalahan yang ditemukan, langkah awal untuk memulai proses pembuatan produk ialah melakukan perancangan (pembuatan desain). Desain yang dibuat tetap mengikuti perkembangan desain produk sejenis yang sudah ada (*existing product design*), namun tetap melakukan sebuah inovasi desain dan konsep sesuai konsep desain yang diangkat. Berikut tahapan dalam proses pembuatan desain sepatu *fashion* wanita model *derby wedge* dengan menggunakan belalang sebagai ide dasarnya perancangannya: Desain produk yang ada (*Existing Product*) ; merupakan tahapan

eksplorasi berbagai jenis produk yang telah ada yang digunakan masyarakat umum.



Gambar 3. Sepatu Derby wedges yang ada

Brain Storming; merupakan proses eksplorasi terhadap unsur-unsur yang terkandung dalam produk yang akan dibuat berdasarkan kenyataan, pengalaman, tampilan yang muncul dan aspek pendukung lainnya.



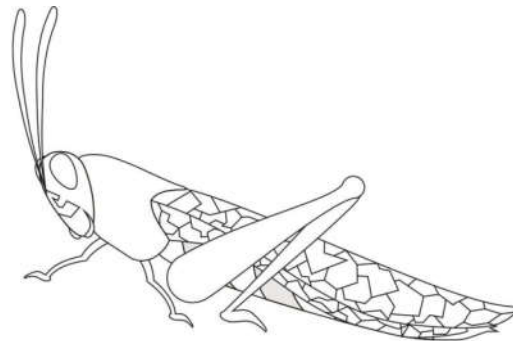
Gambar 4. Brain Storming

Pembuatan *Image Board*; merupakan proses penyatuan unsur-unsur yang diambil dari kajian-kajian untuk membentuk suatu tampilan kenapa produk tersebut muncul dan layak, dengan kata lain untuk memperkuat dasar munculnya produk tersebut.



Gambar 5. *Image Board*

Stilasi; Stilasi merupakan penyederhanaan bentuk ditujukan untuk membantu/mempermudah proses desain. Berikut bentuk stilasi dari belalang kayu yang dijadikan sebagai ide perancangan sepatu *fashion* model *derby wedge*:



Gambar 6. Stilasi Belalang Kayu

Studi Pengguna ; Berdasarkan hasil kuisisioner, disimpulkan pengguna produk ini adalah wanita berusia 16-24 tahun yang cenderung banyak beraktivitas didalam ruang, misalnya sebagai pelajar, mahasiswa, ataupun wanita karir pengguna sepatu hak tinggi yang memiliki kecenderungan berpenampilan mengikuti tren, *stylish*, unik, dan menarik.

Sketsa Desain awal ; merupakan langkah awal pembentukan rancangan desain yang mengadopsi dari berbagai unsur yang telah ditentukan dalam kajian produk sebelumnya.



Gambar 7. Sketsa Awal

Sketsa Pilihan ; merupakan sketsa terpilih dari rancangan awal yang diambil berdasarkan hasil angket pilihan calon pengguna maupun masyarakat yang mana desain tersebut akan diterapkan pada produknya.



Gambar 8. Sketsa Pilihan

Sketsa Akhir ; merupakan pilihan terakhir dari rancangan yang akan diproses untuk menjadi produk jadi.



Gambar 9. Sketsa Akhir

Desain *Bottom*; *bottom* atau sol juga menjadi bagian penting dalam konsep produk yang akan dibuat yang dirancang seperti halnya konsep atasan/*upper* sepatu, yg dimulai dari sket awal, sket pilihan, sket terpilih, hingga menjadi desain akhir.

Sketsa Pilihan	
Terpilih	
Desain akhir	

Gambar 10. Desain *Bottom*

Rendering; adalah sebuah proses digitalisasi bentuk 3D yang berbentuk benda aslinya dalam konsep 2D sebagai acuan pokok dalam hal bentuk maupun susunan warna dan potongannya nanti.



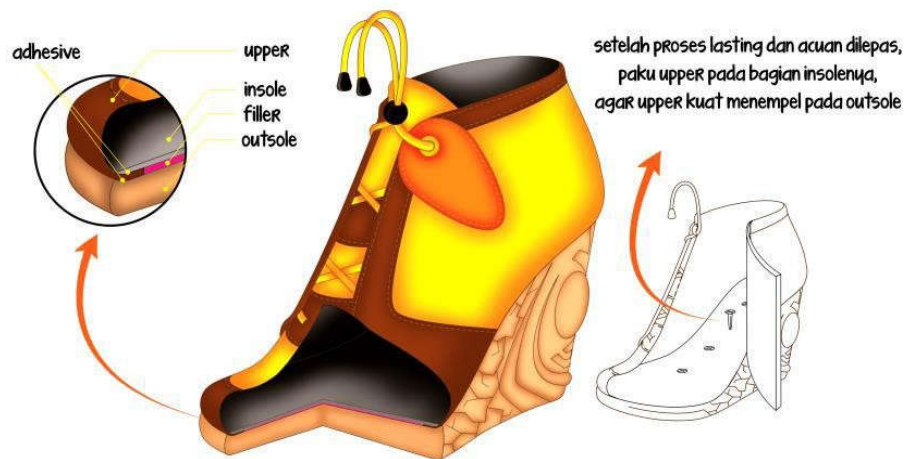
Gambar 11. *Rendering*

Spesifikasi Desain ; merupakan penentuan komposisi akhir sebelum pembuatan produk yang meliputi jenis bahan baku dan bahan penunjang yang akan diterapkan pada produk sepatu tersebut.



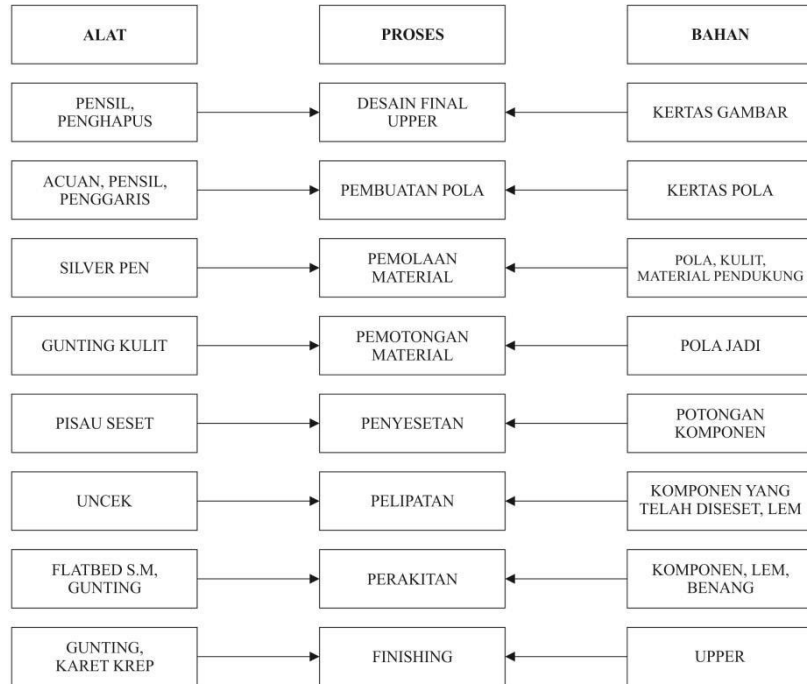
Gambar 12. Spesifikasi Desain

Konstruksi; sepatu *fashion* model *derby wedge* ini menggunakan konstruksi *cemented*, dengan perekatan sistem lem antara *outsole* dengan *upper*-nya.



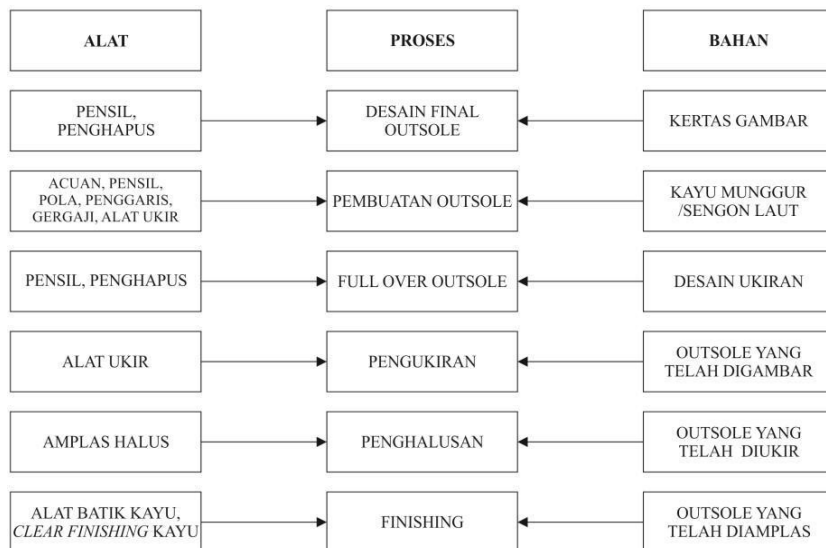
Gambar 13. Konstruksi Sepatu

Pembuatan *Upper*

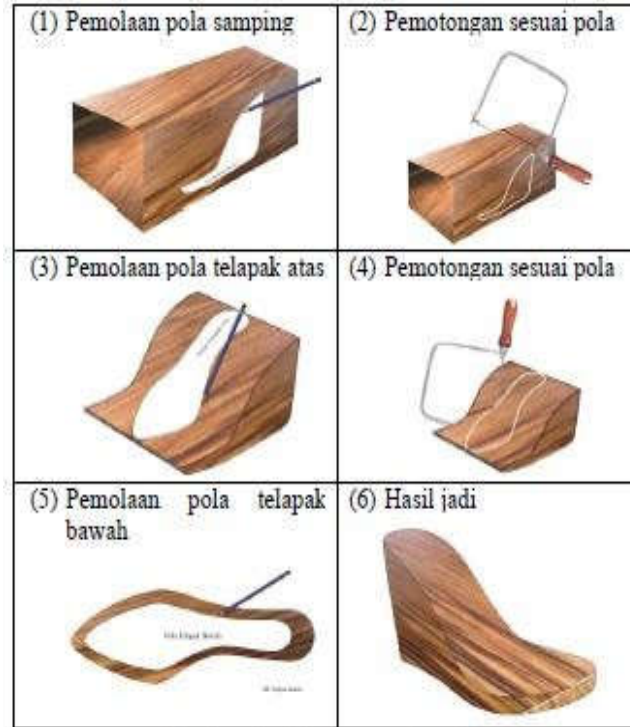
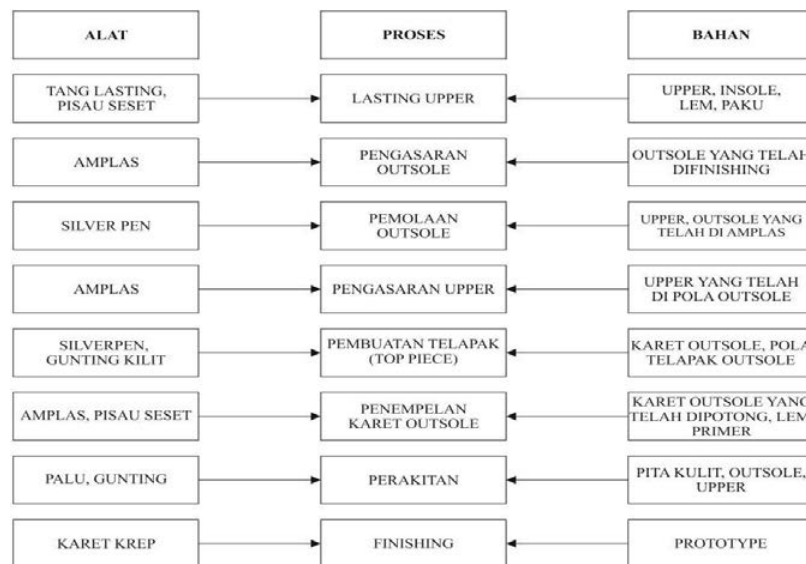


Gambar 14. Skema Pembuatan *Upper*

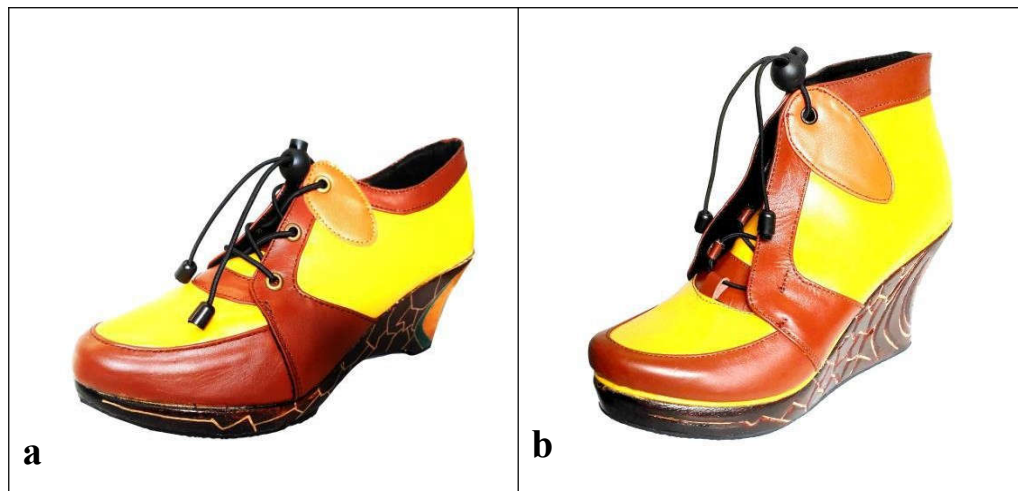
Pembuatan *Outsole*



Gambar 15. Skema Pembuatan *Bottom*

Gambar 16. Pembuatan *Outsole*Perakitan *Upper* dan *Bottom* (*Assembling*)Gambar 17. Skema Proses *Assembling*

Hasil akhir



Gambar 18. Perbandingan Hasil *Trial* Produk (a. *Prototype 1*, b. *Prototype 2*)

KESIMPULAN

Inovasi dalam perancangan produk tidak terpaku pada penemuan baru atas suatu hal, namun originalitas ide dan konsep yang dimiliki dan dibuat sebagai konsep perancangan juga merupakan sebuah inovasi desain. Perancangan dan pembuatan produk yang mengadopsi belalang sebagai ide perancangannya memiliki kesulitan tersendiri pada pelaksanaannya, hal ini berkaitan dengan inspirasi bentuk dan warna yang diambil langsung dari belalang yang unik yang menambah tingkat kesulitan produk untuk direalisasikan, terlebih lagi dikarenakan keterbatasan waktu, biaya, pengetahuan, dan pengalaman penulis.

Saran peneliti yang bisa disampaikan berdasarkan simpulan dari penelitian di atas Produk berupa sepatu *fashion* wanita model *derby wedge* ini kedepannya dapat dikembangkan lagi agar meningkatkan daya jual produk nantinya. Jika sepatu *fashion* wanita model *derby wedge* ini akan diproduksi untuk selanjutnya dipasarkan, maka perlu dilakukan peninjauan aspek ekonomi yang lebih rinci terkait biaya pembuatan produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, D.A. (2013). *Teknologi dan Produksi Sepatu Jilid I*. Yogyakarta: Citra Media
- Basuki, D.A. (2014). *Teknologi dan Produksi Sepatu Jilid II*. Yogyakarta: Buku Litera Yogyakarta
- Enget. 2008. *Kriya Kayu (Jilid I)*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta.
- Nair, K.S.S. 2000. *Insect Pest and Diseases in Indonesian Forest. An Assessment of the Major Threats, Reasearch Efforts and Literature*. Bogor: Center for International Forestry Research
- Paul Rodgers and Alex Milton . 2011. *Product Design*. Laurence King Publishing. London
- Phathak, M.D. dan Khan, Z.R. 1994. *Insect Pest of Rice*. Manila: *International Rice Research Institut*