

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Skateboarding mulai muncul pada tahun 1930-an. Di California selatan, *skateboard* terbuat dari kayu peti buah dengan roda yang dipasang pada bagian bawah. Model tersebut berkembang menjadi awal dari *skateboard* yang terbuat dari kayu dengan panjang 121.9cm dan lebar 61cm dengan roda logam yang berjumlah empat buah yang diambil dari *roller skate*. Olah raga ini mulai memasuki Indonesia pada tahun 1970 – 1980-an yang bermula di kota – kota besar seperti Jakarta dan Bandung. Hingga saat ini perkembangan *skateboarding* di Indonesia ditandai dengan sudah masuknya olah raga ini ke kota – kota kecil serta banyaknya produsen – produsen *skateboard* dari luar negeri yang mulai berinfestasi di Indonesia dengan mendirikan *skateshop* serta memberikan *sponsorship* kepada *skater* lokal¹.

Di dalam olah raga *skateboarding*, papan *skate* merupakan alat yang dimainkan oleh pemain dengan berbagai trik. Pada saat melakukan trik pada permainan *skateboarding*, kaki merupakan organ tubuh yang paling banyak melakukan kerja dan bersentuhan langsung dengan papan *skate*. Untuk itu pemain membutuhkan alas kaki yang mampu melindungi dan dapat mengakomodasi kebutuhan kaki pada saat bermain.

Sepatu skateboard yang saat ini banyak beredar di pasaran yang juga diproduksi oleh produsen – produsen sepatu ternama sudah memiliki teknologi yang dapat memenuhi kebutuhan pemakainya serta sudah dapat melindungi kaki dari cedera yang mungkin dapat terjadi. Namun terdapat masalah lain yang menjadi pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini.

¹ Muarif, Akhmad. 2014. “Perancangan E-Book Ilustrasi Sejarah *Skateboarding* Dunia dan Indonesia” Tugas Akhir. Yogya karta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Pada bagian lateral, *toe cap* merupakan bagian yang bergesekan langsung dengan papan, dari gesekan ini menimbulkan kerusakan terhadap bagian *toe cap* tersebut. Hal tersebut untuk saat ini memang belum dapat diatasi oleh produsen manapun, yang mereka lakukan adalah membuat tambahan material yang berfungsi untuk memperlambat kerusakan sepatu, namun tetap saja pengguna sepatu seringkali harus membeli sepatu yang baru dalam jangka waktu yang sempit.

Banyak produsen sepatu yang ada di pasaran, baik mereka yang secara spesifik memproduksi serta menjual sepatu untuk olah raga *skateboarding* maupun yang memiliki lini produk untuk olah raga ini. Mereka merancang dan kemudian menjual produk yang memang dirancang khusus dengan berbagai teknologi untuk mendukung kegiatan *saking*. Dari sekian teknologi tersebut belum ada rancangan yang menanggulangi masalah kerusakan pada bagian *toe cap* secara maksimal, bahkan produsen yang menjual produknya dengan mahal dan dengan teknologi yang baik sekalipun.

Melihat masalah tersebut maka pada penelitian ini akan dirancang sebuah fitur tambahan dengan tujuan agar pengguna tidak harus membeli sepasang sepatu baru lagi jika terjadi kerusakan dalam jangka pendek. Sehingga sepatu dengan fitur tersebut dapat mengurangi atau bahkan menanggulangi masalah tersebut, sehingga produk akan dapat digunakan lebih lama dan lebih efisien dari segi frekuensi penggantian sepatu.

1.2. Perumusan Masalah.

Bagaimana merancang bagian *toe cap* pada sepatu *skateboarding* agar lebih awet ?

1.3. Batasan Masalah

Fokus rancangan adalah pada bagian *toe cap* karena bagian tersebut rawan kerusakan yang diakibatkan gesekan antara sepatu *skateboarding* dengan papan.

1.4. Tujuan Perancangan:

A. Tujuan Umum:

- 1.) Keilmuan desain produk dapat digunakan untuk membuat benda / produk pakai yang bermanfaat bagi masyarakat. Dalam kasus ini pada olah raga *Skateboarding*.
- 2.) Produk yang dibuat dapat menggunakan gabungan beberapa disiplin ilmu.
- 3.) Memberikan inovasi ke dalam sebuah produk sehingga dapat menyelesaikan masalah – masalah yang semakin bertambah di dalam masyarakat.

B. Tujuan Khusus:

- 1.) Untuk mengetahui apa saja kegiatan pada olah raga *skateboarding* yang menyebabkan rusaknya bagian *toe cap* .
- 2.) Untuk mengetahui fitur apa yang dapat dirancang untuk mengurangi atau bahkan menanggulangi masalah tersebut.

1.5. Manfaat Perancangan

A. Bagi Peneliti:

- 1.) Menambah ilmu pengetahuan.
- 2.) Menambah pengalaman dan portfolio.
- 3.) Menambah *skill* dalam pembuatan produk yang memiliki nilai guna.

B. Bagi Masyarakat:

- 1.) Memberikan pilihan produk pada konsumen untuk membantu dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.
- 2.) Menambah pengetahuan bagi masyarakat mengenai perancangan produk untuk menyelesaikan suatu masalah.

C. Bagi Bidang Keilmuan:

- 1.) Menambah koleksi ilmu dalam bidang desain produk khususnya desain sepatu olahraga.
- 2.) Menambah referensi yang dapat digunakan untuk penelitian sejenis di kemudian hari.
- 3.) Untuk mempromosikan peran keilmuan desain produk serta profesi desainer produk kepada masyarakat.

1.6. Metode Perancangan

A. Pendekatan

1. Fungsi

Fungsi merupakan aspek yang sangat penting dalam perancangan, seorang perancang harus memahami berbagai masalah yang berkaitan dengan fungsi yang diinginkan pada sebuah produk serta hubungannya dengan manusia. Dalam sebuah produk, terdapat dua macam fungsi menurut Palgunadi (2008: 15):

- A. Fungsi primer: Merupakan fungsi utama sebuah produk rancangan. Fungsi ini merupakan fungsi yang sangat penting. Contoh: produk gergaji listrik fungsi primernya dipenuhi dengan fasilitas mekanisme pemotong kayu, oleh karena itu fungsi utamanya adalah pemotong kayu.
- B. Fungsi sekunder: Merupakan fungsi turunan dari sebuah produk. Fungsi ini ditentukan untuk mendukung fungsi primer. Seperti pada gergaji listrik, fungsi sekundernya dipenuhi dengan fasilitas lain seperti tombol, pemegang, *case*, dsb.

2. Ergonomi

Ergonomi adalah studi tentang desain dan penataan peralatan jadi pengguna dapat berinteraksi dengan peralatan / benda dengan nyaman dan efisien. Dalam hal ini desain sistem atau produk menyesuaikan dengan keterbatasan fisik, sifat, dan kemampuan manusia.

Maka dalam hal ini ergonomi berkaitan dengan antropometri. Antropometri berperan untuk menciptakan suatu sistem atau produk yang ergonomis.

3. Antropometri

Antropometri adalah ilmu yang mempelajari pengukuran dimensi tubuh manusia dan karakteristik khusus dari tubuh seperti ruang gerak. Data antropometri digunakan untuk berbagai kebutuhan seperti

perancang stasiun kerja, fasilitas kerja, dan desain produk agar diperoleh ukuran – ukuran yang sesuai serta layak dengan dimensi tubuh manusia yang akan menggunakannya. Data antropometri sangat perlu digunakan untuk merancang produk yang baik berbasis *human centered design*. Variasi dimensi manusia sering kali menjadi faktor utama untuk menghasilkan rancangan sistem / alat yang sesuai untuk pengguna.

B. Teknik Pengumpulan Data

Di dalam penelitian ini akan dilakukan beberapa cara dalam pengumpulan data:

- 1.) Pengumpulan data melalui wawancara pada responden untuk mengetahui permasalahan lebih dalam.
- 2.) Pengumpulan data melalui kuesioner untuk memperoleh hasil umum dari suatu populasi (Creswell, 2014:23)
- 3.) Pengumpulan data dari literatur serta dokumentasi yang tersedia di perpustakaan serta internet.

C. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dan ditemukan dalam wawancara, literatur, serta dokumentasi selanjutnya dicocokkan (verifikasi) data serta disortir (direduksi) kemudian data disajikan dalam bentuk uraian, tabel, *chart*, *flowchart* serta bentuk lain jika dibutuhkan agar data yang ada tersampaikan dengan baik. Kemudian pada tahap terakhir data yang telah diolah dan dianalisis, disimpulkan.

1.7. Teknik Penulisan

1. Bab I Pendahuluan

Bagian ini merupakan awal dari penelitian yang berisi: Latar belakang masalah mengenai bagian *toe cap* sepatu *skateboarding* yang mudah rusak, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori / perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Tinjauan Umum

Bagian ini berisi tentang deskripsi, eksplorasi, sintesis, serta analisis mendalam mengenai masalah pada sepatu *skateboarding* yang dituangkan dalam beberapa sub bab, sesuai dengan kebutuhan yang secara umum terdiri dari:

- Landasan Teoritik
- Landasan Empirik
- Gagasan Awal Perancangan

3. Bab III Analisis Aspek Desain

Pada bagian ini dibahas mengenai analisis perancangan dengan pertimbangan desain yang dipengaruhi dari hasil penelitian serta berbagai literatur yang dikaji dari beberapa aspek yaitu: aspek fungsi, operasional, produksi, psikologi, teknologi, masyarakat, rupa, dan lain sebagainya. Dari hasil analisis kemudian dibuat pernyataan yang berupa pertimbangan desain (*design consideration*) serta batasan desain (*design constrain*)(Palgunadi, 2008: 408)

4. Bab IV Konsep Perancangan

Berisi data yang telah diolah dari masalah yang dibahas pada perancangan, kemudian dalam prosesnya dilakukan pertimbangan desain dari gagasan awal hingga menemukan gagasan akhir yang akan mempengaruhi rancangan produk. Kemudian mendeskripsikan keterangan produk mulai dari nama, fungsi, target user, serta kebutuhan produk yang harus dipenuhi, serta aspek-aspek desain terkait dengan perancangan sampai kepada desain akhir berupa gambar rendering 3D, gambar kerja, foto study model, dan standar pengoprasian produk.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Berisi mengenai jawaban dari pertanyaan – pertanyaan pada penelitian. Kesimpulan ditulis dengan singkat, padat, dan jelas serta bukan rangkuman.