

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Desain adalah suatu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari suatu penampilan dan gaya dalam kehidupan harian. Banyak barang- barang, seperti, pakaian yang kita kenakan dan juga sepatu yang digunakan tidak hanya sebagai alat untuk menutupi tubuh dan sebagai pelengkap saja, tetapi jauh lebih dari itu bahwa apa yang kita kenakan juga dapat berkonotasi dengan pribadi bersosial dan individu itu sendiri. Desain dapat menjadikan daya tarik tambahan terhadap sesuatu. Barang-barang *simple* yang digabungkan dengan konsep suatu desain konvensional dan desain modern yang menarik dapat menjadi perangkat yang dapat menunjukkan dan meningkatkan penampilan pemakainya. (Hendrariningrum & Susilo, 2008).

Sepatu atau *sneakers* berguna untuk melindungi bagian kaki agar tidak tergores atau terluka ketika sedang berlari maupun berjalan. Seiring dengan berjalannya waktu, masyarakat tidak hanya menggunakan sepatu atau *sneakers* sebagai pelindung kaki, tetapi mereka mulai menganggap bahwa *sneakers* itu merupakan sesuatu yang penting dalam *fashion*. Sepatu juga digunakan sebagai *fashion* yang menjadikan *style* dan juga desain dari sepatu merupakan ciri khas dan identitas tersendiri bagi orang yang memakai sepatu tersebut (Sahrub, 2018). Tidak sedikit juga orang yang menggunakan desain suatu sepatu untuk menggambarkan identitasnya dan ketertarikannya terhadap sesuatu.

Sepatu juga memiliki banyak jenisnya seperti *flat shoes*, *high heels*, *leather shoes*, *slip on*, *sneakers*, *sport shoes* dan *strap shoes*. *Sneakers* adalah salah satu jenis sepatu yang paling banyak diminati dan digunakan, desain dari jenis sepatu ini tidak banyak mengalami perubahan yang signifikan dari pertama kali *release* atau diperkenalkan. *Sneakers* terbuat dari material berupa kanvas dibagian upper dan menggunakan material karet pada bagian sol (Bayu, 2019)

(Dharmawan, Osha, 2017) melakukan penelitian bahwa sepatu *sneakers* tidak lagi hanya berharga dan berguna dalam mendukung suatu desain menarik di kalangan mahasiswa, tetapi juga sebagai suatu kebanggaan, dan kejayaan *social*

dikarena nilai jual *sneakers* yang mulai meninggi. Pertumbuhan harga yang konsisten menambahkan suatu *value* atau nilai terhadap *sneakers* dimana penggunaannya merasakan peningkatan dalam kepercayaan diri dikarenakan reputasi jenis produk ini.

Dengan maraknya kebutuhan *sneakers*, tidak sedikit pula merek-merek *sneakers* besar yang bereksperimen dengan desain sepatu unik dan meluaskan target pasar melalui kolaborasi dengan tokoh-tokoh maupun sesuatu yang sedang *trend* dimasanya untuk menciptakan desain sepatu yang *limited-edition* dengan harga yang tidak kalah jauh dari *brand* ternama, tidak hanya itu, *limited-edition sneakers* dinilai tinggi oleh kalangan *sneakershead* atau dikenal sebagai pecinta *sneakers* diluar sana.

Dengan berbagai macam jenis desain dari *sneakers* menggunakan motif unik yang diimplementasi pada suatu bagiannya. Sehingga *sneakers* menimbulkan sisi nilai estetika yang tidak hanya berbeda, tetapi memiliki daya tarik yang terlihat *new* atau *fresh* yang membuat para pengguna atau pemilik dari *sneakers* tersebut tidak jenuh dalam memilih beragam jenis *sneakers* yang memiliki desain motif yang lebih beragam dan unik. Selain itu, dengan menambahkan motif dapat menjadikan *sneakers* memiliki nilai estetika dan keunikannya tersendiri.

Dengan fenomena tersebut, maka terbentuklah suatu peluang baru dalam dunia desain sepatu dimana pemilik sepatu dapat mengaplikasikan suatu desain kedalam bagian dari sepatunya, dimana hal tersebut menjadi sesuatu yang baru bagi pengguna sepatu untuk menuangkan apa yang mereka inginkan kedalam sepatu mereka agar memiliki identitas dan karakter sesuai penggunaannya.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki tujuan untuk melakukan perancangan pengimplementasian dari konsep nirmana dua dimensi kedalam sebuah produk *sneakers* yang dapat digunakan dan dipadu padankan dalam aktivitas sehari hari yang dapat disatukan dengan *style fashion* formal ataupun *casual* lainnya, karena konsep nirmana sendiri adalah materi mendasar dalam membuat suatu desain dan ada juga prinsip-prinsipnya yang dapat diterapkan dalam pembuatan desain konsep nirmana pada *sneakers*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang timbul diantaranya:

1. Pengaplikasian konsep dari nirmana dua dimensi ke dalam desain sneakers.
2. Desain konsep nirmana dua dimensi yang sesuai dengan fenomena tren

1.3. Rumusan Masalah

Desain adalah proses awal dalam tahapan untuk membuat suatu produk atau rancangan ide yang dapat dikembangkan, namun tahapan ini memiliki beberapa faktor permasalahan dalam proses pemilihan *pattern* yang sesuai dengan konsep nirmana dua dimensi sehingga memiliki tahapan yang dapat diterapkan ke dalam unsur yang tersedia, dengan metode perupa berupa penyusunan dan pengorganisasian unsur seni, yaitu Nirmana 2 dimensi (Ernawati, 2020).

1.4. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana cara merancang desain sepatu *sneakers* dengan mengaplikasikan konsep nirmana dua dimensi yang tercipta dari fenomena yang sedang tren?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Agar dapat merancang desain sepatu *sneakers* dengan mengaplikasikan konsep nirmana dua dimensi yang tercipta dari fenomena yang sedang tren.

1.6. Batasan Masalah

Dengan banyaknya aspek yang berkaitan dengan desain *sneakers* dan konsep dari nirmana dua dimensi yang akan dirancang dan diimplementasikan ke dalam sepatu, maka dibutuhkannya batasan agar perancangan tidak berbeda jauh dengan tujuan. Berikut batasan masalah yang perlu diperhatikan:

1. Obyek yang diteliti adalah sepatu jenis *sneakers*.
2. Desain yang dirancang tidak keluar dari konsep atau unsur nirmana dua dimensi.

3. Untuk mengklasifikasi konsep nirmana dua dimensi yang sesuai dengan ketertarikan masyarakat dan *trend*.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian/Perancangan

Perancangan *sneakers* sesuai konsep nirmana dua dimensi yang mengacu pada fenomena yang banyak digemari tanpa keluar dari konsep nirmana dua dimensi sebagai acuan dalam melakukan pembuatan pattern yang diaplikasikan kedalam desain sepatu *sneakers*.

1.8. Keterbatasan Penelitian/Perancangan

Berikut ini adalah beberapa keterbatasan yang dialami dalam proses perancangan penelitian yang dimaksudkan dapat menjadi faktor yang dapat lebih diperbahtikan lagi untuk penelitian selanjutnya, karena perancangan ini memiliki kekurangan yang harus terus diperbaiki dalam perancangan perancangan kedepannya. Beberapa keterbatasan yang dialami dalam perancangan tersebut, adalah:

1. Jumlah responden yang hanya <40 orang, tentunya masih sangat kurang untuk menggambarkan keadaan sesungguhnya.
2. Objek perancangan adalah sepatu sneakers yang eksisting
3. Dalam proses pengambilan data, informasi, serta wawancara juga memiliki keterbatasan baik dari responden maupun penulis, karena pemahaman yang berbeda tiap responden dan banyak faktor yang mempengaruhinya.

1.9. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu bagi penulis saat proses pembuatan desain dan membuat pattern yang sesuai.
2. Perancangan *Sneakers* ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat dan mengimplementasikan unsur-unsur serta konsep yang ada pada nirmana dua dimensi kedalam *sneakers*.
3. Pengembangan desain *sneakers* diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi

brand sepatu untuk malukakan pengembangan pada desain dari sepatu mereka.

1.10. Sistematika Penulisan Laporan

Dalam penyusunan laporan ini, sistematika penulisan dibagi menjadi beberapa bab dengan tujuan untuk mempermudah bahasan sesuai dengan acuan yang diinginkan penulis, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN, merupakan gambaran umum dari permasalahan yang ada, serta mencari solusi dari masalah pada desain *sneakers* terhadap *trend* dan mencari solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Pada sub ini terdapat beberapa bagian diantaranya latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah dan sistematika penulisan

BAB II KAJIAN, merangkup mengenai dasar-dasar teori yang berkaitan dengan perancangan yang dibahas dan juga mengenai beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Pada kajian lapangan ini merupakan hasil observasi, wawancara, serta melihat studi eksisting beberapa produk yang sudah dipakai di penelitian terdahulu.

BAB III METODOLOGI, berisi tentang metode dan teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan, dan juga menuliskan metode yang dipakai untuk menjadi acuan penulis untuk mengembangkan produk sesuai dengan kebutuhan.

BAB IV PERANCANGAN, berisi tentang metode dan teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan, dan juga menuliskan metode yang dipakai untuk menjadi acuan penulis untuk mengembangkan produk sesuai dengan kebutuhan.

BAB V KESIMPULAN, merupakan sub bab simpulan dan saran dari hasil perancangan yang di ambil oleh penulis dari penelitian dan observasi yang telah dilakukan dan mencoba mengajukan saran guna untuk membantu mengembangkan atau meningkatkan perancangan produk yang dirancang.