

PERANCANGAN KONSEP SEPATU BRAND LOKAL AMBLE FOOTWEAR MENGGUNAKAN METODE PERANCANGAN THREE PERCENT RULE

Rizki Aulia Ramadhan, Fajar Sadika, Andrianto.

*Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Jl. Telekomunikasi No. 1 Bandung
Terusan Buahbatu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung,
Jawa Barat 40257
aaulrizk@student.telkomuniversity.ac.id*

Abstrak: Seiring perkembangan zaman, sepatu menjadi daya tarik masyarakat Indonesia, berbagai macam sepatu beserta fungsinya menjadikan sepatu menjadi sebuah produk yang populer dan digemari masyarakat Indonesia di segala usia. Dengan maraknya peminat akan sepatu di Indonesia menjadikan brand lokal mulai bermunculan dan ikut berkarya dalam mewarnai industri sepatu di Indonesia, salah satu brand lokal yang menjadi acuan pada laporan kali ini adalah sebuah brand asal Kota Bandung yaitu Amble Footwear. Dalam perancangan konsep desain ini mengambil acuan desain dari brand Amble yaitu seri Bolt, sepatu kasual yang banyak diminati oleh masyarakat Bandung, dalam perancangannya penulis menggunakan metode pendekatan Three Percent Rule, dengan fokus di bagian visual dan estetika, pada hasil perancangan sepatu ini memiliki tujuan untuk membuat rancangan terbaru sebagai kelanjutan dari seri sepatu bolt pada Amble Footwear.

Tujuan dari perancangan Sepatu Amble Footwear Bolt adalah untuk menciptakan pembaruan pada desain eksisting, dan menguji metode perancangan Three Percent Rule yang dikembangkan oleh Virgil Abloh, agar bisa digunakan untuk pembelajaran rancangan desain, maupun diterapkan pada skala Industri yang lebih profesional.

Kata Kunci: Perancangan Sepatu, Three Percent Rule, Amble Footwear.

Abstract: Along with the development of the times, shoes have become an attraction for Indonesians, various types of shoes and their functions make shoes a popular product and are favored by Indonesians of all ages, with the increasing interest in shoes in Indonesia, local brands have begun to emerge and participate in coloring the shoe industry in Indonesia, one of the local brands that is a reference in this report is a brand from the city of Bandung, namely Amble Footwear. In designing this concept, the design reference is taken from the Amble brand, namely Bolt series, casual shoes that are in great demand by the people of Bandung, in its design the author uses the Three Percent Rule approach method, with a focus on the visual and comfort parts, the results of this shoe design have the aim of creating the latest design as a continuation of the Bolt shoe series on Amble Footwear.

The purpose of designing the Amble Footwear Bolt Shoes is to create updates to the existing design, and test the Three Percent Rule design method developed by Virgil Abloh, so that it can be used for design learning, as well as applied on a more professional industrial scale.

Keywords: Shoe Design, Three Percent Rule, Amble Footwear.

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, sepatu menjadi daya tarik masyarakat Indonesia yang tidak pernah redup hingga saat ini, bermacam-macam jenis sepatu beserta fungsinya menjadikan sepatu sebagai sebuah produk yang sangat populer dan digemari masyarakat di semua usia, dengan maraknya minat akan sepatu banyak sekali brand lokal Indonesia yang mulai menjamur dan ikut berkontribusi dalam berkarya di industri sepatu lokal, mulai dari brand lokal yang berfokus kepada sepatu formal, sepatu casual, sepatu olahraga, hingga sepatu yang memiliki fungsi khusus seperti sepatu mendaki gunung, sepatu untuk kendaraan bermotor, dan juga sepatu yang dikhususkan untuk pekerjaan alat berat. Meskipun beberapa sepatu ini sudah tersedia jauh sebelum popularitas sepatu berkembang pesat, namun banyak dari produk sepatu ini yang mendapatkan pembaruan yang lebih mengutamakan fungsi dan kenyamanan yang lebih baik, maka dari itu industri sepatu di Indonesia menjadi sangat ramai dengan berbagai brand lokal, dengan model sepatu yang bervariasi. Hal ini didukung dengan sebuah data diportal Liputan 6 yang menuliskan bahwa Indonesia tercatat sebagai konsumen Sepatu terbesar ke-4 di dunia, dengan data yang menyatakan telah terjual sebanyak delapan ratus enam juta pasang di tahun

2021, dimana data ini dikutip dari World Footwear Yearbook 2022 (Liputan6, 2023), hal ini menunjukkan bahwa Industri alas kaki di Indonesia memiliki potensi bisnis yang prospektif di pasar lokal maupun pasar global, dan juga memiliki dampak yang positif bagi masyarakat yang dimana banyak tenaga kerja yang terserap dan juga karya produk lokal yang memiliki kemajuan yang semakin baik setiap tahun.

Salah satu brand lokal Indonesia yang berlokasi di Bandung adalah Amble Footwear, sebuah perusahaan sepatu yang telah berdiri sejak tahun 2009 telah menjalani berbagai macam perkembangan trend sepatu dari tahun ke tahun, Amble Footwear sudah merilis berbagai macam sepatu dan juga sudah berkolaborasi dengan berbagai public figure dan juga brand lokal ternama seperti Onadio Leonardo, dan juga Super Sentimental Secret Theory. Meskipun sudah merilis berbagai produk dengan desain yang unik Amble Footwear memiliki acuan produk seperti Clarks atau Dr.Martens, yang dimana dalam proses perancangan sepatu dan juga rilisan produknya berfokus pada desain sepatu formal, namun pada tahun 2021 Amble footwear mencoba untuk merilis tipe sepatu kasual dalam artikelnya yang mendapat sorotan positif dari masyarakat, seperti Amble Adam, Amble Staple, dan yang paling terkenal adalah Amble Bolt. (Bambang, 2023)

Dalam perancangan Sepatu Amble footwear, diperlukan adanya metode proses perancangan yang tepat, dan pada tahun 2017 seorang desainer ternama bernama Virgil Abloh memperkenalkan metode perancangan yang digunakan dalam merancang Sepatu Nike yang paling ikonik dalam Sejarah penjualan Sepatu Nike, yang Dimana project ini diberi nama Nike the ten (Off white Virgil Abloh Nike The Ten, 2017) metode yang dimaksud adalah Three percent rule, yang memiliki prinsip untuk mengubah desain original sebanyak tiga persen untuk membuat sebuah desain yang baru. (Abloh, 2017)

Three percent rule ini diterapkan oleh Virgil dalam berbagai macam artikel desain dengan brand-brand besar dunia dan mendapatkan sorotan dari masyarakat dan juga *feedback* yang positif dari berbagai penikmat fashion di seluruh dunia, Three percent rule ini memiliki eksekusi yang mudah diterapkan, memiliki takaran pembeda yang cukup dengan produk *existing* sehingga dapat menghindari

plagiarisme, dan juga dapat membantu para desainer yang menggunakan metode ini untuk dapat mempercepat proses perancangan hingga menciptakan produk yangimbang antara kualitas yang dihasilkan juga kuantitas yang dapat diproduksi.

Berdasarkan fenomena dan data yang sudah disebutkan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa kebutuhan akan inovasi desain semakin bertambah, daya tarik dan minat konsumen akan trend yang marak saat ini pun semakin bertambah yang mengharuskan brand-brand lokal mengisi kebutuhan tersebut secara cepat, selain cepat desainer pun harus mengawasi kualitas produk agar tetap memiliki kualitas yang baik, dengan desain yang baru, inovatif, dan disenangi konsumen, namun karena pesatnya perkembangan zaman diperlukan pembaruan dalam beberapa contoh kasus produk tertentu, yang dimana perlunya diberikan pembaruan dari segi estetika dan tampilan, maka dari itulah adanya *redesign* dalam produk sepatu diperlukan agar tetap dalam standar kualitas yang diharapkan.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan pada perancangan Sepatu lokal Amble Footwear menggunakan metode perancangan *Three Percent Rule*, sebuah metode yang dikembangkan oleh Desainer Amerika Serikat Bernama Virgil Abloh, dalam metode perancangan ini memiliki tujuan untuk membuat sebuah pembaruan pada desain Sepatu eksisting dengan merubah produk sebanyak tiga persen, metode ini memiliki dampak perancangan yang lebih efektif dan menyingkat lebih banyak waktu dalam proses kreatif, namun memiliki hasil yang akurat dalam segi estetika dan kenyamanan, dan menjadi penyeimbang dalam *Novelty-Familiarity—Continuum* yang seringkali menjadi pertimbangan dalam memilih sebuah produk.

HASIL DAN DISKUSI

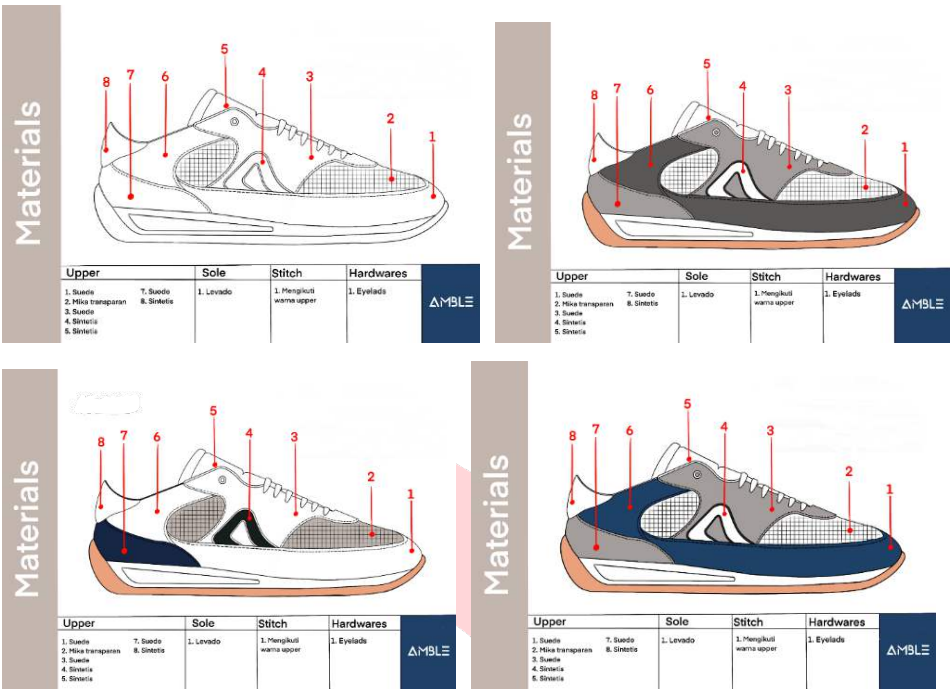


Logo Amble Footwear

Sumber: Data Pribadi

Amble Footwear adalah salah satu produk lokal Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah yang berasal dari kota Bandung, Amble footwear berdiri pada tahun 2009 yang didirikan oleh Agit Bambang selaku pemilik usaha, dan selama lebih dari satu dekade Amble footwear telah banyak merilis berbagai macam varian Sepatu yang menjadikan Amble footwear sebagai salah satu produk lokal asal Bandung yang memiliki peminat yang cukup banyak, salah satu varian terbaik Amble dalam perilsan Sepatu nya adalah varian Amble Jasper, dan Amble Carter, dua Sepatu ini memiliki prinsip desain serupa dengan Dr.Martens, yang dimana Sepatu ini dirancang khusus untuk keperluan Formal, dikarenakan Sepatu nya yang memiliki desain elegan, dan juga terkesan dewasa, penerapan Three Percent Rule ini dibutuhkan untuk menciptakan pembaruan pada artikel Sepatu pada Brand Amble, yaitu Sepatu Amble Bolt.

Kebutuhan perancangan di analisa berdasarkan parameter. Parameter diukur berdasarkan hal-hal mendasar yang ada pada sepatu bolt, di antaranya material, warna dan sole sepatu bolt. Parameter ini dibutuhkan untuk meninjau perancangan dengan metodi three percent rules, dari hasil tersebut didapat hasil sketsa rancangan.



Gambar 2 Sketsa alternatif dan keterangan

Sumber: Data Pribadi

Teknologi modern, seperti pencetakan 3D dan perangkat lunak desain berbasis CAD (Computer-Aided Design), telah mempermudah proses perancangan produk. Menurut Liao et al. (2020), penggunaan teknologi ini memungkinkan desainer untuk menciptakan prototipe digital dengan akurasi tinggi, yang membantu dalam proses evaluasi dan penyempurnaan desain. Dalam perancangan sepatu, teknologi ini dapat digunakan untuk menghasilkan model 3D yang presisi, sehingga mempermudah proses produksi dan mengurangi biaya pengembangan.



Gambar 3

Sumber: Dokumen Pribadi

Proses produksi dimulai dengan pemilihan bagan dan material sepatu, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan pola, Pembuatan pola pertama untuk bagian upper secara utuh. Pola telah dipisah menjadi beberapa part tertentu sesuai dengan desain sepatu. dan di beri potongan jarak untuk memberi tanda saat proses menjahit.

Setelah mempertimbangkan hasil dari penelitian dan analisis, maka dibuatlah prototype dari sepatu, dengan fungsi memvisualisasikan bentuk dan rupa dari sepatu bolt v2 yang dirancang.

Hasil validasi ini tercipta dari data atas, yang menciptakan sebuah mockup 1:1 dari perancangan sepatu yang menggunakan pendekatan tiga persen, dengan mengubah bentuk visual, material pada upper, dan juga pola siluet untuk mendapatkan sebuah desain baru tanpa mengubah bentuk desain aslinya.



Gambar 4

Sumber: Dokumen Pribadi

KESIMPULAN

Berdasarkan data diatas penerapan metode tiga persen yang dipopulerkan oleh Virgil Abloh dapat membantu sebagai alternatif sarana perancangan desain di industri lokal sepatu, dikarenakan penerapannya yang mudah, efisien, dan juga inovatif. Dengan mengubah desain original sebanyak tiga persen dapat disimpulkan bahwa desain yang dirancang sudah menjadi desain yang baru, dalam proses perubahan pada bentuk visual, perubahan material upper dan sole, dapat disimpulkan bahwa pendekatan tiga persen ini dapat diterapkan sebagai alternatif dalam merancang sebuah produk sepatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abloh, V. (2018). *The Ten: Nike x Off-White Collection*. Nike Archive.
- Alder, P. A., & Alder, P. (1987). *Membership roles in field research*. Sage Publications.
- Ashby, M. F. (2020). *Materials Selection in Mechanical Design*. Butterworth-Heinemann.
- Bagus Adhitama (2020, May 14). Mengenal Anatomi pada bagian Sneakers. Shoes and Care. <https://shoesandcare.com/blog/mengenal-anatomi-pada-bagian-sneakers>
- Brandon Donnelly (2024, March 26). 3% Approach. Brandonnelly.com <https://brandondonnelly.com/3percent-approach>
- Domus (2021, September 23). The percentage of creativity is 3%, according to Virgil Abloh. Domusweb.it. <https://www.domusweb.it/en/design/2021/09/21/the-percentage-of-creativity.html>
- Goodo Studios (2023). Innovate Like Virgil Abloh: Applying The 3% Rule to Content. Goodostudios.com. <https://www.goodostudios.com/newsletter/innovate-like-virgil-abloh-applying-the-3-rule-to-content>
- Hasanah, U. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Pustaka Setia.
- Ian George Bulton (2021, Februari 19). Parts of a Shoe. The English Grammar Club. <https://grammar-tips.translate.goog/grammar-tips/parts-of-a-shoe/? x tr sl=en& x tr tl=id& x tr hl=id& x tr pto=tc>
- Kemi Alemoru (2022, March 15). Virgil Abloh's commandments for hacking creativity. Dazeddigital.com <https://www.dazeddigital.com/fashion/article/55641/1/virgil-ablohs-commandments-for-hacking-creativity>
- Liao, C. F., et al. (2020). "Advanced Applications of 3D Printing in Product Design." *International Journal of Design Technology*, 15(4), 112-124.
- Liputan6.com (2023, Januari 24). Indonesia konsumen Sepatu terbesar ke-4 Dunia, capai 806 juta pasang. Liputan6.com. (Liputan6, 2023)
- M. Nur Pakar (2021, Januari 1). Pendiri Amble Footwear, Dari Hobi Menjadi Pebisnis Sepatu Dunia. Serambinews.com <https://aceh.tribunnews.com/2021/01/01/pendiri-amble->

[footwear-dari-hobi-menjadi-pebisnis-sepatu-dunia-ini-kisahny](#)

Medium. <https://medium.com/@polardull/virgil-ablohs-3-approach-what-brands-can-learn-today-4b7943eed090>

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

Nike (2017, August 21). Virgil Abloh and Nike Announce New Design Project, "The Ten". About Nike. <https://about.nike.com/en/newsroom/releases/virgil-abloh-nike-the-10>

Norman, D. A. (2019). *The Design of Everyday Things*. MIT Press.

Polardull (2023, November 1). Virgil Abloh's 3% Approach: what Brands can Learn Today?.

Prasanti W. Sarli (2024, Februari 20). Are global value chains leaving Indonesian SMEs behind?. World Economic Forum. <https://www.weforum.org/stories/2024/02/global-value-chains-indonesia-smes/>

Purwanto. (1991). *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Administrasi Publik*. Ghalia Indonesia.

Rivaldi, A., Nurhayati, T., & Hidayat, R. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2019). *Product Design and Development*. McGraw-Hill Education.