

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Basket merupakan salah satu olahraga beregu yang dimainkan oleh dua tim yang saling bersaing untuk mencetak poin sebanyak-banyaknya. Setiap tim terdiri dari lima pemain yang bekerja sama secara strategis untuk memasukkan bola ke dalam ring lawan. Tujuan utama dari permainan ini adalah meraih skor tertinggi dengan memasukkan bola ke keranjang, sambil menghalangi upaya tim lawan untuk melakukan hal yang sama (Nurharsono & Susanto , 2022).

Dalam olahraga basket, atlet membutuhkan sepatu yang dirancang khusus untuk mendukung performa serta mencegah risiko cedera. Berdasarkan desain dan struktur, sepatu basket terbagi menjadi tiga jenis utama, yaitu sepatu *high cut*, *low cut*, dan *medium cut*. Setiap jenis sepatu memiliki karakteristik yang disesuaikan dengan kebutuhan pemain, memberikan kombinasi antara fungsi dan estetika yang terbaik selama bermain. Berbagai jenis cut pada sepatu basket diciptakan untuk memenuhi kebutuhan pemain yang berbeda sesuai dengan gaya bermain mereka. *High cut* dirancang untuk memberikan perlindungan maksimal pada pergelangan kaki, membungkusnya dengan stabilitas ekstra untuk mencegah cedera.

Atlet junior tidak lihai dalam membaca situasi lapangan serta membuat keputusan yang merugikan pada momen tertekan dan ketidaksempurnaan dalam *technical form*, sehingga mereka lebih sering mengalami kecolongan bola yang berujung pada lebih banyak kontak fisik dan irama pertandingan yang cepat sehingga mengalami cedera lebih sering (Ibáñez , Mazo , Nascimento , & Rubio , 2018). Sepatu basket *high cut* mampu menjaga stabilitas kaki lebih baik dibandingkan *low cut* atau *medium cut* (Underarmour, 2024). Sepatu *high cut* juga disukai atlet junior karena tampilannya yang menarik perhatian memberikan panggung bagi atlet untuk berekspresi. Modelnya yang menarik dan beragam sering kali menjadi daya tarik tersendiri, membuat atlet merasa percaya diri saat memakainya. Pilihan ini mencerminkan kebutuhan para atlet yang tidak hanya mengutamakan fungsi, tetapi juga aspek estetika selama bermain di lapangan atau dipakai pada aktivitas harian lain sebagai bentuk pengungkapan dirinya di publik. Diluar dari keunggulan dan daya tarik tersebut, sepatu *high cut* memiliki

kekurangan terkait keterbatasan fleksibilitas gerak kaki pada sepatu basket *high cut*, yang berimbas pada terbatasnya ruang gerak selama aktivitas. Berdasarkan pertimbangan tersebut, sepatu basket *high cut* dipilih pada pengembangan desain sepatu basket ini.

Sepatu basket kini tidak hanya berperan sebagai perlengkapan fungsional di lapangan, tetapi juga sebagai medium ekspresi diri yang mencerminkan karakteristik personal para atlet. Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuisioner dan FGD, dua kategori karakteristik dominan yang teridentifikasi dalam temuan penelitian ini kemudian dikontekstualisasikan dalam kerangka teori *brand archetype*, yaitu *The Ruler* dan *The Outlaw*. Atlet dengan kecenderungan arketipe *The Ruler* cenderung menampilkan gaya yang rapi, berwibawa, dan terstruktur, sehingga memilih sepatu yang mencerminkan stabilitas, kualitas premium, serta kesan profesional dalam berbagai konteks penggunaan. Sementara itu, atlet dengan karakter *The Outlaw* menunjukkan preferensi terhadap sepatu yang tampil berani, tidak konvensional, dan menonjol, sebagai bentuk pernyataan identitas yang bebas dan tegas baik di dalam maupun di luar arena. Kedua karakter ini memperkuat nilai sepatu basket sebagai bagian dari gaya hidup *athleisure*, yaitu tren berpakaian yang menggabungkan fungsi olahraga dengan estetika kasual yang modis. Dengan demikian, sepatu basket bertransformasi menjadi simbol identitas yang merepresentasikan baik performa atletik maupun ekspresi gaya personal dalam keseharian.

Berdasarkan temuan mengenai gaya hidup atlet junior pria di akademi basket, para atlet juga menunjukkan kebiasaan bersosialisasi secara kasual menggunakan sepatu basket. Pola aktivitas ini mengindikasikan bahwa sepatu basket tidak lagi semata-mata berfungsi sebagai perlengkapan olahraga, melainkan juga menjadi bagian dari ekspresi gaya hidup sehari-hari. Oleh karena itu desain sepatu yang dikembangkan memerlukan fungsi *adjustable* pada bagian *collar* sepatu agar mendapatkan hasil sepatu *low cut* untuk kebutuhan *hangout* dan *high cut* untuk kebutuhan bertanding atau berlatih di lapangan. Oleh karena itu desain sepatu yang dikembangkan perlu mempertimbangkan karakteristik atlet dengan arketipe *The Ruler* dan *The Outlaw* dengan seri masing-masing yaitu *Project Monarch* dan *Project Exile*.

1.2. Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah yang menjadi dasar bagi pengembangan sepatu basket yaitu:

- a. Bagaimana merancang sepatu basket *high cut* berkonsep *Athleisure* yang mampu mengatasi fleksibilitas gerak untuk atlet junior pria akademi basket?
- b. Bagaimana merancang sepatu basket *high cut* seri *Project Monarch* dan *Project Exile* untuk atlet junior pria akademi basket?

1.3. Tujuan Penelitian

- a. Merancang sepatu basket *high cut* berkonsep *Athleisure* yang mampu mengatasi fleksibilitas gerak untuk atlet junior pria akademi basket.
- b. Merancang sepatu basket *high cut* seri *Project Monarch* dan *Project Exile* untuk atlet junior pria akademi basket

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang signifikan bagi pengembangan ilmu pengetahuan, pengguna, dan industri, khususnya dalam bidang olahraga dan desain produk. Penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan desain sepatu basket high-cut melalui pendekatan berbasis data. Hal ini dapat menjadi referensi untuk penelitian sejenis yang berfokus pada desain produk olahraga yang memenuhi kebutuhan spesifik pengguna. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu produsen sepatu basket dalam merancang produk yang memenuhi preferensi estetika dan gaya hidup. Desain sepatu yang memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengekspresikan dirinya di atas lapangan dan di luar lapangan.

1.5. Batasan Masalah

- a. Data narasumber didapat dari atlet junior pria akademi basket usia 16-19 tahun.
- b. Perancangan fokus pada sepatu basket tipe *high cut*.
- c. Data penelitian didapat dari akademik basket daerah Surabaya.
- d. Data didapat melalui cara observasi, kuisisioner, dan FGD untuk menentukan fungsi dan gaya desain.

- e. Pengujian dilakukan terpisah dari partisipasi narasumber.

1.6. Metode Penelitian

Design Thinking adalah pendekatan kreatif untuk memecahkan masalah yang berpusat pada manusia. Penelitian ini menggunakan metodologi *design thinking* untuk membantu memahami kebutuhan pengguna, mengeksplorasi ide, dan menghasilkan solusi inovatif. Berikut adalah tahapan-tahapannya:

1.1.1. Empathize - Berempati

Pada fase pertama untuk mengetahui masalah, observasi dilakukan untuk melihat bagaimana atlet berinteraksi dengan sepatu mereka. Observasi dilakukan pada Biffi Academy dan Mahameru Surabaya Academy, serta akademi senior CLS Knight Surabaya dan, komunitas Basket *Leyeh-Leyeh*. Perancang juga melakukan FGD mendalam kepada 5 atlet junior untuk menggali informasi terkait character Personality atlet serta pandangan mereka tentang sepatu basket. Kuesioner disebarakan kepada 30 responden terdiri dari 30 atlet junior untuk memperoleh data terkait gaya hidup. Semua proses ini bertujuan menggali wawasan baru mengenai perilaku atlet junior (Luchs, Swan, & Griffin, 2015).

Focus Group Discussion terdiri dari empat tahap utama sebagaimana ditunjukkan dalam Gambar 1. Tahapan tersebut mencakup (1) perancangan penelitian, (2) pengumpulan data, (3) analisis, dan (4) pelaporan hasil (Morgan D. L., 1988).



Gambar 1. 1 tata cara FGD (dokumentasi pribadi, 2025)

1.1.2. Define - Mendefinisikan Masalah

Tahap Define ditandai dengan seleksi data wawasan perilaku atlet dan perumusan permasalahan yang terdefinisi dengan jelas (Luchs, Swan, & Griffin, 2015). Pada tahap define penulis mendapati bahwa keunggulan sepatu basket *high cut* dalam menawarkan keamanan pada kaki pengguna dari cedera menimbulkan permasalahan baru terkait fleksibilitas pergerakan, masalah ini diperparah dengan temuan bahwa atlet gemar menggunakan sepatu basket sebagai bentuk mereka mengekspresikan diri di sosial. Hal ini memunculkan istilah *beauty is pain* versi pria, dimana untuk tampil tampan harus menahan kekangan pada kaki mereka.

1.1.3. Ideate - Mengembangkan Ide

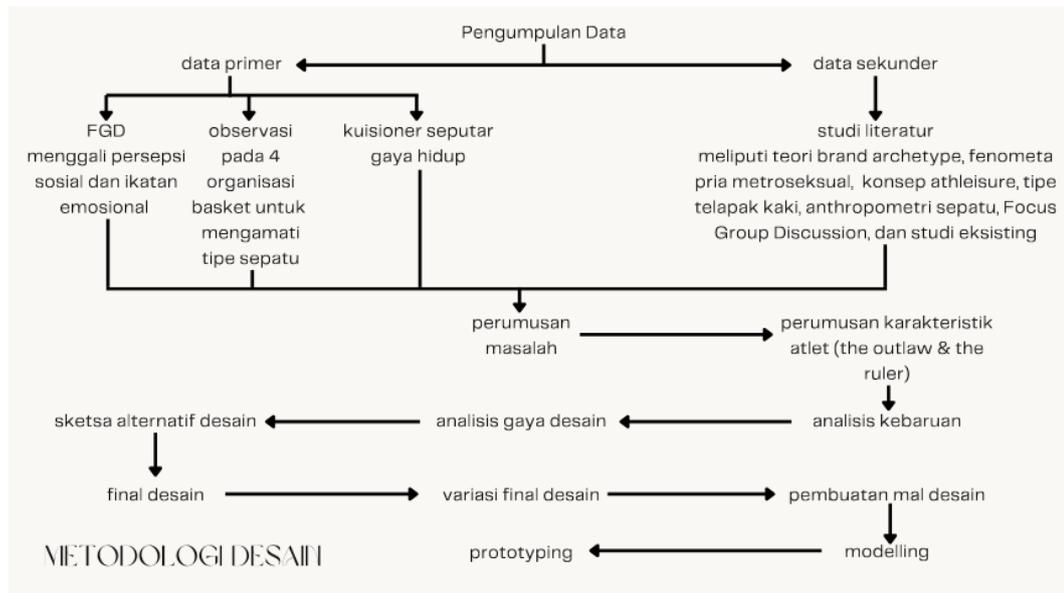
Pada tahap ini solusi dikembangkan untuk mengatasi masalah yang telah ditemukan pada tahap *define* (Restyasari, 2023). Pada tahap ini, penulis akan menghasilkan gagasan atau ide yang merupakan bentuk solusi dari permasalahan-permasalahan yang telah ditemukan.

1.1.4. Prototype - Membuat Purwarupa

Pada tahap ini ide diubah menjadi solusi nyata dalam bentuk prototipe. Prototipe tidak dimaksudkan untuk menjadi sempurna. Inti dari prototipe adalah untuk segera menghasilkan versi konkret dari ide tersebut guna melihat bagaimana ide tersebut diterima oleh konsumen (Restyasari, 2023).

1.1.5. Test - Menguji

Tahap pengujian ini merupakan tahap di mana penulis mengumpulkan evaluasi atas solusi yang dikembangkan (Luchs, Swan, & Griffin, 2015). Pada tahap ini penulis mengamati bagaimana responden berinteraksi dengan prototipe dari aspek fungsional dan aspek estetika. Proses *design thinking* bersifat iteratif, bukan linier. Pada tahap ini penelitian dapat mundur ke satu atau beberapa tahap sebelumnya jika pengujian menunjukkan bahwa perlu mengembangkan prototipe baru.



Gambar 1. 2 alur penelitian (dokumentasi pribadi, 2025)

Alur perancangan ini mengintegrasikan data primer yang mencakup diskusi kelompok terarah (FGD), observasi, dan penyebaran kuesioner serta data sekunder yang diperoleh melalui studi literatur. Tahapan metodologi mencakup identifikasi karakteristik atlet dan mengkaitkan fenomena dilanjutkan dengan analisis gaya desain, pembuatan pola, pemodelan, hingga proses pembuatan purwarupa.