

TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN DESAIN SEPATU SLIP ON GRISELDA PADA
BRAND TOMKINS DI PT PRIMARINDO ASIA
INFRASTRUCTURE Tbk**



Disusun oleh:
VANESSYA FAIDA MEGHANTARA
NIM. 2202089

**KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN REPUBLIK INDONESIA
BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA INDUSTRI
POLITEKNIK ATK YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN DESAIN SEPATU SLIP ON GRISELDA PADA
BRAND TOMKINS DI PT PRIMARINDO ASIA
INFRASTRUCTURE Tbk**



Disusun oleh:

VANESSYA FAIDA MEGHANTARA

NIM. 2202089

**KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN REPUBLIK INDONESIA
BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA INDUSTRI
POLITEKNIK ATK YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN DESAIN SEPATU SLIP ON GRISELDA PADA BRAND TOMKINS DI PT PRIMARINDO ASIA INFRASTRUCTURE Tbk

Disusun Oleh :

VANESSYA FAIDA MEGHANTARA

NIM. 2202089

Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit

Pembimbing

Yuafni, M. Ds

NIP. 198904012020122002

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir dan dinyatakan
memenuhi salah satu syarat yang diperlukan untuk mendapatkan Derajat Ahli

Madya Diploma III (D3) Politeknik ATK Yogyakarta

Tanggal : 06 Agustus 2025

TIM PENGUJI

Ketua

Drs. Sutopo, S.H., M.Sn

NIP. 196207091990031002

Anggota

Penguji I

Yuafni, M. Ds

NIP. 198904012020122002

Penguji II

Mochammad Charis H. S.T., M.Ds

NIP. 199105262022021001

Yogyakarta, 06 Agustus 2025

Direktur Politeknik ATK Yogyakarta



Dr. Sonny Taufan, S.H., M.H.

NIP. 198402262010121002

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala karunia-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk orang-orang yang telah berjasa membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, diantaranya:

1. Allah SWT, karena atas segala rahmat dan karunia-Nya penulis mendapatkan kemudahan dalam proses perkuliahan sampai dengan menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Ibunda Ina Maryana sebagai cinta pertama dan sekaligus menjadi sosok perempuan kuat, penyayang dan memiliki kesabaran yang tinggi dan sebagai pintu surgaku.
3. Ayahanda Indra Meghantara sebagai panutan penulis untuk menjadi sosok yang menginspirasi penulis.
4. Kakak tercinta Desvira Shabilla Meghantara yang selalu memberikan motivasi, semangat, kasih sayang, dan membantu penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir.
5. Kepada keluarga besar yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat.
6. Kepada sosok yang tidak bisa disebutkan namanya, terimakasih telah memberikan dukungan, motivasi, dan pelajaran dalam hidup.
7. Ibu Yuafni, M.Ds. Pembimbing Tugas Akhir yang telah tulus, sabar dan ikhlas membimbing penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

8. Kepada teman-teman kuliah Nenden dan Alifah yang selalu memberikan semangat dan mendorong penulis untuk lebih giat dalam mengerjakan Tugas Akhir.
9. Kepada sahabat Renata, Rayya, Putri yang menemani penulis saat berlangsung nya magang dan memberikan banyak motivasi.
10. Kepada teman-teman magang Primarindo yang tidak bisa disebutkan satu-satu.
11. Keluarga besar Primarindo yang telah membantu, membimbing, dan memberikan motivasi kepada penulis.
12. Teman-teman seperjuangan Prodi Pengolahan produk Kulit.

MOTTO

"Dan katakanlah: Bekerjalah kamu, maka Allah dan Rasul-Nya serta orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu."

(QS. At-Taubah: 105)

"Sesungguhnya Allah mencintai jika salah seorang di antara kalian melakukan suatu pekerjaan, maka Ia menyempurnakannya."

(HR. Al-Baihaqi)

"Design is not just what it looks like and feels like. Design is how it works."

(Steve Jobs)

"Barang siapa bersungguh-sungguh, maka Ia akan mendapatkannya (hasil)."

(HR. Bukhari dan Muslim)

"Jika kamu ingin menjadi hebat, kamu harus rela melakukan apa yang orang lain tidak mau lakukan."

(Michael Phelps)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Swt, yang telah memberikan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "PENGEMBANGAN DESAIN SEPATU SLIP ON GRISELDA PADA BRAND TOMKINS DI PT PRIMARINDO ASIA INFRASTRUCTURE Tbk".

Dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak menerima banyak bimbingan, saran, dan masukan dari berbagai pihak. Maka dari itu pada Tugas Akhir ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Sonny Taufan, S.H., M.H. Direktur Politeknik ATK Yogyakarta.
2. Bapak Yuli Suwamo, ST, M.Sc selaku Pembantu Direktur 1 Politeknik ATK Yogyakarta.
3. Bapak Abimanyu Yogadita Restu Aji, A.Md. Tk.,S.Pd., M. Sn. Ketua Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit (TPPK).
4. Ibu Yuafni, M.Ds. Dosen Pembimbing Tugas Akhir
5. Pak Amdani selaku Pembimbing Magang PT Primarindo Asia Infrastructure Tbk
6. Seluruh Karyawan Divisi Product and Development PT Primarindo Asia Infrastructure Tbk.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun penulis butuhkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini. Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat membantu bagi kemajuan Politeknik ATK Yogyakarta.

Yogyakarta, 2025

Penulis

Vanessya Faida Meghatara

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Karya Akhir.....	5
D. Manfaat Karya Akhir.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Desain Sepatu.....	6
B. Perencanaan Desain.....	11
C. Proses Desain	12
D. Pengembangan Desain	15
E. Sepatu	17
F. <i>Trend</i>	19
G. Teknik Sublim.....	20
H. Gaya Bohemian	20
BAB III MATERI DAN METODE KARYA AKHIR.....	24
A. Materi yang Diamati.....	24
B. Metode Tugas Akhir.....	24
C. Diagram Alur Penyelesaian Masalah	27
D. Waktu dan Tempat Pengambilan Data	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
A. Hasil	30
B. Pembahasan	36

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Alur Penyelesaian Masalah	27
Gambar 2. Sepatu Artikel Griselda	30
Gambar 3. Sepatu Artikel Griselda Beta	30
Gambar 4. Sepatu Artikel Griselda Charlie.....	31
Gambar 5. Artikel Griselda Milik PT Primarindo Asia Infastructure Tbk.....	35
Gambar 6. <i>Brainstorming</i>	39
Gambar 7. <i>Imageboard</i>	42
Gambar 8. Stilasi motif	43
Gambar 9. Stilasi Tekstur	44
Gambar 10. Stilasi Warna	44
Gambar 11. Sketsa Desain.....	45
Gambar 12. Desain Digital	46
Gambar 13. <i>Final Design</i> /Desain Akhir.....	52
Gambar 14. Hasil <i>Prototype</i>	53
Gambar 15. Detail Material.....	55
Gambar 16. Gambar Detail Material Sepatu Slip On Griselda	55
Gambar 17. Gambar Konstruksi Sepatu Slip On Griselda	56
Gambar 18. Proses Pembuatan Pola.....	58
Gambar 19. Proses Pembuatan <i>Upper</i> dengan <i>Sublim</i>	59
Gambar 20. Proses <i>Stitching</i>	59
Gambar 21. Proses <i>Assembling</i>	60
Gambar 22. Proses <i>Finishing</i>	61
Gambar 23. Produk <i>Final</i>	61
Gambar 24. Diagram Umur.....	63
Gambar 25. Diagram Status	63
Gambar 26. Diagram Pertanyaan 1	64
Gambar 27. Diagram Pertanyaan 2	64
Gambar 28. Diagram Pertanyaan 3	65
Gambar 29. Diagram Pertanyaan 4	65
Gambar 30. Diagram Pertanyaan 5	66
Gambar 31. Diagram Pertanyaan 6	66
Gambar 32. Diagram Pertanyaan 7	67
Gambar 33. Diagram Pertanyaan 8	67
Gambar 34. Diagram Pertanyaan 9	68
Gambar 35. Diagram Pertanyaan 10.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Laporan Penjualan Sepatu Artikel Griselda, Griselda Beta, Griselda Charlie di bulan April 2024 - Januari 2025.....	31
Tabel 2. Hasil Wawancara.....	37
Tabel 3. Keterangan dari 10 Desain Pengembangan Sepatu Slip On Griselda.....	47
Tabel 4 .Hasil Vote Desain Final	49
Tabel 5. Hasil Sepatu Slip On Sebelum dan Sesudah	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penempatan Praktek Kerja Industri.....	63
Lampiran 2. Surat Keterangan Praktek Kerja Industri.....	64
Lampiran 3. Lembar Kerja Harian Magang	65
Lampiran 4. Blanko Konsultasi Tugas Akhir.....	76
Lampiran 5. Pertanyaan Wawancara Kepada Karyawan Primarindo	77
Lampiran 6. Lembar Validasi Pertanyaan Wawancara Kepada Karyawan Primarindo.....	78
Lampiran 7. Blanko Revisi Tugas Akhir.....	80



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain sepatu slip on wanita artikel Griselda pada brand Tomkins milik PT Primarindo Asia Infrastructure Tbk sebagai respon atas penurunan penjualan yang signifikan. Penurunan ini disebabkan oleh desain yang dianggap kurang mengikuti tren serta kurang menarik bagi target pasar wanita remaja hingga dewasa. Melalui metode pengembangan desain dari Koberg & Bagnall (1981), penelitian ini melibatkan tahap persiapan, pemahaman kebutuhan, ideasi, dan pengujian. Hasil analisis menunjukkan bahwa desain baru perlu mengakomodasi unsur kenyamanan, estetika, serta selaras dengan tren gaya Bohemian yang kembali diminati. Dari sepuluh alternatif desain yang dikembangkan, desain nomor tiga terpilih sebagai final desain karena memenuhi kriteria estetika, karakter brand, serta ketahanan tren (*Timeless*). Desain final diberi nama *Griselda Kaluna*, dilengkapi material *mesh* dan sentuhan motif Bohemian yang elegan. Prototipe diuji dan disempurnakan untuk menghasilkan produk final yang siap diproduksi. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam inovasi desain sepatu fashion dan dapat menjadi referensi bagi pengembangan produk serupa di industri alas kaki.

Kata kunci: Pengembangan desain, sepatu slip on, trend Bohemian, Primarindo, sepatu wanita.

ABSTRACT

This final project aims to develop a new design for the women's slip-on shoes under the Griselda article, a product of the Tomkins brand owned by PT Primarindo Asia Infrastructure Tbk. The initiative was taken in response to a significant decline in sales caused by outdated designs that no longer appealed to the target market of teenage girls and adult women. Using the design development method by Koberg & Bagnall (1981), the research was conducted through stages of preparation, needs analysis, ideation, and testing. The results indicate that a new design must incorporate elements of comfort, aesthetics, and alignment with current trends—specifically the Bohemian style, which is predicted to remain popular in the coming years. Out of ten design alternatives, design number three was selected as the final product based on its alignment with brand identity, visual uniqueness, and timeless appeal. The final design, named Griselda Kaluna, features mesh materials and elegant Bohemian-inspired motifs. A prototype was developed, revised, and finalized in collaboration with the company's design team. This project contributes to footwear design innovation and may serve as a reference for future product development in the fashion footwear industry.

Keywords: design development, slip-on shoes, Bohemian trend, Primarindo, women's footwear.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sepatu merupakan salah satu jenis alas kaki. Kegunaan sepatu adalah untuk melindungi kaki agar tidak kotor dan juga melindungi kaki agar tidak terluka oleh benda dari luar yang membahayakan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), sepatu berarti "lapik" atau pembungkus kaki yang biasanya dibuat dari kulit, karet dan sebagainya. Alas kaki telah diciptakan dari berjuta tahun lalu menjadi pelindung kaki dari pengaruh cuaca atau menghindari gesekan dengan tanah. Seperti pada masa es, alas kaki dibuat menggunakan kulit binatang agar membuat kaki lebih hangat. Dikemukakan oleh Wilson (1974: 18-20), pada masa prasejarah telah dikenal penggunaan alas kaki oleh beberapa suku atau kelompok masyarakat di beberapa daerah. Sekitar 600 SM (zaman logam), masyarakat Eropa telah menjadikan alas kaki sebagai salah satu elemen dalam berbusana.

Pada era modern ini industri sepatu terus berkembang dan beradaptasi dengan perubahan teknologi, gaya hidup, dan pola konsumsi. Perkembangan teknologi memungkinkan produksi sepatu yang lebih efisien, efektif, dan berkualitas tinggi. Selain itu, pada era modern memungkinkan industri sepatu untuk memperluas pasar dan meningkatkan kompetisi. Perubahan gaya hidup juga mempengaruhi permintaan sepatu yang nyaman, *stylish*, dan fungsional. Meningkatnya kesadaran akan kesehatan, kebugaran, dan fashion mempengaruhi konsumen untuk memilih sepatu yang sesuai dengan kebutuhan

Pada PT Primarindo Asia Infrastructure Tbk sepatu yang menggunakan teknik sublim diantaranya ada sepatu *sport* dan *casual*. Salah satu sepatu *casual* yang sedang marak di PT Primarindo adalah sepatu *casual* wanita slip on Griselda. Primarindo menciptakan sepatu slip on Griselda dengan berbagai desain, seperti : Griselda Beta dan Griselda Delta. Dalam penelitian ini, penulis berfokus pada desain sepatu artikel Griselda. Target pengguna sepatu Griselda ini merupakan remaja sampai wanita dewasa.

Sepatu slip on Griselda dirancang dengan desain yang sederhana yaitu memiliki sedikit motif bunga yang cocok untuk dipakai perempuan. Sepatu ini memiliki keunggulan, seperti kenyamanan pakai, kesesuaian untuk berbagai kegiatan seperti *hangout* atau bermain, bekerja di lingkungan santai, aktivitas sehari-hari, dan tentu memiliki daya tarik visual. Sepatu slip on Griselda dilengkapi dengan material *mesh* yang nyaman digunakan dalam jangka waktu yang panjang, lalu *outsole* yang digunakan terbuat dari *rubber* yang membuat sepatu tidak keras saat dipakai.

Namun dari hasil pengamatan selama melakukan magang di PT Primarindo Asia Infrastructure Tbk, menunjukkan bahwa terdapat permasalahan yaitu turunnya penjualan di sebagian desain Griselda dikarenakan desainnya yang sudah tidak diminati oleh pasar. Sedangkan pada era modern ini, tren *fashion* sudah banyak berubah seiring berjalannya waktu. Trend *fashion* terus berganti dipengaruhi oleh berbagai faktor. Meski begitu, ada juga mode *fashion* yang tren di beberapa tahun lalu yang masih diminati di zaman sekarang. Salah satunya ada “Bohemian Style”, gaya bohemian sudah mulai kembali tren dalam

beberapa tahun terakhir, dan pada tahun 2025 diprediksi akan semakin diminati. Bohemian *Style* ala tahun 70-an akan menjadi favorit, dengan sentuhan modern yang lebih segar. Bohemian tetap tren pada saat ini karena menggambarkan gerakan seni seperti seni *street art* dan musik indie. Dua gerakan seni tersebut yang sampai saat ini tetap banyak diminati oleh kalangan remaja (11 hingga 26 tahun). Dengan bertahannya tren bohemian ini bisa dijadikan alat untuk merepresentasikan keinginan masyarakat pada saat ini kedalam sebuah produk, contohnya seperti sepatu Griselda ini.

Oleh karena itu, perlu dilakukannya pengembangan desain pada sepatu Griselda agar penjualan tetap stabil dan menggunakan bohemian *style* untuk memenuhi kebutuhan pasar. Selain untuk meningkatkan penjualan, pengembangan ini dapat menjadikan sepatu slip on wanita artikel Griselda ini memiliki jangka waktu yang lama sesuai keinginan perusahaan yang ingin memiliki desain sepatu yang dapat bertahan lebih dari 5 tahun. Upaya perbaikan ini mencakup redesain untuk daya tarik bagi konsumen dan menciptakan produk baru dengan gaya Bohemian yang dapat dijadikan ikon pada brand Tomkins. Dalam penelitian ini penulis menyusun tugas akhir dengan judul "PENGEMBANGAN DESAIN SEPATU SLIP ON GRISELDA PADA BRAND TOMKINS DI PT PRIMARINDO ASIA INFRASTRUCTURE Tbk"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama magang di divisi desain PT Primarindo Asia Infrastructure Tbk, ditemukan permasalahan terkait turunnya penjualan pada sepatu slip on wanita artikel

Griselda. Oleh karena itu, penulis melakukan studi mendalam dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain sepatu slip on wanita yang dapat memenuhi kebutuhan pasar?
2. Bagaimana pengembangan desain sepatu slip on Griselda pada PT Primarindo Asia Infrastructure Tbk?

C. Tujuan Karya Akhir

1. Mengetahui preferensi atau kebutuhan pasar terhadap desain sepatu slip on wanita.
2. Merancang desain sepatu slip on Griselda yang menarik dan sesuai dengan tren pasar.

D. Manfaat Karya Akhir

Manfaat karya akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Menambah wawasan, pengetahuan, dan ilmu dalam proses pengembangan desain produk sepatu slip on wanita Griselda. Selain itu juga memperoleh pengalaman kerja sebagai referensi untuk profesi yang akan ditekuni di masa depan.

2. Bagi Pembaca

Laporan Tugas Akhir ini bisa digunakan sebagai referensi untuk menambah wawasan atau sebagai panduan bagi penelitian selanjutnya.

3. Bagi Perusahaan

Dapat memberikan saran dan pertimbangan, terutama dalam aspek pengembangan desain sepatu slip on wanita artikel Griselda.

4. Bagi Institusi

Penulisan Tugas Akhir ini diharapkan bisa menjadi sumber informasi dan pengetahuan tambahan bagi mahasiswa sehingga mahasiswa memperoleh wawasan baru, khususnya bagi mahasiswa Politeknik ATK Yogyakarta.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Desain Sepatu

Desain produk sepatu adalah proses merancang dan mengembangkan suatu produk agar memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna (*Ulrich & Eppinger, 2016*). Dalam konteks sepatu, desain produk tidak hanya mencakup estetika tetapi juga fungsi, kenyamanan, dan ergonomi.

1. Unsur Desain

Unsur desain merupakan elemen visual yang menjadi dasar dalam menciptakan suatu karya desain. Unsur-unsur ini digunakan untuk menyusun komposisi visual yang efektif, komunikatif, dan estetis.

Menurut Wucius Wong (1993), unsur desain adalah bagian visual paling dasar yang digunakan dalam menyusun bentuk dan komposisi dua dimensi maupun tiga dimensi. Unsur-unsur tersebut meliputi titik, garis, bentuk, raut, warna, tekstur, dan ruang. Wong menekankan bahwa penguasaan terhadap unsur-unsur ini sangat penting dalam menciptakan harmoni visual dalam desain.

Danton Sihombing (2000) menjelaskan bahwa unsur desain adalah elemen grafis yang membentuk struktur visual dalam komunikasi desain grafis. Unsur-unsur tersebut mencakup garis, bentuk, warna, tekstur, tipografi, dan ruang. Sihombing menyoroti pentingnya unsur-unsur ini sebagai alat untuk menyampaikan pesan secara visual kepada audiens secara efektif.

Sementara itu, menurut Surianto Rustan (2009), unsur desain adalah alat visual yang digunakan untuk membangun dan menyusun tampilan dalam desain grafis sehingga pesan dapat tersampaikan secara komunikatif. Rustan menguraikan unsur desain meliputi titik, garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, tipografi, dan ilustrasi. Ia menekankan bahwa keberhasilan komunikasi visual sangat bergantung pada penggunaan unsur desain secara tepat dan proporsional.

Dari ketiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa meskipun terdapat perbedaan dalam penekanan dan pengelompokan, secara umum unsur desain mencakup elemen dasar visual seperti titik, garis, bentuk, warna, ruang, dan elemen tambahan seperti ilustrasi yang menjadi komponen penting dalam desain komunikasi visual. Berikut unsur-unsur desain yang telah dirangkum dari beberapa para ahli diatas.

a. Titik (*Point*)

Titik merupakan unsur visual yang paling dasar dalam desain. Meskipun ukurannya kecil dan tampak sederhana, titik memiliki peran penting sebagai elemen pembentuk bentuk dan sebagai penanda posisi dalam ruang desain.

b. Garis (*Line*)

Garis adalah salah satu elemen paling dasar dalam desain yang berfungsi untuk membentuk kontur, menciptakan tekstur, dan membimbing pandangan mata. Garis dapat memiliki karakter emosional, seperti garis horizontal yang memberi kesan tenang dan stabil, atau garis diagonal yang mengekspresikan gerakan dan dinamika.

c. Bentuk (*Shape*)

Bentuk adalah area dua dimensi yang dibatasi oleh garis atau perbedaan warna. Bentuk mempunyai dua kategori utama: bentuk geometris (Seperti lingkaran dan segitiga) dan bentuk organik (Bentuk bebas yang menyerupai bentuk alam). Bentuk berperan penting dalam menciptakan identitas visual dan struktur komposisi.

d. Warna (*Color*)

Warna merupakan elemen yang sangat berpengaruh terhadap persepsi visual dan psikologis. Warna memiliki tiga sifat utama, yaitu hue (jenis warna), *value* (Tingkat kecerahan), dan saturation (Tingkat kejenuhan). Warna dapat memicu reaksi emosional dan mengarahkan perhatian dalam desain.

e. Ruang (*Space*)

Ruang adalah jarak atau area di antara, di dalam, dan di sekitar objek dalam desain. White space (Ruang kosong) sangat penting untuk menciptakan keseimbangan visual, keterbacaan, dan penekanan elemen tertentu.

f. Ilustrasi (*Illustration*)

Ilustrasi merupakan salah satu unsur visual penting dalam desain, khususnya dalam desain komunikasi visual. Ilustrasi berfungsi sebagai penjelas, penguat pesan, atau pemikat visual yang dapat menyampaikan ide secara lebih ekspresif daripada teks saja.

2. Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan pedoman atau kaidah yang digunakan untuk mengatur dan mengorganisasi unsur-unsur desain dalam sebuah karya visual agar tercipta komposisi yang harmonis, komunikatif, dan menarik secara estetika.

Menurut Wucius Wong (1993), prinsip desain adalah aturan yang membantu desainer dalam mengorganisasikan unsur-unsur visual untuk menciptakan struktur yang seimbang dan efektif. Prinsip-prinsip tersebut meliputi kesatuan (*Unity*), keselarasan (*Harmoni*), kontras (*Contrast*), irama (*Rhythm*), proporsi (*Proportion*), dan kesetimbangan (*Balance*). Wong menekankan bahwa prinsip desain bukan aturan kaku, melainkan pedoman yang fleksibel untuk menciptakan desain yang baik.

Danton Sihombing (2000) menjelaskan bahwa prinsip desain adalah landasan dalam mengatur tata letak dan elemen visual sehingga tercapai pesan yang jelas dan estetika yang menyenangkan. Prinsip-prinsip yang dijelaskan oleh Sihombing antara lain keseimbangan, kesatuan, kontras, penekanan (*Emphasis*), ritme, dan proporsi. Menurutnya, prinsip ini memungkinkan unsur desain berfungsi secara optimal dalam menyampaikan pesan.

Menurut Surianto Rustan (2009), prinsip desain adalah cara kerja atau aturan dalam mengorganisasikan unsur desain sehingga menjadi suatu sistem visual yang kuat dan komunikatif. Rustan mengidentifikasi prinsip seperti keseimbangan, kesatuan, irama, proporsi, kontras, dan penekanan

sebagai aspek penting dalam menciptakan komposisi yang efektif dan efisien. Ia menambahkan bahwa prinsip desain berperan penting dalam menciptakan keteraturan dan keindahan dalam desain grafis.

Dari ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip desain merupakan pedoman penting dalam mengatur unsur-unsur desain agar tercipta komposisi visual yang harmonis, terstruktur, dan komunikatif. Prinsip-prinsip seperti keseimbangan, kesatuan, kontras, ritme, proporsi, dan penekanan muncul secara konsisten dalam berbagai literatur sebagai fondasi utama dalam proses perancangan visual. Berikut prinsip-prinsip yang telah diambil dari beberapa para ahli diatas.

a. *Keseimbangan (Balance)*

Keseimbangan adalah distribusi visual dari elemen-elemen dalam suatu desain agar terasa stabil. Keseimbangan dapat dibagi menjadi dua jenis utama: keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris memberikan kesan formal dan teratur, sementara keseimbangan asimetris menciptakan dinamika yang lebih menarik dan modern.

b. *Kesatuan (Unity)*

Kesatuan adalah prinsip yang menyatukan semua elemen dalam desain agar terasa kohesif dan tidak terpecah-pecah. Kesatuan diperoleh melalui keterkaitan antar elemen, baik dari segi bentuk, warna, maupun gaya. Kesatuan menciptakan harmoni visual dan mempermudah pemahaman pesan.

c. Kontras (*Contrast*)

Kontras digunakan untuk menonjolkan perbedaan antara dua atau lebih elemen dalam desain, seperti warna terang vs gelap, besar vs kecil, atau tebal vs tipis. Kontras memberikan daya tarik visual, menekankan informasi penting, serta memperkuat hirarki visual dalam komposisi.

d. Ritme (*Rhythm*)

Ritme dalam desain merujuk pada pengulangan elemen visual yang menciptakan kesan gerak atau alur. Ritme membantu mengarahkan pandangan mata dan memberikan struktur yang menyenangkan secara visual. Ritme dapat bersifat teratur, acak, atau progresif.

e. Proporsi (*Proportion*)

Proporsi mengacu pada hubungan ukuran antar elemen dalam desain. Proporsi yang baik membantu menciptakan keseimbangan visual dan memperjelas hierarki informasi. Prinsip ini sering digunakan untuk menciptakan harmoni dan keindahan dalam komposisi.

B. Perencanaan Desain

Perencanaan desain merupakan tahap awal dalam proses perancangan yang melibatkan identifikasi kebutuhan, perumusan tujuan, serta pengembangan konsep awal sebelum masuk ke tahap visualisasi dan produksi. Perencanaan yang matang akan menentukan arah dan keberhasilan dari sebuah proyek desain.

Menurut Surianto Rustan (2008), perencanaan desain adalah proses awal dalam desain grafis yang mencakup pencarian informasi, penetapan tujuan komunikasi, dan pemahaman terhadap audiens. Proses ini menjadi dasar untuk

menentukan konsep, gaya visual, serta media yang akan digunakan. Rustan juga menekankan pentingnya riset dalam proses perencanaan untuk memastikan bahwa solusi desain tidak hanya estetis, tetapi juga relevan dan efektif secara fungsional.

Menurut Danton Sihombing (2000), perencanaan desain adalah bagian dari proses komunikasi visual yang mencakup analisis masalah, pencarian ide, serta penentuan pendekatan visual yang sesuai dengan konteks. Menurutnya, perencanaan menjadi landasan untuk menghasilkan solusi desain yang tepat sasaran dan bermakna. Sihombing menyoroti bahwa desainer harus memahami konteks sosial, budaya, dan target audiens agar perencanaan desain benar-benar berorientasi pada solusi.

Dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa perencanaan desain merupakan proses penting yang mencakup rangkaian analisis, riset, dan strategi untuk memastikan hasil desain tepat sasaran secara visual maupun komunikatif. Baik Rustan maupun Sihombing menekankan bahwa desain bukan sekadar proses artistik, melainkan proses strategis yang dimulai sejak tahap perencanaan.

C. Proses Desain

Desain Proses adalah suatu kegiatan dengan melibatkan tenaga manusia, bahan serta peralatan untuk menghasilkan produk yang berguna baik barang atau jasa. Untuk lebih mengetahui maksud dari desain proses tersebut penulis akan menjelaskan beberapa pengertian dari desain proses menurut para ahli. Menurut Heizer dan Render (2017:21) menyatakan “Merupakan teknik atau pendekatan yang dilakukan oleh perusahaan dalam menciptakan sebuah

proses yang menghasilkan sebuah produk.” Sedangkan menurut Haming dan Numajamuddin (2018:300) menyatakan “proses desain produk dan jasa merupakan suatu kegiatan yang senantiasa berlangsung secara lintas departemen dan fungsional, menekan adanya interaksi masukan atau pemikiran, koordinasi, dan tindakan dari fungsi pemasaran, kerekayasaan industrial, produksi, sumberdaya dan hukum.” Dan menurut Sukanto Reksohadiprodjo (2018:13) menyatakan “Menyeleksi input, aliran kerja dan metode untuk memproduksi barang, seleksi input meliputi sumber daya manusia, bahan mentah dan alat yang masuk dalam sistem operasi sejalan dengan aliran sistem organisasi dan kemampuan dalam mendapatkan sumber daya.” Agar suatu proses desain efektif, menurut Russel dan Tailor dalam Haming dan Numajamudin (2017:246) dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Selaraskan karakteristik produksi atau jasa dengan persyaratan kebutuhan pelanggan.
2. Penuhi persyaratan kebutuhan pelanggan secara paling sederhana dan murah.
3. Kurangi waktu yang diperlukan untuk mendesain suatu produk atau jasa baru.
4. Perkecil revisi yang diperlukan untuk membuat suatu desain yang dapat dikerjakan.

Dari penelitian diatas, penulis menarik kesimpulan bahwa desain proses adalah serangkaian kegiatan produksi yang menerapkan desain ke proses produksi melalui sumber daya manusia dan peralatan yang baik guna untuk menciptakan produk yang baik pula. Sebuah strategi proses merupakan sebuah pendekatan dari organisasi untuk mengubah sumber daya menjadi barang dan

jasa. Tujuannya adalah untuk menciptakan sebuah proses bisa menghasilkan produk yang memenuhi keinginan pelanggan yang sesuai dengan biaya dan batasan manajerial lainnya. Hampir setiap barang dan jasa dibuat dengan menggunakan beberapa variasi antara empat proses produksi (Heizer dan Render, 2018:89). Berikut strategi desain yang dikemukakan antara lain:

1. Fokus Proses

Mayoritas produksi global ditunjukan untuk membuat produk dengan volume kecil, tinggi keragamannya dalam tempat yang disebut dengan "*job Shops* (toko kerja)". Fasilitas tersebut diorganisasi di sekitar aktivitas-aktivitas atau proses-proses ini bisa saja berupa utang, penjualan, dan gaji. Dalam sebuah restoran, mereka bisa saja berupa bar, grill, dan. Fasilitas-fasilitas tersebut merupakan Fokus proses (*Process focused*).

2. Fokus yang Repetitif

Proses repetitif (*Repetitive process*) adalah produk orientasi produksi yang menggunakan modul. Proses repetitif merupakan lini perkaitan klasik. Digunakan secara luas di hampir seluruh perakitan mobil dan peralatan rumah tangga, memiliki lebih banyak struktur dan pada akhirnya kurangnya fleksibilitas dibandingkan dengan fasilitas berfokus pada proses.

3. Fokus Produk

Fokus produk (*Product Focused*) merupakan, fasilitas produksi membuat produk dengan volume kecil, tinggi keragamannya. Dimana proses dengan fokus yang tinggi, tetapi variasi yang rendah. Fasilitas diatur sekitar produk, mereka juga disebut dengan proses yang berkelanjutan karena mereka memiliki pengerjaan produksi yang sangat panjang dan berkelanjutan.

4. Kustomisasi Massal

Kustomisasi massal (*Mass customization*) merupakan produk barang dan jasa yang cepat dan berbiaya rendah yang memenuhi keinginan pelanggan yang semakin berbeda. Kustomisasi bukan hanya sekedar tentang keragaman, tetapi juga mengenai membuat secara tepat apa yang diinginkan pelanggan ketika pelanggan menginginkannya secara ekonomi (Firdaus dkk, 2023).

D. Pengembangan Desain

Seel & Richey (1994) memberikan pengertian bahwa, pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Pengembangan atau sering disebut juga sebagai penelitian pengembangan, dilakukan untuk menjembatani antara penelitian dan praktik pendidikan (Tegeh dan Kirna, 2013). Pengembangan desain (*design development*) dalam konteks arsitektur atau desain produk, adalah fase dimana ide-ide awal yang skematik atau konsep diperdalam dan disempurnakan menjadi bentuk yang lebih konkret dan fungsional. Ini merupakan tahapan antara desain skematik dan dokumentasi konstruksi, di mana desain dipastikan praktis, memenuhi kebutuhan pengguna, dan sejalan dengan tujuan proyek.

Fase Pengembangan Desain:

1. Setelah konsep awal disetujui, fase ini melibatkan penyempurnaan detail, pengujian ide, dan penentuan desain akhir.
2. Fokus pada membuat desain yang lebih terdefinisi dan praktis, serta memastikan desain memenuhi kebutuhan dan tujuan proyek.

3. Pada tahap ini, desain dikembangkan menjadi lebih konkret dan terstruktur, sehingga memudahkan untuk dikomunikasikan dan diimplementasikan.

Pengembangan desain sepatu merupakan proses lanjutan dari tahap konseptual yang bertujuan untuk mengubah ide atau konsep awal menjadi bentuk desain yang konkret dan siap diuji. Tahap ini mencakup eksplorasi bentuk, material, ergonomi, hingga aspek teknis dan estetika agar desain yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dan layak diproduksi.

Menurut Ulrich & Eppinger (2012), pengembangan desain produk (termasuk sepatu) adalah proses iteratif yang mencakup perancangan bentuk, pemilihan material, pembuatan prototipe, dan pengujian performa produk. Dalam konteks desain sepatu, pengembangan melibatkan aspek ergonomi, kenyamanan, estetika, serta ketahanan material, yang semuanya diuji melalui pembuatan prototipe dan validasi terhadap kebutuhan pengguna.

Menurut Kusnadi (2015), pengembangan desain sepatu merupakan tahapan eksploratif yang melibatkan modifikasi bentuk, pemilihan bahan, serta adaptasi terhadap tren dan kebutuhan ergonomis konsumen. Ia menekankan bahwa keberhasilan desain sepatu sangat ditentukan oleh integrasi antara aspek teknis dan estetika. Tahap ini sering melibatkan pembuatan *mock-up*, prototipe awal, dan uji coba langsung untuk memastikan bahwa sepatu nyaman dipakai, kuat, dan sesuai dengan tren desain yang diinginkan.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan desain sepatu merupakan proses yang bersifat teknis sekaligus

kreatif. Tahap ini melibatkan eksplorasi visual dan struktural terhadap bentuk sepatu, pemilihan bahan, serta pengujian terhadap kenyamanan dan fungsionalitas. Baik pendekatan Ulrich & Eppinger yang sistematis maupun Kusnadi yang fokus pada aspek ergonomi dan tren, keduanya sama-sama menekankan pentingnya proses iteratif untuk mencapai desain akhir yang optimal.

E. Sepatu

Sepatu merupakan salah satu pelindung tubuh manusia sebagai alas kaki yang digunakan untuk beraktivitas dalam kegiatan sehari-hari. Salah satu dampak baik manusia ketika menggunakan sepatu adalah untuk menghindari luka saat melakukan aktivitas berjalan atau berlari. Selain sebagai pelindung alas kaki sepatu juga sebagai ciri khas anak muda dalam mengikuti gaya hidup saat ini, salah satu sepatu yang digemari masyarakat remaja dalam mengikuti gaya hidup.

Sepatu sebagai pelindung kaki manusia yang terdiri dari beberapa bagian yakni sol, hak, kap, tali dan lidah. Bahan yang digunakan bisa terbuat dari kulit atau kanvas untuk menutup semua bagian dari sepatu mulai dari bagian depan sepatu sampai belakang. Menurut Zulfikar, 2022 sepatu terdiri dari beberapa jenis antara lain:

1. Sepatu formal untuk menghadiri sebuah pesta
2. Sepatu santai untuk digunakan saat liburan.
3. Sepatu untuk berdansa
4. Sepatu untuk berolahraga
5. Sepatu untuk bekerja

6. Sepatu ortopedi bagi yang berkelainan pada telapak kaki dan
7. Sepatu minimalis.

Sepatu merupakan salah satu jenis alas kaki. Kegunaan sepatu adalah untuk melindungi kaki agar tidak kotor dan juga melindungi kaki agar tidak terluka oleh benda dari luar yang membahayakan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), sepatu berarti “lapik atau pembungkus kaki yg biasanya dibuat dari kulit, karet dan sebagainya. Alas kaki telah diciptakan dari berjuta tahun lalu menjadi pelindung kaki dari pengaruh cuaca atau menghindari gesekan dengan tanah. Seperti pada masa es, alas kaki dibuat menggunakan kulit binatang agar membuat kaki lebih hangat. Dikemukakan oleh Wilson (1974: 18-20), pada masa prasejarah telah dikenal penggunaan alas kaki oleh beberapa suku atau kelompok masyarakat di beberapa daerah. Sekitar 600 SM (zaman logam), masyarakat Eropa telah menjadikan alas kaki sebagai salah satu elemen dalam berbusana.

Sepatu *casual slip on* adalah jenis alas kaki yang dibuat untuk mengemudi. Dirancang untuk memberikan kenyamanan dan cengkraman ekstra pada pedal, sepatu klasik ini memiliki konstruksi moccasin dan fitur sol karet dari depan hingga ke tumit. Sepatu ini menjaga agar pemakainya tidak mudah tergelincir berkat desain nyaman dan pas. Secara keseluruhan, sepatu slip-on fleksibel dan fungsional dengan estetika yang santai namun elegan. Sebab keserbagunaannya juga alas kaki tersebut dapat disesuaikan dengan banyak keadaan daripada sekadar dipakai untuk mengemudi.

F. *Trend*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), trend adalah merupakan bentuk kata benda yang yang berarti berbagai model atau bentuk terkini pada sebuah suatu titik tertentu (Mulai dari pakaian, gaya rambut, pola hias, penggunaan hijab, dan lain-lain sebagainya). Dalam arti bahasa Inggris, trend adalah kata yang sangat familiar, dan beberapa dari anda sendiri juga mungkin sudah pernah mendengar atau mengucapkan atau bahkan mengikuti kata dan arti trend berkali-kali. Trend adalah segala sesuatu yang sedang dibahas atau dibicarakan, dirasakan, dipakai, atau digunakan oleh banyak orang-orang pada titik waktu tertentu atau masa tertentu.

Dalam hal ini, tanda bahwa suatu objek sedang trending adalah ketika jika objek tersebut menjadi fokus buah bibir pembicaraan, pusat perhatian, dan juga sering digunakan serta juga trend ini hanya terjadi pada waktu-waktu atau masa yang tertentu saja. Hal ini karena trend sudah memiliki masa atau zaman atau bisa juga disebut sudah kadaluarsa dalam masyarakat. Secara umum saja, trend adalah merupakan objek yang sangat menarik perhatian masyarakat pada titik waktu tertentu (Sakinah dkk, 2022).

Tren memiliki dua jenis siklus berdasarkan durasi perkembangannya. Pertama, short-term trend, yang umumnya berlangsung selama satu hingga dua tahun dan berfokus pada produk-produk baru. Tren short-term ini sering berubah dari satu musim ke musim berikutnya, dipengaruhi oleh budaya populer dan peristiwa saat ini serta mempengaruhi mereka. Kedua, long-term trend, yang meliputi periode lima tahun atau lebih, memberikan gambaran besar yang dapat menentukan arah bisnis di masa depan (Aninda, 2023).

G. Teknik Sublim

Teknik sublim merupakan salah satu jenis teknik sablon digital yang telah dikembangkan pada bisnis konveksi masa kini. Dengan menggunakan Teknik ini, produk yang dihasilkan akan mendapatkan warna yang sama dengan desain. Bahkan setiap gradasi dan detail objeknya dapat muncul dengan optimal. Teknik sublimasi (*sublimation printing*) adalah proses pencetakan gambar atau desain ke berbagai media, terutama kain, dengan menggunakan tinta sublimasi dan alat pemanas. Proses ini melibatkan pemindahan gambar dari kertas transfer ke media melalui panas dan tekanan, sehingga menghasilkan warna yang tajam dan tahan lama. Seiring dengan semakin berkembangnya inovasi sublim ini, banyak produsen yang berinovasi memanfaatkan teknis sublim untuk mengaplikasikannya dalam berbagai produk sehari-hari. Karena Teknik sublim tidak hanya dapat dimanfaatkan untuk konveksi saja namun juga bisa dimanfaatkan dalam dunia percetakan salah satunya sepatu.

H. Gaya Bohemian

Gaya Bohemian atau Boho merupakan gaya yang berasal dari budaya bebas dan gerakan seni, yang menonjolkan kebebasan ekspresi dan ketidakterikatan terhadap aturan desain formal. *Bohemian style* dicirikan dengan tampilan yang artistik, penuh warna, motif etnik, serta penggunaan material dan tekstur yang khas. Gaya ini menggabungkan unsur vintage, etnik, dan alam, sehingga menghasilkan estetika yang unik dan personal.

Menurut Janie Bryant (2012), seorang desainer kostum dan penulis buku *The Fashion File*, gaya Bohemian adalah bentuk ekspresi individual yang menekankan pada kebebasan berpakaian tanpa batasan, dengan ciri khas berupa

penggunaan motif berani, warna-warna hangat, dan perpaduan elemen dari berbagai budaya.

Gaya ini menjadi populer di kalangan remaja hingga dewasa karena mampu menggambarkan identitas yang bebas, kreatif, dan tidak membosankan. Dalam konteks desain sepatu, gaya Bohemian dapat memberikan nilai estetika yang unik dan *timeless*, serta fleksibel untuk dikombinasikan dengan elemen desain klasik dan modern.

Nilai dan Ciri Khas Gaya Bohemian:

1. Kebebasan Ekspresi

Tidak terikat aturan desain formal, memungkinkan kreasi yang lebih bebas dan personal.

2. Motif dan Warna Berani

Identik dengan motif floral, tribal, atau geometris serta palet warna seperti coklat, merah bata, dan krem.

3. Sentuhan Artistik dan Kreatif

Dikenal sebagai gaya yang dekat dengan dunia seni, cocok untuk individu dengan jiwa kreatif.

4. Nuansa Etnik dan Alam

Banyak terinspirasi dari budaya Afrika, India, hingga Amerika Latin, serta menggunakan material seperti katun, linen, dan suede.

5. Elegan dan Santai

Meski terlihat ramai, gaya ini tetap memberi kesan hangat, anggun, dan kasual.

6. Fleksibel dan *Timeless*

Mudah dipadukan dengan desain modern dan klasik, sehingga tetap relevan dalam jangka panjang.

Dengan mengadopsi gaya Bohemian dalam desain sepatu slip on Griselda, produk dapat terlihat lebih menarik, berbeda dari pasaran, serta memiliki daya tarik visual yang kuat bagi target pasar wanita remaja hingga dewasa.



BAB III

MATERI DAN METODE KARYA AKHIR

A. Materi yang Diamati

Materi yang diamati adalah sepatu slip on wanita artikel Griselda pada PT Primarindo Asia Infrastructure Tbk. Sepatu slip on tersebut perlu disesuaikan dengan tren saat ini agar meningkatkan peminat pasar, terutama untuk wanita remaja dan wanita dewasa. Dengan mempertimbangkan karakter yang jangka waktu lama atau *timeless* agar dapat digunakan di tahun-tahun berikutnya.

B. Metode Tugas Akhir

Dalam pembuatan tugas akhir ini, metode yang digunakan adalah:

1. Metode Pengembangan Desain

Pengembangan desain adalah metode yang mengutamakan penyelesaian masalah dan inovasi dengan fokus pada kebutuhan pengguna. Dengan metode ini, dapat mengembangkan solusi yang berlandaskan pemahaman mendalam terhadap permasalahan pengguna, sehingga produk yang dihasilkan memiliki potensi lebih besar untuk memenuhi kebutuhan mereka. Dalam pembuatan karya akhir ini, metode pengembangan desain adalah metode yang sangat berguna dalam mengarahkan proses berpikir kreatif secara sistematis, membantu menemukan solusi yang inovatif, sekaligus memberikan struktur agar proses desain tidak berjalan secara acak atau intuitif saja. Kegunaan utamanya adalah sebagai alat bantu berpikir yang fleksibel, menyeluruh, dan dapat diterapkan lintas bidang. (Koberg & Bagnall, 1981)

Tahapan dari Metode Pengembangan Desain Menurut Koberg & Bagnall (1981) adalah sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan adalah proses peneliti untuk mempersiapkan diri dalam memecahkan permasalahan produk dengan cara melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan dan menganalisa masalah pada sepatu slip on Griselda. Pada tahap ini data dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi yang dimana teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati langsung objek atau area yang diteliti.

b. Tahap Pemahaman Kebutuhan

Tahap pemahaman kebutuhan dalam metode pengembangan desain adalah fase awal yang sangat penting dalam proses perancangan produk. Pada tahap ini, fokus utamanya adalah mengidentifikasi, mengumpulkan, dan memahami kebutuhan serta harapan pengguna. Untuk mendapatkan data tersebut, penulis menggunakan metode wawancara pada ketua departemen Development dan karyawan dari tim desain, hal ini karena pihak perusahaan sudah lebih tau keinginan pasar pada setiap periode nya.

c. Ideasi

Tahap ideasi adalah fase dalam proses pengembangan desain di mana ide-ide kreatif dikembangkan untuk menjawab kebutuhan dan permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya (tahap pemahaman kebutuhan).

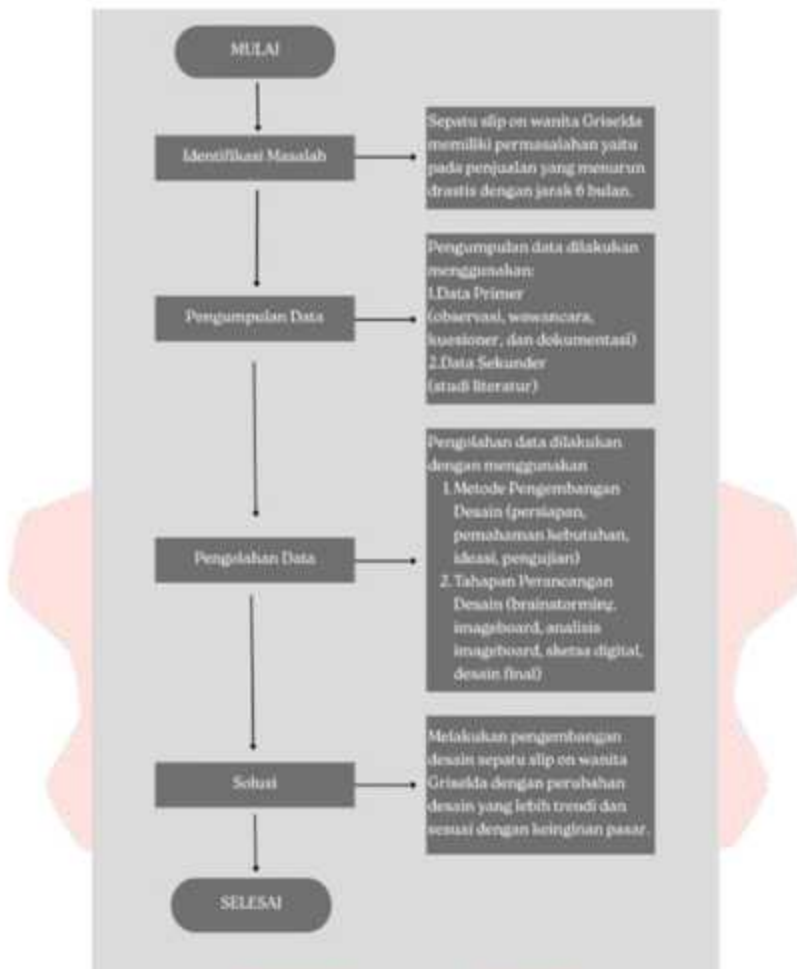
d. Pengujian

Tahap pengujian adalah fase dalam proses pengembangan desain di mana solusi desain yang telah dibuat diuji untuk mengetahui apakah memenuhi kebutuhan pengguna dan berfungsi sesuai harapan. Ini merupakan bagian penting untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan efektif, fungsional, dan layak untuk digunakan.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan elemen penting dalam penelitian yang berfungsi untuk menggali informasi dari penelitian sebelumnya. Data ini dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan penelitian atau sebagai informasi latar belakang yang diperlukan (Taherdoost, 2021). Data sekunder ini memiliki peran yang penting untuk memperkuat pembahasan dari data primer.

C. Diagram Alur Penyelesaian Masalah



Gambar 1. Diagram Alur Penyelesaian Masalah

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, penulis melakukan pengamatan terhadap produk sepatu slip on wanita Griselda. Berdasarkan pengamatan, ditemukan masalah pada penjualan yang menurun drastis dengan kurun waktu 6 bulan.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, penulis melakukan pengumpulan data yaitu:

a. Data Primer

Dalam proses ini, penulis melakukan observasi terhadap beberapa karyawan PT Primarindo Asia Infrastructure Tbk dengan melakukan wawancara berupa pertanyaan kepada karyawan mengenai standar kebutuhan pengguna yang biasa dipakai oleh perusahaan.

b. Data Sekunder

Selanjutnya, penulis melakukan studi literatur sebagai pendukung dalam penyusunan tugas akhir.

3. Pengolahan Data

Setelah mendapatkan hasil pengumpulan data, penulis mengolah data tersebut untuk proses pengembangan desain sepatu slip on wanita Griselda dengan cara sebagai berikut

a. Metode Pengembangan Desain, meliputi: tahapan persiapan, tahapan pemahaman kebutuhan, tahapan ideasi, dan tahapan pengujian.

b. *Harris Profile Method* sebagai metode penentuan dalam memilih desain.

c. Tahapan perancangan, seperti: *brainstorming*, *imageboard*, analisis *imageboard*, sketsa manual, sketsa digital, dan desain final.

4. Solusi

Mengatasi permasalahan pada sepatu slip on wanita Griselda, penulis melakukan pengembangan desain dengan merubah seluruh desain

menjadi lebih *trendy* dan menarik sesuai dengan kebutuhan pasar dan kenyamanan pakai.

D. Waktu dan Tempat Pengambilan Data

Waktu pengamatan dan pengambilan data Tugas Akhir dilaksanakan sesuai ketentuan Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit Politeknik ATK Yogyakarta yaitu pada:

Waktu : 04 November 2024 - 02 Mei 2025

Tempat : PT. Primarindo Asia Infrastructure Tbk
Jl. Raya Rancabolang kelurahan No.98, Cisaranten Kidul,
Kec. Gedebage, Kota Bandung, Jawa Barat 40295

