

TUGAS AKHIR

**DESAIN SEPATU *CASUAL* DENGAN KOMBINASI TENUN IKAT
SEBAGAI EKSISTENSI KEBUDAYAAN KEDIRI JAWA TIMUR**



Disusun Oleh:

QOO'IDAH NABILAH

NIM. 2102097

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

2025

**DESAIN SEPATU *CASUAL* DENGAN KOMBINASI TENUN IKAT
SEBAGAI EKSISTENSI KEBUDAYAAN KEDIRI JAWA TIMUR**



2025

PENGESAHAN

**DESAIN SEPATU *CASUAL* DENGAN KOMBINASI TENUN IKAT
SEBAGAI EKSISTENSI KEBUDAYAAN KEDIRI JAWA TIMUR**

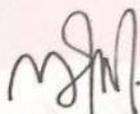
Disusun oleh :

QOO'IDAH NABIILAH

2102097

Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit

Pembimbing



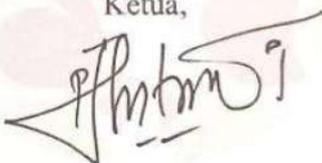
Yuafni, M. Ds

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 : 29 Juli 2025

TIM PENGUJI

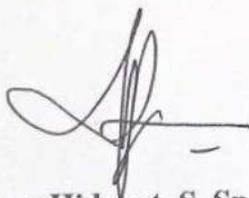
Ketua,



Mochammad Charis Hidayahtullah, M.D.s

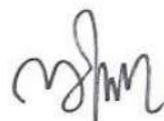
NIP. 199105262022021001

Anggota,



Anwar Hidayat, S. Sn., M. Sn

NIP. 197412102005021001



Yuafni, M. Ds

NIP. 198904012020122002

Mengetahui,

Yogyakarta, 31 Juli 2025

Direktur Politeknik ATK Yogyakarta



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

NIP. 198402262010121002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala karunia-Nya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar dan sebaik mungkin. Tugas akhir ini dipersembahkan untuk orang-orang yang telah berjasa dalam pelaksanaannya, diantaranya:

1. Kedua orang tua saya Bapak Nur Fadlan dan Ibu Anis Watin, yang telah memberikan dukungan penuh moral dan moril, materi, semangat, serta do'a sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
2. Nanda Elsa Fitri selaku kakak penulis yang telah memberikan do'a, motivasi, dukungan serta selalu memantau kemajuan tugas akhir penulis.
3. Ibu Yuafni, M. Ds. selaku dosen pembimbing tugas akhir. Terima kasih telah meluangkan waktu, tenaga, dan fikiran serta saran dan kritikan yang sangat bermanfaat untuk menyelesaikan tugas akhir.
4. Mbak Ima, Mbak Ratih, Ibuk, dan Kak El selaku karyawan R&D perusahaan yang kebersamai penulis untuk mempelajari hal-hal baru di dalam perusahaan.
5. Temanku Mutia, Dika, dan Novel yang selalu menemani penulis selama perkuliahan maupun diluar perkuliahan sekedar kuliner atau hangout.
6. Teman kos Farida dan Farih yang mau mendengarkan keluh kesah tidak jelas penulis di masa burnout, dan mereka yang dapat membuka perlahan pikiran penulis.
7. Teman-teman magang di surabaya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih sudah kebersamai penulis selama proses belajar di perusahaan.
8. Saudara-saudara dirumah yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas do'a dan dukungannya.
9. Selamat untuk diriku yang telah berhasil menyelesaikan tugas akhir. Ini adalah langkah awal yang baik untuk masa depan yang lebih cerah.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan berkah serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul: “**Desain Sepatu *Casual* Dengan Kombinasi Tenun Ikat Sebagai Eksistensi Kebudayaan Kediri Jawa Timur**”.

Terselesaikannya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini, dengan hormat dan ketulusan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Sonny Taufan S.H., M.H. selaku Direktur Politeknik ATK Yogyakarta.
2. Abimanyu Yogadita Restu Adji, A. Md. Tk., S. Pd., M. Sn. selaku Kaprodi Teknologi Pengolahan Produk Kulit Politeknik ATK Yogyakarta.
3. Anwar Hidayat, S. Sn., M. Sn., selaku Pembimbing Akademik.
4. Yuafni, M. Ds. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
5. Pembimbing magang dan seluruh staff karyawan PT. Surya Sakti Utama Surabaya yang telah membantu penulis selama magang.
6. Seluruh pihak yang sudah bekerjasama dan tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan pada penulisan naskah Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis memohon adanya kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan Tugas Akhir, sehingga dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca.

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
INTISARI	x
ABSTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Permasalahan.....	3
C. Tujuan Karya Akhir	3
D. Manfaat Karya Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Sepatu.....	5
B. Desain.....	15
C. Tenun Ikat	17
D. Ergonomi dan Antropometri	21
E. Estetika.....	21
F. Kebudayaan.....	22
G. Metode <i>Design Thinking</i>	23
H. Metode Harris Profile.....	25
BAB III METODE KARYA AKHIR	28
A. Materi Pelaksanaan Karya Akhir	28
B. Metode Karya Akhir	28
C. Tahapan Proses Penyelesaian Tugas Akhir.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
A. Hasil	32
B. Pembahasan.....	34
BAB V PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60

B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN.....	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Komponen Sepatu	9
Gambar 2. Jahit <i>Closed Seam</i>	12
Gambar 3. <i>Open Seam</i>	12
Gambar 4. <i>Zig-zag Seam</i>	13
Gambar 5. <i>Lapped Seam</i>	13
Gambar 6. Metode <i>Harris Profile</i>	27
Gambar 7. Tahapan Proses Penyelesaian Tugas Akhir.....	30
Gambar 8. Ketertarikan Responden terhadap Tenun	32
Gambar 9. Ketertarikan Responden terhadap Sepatu Tenun	34
Gambar 10. Rencana Responden menggunakan Sepatu Tenun.....	35
Gambar 11. Gaya Sepatu Tenun	35
Gambar 12. Visual Tenun Ikat	36
Gambar 13. Penempatan Tenun Pada Sepatu	37
Gambar 14. Warna Sepatu Tenun.....	37
Gambar 15. Hasil <i>Brainstorming</i> Sepatu Tenun	38
Gambar 16. <i>Imageboard</i> Budaya Kediri.....	39
Gambar 17. Sketsa Sepatu Tenun	40
Gambar 18. Final Desain Sepatu Tenun	44
Gambar 19. Pembalutan Acuan.....	48
Gambar 20. Hasil Pola Pada Acuan	48
Gambar 21. Selut dan <i>Lasting Allowances</i>	49
Gambar 22. Pecah Pola	49
Gambar 23. Pecah Pola <i>Lining</i>	50
Gambar 24. Fotokopi Pola Pada Material	50
Gambar 25. Pemotongan Material	51
Gambar 26. Penyesetan Material	51
Gambar 27. Perakitan Komponen <i>Quarter</i>	52
Gambar 28. Penjahitan <i>Upper</i>	52
Gambar 29. Plong <i>Eyelet</i>	53
Gambar 30. Pemasangan <i>Uniflex</i>	53
Gambar 31. <i>Lasting</i> Sepatu.....	54
Gambar 32. <i>Marking Outsole</i>	54
Gambar 33. Pengeleman <i>Outsole</i>	55
Gambar 34. Hasil Jadi.....	55
Gambar 35. Uji Validitas	56
Gambar 36. Uji Validitas	56
Gambar 37. Uji Validitas	57
Gambar 38. Uji Validitas	57
Gambar 39. Uji Validitas	58
Gambar 40. Uji Validitas	58
Gambar 41. Uji Validitas	59

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Sepatu Tenun	41
Tabel 2. Metode <i>Harris Profile</i> Desain Sepatu Tenun	42
Tabel 3. Alat dan Bahan.....	45



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Uji Validitas.....	64
Lampiran 2. Surat Keterangan Magang.....	67
Lampiran 3. Sertifikat Magang.....	68
Lampiran 4. Lembar Penilaian Magang.....	69
Lampiran 5. Lembar Kerja Harian Magang.....	70



INTISARI

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan desain produk sepatu yang mengedepankan nilai-nilai budaya daerah. Selain itu, bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pelestarian budaya lokal melalui produk yang mereka gunakan. Tugas akhir ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis desain, tetapi juga penguatan identitas budaya yang dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat dan industri *fashion* di Indonesia. Metode dalam penyelesaian karya akhir menggunakan pendekatan desain yakni menerapkan metode *design thinking*. Berdasarkan analisis data mayoritas menunjukkan ketertarikan yang signifikan terhadap tenun ikat, yang tercermin dalam berbagai faktor yang mereka nilai. Hasil menunjukkan bahwa 61,8% responden tertarik pada keunikan motif tenun ikat, yang dianggap sebagai daya tarik utama. Frekuensi pengguna pakaian atau aksesoris berbahan tenun dikalangan responden tergolong rendah. Sebanyak 62,9% responden menyatakan bahwa mereka “jarang” menggunakan produk berbahan tenun. Sehingga perlu peningkatan suatu produk tenun. Pembuatan sepatu tenun dengan unsur kain tenun ikat ini mengangkat nilai kebudayaan lokal daerah. Dengan pemilihan tenun ikat yang tidak mencolok serta desain yang dibuat sesuai keinginan pengguna yaitu minimalis dapat meningkatkan performa tampilan sepatu tenun ikat. Sepatu tenun ikat yang dibuat dengan jenis sepatu *casual* dapat digunakan pada kegiatan sehari-hari. Pemilihan warna natural dengan sebagian besar hitam membantu pengguna untuk mengkombinasikan segala outfit yang digunakan pengguna.

Kata Kunci: Tenun, Budaya, Sepatu *Casual*.

ABSTRACT

This research is expected to contribute to the development of shoe product design that prioritizes regional cultural values. In addition, it aims to increase public awareness of the preservation of local culture through the products they use. This final project not only focuses on the technical aspects of design, but also on strengthening cultural identity that can have a positive impact on society and the fashion industry in Indonesia. The method in completing the final work uses a design approach, namely applying the design thinking method. Based on the analysis of the data, the majority showed a significant interest in ikat weaving, which was reflected in the various factors they assessed. The results showed that 61.8% of respondents were interested in the uniqueness of ikat weaving motifs, which were considered the main attractions. The frequency of users of woven clothing or accessories among respondents is relatively low. As many as 62.9% of respondents stated that they "rarely" use woven products. So it is necessary to improve a weaving product. The manufacture of woven shoes with elements of ikat woven fabric raises the value of local culture in the region. With the selection of inconspicuous ikat weaving and a design made according to the user's wishes, namely minimalism, it can improve the appearance and performance of ikat weaving shoes. Ikat woven shoes made with casual shoes can be used in daily activities. The selection of natural colors with mostly black helps users to combine all the outfits that users use.

Keywords: Weaving, Culture, Casual Shoes.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perusahaan Sepatu PT Surya Sakti Utama di Surabaya merupakan perusahaan besar lokal brand Ardiles yang dulunya hanya membuat sandal. Seiring perkembangan zaman perusahaan memperluas pasar dengan merambah ke bidang usaha produksi sepatu, sol sepatu, dan menawarkan jasa kepada pihak luar. Dengan terus memperbarui mesin- mesin canggih dan selalu *update* pertumbuhan sumber daya membuat proses produksi berjalan cepat dan perusahaan berkembang dengan pesat.

Dari pengalaman magang di perusahaan sepatu PT Surya Sakti Utama, penulis berkesempatan melihat bagaimana sebuah ide desain sepatu menjadi produk nyata. Pengalaman ini juga tidak hanya menawarkan pengetahuan tentang pembuatan sepatu, namun juga menginspirasi penulis untuk menciptakan desain yang inovatif yang mengikuti tren terkini. Setiap hal terperinci, mulai dari pemilihan bahan hingga proses *finishing*, menjadi pembelajaran berharga yang mendorong penulis untuk menggali kreativitas dalam mendesain sepatu.

Desain produk sepatu merupakan salah satu aspek penting dalam industri *fashion* yang tidak hanya berfokus pada fungsi dan kenyamanan, tetapi juga pada estetika dan identitas budaya (Chen, 2021). Dalam era globalisasi saat ini, produk-produk dari berbagai belahan dunia saling bersaing, penting bagi desainer untuk menciptakan produk yang tidak hanya

memenuhi kebutuhan fungsional tetapi juga mencerminkan nilai-nilai budaya local (Hu, 2025).

Indonesia, sebagai negara yang kaya raya akan keragaman budaya, memiliki berbagai elemen tradisional yang dapat diintegrasikan ke dalam desain produk. Setiap daerah indonesia memiliki ciri khas yang unik, mulai dari motif kain, warna, hingga bentuk yang mencerminkan identitas masyarakat setempat (Melati, 2025). Dengan mengangkat nilai budaya daerah dalam desain suatu produk, kita tidak hanya melestarikan warisan budaya, tetapi juga memberikan makna yang lebih dalam pada produk yang dihasilkan.

Salah satu warisan budaya indonesia yang kaya akan ragam dan keindahan yakni tenun. Dan salah satu jenis tenun yang penulis angkat adalah tenun ikat kediri. Kain tenun ikat Kediri merupakan kain tenun yang cara pembuatannya menggunakan ATBM (Alat Tenun Bukan Mesin) atau proses pengerjaannya dikerjakan manual (Wiguna, 2019). Pengaplikasian tenun ikat kediri dalam ranah *fashion* tidak hanya berupa lembaran kain panjang. Akan tetapi juga telah berkreasi dalam sektor pakaian.

Penulis melihat tenun ikat Kediri dominan diterapkan oleh penenun hanya dalam sektor baju saja. Sedangkan dalam ranah sepatu masih kurang terlihat memuaskan bagi pelanggan. Dengan menggunakan metode *Design Thinking*, desainer dapat melakukan analisis yang lebih komprehensif terhadap produk yang dirancang sehingga dapat menghasilkan sepatu yang dengan kebutuhan pengguna.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam dunia desain produk sepatu dan mendorong desain untuk lebih memperhatikan aspek budaya dalam setiap karya yang dihasilkan. Dari uraian tersebut menarik penulis untuk menyusun karya akhir dengan judul “Desain Sepatu *Casual* dengan Kombinasi Tenun Ikat Sebagai Eksistensi Kebudayaan Lokal Kediri Jawa Timur”

B. Permasalahan

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat diperoleh rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana desain sepatu *casual* yang memadukan kain tenun ikat Kediri untuk memberi kesan tampilan terkini?
2. Bagaimana proses pembuatan sepatu *casual* yang mengaplikasikan material kain tenun ikat Kediri?

C. Tujuan Karya Akhir

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan tugas akhir ini sebagai berikut :

1. Mengaplikasikan tenun ikat untuk memberikan kesan terkini pada sepatu *casual*.
2. Mengetahui proses pembuatan sepatu *casual* yang mengaplikasikan material kain tenun ikat.

D. Manfaat Karya Akhir

Manfaat dari penyusunan karya akhir yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis
 - a. Menambah wawasan, pengetahuan, dan ilmu baru dalam proses desain sepatu tenun ikat.
 - b. Dapat menerapkan ilmu yang didapat di bangku perkuliahan.
2. Bagi IPTEK
 - a. Tambahan referensi bagi mahasiswa maupun dosen Politeknik ATK Yogyakarta.
 - b. Meningkatkan reputasi sebagai lembaga pendidikan yang aktif berkontribusi pada ilmu pengetahuan
3. Bagi Masyarakat
 - a. Pembaharuan dan pengembangan Ilmu Pengetahuan.
 - b. Meningkatkan kesadaran dan edukasi masyarakat.
 - c. Mendorong pertumbuhan ekonomi lokal.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Sepatu

1. Pengertian 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 adalah sepatu merek Adidas (Zulfikar, 2018).

Marlina (2010) dalam Demmangnetung (2022), mengemukakan sepatu adalah alas kaki atau kasut adalah produk seperti sepatu dan sandal yang dipakai untuk melindungi kaki terutama bagian telapak kaki. Alas kaki melindungi kaki agar tidak cedera dari kondisi lingkungan seperti permukaan tanah yang berbatu-batu, berair, udara panas, dan dingin. Alas kaki membuat kaki tetap bersih, melindungi dari cedera sewaktu bekerja, dan sebagai gaya busana.

2. Jenis-jenis Sepatu

Jenis sepatu berdasarkan kegunaannya diantaranya:

- a. Sepatu olahraga adalah sepatu yang didesain untuk aktivitas yang berhubungan dengan olahraga, sebagai contoh sepatu lari, sepatu

basket, sepatu tenis, dan sebagainya.

- b. Sepatu formal (*dress shoes*) adalah sepatu yang umumnya terbuat dari material kulit dan digunakan pada acara-acara formal dan saat ini banyak dipakai sebagai sepatu kerja diluar kerja lapangan yang membutuhkan sepatu *safety*. Jenis-jenis sepatu formal antara lain adalah *oxford*, *derby*, *monk strap*, *loafer*, dan sebagainya.
- c. Sepatu kerja digunakan sebagai alat pelindung diri yang wajib digunakan saat melakukan pekerjaan yang memiliki resiko kerja tinggi untuk melindungi keselamatan pekerja dan sekelilingnya. Sepatu kerja (*safety*) biasanya berbentuk *boot* yang terbuat dari bahan kulit yang dilapisi metal dengan sol terbuat dari karet tebal dan kuat.
- d. Sepatu santai (*casual*) awalnya didesain untuk olahraga atau berbagai bentuk aktivitas fisik. Sepatu ini kemudian berubah fungsi dan dipakai untuk aktivitas sehari-hari. Umumnya sepatu santai dengan *outsole* yang elastis dan terbuat dari dari karet dan *upper* yang terbuat dari kulit dan material sintetis seperti kanvas. Kemudian modern ini berkembang juga sepatu santai dengan desain yang menyerupai sepatu formal dengan beberapa perubahan bagian sepatu sehingga lebih nyaman digunakan untuk aktivitas sehari-hari.

3. Bagian-Bagian Sepatu

Menurut Wiryodiningrat dan Basuki (2013), bagian atas sepatu adalah kumpulan komponen sepatu yang menutup seluruh bagian atas dan samping kaki. Bagian atas sepatu merupakan satu unit yang terdiri dari beberapa komponen dengan bermacam-macam bentuk desain yang dirakit menjadi satu membentuk sebuah sepatu.

a. Bagian atas sepatu (*Shoe Upper*)

Menurut Basuki (2010), bagian atas sepatu adalah bagian sepatu yang terletak diatas, yang merupakan bagian sepatu untuk melindungi dan menutup atas dan samping kaki. Bagian atas umumnya terdiri dari beberapa komponen sepatu yang ditarik menjadi satu. Sesuai dengan letaknya, maka bahan-bahan yang cocok digunakan untuk bagian atas umumnya: tipis, lunak, dan fleksibel. Menurut Basuki (2010), bagian atas sepatu atau *shoe upper* meliputi beberapa komponen sebagai berikut :

1) *Vamp*

Vamp (bagian depan) merupakan komponen bagian atas sepatu yang menutupi bagian depan dan tengah atas sepatu. Ada beberapa jenis *vamp*, yaitu *whole cut vamp* yang terdiri atas dua bagian terpisah atau bentuk potongan lain yang dirakit menjadi satu unit.

2) *Quarter*

Quarter merupakan komponen bagian atas sepatu yang

terletak di bagian samping dimulai dari ujung yang berbatasan dengan *vamp* sampai belakang sepatu, terdiri atas komponen samping luar (*quarter out*) dan samping dalam (*quarter in*).

3) *Back Counter*

Back counter adalah komponen bagian atas sepatu yang ditempelkan pada bagian pinggang *quarter*, di bagian belakang *vamp* atau *wing*.

4) *Back Strap*

Back strap merupakan komponen tambahan yang dipasang pada bagian belakang *back counter* untuk menyambung kedua *back counter* karena adanya tekanan dan tarikan pada *lasting*.

5) *Top Line*

Top line merupakan garis yang mengelilingi pinggir atau tepi bagian atas sepatu, merupakan garis batas antar bagian atas sepatu dengan kaki. Pada garis tersebut umumnya mendapat perlakuan-perlakuan tertentu untuk kekuatan dan penampilan sepatu, antara lain: di cat, dilipat(*folding*), *bonding*, dan lain-lain.

6) *Feather Edge*

Feather edge adalah garis batas antara bagian atas sepatu dengan bagian bawah sepatu.

7) *Lasting Allowances*

Apabila akan membuat pola untuk bagian atas sepatu maka

pada bagian bawah harus diberi tambahan 15 – 20 mm untuk proses *lasting*.

b. Bagian Bawah Sepatu (*Shoe Bottom*)

Menurut Basuki (2010), batasan mengenai bagian bawah sepatu (*shoe bottom*) adalah menunjukkan keseluruhan bagian bawah sepatu, merupakan bagian sepatu yang melindungi dan menjadi alas telapak kaki, termasuk juga variasi-variasi bentuk komponen yang ada, dan bentuk konstruksinya.

4. Komponen Sepatu

Sepatu memiliki bagian-bagian tertentu dan memiliki nama dan julukannya tersendiri, yang membentuk sepatu atau sandal sehingga menjadi satu kesatuan. Berikut adalah penjelasan mengenai bagian-bagian dari sepatu:



Gambar 1. Komponen Sepatu
Sumber: Sudarwanto, 2017

a. *Sole*

Sol atau *outsole* merupakan bagian bawah sepatu yang secara

langsung bersentuhan dengan tanah.

b. *Heel*

Heel atau juga disebut hak merupakan bagian luar sepatu yang terletak dibagian belakang. Hak dapat digunakan di beberapa jenis sepatu dengan fungsi dan tinggi yang berbeda.

c. *Welt*

Welt merupakan *strip* yang biasa terbuat dari kulit, plastik, ataupun karet yang terletak di atas sol. Pada sepatu formal digunakan untuk penghubung *outsole*.

d. *Counter*

Counter merupakan penguat di bagian belakang tumit, yang berfungsi sebagai penahan saat berjalan dan pembentuk struktur belakang sepatu.

e. *Cuff*

Cuff merupakan bagian yang dilipat melingkar ke dalam, dan biasa diberi bantalan.

f. *Quarter*

Quarter merupakan bagian *upper* sepatu yang melingkar dari tengah hingga belakang.

g. *Vamp*

Vamp merupakan bagian depan *upper* sepatu hingga menyambung pada *quarter*. *Vamp* berfungsi sebagai melindungi jari kaki dan punggung kaki.

h. Lace

Lace merupakan tali penghubung antara kedua sisi *quarter* sebagai pengeras pemakaian sepatu.

i. Eyelet

Eyelet merupakan lubang *upper* yang berfungsi sebagai jalannya tali sepatu.

j. Tongue

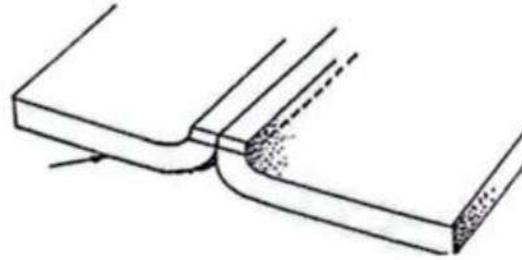
Tongue atau lidah sepatu merupakan bagian atas tengah sepatu yang berfungsi sebagai pelindung kaki bagian atas

5. Jahitan (*Stitching*)

Menjahit adalah bentuk stik-stik pada suatu bahan yang digabungkan atau betuk menggunakan benang jahit dengan tuas merkit dan memperkuat sambungan antar bahan, selain itu dapat digunakan sebagai hiasan atau dekorasi. Jenis-jenis jahitan sebagai berikut:

a. Closed seam

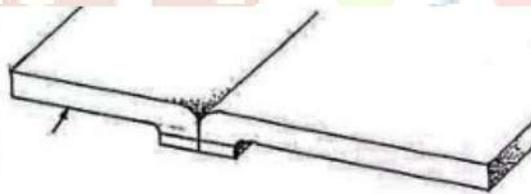
Umumnya digunakan pada jahitan tumit, jahit depan, *mudguard to vamp*, *plat formcover*, dan jahit *vamp quarter*. Dua komponen sepatu yang akan disambung dilekatkan berdasarkan permukaannya kemudian dijahit, jika dibuka maka bagian pinggir dan jahitannya tersembunyi pada bagian sisi lain komponen sepatu. Jenis jahitan ini permukaan komponen yang tampak jahitan berada di bagian dalam sepatu. Berikut gambar *closed seam*:



Gambar 2. Jahit *Closed Seam*
Sumber: Basuki, 2013

b. *Open seam*

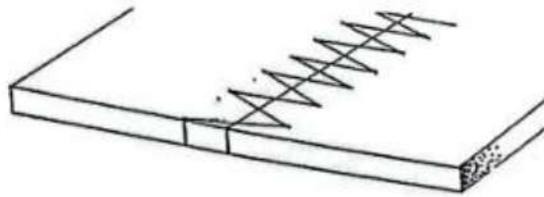
Konstruksi jahitan ini sama dengan jenis jahitan *close seam*. Yang membedakan pada sisi permukaan yang digunakan yakni komponen yang tampak jahitannya berada pada bagian luar sepatu. Berikut gambar *open seam*:



Gambar 3. *Open Seam*
Sumber: Basuki, 2013

c. *Zig-zag seam*

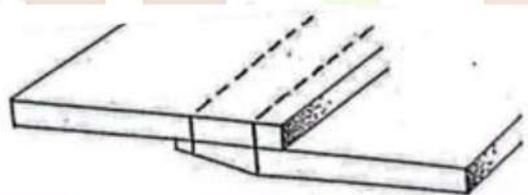
Konstruksi dengan komponen yang dipasang berdampingan pada masing-masing tepinya kemudian digabungkan dengan dijahit secara *zig-zag*. Berikut gambar *zig-zag seam*:



Gambar 4. *Zig-zag Seam*
Sumber: Basuki, 2013

d. *Lapped seam*

Konstruksi sambungan yang salah satu komponen menumpang di atasnya dan kemudian dijahit. Umumnya dipakai untuk menyambung *apron* dengan *quarter*, *toe cap* dengan *half vamp*, *apron* dengan *wings*, dan ketika pemasangan *foxing*. Berikut gambar *lapped seam*:



Gambar 5. *Lapped Seam*
Sumber: Basuki, 2013

6. Proses Pembuatan Sepatu

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan sepatu, yaitu:

a. Desain Sepatu

Langkah awal dalam pembuatan sepatu merupakan desain untuk mengetahui bentuk dan visual dari sepatu yang akan dibuat.

Tahap ini membuat sketsa dan spesifikasi produk sepatu. Mulai kombinasi warna, bahan, potongan pola sepatu maupun

pemasangan komponen terancang dalam tahap ini.

b. Pembuatan Pola

Pembuatan pola sepatu atau *master* pola didapatkan dari balutan acuan sepatu. Balutan tersebut sebelumnya sudah terimplementasikan desain sepatu yang diciptakan. Kemudian hasil balutan dibentangkan pada suatu bidang datar yang disebut *form*. Langkah selanjutnya pembuatan pola dasar, lalu pola jadi, pola potong, dan pola *lining*.

c. Pemotongan Material

Pemotongan material dilakukan dengan cara memotong bahan sesuai pola sepatu. Pemotongan dapat dilakukan secara manual yakni menggunakan cutter atau gunting dan secara mesin yakni *cutting dies* dengan penekanan terhadap mata pisau bentuk pola yang ditempatkan diatas material.

d. Perakitan *Upper*

Perakitan *upper* meliputi penyesetan atau *skiving*, pelipatan, pengeleman, serta penjahitan (Basuki,2013). Penyesetan merupakan tahap pengurangan ketebalan bahan supaya kesamaan bentuk dan ketebalan sama rata, selain itu untuk memperkuat melekatnya lem. Pelipatan merupakan tahap melipat bagian tepi pola sepatu untuk menutup serat kulit atau warna dalam kulit yang berbeda. Penjahitan merupakan tahap menggabungkan antar pola hingga terbentuk rangkaian utuh.

e. Assembling

Assembling merupakan proses proses perakitan antara bagian atas sepatu (*upper*) dengan bagian bawah sepatu (*bottom*). Sehingga menghasilkan produk sepatu jadi.

f. Finishing

Finishing merupakan proses menyempurnakan dan merapikan hasil jadi setelah merakit produk. Hal yang perlu diperhatikan seperti sisa benang panjang, bekas lem yang berlebihan, serta penyempurnaan bentuk sepatu.

B. Desain

1. Pengertian Desain

Menurut Sipahelutesain dan Petrussumadi (1991) adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda. Desain ditorehkan di atas kertas atau alas gambar lainnya yang melalui banyak pertimbangan dan perhitungan supaya orang lain dapat memahami maksud dari desain. Kemudian dilanjutkan mulai menciptakan benda dari desain tersebut.

Desain sering kali digunakan untuk menyebut, menyatakan, atau menampilkan berbagai macam rencana yang sifatnya nyata, yaitu suatu rencana yang secara fisik bisa dilihat mata, diraba, dirasakan, dan berbentuk nyata (Palgunadi, 2008) misalnya gambar rencana, contoh produk, model, sketsa, atau gambar. Desain juga dapat diartikan sebagai rencana yang bersifat abstrak yaitu rencana yang secara fisik tidak

nyata, tidak bisa dilihat, tidak bisa diraba, dan tidak berbentuk nyata, misalnya gagasan (ide), konsep, strategi, kebijakan, dan pemikiran.

2. Konsep Desain

Menurut Palgunadi (2008), konsep desain dapat diartikan sebagai pikiran, prinsip, atau kesimpulan yang dibuat berdasarkan sejumlah proses analisis yang dilakukan atas sejumlah gagasan, aspek, faktor, variable, atau parameter tertentu.

Langkah dalam merancang sebuah produk harus dapat berguna untuk masyarakat umum. Hal tersebut Diawali dari konsep desain dimana dilakukan perkiraan serta penjabaran teknologi, fungsi, serta nilai estetika dari produk yang akan dirancang tanpa meninggalkan kesan menarik dari produk ini sendiri sebelum dilakukan pembuatan sketsa, prototipe, dan deskripsi bentuk lainnya. Konsep desain bisa dibagi menjadi dua tahap yakni sebagai berikut :

a. Prakonsep

Prakonsep adalah bagian dari proses perancangan dimana pendesain menganalisis beberapa ide yang akan digunakan.

b. Konsep

Pada tahap konsep, perancang menetapkan konsep yang akan digunakan berdasarkan analisis yang telah mereka lakukan sebelumnya. Meskipun konsep desain pada dasarnya berdiri sendiri, mereka juga terus berkembang. Ini berarti bahwa konsep desain dapat menjadi inspirasi untuk ide lain dan memicu

perkembangan yang lebih baru.

C. Tenun Ikat

Tenun merupakan kerajinan tangan yang mempunyai nilai seni yang tinggi karena pembuatannya melalui proses yang panjang dan dilakukan secara tradisional. Salah satunya tenun ikat yang merupakan proses pengerjaannya dengan melakukan pengikatan benang. Tujuan pengikatan benang dilakukan untuk mencegah warna masuk ke dalam benang (Affendi, 1995: 44). Selain itu Therik (1989:29) menyatakan bahwa “disebut tenun ikat karena cara membuat hiasan dasar pada kain tenun dilakukan dengan mengikat rencana gambar untuk beberapa warna sesudah itu ditenun”.

Pada masa lalu motif tenun ikat di Indonesia dibuat dengan mengingat pola atau gambaran dan kemudian mengikatnya sesuai dengan gambar pada rangkaian benang yang disusun pada bingkai pembedang. Tidak diragukan lagi, pengerjaan dilakukan oleh seseorang yang mahir didalamnya, seperti yang dikatakan bahwa “teknik merekayasa hiasan dalam tenun ikat dimulai dengan menggambarkan keseluruhan struktur penempatan gambar dalam ingatan, kemudian diterapkan dalam wujud nyata” (Therik, 1989: 25). Pembuatan desain motif tenun ikat pada masa kini tidak lagi dilakukan dipikiran penenun akan tetapi digambarkan pada serangkaian benang yang telah disusun pada bingkai pembedang.

Sebelum benang pakan atau lungsi diikat, maka benang-benang tersebut harus disusun pada bingkai pengikat yang sering disebut bidang, dengan ukuran yang disesuaikan dengan kebutuhan panjang benang. Proses

pengikatan motif dilakukan sebelum proses pewarnaan benang. Menurut Affendi (1995: 44), “proses mengikat dilakukan sebelum benang dicelup dan seluruh pekerjaan dilakukan sebelum proses menenun dimulai”. Pengikatan benang dapat dilakukan dengan menggunakan sejumlah tali rafia yang telah dipotong-potong kemudian diikatkan pada tiap-tiap motif yang telah digambar. Benang-benang yang akan diikat motifnya, harus ditata pada sebuah bidang atau bingkai untuk memastikan ketegangan benang tersebut sama. Penataan benang pada bidang juga bertujuan untuk membuat perhitungan mengenai tata letak motif yang dibuat pada saat penggambaran motif.

Sumber inspirasi atau konsep yang tertera di dalam tenun ikat Bandar Kidul berasal dari cerita mitologis masyarakat Kediri dari masa lalu, keadaan lingkungan sekitar, serta simbol yang menjadi ciri khas kota Kediri. Motif pada Tenun Ikat Bandar Kidul memiliki 17 bentuk yang dikelompokkan dalam 3 jenis ragam hias yakni ragam hias geometris, ragam hias hewan (fauna), dan ragam hias tumbuhan (flora) (Sari,2020). Berikut adalah ragam hias Tenun Ikat Bandar Kidul Kota Kediri:

- 1) Ragam Hias Geometris yaitu: Setia Hati, Wajik, Tirto, Perawan Kalimantan, Busur Bima, Harmoni Kediri, Prapatan Tirto, Ombak Brantas.
- 2) Ragam hias hewan (fauna), yaitu : Kupu-kupu
- 3) Ragam hias tumbuhan (flora), yaitu: Beras Kutah, Bunga Salju, Teratai Merah, Lingsir Wengi, Kembang Gunung Klotok, Ceplok, Genitri,

Pakis Gunung.

Ragam hias yang digunakan di dalam tenun ikat bandar kidul memiliki makna tersendiri, diantaranya:

- 1) Setia Hati memiliki arti sebagai lambang kesetiaan Raden Panji Asmara Bangun.
- 2) Wajik memiliki arti Kesetiaan cinta Dewi Kilisuci dan Raden Panji yang lengket seperti makanan wajik.
- 3) Tirto memiliki arti air yang merujuk pada Sungai Brantas yang ada di Kota Kediri. Air sungai tersebut yang membelah Kota Kediri.
- 4) Perawan Kalimantan merupakan ragam hias yang dipesan langsung oleh konsumen asal Kalimantan sehingga diberi nama perawan Kalimantan.
- 5) Busur Bima bermakna busur sakti yang digunakan untuk membuka bungkus Bima waktu lahir.
- 6) Harmoni Kediri merupakan motif kejayaan dan kebanggaan Kota Kediri.
- 7) Prapatan Tirto memiliki arti sebagai sumber rejeki karena dipercaya pada perempatan air di sungai brantas selalu terdapat banyak ikan dan menjadi sumber rejeki.
- 8) Ombak Berantas bermakna ombak dari sungai brantas.
- 9) Kupu-kupu merupakan motif permintaan dari konsumen.
- 10) Beras Kutah bermakna symbol kekayaan alam di Kota Kediri.

- 11) Bunga Salju merupakan ragam hias stilasi dari tumbuhan pakis yang banyak tumbuh di Kota Kediri.
- 12) Teratai Merah merupakan tumbuhan yang banyak hidup di permukaan air sungai brantas Kota Kediri.
- 13) Lingsir Wengi merupakan bunga Teratai yang tumbuh di permukaan sungai brantas setiap malam hari.
- 14) Kembang Gunung Klotok merupakan bunga pakis gunung yang banyak tumbuh di sekitar Gunung Klotok Kota Kediri.
- 15) Ceplok merupakan ragam hias mahkota bunga Teratai maupun pakis gunung.
- 16) Genitri merupakan tumbuhan asal india yang hidup di Kota Kediri dan menjadi yang paling besar sedunia.
- 17) Pakis Gunung merupakan tumbuhan pakis yang banyak hidup di gunung klotok kota kediri.

Ragam Hias menurut (Sunaryo, 2009) adalah ornamen yang merupakan komponen suatu seni yang bisa di tambahkan dengan tujuan sebagai hiasan yang lebih sempurna. Jadi, kesimpulan dari pendapat diatas bahwa ragam hias adalah ornamen atau hiasan pada suatu produk seni. Berdasarkan pola bentuk ragam hias dan motif hiasnya menurut (Sunaryo, 2009) ragam hias dibagi atas 2 macam jenis yaitu ragam hias geometris dan ragam hias organis (flora fauna maupun manusia). Ragam hias tenun ikat berdasarkan penggolongannya dapat dibedakan atas peletakan dan bentuknya menurut Soegeng Toekie M dalam (Zeintatieni, 2013) yaitu

Peletakan ragam hias pada tenun ikat dibedakan atas ragam hias utama, isian dan pinggiran. Bentuk ragam hias pada tenun ikat yaitu ragam hias geometris, dekoratif, tumbuhan, hewan dan manusia.

D. Ergonomi dan Antropometri

Ergonomi merupakan studi tentang aspek-aspek manusia dalam lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, engineering, manajemen dan desain atau perancangan (Nurmianto, 2004). Ergonomi berkaitan juga dengan optimasi, efisiensi, kesehatan, keselamatan, dan kenyamanan manusia di tempat kerja, di rumah, dan tempat rekreasi.

Menurut Palgunadi (2008) Antropometri merupakan hal yang bersifat baku. Perencana harus memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan ukuran anggota tubuh manusia atau pengguna dalam konteks pemakaian dan pengoperasian produk. Antropometri merupakan ilmu yang mempelajari seluk beluk ukuran anggota tubuh manusia. Hasil analisis antropometri, pada umumnya akan menghasilkan suatu batasan desain yang berkaitan dengan ukuran atau dimensi produk yang biasanya akan berhubungan langsung dengan tubuh manusia.

E. Estetika

Dalam konteks seni rupa dan desain, estetika berfokus pada interpretasi bentuk, warna, dan komposisi untuk menciptakan pengalaman visual yang memuaskan. Penelitian dalam bidang ini seringkali mengaitkan prinsip-prinsip estetika dengan aspek psikologis dan kognitif bagaimana manusia memproses informasi visual. Sebagai contoh, studi menunjukkan

bagaimana penerapan prinsip *Gestalt* dalam desain dapat mempengaruhi persepsi keindahan dan keterbacaan visual (Dwiarti & Syafruddin, 2020). Konsep estetika visual tidak hanya berlaku pada karya seni tradisional, tetapi juga meluas pada desain produk, desain grafis, arsitektur, hingga tata ruang kota, di mana tujuan utamanya adalah menciptakan harmoni, keseimbangan, dan daya tarik visual (Widya & Ramadhan, 2021).

Selain itu, pembahasan mengenai estetika dalam seni rupa dan desain juga seringkali menyentuh dimensi etika dan fungsionalitas. Desain yang baik tidak hanya indah secara visual, tetapi juga harus fungsional dan berkelanjutan. Estetika dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan sosial, mempromosikan nilai-nilai tertentu, atau bahkan mengkritisi realitas (Piliang, 2019). Sehingga estetika dalam seni rupa dan desain menjadi lebih dari sekadar tentang keindahan permukaan, melainkan tentang bagaimana keindahan tersebut melayani tujuan yang lebih besar dalam kehidupan manusia dan masyarakat.

F. Kebudayaan

Kebudayaan, sebagai jati diri suatu masyarakat adalah sebagai konsep yang selalu berubah dan memiliki banyak sisi. Secara dasar kebudayaan dapat dipahami sebagai keseluruhan pola perilaku, nilai, kepercayaan, seni, hukum, adat istiadat, dan kemampuan lain yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat (Tylor, 1871). Menurut syakhrani dan kamil (2022) Kebudayaan pada dasarnya bersifat adaptif artinya ia membantu manusia untuk menyesuaikan diri. Hal ini mencakup

penyesuaian terhadap kebutuhan dasar tubuh (fisiologis) dan juga lingkungan di sekitar mereka, baik itu kondisi alam (fisik-geografis) maupun hubungan dengan orang lain (lingkungan sosial).

Pentingnya kebudayaan dalam suatu masyarakat guna mengupayakan, melestarikan, dan mengembangkan nilai budaya yang menunjang eksistensi nilai-nilai luhur budaya bangsa. Kebudayaan merupakan warisan tak benda maupun benda yang dapat dipisahkan dari generasi ke generasi selanjutnya. Secara umum, unsur-unsur dasar kebudayaan seringkali mencakup sistem nilai dan kepercayaan, bahasa, kesenian (seni rupa, musik, tari), sistem pengetahuan, sistem organisasi sosial, sistem mata pencarian hidup, dan peralatan serta teknologi (Tasmuji, dkk, 2011). Dalam konteks ini, kebudayaan tidaklah statis, ia terus menerus mengalami perubahan dan adaptasi seiring berjalannya waktu, dipengaruhi oleh faktor internal seperti inovasi dan konflik sosial, serta faktor eksternal seperti globalisasi, modernisasi, dan perkembangan teknologi.

G. Metode *Design Thinking*

Menurut Fadhilah (2018) *Design Thinking* adalah pendekatan dalam menyelesaikan masalah yang menekankan pada empati, kolaborasi, dan kreativitas. Menurut Setyono (2022) *design thinking* mengadopsi pendekatan langsung, dan pengembangan ide membutuhkan pemahaman menyeluruh atas permasalahan yang dirasakan oleh calon pengguna. Kemudian melalui pengamatan dapat diketahui kebutuhan dan keinginan calon pengguna sehingga dihasilkan solusi atau produk yang fit. Prinsip-

prinsip utama design thinking diantaranya:

1. Empati: Memahami sudut pandang dan kebutuhan orang-orang yang terpengaruh oleh masalah. Prinsip empati dalam Design Thinking menekankan pentingnya mendengarkan dan mengamati pengguna yang terlibat dalam masalah yang ingin diselesaikan. Dengan memahami kebutuhan, tujuan, dan tantangan yang dihadapi pengguna, dapat merancang solusi yang sesuai dan relevan.
2. Mendefinisikan masalah: Mengartikulasikan pernyataan masalah dengan jelas untuk memandu proses berpikir kreatif. Mendefinisikan masalah dengan baik adalah langkah kritis dalam *Design Thinking*. Ini melibatkan mengidentifikasi akar masalah yang sebenarnya dan merumuskan pernyataan masalah yang jelas dan terarah. Dengan memahami masalah secara mendalam, kita dapat fokus pada penemuan solusi yang efektif.
3. Ideasi: Menghasilkan berbagai ide tanpa penilaian atau batasan. Prinsip ideasi mendorong generasi ide secara kreatif dan tanpa hambatan. Pada tahap ini, tidak ada penilaian terhadap ide yang dihasilkan. Tujuannya adalah untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide yang mungkin, bahkan jika terlihat tidak realistis atau tidak konvensional. Dalam proses ini, setiap ide dihargai dan digunakan sebagai bahan bakar untuk mengembangkan solusi yang inovatif.
4. *Prototype*: Membangun prototipe dengan cepat dan sederhana untuk diuji dan mendapatkan umpan balik. *Prototyping* adalah langkah

penting dalam *Design Thinking* yang melibatkan pembuatan model atau representasi sederhana dari solusi yang diusulkan. Prototipe ini dapat berupa sketsa, model fisik, atau bahkan simulasi digital. Tujuannya adalah untuk menguji ide dan mendapatkan umpan balik dari pengguna sejak dini. *Prototipe* ini dapat diubah dan diperbaiki secara iteratif (berulang) untuk menghasilkan solusi yang lebih baik.

5. Pengujian dan iterasi: Memperbaiki dan meningkatkan solusi melalui siklus umpan balik. Pengujian dan iterasi adalah prinsip penting dalam *Design Thinking*. Melalui pengujian solusi yang dikembangkan pada tahap prototyping, kita dapat mengumpulkan umpan balik dari pengguna dan menggunakannya untuk memperbaiki dan meningkatkan solusi. Siklus umpan balik ini dapat berulang sampai solusi yang memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal dapat dicapai.

Dengan memahami prinsip-prinsip utama *Design Thinking*, siapa pun dapat menerapkannya untuk mengatasi tantangan dalam berbagai bidang. Dalam *Design Thinking*, ide-ide baru dapat muncul, solusi-solusi inovatif dapat dikembangkan, dan pengalaman pengguna dapat ditingkatkan (Purnomo *et al*, 2018).

H. Metode Harris Profile

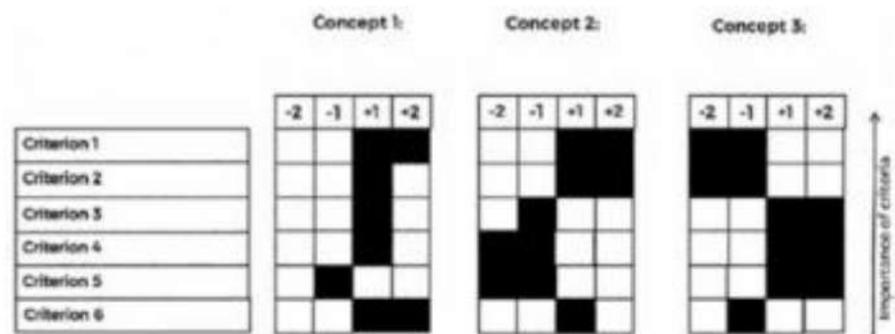
Metode Harris Profile (Gkatzidou *et al*, 2021) adalah teknik untuk menemukan dan memprioritaskan peluang terbaik dalam berbagai konsep desain. Harris Profil berpusat pada pemahaman mendalam tentang

pengguna, yang penting untuk desain guna memenuhi kebutuhan pasar. Tujuan Metode Harris Profile untuk membuat keputusan antara ide desain alternatif dengan jelas.

Langkah-langkah untuk melakukan Metode Harris Profile sebagai berikut:

1. *Research*: mengumpulkan kebutuhan desain barang atau jasa yang akan dirancang, masukkan mereka dalam kolom sesuai urutan kepentingannya, dengan kebutuhan yang paling penting berada di atas daftar.
2. *Plan*: Di samping setiap persyaratan, buatlah matriks skala empat poin dengan kode -2, -1, +1, dan +2. Posisi skala ditunjukkan sebagai -2 menunjukkan 'kurang baik', -1 menunjukkan 'cukup', +1 menunjukkan 'baik' dan +2 menunjukkan kualitas 'sangat baik'.
3. *Create Profile Harris*: buat harris profile untuk setiap alternatif desain dengan melihat kinerja relatif dari masing-masing konsep alternatif terkait dengan persyaratan. Menandai skor profil dalam matriks skala empat poin. Menentukan skor keseluruhan alternatif desain.
4. *Discuss*: tampilkan profil secara bersamaan untuk menentukan konsep desain mana yang memiliki skor keseluruhan terbaik.

Output yang didapatkan merupakan daftar singkat ide desain yang harus dibuat dan digambarkan dengan jelas.



Gambar 6. Metode Harris Profile
Sumber: Gkatzidou *et al*, 2021



BAB III

METODE KARYA AKHIR

A. Materi Pelaksanaan Karya Akhir

Materi yang diangkat dalam penyelesaian karya akhir yaitu sepatu bergaya *casual* dengan mengkombinasikan kain tenun ikat dan salah satu bahan material kulit sebagai ide perancang. Produk ini dibuat untuk menunjukkan keberadaan kain tenun ikat kediri sebagai warisan budaya lokal yang tertuang dalam *fashion* sepatu di hadapan masyarakat. Dengan penerapan konsep desain yang lebih modern dan unik dari material bahan yang digunakan, akan menjadi bekal proses pembuatan sepatu dalam karya akhir ini.

B. Metode Karya Akhir

Metode dalam penyelesaian karya akhir menggunakan pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut:

1. Metode pengumpulan data primer

a. Observasi

Metode dengan memperoleh data dari hasil pengamatan secara langsung terkait *trend*, kebutuhan konsumen, serta mencermati contoh produk yang dihasilkan.

b. Kuesioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden untuk memberikan jawaban mereka. Kuesioner menjadi teknik yang

lebih efisien karena penulis memperoleh pengetahuan variabel yang akan diukur. Penerapan metode kuesioner dilakukan dengan cara menyebarkan *draft* yang berisi beberapa pertanyaan yang mengenai proses perancangan desain sepatu tenun ini. Pertanyaan – pertanyaan tersebut mencakup aktivitas dan kebutuhan konsumen Kediri.

c. Dokumentasi

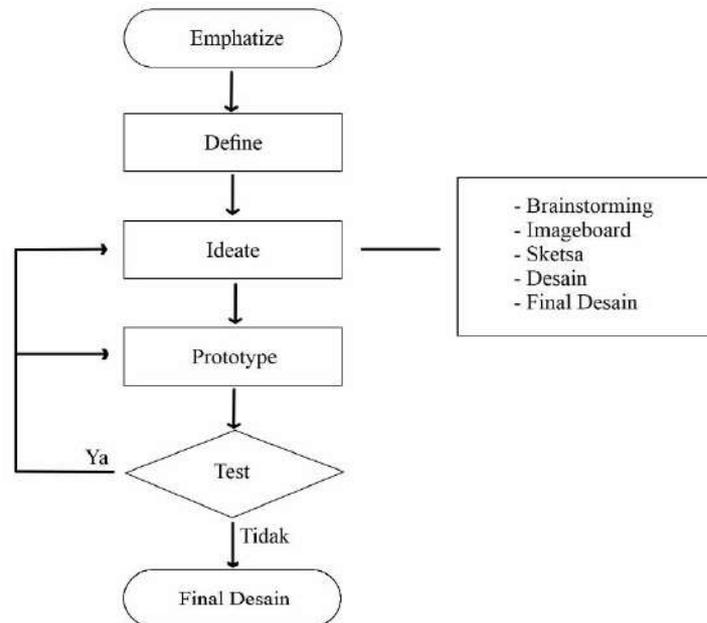
Dokumentasi merupakan suatu metode pengumpulan data berupa gambar dari dokumen atau arsip, maupun fakta fisik pada proses pembuatan sepatu tenun dengan menggunakan media kamera *handphone*.

2. Metode pengumpulan data sekunder

Metode ini menggunakan studi pustaka yaitu dilakukan dengan cara membaca atau mempelajari jurnal yang berhubungan dengan proses pembuatan pola sepatu dan pengaplikasian standar operasional prosedur pada instansi perusahaan.

C. Tahapan Proses Penyelesaian Tugas Akhir

Adapun tahapan dalam proses penyelesaian dari tugas akhir menggunakan metode *Design Thinking* yang digambarkan pada skema sebagai berikut:



Gambar 7. Tahapan Proses Penyelesaian Tugas Akhir

Metode dalam penyelesaian karya akhir menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari lima tahap:

1. *Empathize*

Empathize merupakan tahap pertama dari metode *Design Thinking*. Tahap ini membutuhkan rasa empati dari penulis untuk dapat memahami keinginan dan kebutuhan pengguna. Pada tahapan ini penulis akan melakukan pengumpulan data dengan melakukan observasi dan memberikan kuesioner kepada responden masyarakat Kediri.

2. *Define*

Tahap selanjutnya adalah *Define*. Penulis mengumpulkan hasil dan menganalisis masalah yang telah diidentifikasi dari responden

masyarakat Kediri.

3. *Ideate*

Tahap yang ketiga yaitu *ideate*. Penulis merancang *brainstorming*, *imageboard*, sketsa dan desain untuk menghasilkan ide-ide yang dapat membantu mencapai tujuan yang ditetapkan. Beberapa ide bagus akan dikumpulkan dan dianalisis untuk mendapatkan yang terbaik dan sejalan dengan tujuan.

4. *Prototype*

Tahap selanjutnya adalah *Prototype*. Pada tahap ini akan dibuat gambaran kasar seperti apa tampilan dan nuansa produk yang diinginkan. Tujuan pembuatan *Prototype* adalah untuk memahami bagaimana sebuah ide bekerja.

5. *Testing*

Tahap *testing* merupakan tahap akhir dari proses *design thinking*. Pada tahap ini, desain produk akan diujikan dengan memberikan umpan balik kepada ahli bidang dari *prototype* yang telah dibuat. Jika adanya kendala atau permasalahan yang muncul dapat kembali mengulang ke tahap *Ideate* atau *Prototype* sampai mendapatkan hasil yang optimal.