

TUGAS AKHIR

**REDESAIN SANDAL *CASUAL LADIES* UNTUK MENARIK
MINAT KONSUMEN MUDA BERDASARKAN TREN
FASHION GRUNGE DI PT SURYA DHARMAGATI, JAKARTA**



Disusun Oleh:

ALIFAH KHOIRUNISA

NIM. 2202085

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

2025

HALAMAN JUDUL

**REDESAIN SANDAL *CASUAL LADIES* UNTUK MENARIK
MINAT KONSUMEN MUDA BERDASARKAN TREN
FASHION GRUNGE DI PT SURYA DHARMAGATI, JAKARTA**



Disusun Oleh:

ALIFAH KHOIRUNISA

NIM. 2202085

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

2025

HALAMAN PENGESAHAN

REDESAIN SANDAL *CASUAL LADIES* UNTUK MENARIK MINAT
KONSUMEN MUDA BERDASARKAN TREN *FASHION GRUNGE* DI PT
SURYA DHARMAGATI, JAKARTA

Disusun Oleh :

ALIFAH KHOIRUNISA

NIM.2202085

Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit

Pembimbing



Nunik Purwaningsih, S.T., M.Eng

NIP. 197807252008042001

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: 22 Agustus 2025

TIM PENGUJI

Ketua



Galuh Puspita Sari, S.T., M.T.

NIP. 198412112010122003

Anggota

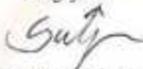
Penguji I



Nunik Purwaningsih, S.T., M.Eng

NIP. 197807252008042001

Penguji II



Drs. Sutopo S.n., M.Sn

NIP. 196207091990031002

Yogyakarta, 22 Agustus 2025

Direktur Politeknik ATK Yogyakarta



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

NIP. 198402262010121002

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah: 286)

“Percuma punya mimpi tinggal kalau kamu sendiri yang ngeragulin”

-Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (2020)

“Every wound will shape me, every scar will build my throne”

-Bring Me The Horizon, Throne (2015)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan lancar dan tepat waktu. Tugas Akhir ini penulis persembahkan dengan penuh rasa hormat dan cinta kepada:

1. Ibuku tercinta Listiati sebagai sumber doa yang tak pernah kering, pelukanmu adalah rumah dan kata-katamu adalah penguat disaat hampir menyerah.
2. Ayahanda tersayang Nuryoko sebagai panutan penulis untuk kerja keras, dukungan dan teladan hidup yang selalu menguatkan.
3. Kakak tercinta Dani Al Ridho yang selalu memberikan semangat serta motivasi dalam mengerjakan Tugas Akhir.
4. Abdul Mufid Al-Faqih selaku rekan yang senantiasa menemani dalam penyusunan Tugas Akhir ini dan selalu memberikan dukungan, motivasi serta pelajaran hidup.
5. Teman-teman seperjuangan di kelas TPPK C yang selalu memberi warna, tawa dan dukungan selama masa perkuliahan. Semoga langkah kita semua senantiasa dimudahkan menuju masa depan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan pertolongan, rahmat dan hidayahnya, sehingga tugas akhir yang dibuat dengan judul "REDESAIN SANDAL *CASUAL LADIES* UNTUK MENARIK MINAT KONSUMEN MUDA BERDASARKAN TREN *FASHION GRUNGE* DI PT SURYA DHARMAGATI" dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan dari banyak pihak baik berupa tenaga, pikiran, waktu dan motivasi. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, karena atas segala rahmat dan karunia-Nya penulis mendapatkan kemudahan dalam menjalani serangkaian proses perkuliahan sampai dengan proses penyelesaian Tugas Akhir.
2. Bapak Dr. Sonny Taufan, SH., MH., selaku direktur Politeknik ATK Yogyakarta.
3. Bapak Abimanyu Yogadita Restu Aji, A. Md. Tk., S.Pd., M.Sn., selaku ketua program studi Teknologi Pengolahan Produk kulit.
4. Ibu Nunik Purwaningsih, S.T., M.Eng., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
5. Seluruh dosen pengajar beserta staff Akademik Teknologi Pengolahan Produk Kulit yang telah memberikan ilmu dan pelayanan administratif kepada penulis.
6. Bapak Anwar Husein, selaku manager R&D PT Surya Dharmagati yang telah membantu dan membimbing selama prakerin, Serta seluruh staff R&D dan staff

Online PT Surya Dharmagati yang telah memberikan pengalaman, ilmu baru dan juga membantu selama penulis melaksanakan prakerin.

7. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, saya ucapkan terima kasih atas segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan hingga Tugas Akhir ini terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir masi jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang mambangun akan diterima dengan senang hati. Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi pihak-pihak yang membacanya.

Tangerang, 21 Februari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Tugas Akhir.....	4
D. Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Desain.....	6
B. Konsep Desain.....	6
C. Redesain.....	10
D. Tren <i>Fashion</i>	10
E. <i>Grunge</i>	11
F. Pengertian Alas kaki.....	12
G. Jenis-jenis Alas Kaki.....	12
H. Bagian-bagian Alas Kaki.....	15
I. Bahan Untuk Alas Kaki.....	19
J. <i>Lock Stitching</i>	21
K. Proses Pembuatan Sandal.....	21
BAB III MATERI DAN METODE KARYA AKHIR	25
A. Materi Tugas Akhir.....	25

B. Metode Tugas Akhir	25
C. Waktu dan Tempat Pengambilan Data.....	31
D. Tahapan Proses Penyelesaian Masalah	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Observasi	33
B. Konsep Desain	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
A. KESIMPULAN	67
B. SARAN	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sandal <i>Wedges</i>	13
Gambar 2. Sandal <i>T-strap</i>	13
Gambar 3. Sandal <i>Slide</i>	14
Gambar 4. Sandal <i>Flat</i>	14
Gambar 5. Sandal <i>Ankle Strap/ Sepatu sandal</i>	15
Gambar 6. <i>Middle Sole</i>	18
Gambar 7. <i>Out Sole</i>	18
Gambar 8. Tahapan Proses Penyelesaian Masalah.....	32
Gambar 9. Kuesioner Permasalahan Desain.....	34
Gambar 10. Sandal <i>Casual Ladies Stevia-02 L</i>	34
Gambar 11. Data Umur Responden.....	36
Gambar 12. Data Pekerjaan Responden.....	37
Gambar 14. <i>Imageboard Grunge</i>	41
Gambar 15. Analisis <i>Imageboard</i>	42
Gambar 16. Sketsa Desain.....	46
Gambar 17. Desain Final.....	50
Gambar 18. Spesifikasi Material.....	51
Gambar 19. Desain <i>Rendering</i>	55
Gambar 20. <i>Prototype 1</i>	60
Gambar 21. Produk Final.....	62
Gambar 22. Tes <i>Fitting</i> dan Tes <i>Shoelast</i>	63
Gambar 23. Data Sampel.....	64
Gambar 24. Desain Lama dan Desain Baru.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Laporan Penjualan Sandal <i>Casual Ladies</i> 4 Bulan Terakhir	35
Tabel 2. Hasil Pemilihan Sketsa Desain	47
Tabel 3. Hasil Pemilihan Desain Final.....	49
Tabel 4. Perbandingan <i>Prototype</i>	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penempatan Praktek Kerja Industri.....	72
Lampiran 2. Surat Keterangan Selesai Magang dari PT Surya Dharmagati (Carvil)	73
Lampiran 3. Lembar Kerja Harian Magang	74
Lampiran 4. Blanko Konsultasi Tugas Akhir	104
Lampiran 5. Kuesioner Tahap Awal	104
Lampiran 6. Kuesioner Pemilihan Desain Awal	108
Lampiran 7. Kuesioner Pemilihan Desain Final	110
Lampiran 8. Kuesioner Perbandingan Desin Lama dan Desain Baru.....	112



INTISARI

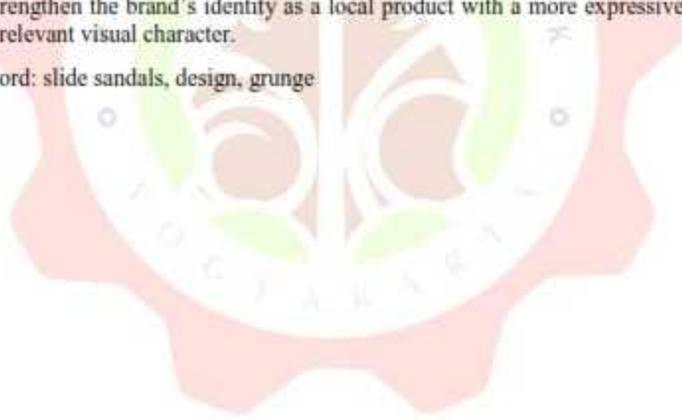
PT Surya Dharmagati (Carvil), merupakan salah satu perusahaan alas kaki yang telah lama memproduksi sandal *casual*. Namun, salah satu produknya yaitu sandal wanita artikel Stevia-02 L kurang diminati konsumen muda karena desainnya dianggap monoton dengan penggunaan warna yang kurang inovatif dan menampilkan sedikit variasi pada bagian *upper* dan tidak mengikuti tren *fashion* terkini berdasarkan majalah *fashion Vogue*, 2025. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dilakukan pengembangan desain sandal dengan tema *fashion grunge*, yaitu gaya berpakaian yang identik dengan ekspresi bebas, *anti-mainstream*, dan tampilan gelap yang khas. Pengembangan desain untuk memperoleh inovasi dilakukan dengan menggunakan pendekatan metode desain menurut Rodgers dan Milton dengan tahapan *brainstorming*, *imageboard*, analisis *imageboard*, sketsa desain, final desain, *rendering*, hingga pembuatan *prototype*. Penelitian ini juga melibatkan analisis data dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner kepada konsumen usia muda. Hasil dari desain yang dikembangkan menghasilkan artikel baru sandal *casual ladies* dengan karakter *grunge* yang kuat dan sesuai selera pasar muda. Desain final dengan ciri dua *strap* dan aksesoris *buckle* logam dinilai paling menarik dan fungsional, serta telah diuji kenyamanannya oleh staf R&D perusahaan. *Prototype* sandal artikel baru ini telah disetujui sebagai sampel dan inovasi desain untuk lini produk sandal wanita milik PT Surya Dharmagati. Desain ini diharapkan mampu meningkatkan minat beli generasi muda dan memperkuat citra produk lokal dengan identitas visual yang lebih ekspresif dan relevan dengan perkembangan tren *fashion* saat ini.

Kata kunci: sandal *slide*, desain, *grunge*

ABSTRACT

PT Surya Dharmagati (Carvil) is a footwear company that has long produced casual sandals. However, one of its products, the women's sandal *Stevia-02 L*, has received little interest from younger consumers because its design is considered monotonous, with limited color innovation, minimal variation on the upper part, and a lack of alignment with current fashion trends as highlighted by Vogue Fashion Magazine, 2025. To address this issue, a new design development was carried out with the theme of grunge fashion, a style associated with free expression, anti-mainstream attitudes, and a distinctive dark aesthetic. The design innovation process followed the Rodgers and Milton design method, consisting of several stages brainstorming, imageboard creation, imageboard analysis, design sketching, final design selection, rendering, and prototype development. This research also incorporated data analysis from observations, interviews, documentation, and questionnaires targeting young consumers. The developed design resulted in a new article of casual ladies' sandals with a strong grunge character that aligns with youth market preferences. The final design, characterized by two straps and metallic buckle accents, was considered both attractive and functional, and its comfort was tested by the company's R&D staff. The prototype of this new sandal has been approved as a sample and recognized as a design innovation for Carvil's women's sandal line. This design is expected to increase purchase interest among younger generations and strengthen the brand's identity as a local product with a more expressive and trend-relevant visual character.

Keyword: slide sandals, design, grunge



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Alas kaki merupakan perlengkapan yang digunakan untuk melindungi bagian telapak kaki dari kondisi lingkungan, seperti cuaca panas, dingin, permukaan berbatu, maupun berair. Salah satu jenis alas kaki yang paling sering digunakan oleh masyarakat adalah sandal.

Sandal merupakan model alas kaki terbuka pada bagian jari kaki atau tumit yang menawarkan kemudahan dan kepraktisan dalam penggunaan sehari-hari. Seiring dengan fungsinya yang penting, sandal hadir dalam berbagai jenis, seperti sandal *casual*, sandal gunung, sandal selop, dan sandal tali. Hal ini membuat masyarakat semakin selektif dalam memilih alas kaki yang tidak hanya nyaman, tetapi juga merepresentasikan identitas gaya berpakaian atau *fashion* mereka.

PT Surya Dharmagati (Carvil) bertempat di Jakarta Utara, merupakan perusahaan yang bergerak di bidang alas kaki dan *garment* dengan produk utama berupa sandal. Sejak berdiri pada tahun 1978, Carvil telah memproduksi berbagai jenis sandal untuk kebutuhan sehari-hari. Salah satu produknya adalah "Sandal *Casual Ladies*", yang dirancang untuk digunakan dalam kegiatan formal maupun *casual*. Produk ini memiliki desain yang sederhana namun tetap mengutamakan kenyamanan.

Agar tetap relevan dengan kebutuhan pasar, khususnya kalangan muda, tim R&D (*Research and Development*) Carvil perlu terus mengembangkan desain produk yang inovatif dan sesuai tren. Desain produk idealnya harus

memiliki daya tarik visual serta kesesuaian dengan perkembangan tren *fashion* saat ini. Menurut Azany (2014:45), desain produk dapat berupa peningkatan fungsi maupun penyederhanaan bentuk untuk mempermudah penggunaan.

Generasi muda sekarang cenderung memiliki gaya berbusana yang beragam untuk mengekspresikan diri, termasuk dalam pemilihan alas kaki. Berdasarkan pengamatan terhadap tren *fashion* terkini, gaya *grunge* diprediksi kembali menjadi dominan pada tahun 2025. Hal ini diperkuat oleh laporan majalah *Vogue*, yang menampilkan estetika *grunge* dalam ajang New York Fashion Week Fall/Winter 2025 melalui karya Collina Strada, Coach, dan Simkhai. Gaya *grunge* menunjukkan karakter bebas, ekspresif, dan *anti-mainstream* yang sangat relevan dengan gaya hidup generasi muda masa kini. Dengan mempertimbangkan karakteristik gaya *grunge* yang kuat dan relevan, konsep ini dinilai potensial untuk diterapkan dalam pengembangan desain produk sandal, khususnya untuk konsumen muda. Penyesuaian desain dapat dilakukan melalui pemilihan warna gelap, detail aksesoris logam, dan gaya yang menunjukkan karakter ekspresif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa produk sandal *casual ladies* saat ini lebih diminati oleh konsumen berusia 36-45 tahun, yang cenderung menyukai desain simpel dan praktis. Sementara itu, minat dari kalangan usia 17-25 tahun masih tergolong rendah. Permasalahan tersebut mengakibatkan *image* dari *brand* kurang diminati oleh kalangan muda sekarang dan hal tersebut dapat mempengaruhi marketing pemasaran dari perusahaan. Perusahaan dalam setahun memiliki dua *season*, yaitu *high season*

dan *low season*. *High season* adalah musim dimana perusahaan mempersiapkan stok untuk penjualan di Hari Raya Idul Fitri. Sedangkan *low season* adalah musim dimana perusahaan mempersiapkan stok penjualan setelah Hari Raya Idul Fitri.

Stevia-02 L merupakan bagian dari koleksi edisi *high season*, yaitu produk yang dipasarkan pada bulan agustus sebagai persiapan stok penjualan menjelang hari raya, di mana permintaan konsumen meningkat. Dari empat artikel sandal *casual ladies* yang dirilis dalam edisi tersebut, Stevia-02 L menunjukkan angka penjualan terendah selama periode November 2024 hingga Februari 2025. Hal ini menjadi pertimbangan dalam memilih Stevia-02 L sebagai objek pengembangan desain.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian guna mengidentifikasi permasalahan yang menyebabkan rendahnya minat beli konsumen muda terhadap produk Stevia-02 L, serta merancang desain baru yang lebih menarik, trendi, dan sesuai dengan minat konsumen muda masa kini. Maka dari itu, tugas akhir ini disusun dengan judul "REDESAIN SANDAL *CASUAL LADIES* UNTUK MENARIK MINAT KONSUMEN MUDA BERDASARKAN TREN *FASHION GRUNGE* DI PT SURYA DHARMAGATI, JAKARTA".

B. Rumusan Masalah

Dari pelaksanaan praktik kerja industri yang dilaksanakan di PT Surya Dharmagati terutama pada divisi R&D (*Research and Development*), ditemukan permasalahan yaitu desain sandal *casual ladies* yang masih terlalu

monoton, sehingga dapat mempengaruhi penjualan dari *brand* Carvil karena kurang diminati oleh anak muda zaman sekarang. Berdasarkan pengamatan tersebut, maka perumusan masalah yang diangkat oleh penulis diantaranya:

1. Apa yang menyebabkan desain sandal *casual ladies* kurang diminati oleh kalangan anak muda remaja zaman sekarang?
2. Bagaimana solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi terkait desain sandal *casual ladies*?

C. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan tugas akhir ini adalah:

1. Mengetahui penyebab permasalahan sandal *casual ladies* yang kurang diminati oleh kalangan anak muda remaja zaman sekarang.
2. Mengembangkan desain sandal *casual ladies* untuk meningkatkan peminat anak muda yang mengakomodasi tren *fashion grunge* dan mempertimbangkan desain yang telah ada.

D. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang diharapkan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

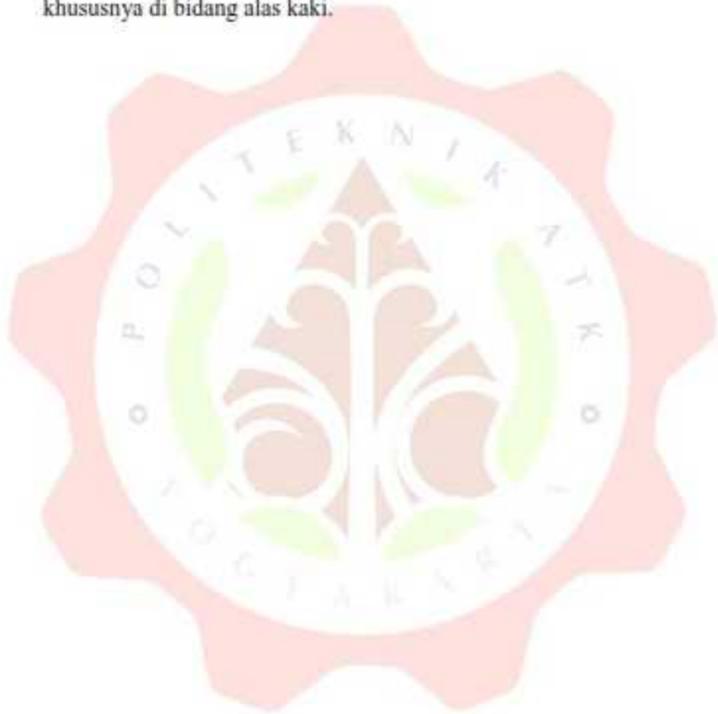
1. Bagi Penulis
Menambah ilmu pengetahuan dan pembelajaran mengenai pembuatan desain sandal *casual ladies* dan juga dapat mengidentifikasi permasalahan dalam merancang desain sandal *casual ladies*.

2. Bagi perusahaan

Sebagai masukan dan pertimbangan untuk improvisasi desain sandal *casual ladies* pada perusahaan.

3. Bagi ilmu pengetahuan

Laporan tugas akhir ini diharapkan menambah informasi dan pengetahuan khususnya di bidang alas kaki.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Desain

Menurut Palgunadi (2007), hingga saat ini istilah desain masih menjadi topik yang diperdebatkan oleh berbagai kalangan. Perbedaan pendapat ini disebabkan oleh beragam definisi yang dikemukakan oleh para ahli, yang masing-masing dipengaruhi oleh sudut pandang serta konteks keilmuannya. Selain itu, perbedaan periode waktu juga turut memengaruhi penafsiran terhadap makna desain itu sendiri. Salah satu tokoh yang memberikan definisi tentang desain adalah Gregory. Ia mengemukakan bahwa desain sebagai: *“Relating product with situation to give satisfaction”*. Definisi ini dianggap sebagai salah satu pengertian desain yang bersifat universal dan dapat diterapkan secara umum. Salah satu fungsi utama dari definisi ini adalah sebagai kerangka pemikiran universal yang menuntun desainer agar menciptakan produk yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dengan konteksnya dan mampu memberikan kepuasan nyata kepada penggunanya.

B. Konsep Desain

Menurut palgunadi (2008), konsep desain dapat juga didefinisikan sebagai pikiran, pengertian, prinsip, atau kesimpulan yang dibuat berdasarkan sejumlah proses analisis yang dilakukan atau sejumlah gagasan, aspek, faktor, variabel, atau parameter tertentu.

Konsep desain merupakan tahap awal dalam proses perancangan produk yang bertujuan menghasilkan solusi kreatif sesuai dengan kebutuhan pengguna dan spesifikasi desain. Rodgers dan Milton (2011), menyatakan bahwa "*concept design involves the generation of a number of different viable concept design that satisfy the requirements outlined in the product design specification*". Tahap ini mencakup pengembangan ide melalui sketsa, pemodelan, dan *prototype* awal dengan mempertimbangkan aspek fungsi, estetika, serta kelayakan produksi.

Langkah-langkah dalam merancang suatu produk harus mampu memberikan manfaat nyata bagi masyarakat secara umum. Proses ini diawali dengan penyusunan konsep desain, yaitu tahap awal yang melibatkan analisis dan perkiraan terhadap aspek teknologi, fungsi, dan nilai estetika dari produk yang akan dikembangkan. Konsep desain juga berperan penting dalam membangun kesan visual awal yang menarik, sebelum dilanjutkan ke tahap visualisasi dalam bentuk sketsa, pembuatan *prototype*, maupun deskripsi bentuk lainnya.

Berikut 7 tahapan pembuatan konsep serta proses desain menurut Rodger dan Milton (2011) :

1. *Brainstorming*

Brainstorming adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh beberapa orang secara bersama-sama (tidak bisa dilakukan oleh satu orang saja), dengan tujuan mendapatkan berbagai masukan atau gagasan baru. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan masukan bisa berupa kritik, catatan, skema,

diagram, gambar, rincian, analisis, ingatan tentang berbagai hal yang terlupakan, gagasan baru, penyelesaian masalah (solusi), usulan, saran, atau pendalaman tentang berbagai hal yang berkaitan erat dengan masalah yang sedang digarap.

2. *Imageboard*

Menurut Liu, Chuang, dan Hsu (2020), *imageboard* adalah alat desain yang memungkinkan desainer menggunakan penilaian intuitif untuk menempatkan diri dalam perspektif pengguna guna memahami permasalahan desain dan menghindari kekakuan dalam berpikir. Mereka juga mengatakan *imageboard* efektif dalam menyampaikan emosi, harapan, dan sudut pandang pengguna terhadap suatu produk.

3. Analisis *Imageboard*

Analisis *imageboard* adalah proses evaluasi terhadap kumpulan gambar visual yang digunakan untuk memahami dan mengukur kesesuaian citra desain dengan persepsi emosional pengguna. Liu, Chuang, dan Hsu (2020), analisi ini dilakukan melalui penilaian semantik diferensial terhadap gambar-gambar yang telah dipilih, kemudian dianalisis lebih lanjut.

4. Sketsa Desain

Menurut Banu Arsana (2013), sketsa adalah gambar sederhana atau *draft* kasar yang dibuat secara global untuk melukiskan bagian-bagian pokok yang ingin di ungkapkan oleh pembuatnya. Sketsa biasanya dibentuk dengan menggunakan unsur garis, walaupun kadangkala ditemukan beberapa sketsa yang menggunakan unsur garis, blok, dan warna. Fungsi

dan tujuan sketsa yaitu sebagai media ekspresi untuk mengungkapkan ide dan perasaan.

5. Desain Final

Menurut Aditya (2007), desain final adalah tahapan terakhir dalam proses perancangan produk yang menjabarkan secara lengkap elemen-elemen penting seperti spesifikasi produk akhir, instrumen pemrosesan, langkah-langkah kerja, penggunaan alat dan bahan, serta aspek pengaturan produksi. Tahapan ini menjadi acuan utama dalam pelaksanaan proses produksi secara nyata.

6. *Rendering*

Menurut Milton dan Rodgers (2011), *rendering* adalah seni mewarnai sketsa untuk menunjukkan warna, material, tekstur permukaan, serta pencahayaan pada suatu produk. Tujuannya adalah menciptakan kesan visual yang kuat, bukan sekedar gambar realistik.

7. *Prototype*

Menurut Hallgrimson (2012), *prototype* dan model fisik merupakan istilah yang dapat dipertukarkan karena keduanya merujuk pada representasi awal berbentuk tiga dimensi dari suatu produk, layanan, atau sistem. Dalam proses perancangan, *prototype* digunakan untuk mensimulasikan aspek visual maupun fungsional dari produk sebelum benar-benar diproduksi, sehingga memungkinkan evaluasi dan penyempurnaan desain secara efektif.

C. Redesain

Menurut Risky, Irmayanti, dan Totohendarto (2023), Redesain merupakan upaya untuk melakukan perubahan terhadap desain yang telah ada sebelumnya dengan menciptakan tampilan atau fungsi baru yang lebih baik. Tindakan ini bertujuan untuk menghasilkan kemajuan melalui modifikasi atau pengembangan dari desain lama ke bentuk yang lebih optimal. Dengan demikian, redesain dapat diartikan sebagai proses perubahan bentuk atau fungsi suatu desain untuk mencapai hasil yang lebih positif.

D. Tren *Fashion*

Menurut Arsita (2021), gaya hidup dan tren *fashion* memiliki peranan yang signifikan dalam memengaruhi keputusan pembelian konsumen, khususnya dalam konteks produk *fashion* yang dipasarkan secara *online*. Gaya hidup mencerminkan aktivitas, minat, serta preferensi individu dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan tren *fashion* berkaitan dengan perubahan gaya berbusana dan penggunaan aksesoris yang tengah berkembang di masyarakat. Kedua variabel ini berkaitan dan berkontribusi dalam membentuk perilaku konsumen. Dalam era digital ini, Instagram menjadi salah satu media sosial yang banyak dimanfaatkan oleh konsumen untuk mencari inspirasi gaya, mengikuti tren *fashion* terkini, dan menampilkan identitas diri mereka. *Platform* ini memungkinkan terjadinya interaksi visual antara produk *fashion* dan gaya hidup konsumen.

Arsita (2021) menyatakan bahwa tingkat kesesuaian antara gaya hidup individu dengan tren *fashion* yang ada di media sosial dapat mendorong peningkatan minat dan keputusan pembeli. Semakin tinggi kecocokan tersebut, semakin besar pula kemungkinan konsumen untuk melakukan pembelian terhadap produk yang sesuai dengan gaya hidup dan tren *fashion* mereka ikuti.

E. *Grunge*

Grunge adalah gaya hidup dari kelompok masyarakat pinggiran yang menolak aturan dan gaya hidup yang dianggap mapan atau umum. Menurut Tarmawan (2009), *grunge* tidak hanya dikenal sebagai aliran musik, tetapi juga menjadi simbol perlawanan terhadap pengaruh sosial, budaya, dan ekonomi yang dominan. Ekspresi gaya ini terlihat melalui musik, pakaian, dan cara hidup yang bebas, sederhana, serta anti terhadap kemewahan. Gaya *grunge* mulai muncul di kota Seattle pada akhir tahun 1980-an sebagai reaksi terhadap kondisi sosial yang sulit. Ciri khasnya terlihat dari penggunaan warna gelap, bahan yang kasar, bentuk pakaian yang tidak simetris, serta tampilan yang terkesan kusut namun tetap menunjukkan keaslian. Seiring waktu, nilai-nilai dalam gaya *grunge* mulai diadopsi dan dijadikan inspirasi dalam berbagai produk *fashion* modern. Penggunaan unsur *grunge* dalam desain produk memberikan tampilan yang berbeda dan kuat secara visual, terutama menarik bagi anak muda sebagai pengguna utama tren ini.

F. Pengertian Alas kaki

Menurut Basuki (2010), sandal adalah alas kaki yang bentuknya terbuka, terdiri dari alas yang melindungi telapak kaki dan tali yang memegang kaki.

Alas atau bagian sol diikatkan pada tali atau *strap* dan berfungsi sebagai penjepit atau yang biasa disebut dengan *fixer* pada jari kaki, hingga bagian pergelangan kaki agar sandal tidak mudah untuk terlepas dari kaki para penggunanya. Sandal yang tertutup pada bagian punggung dan jari kaki tetapi terbuka pada bagian tumit dan mata kaki disebut sandal (Jamil & Faisol, 2016).

G. Jenis-jenis Alas Kaki

Menurut Voila.id (Elizabeth, 2024), ada beberapa macam jenis sandal, berikut jenis-jenis sandal wanita:

1. Sandal *Wedges*

Sandal *wedges* merupakan jenis sandal yang memiliki ciri khas berupa hak tinggi dengan bentuk yang lebar serta sol yang tebal dan menyatu dari tumit hingga ujung kaki. Desain sandal ini memberikan kestabilan yang lebih baik dibandingkan dengan sandal berhak tinggi. Selain itu, sandal *wedges* umumnya hadir dalam berbagai variasi warna dan detail yang mampu memberikan kesan glamor serta menambah nilai estetika pada penampilan pemakainya. Bentuk sandal *wedges* dapat dilihat pada Gambar 1. Sandal *Wedges*.



Gambar 1. Sandal *Wedges*
(Sumber: PT Surya Dharmagati, 2025)

2. Sandal *T-strap*

Sandal *T-strap* dikenal memiliki kemiripan dengan sandal flip-flop, terutama pada bentuk dasarnya yang sederhana. Namun, keunikan dari sandal ini terletak pada desain tali atau *strap*-nya. Terdapat tali horizontal yang melintang di bagian depan kaki serta tali vertikal yang menghubungkan dari bagian tengah ke arah pergelangan kaki, membentuk pola menyerupai huruf T. (Gambar 2. Sandal *T-strap*). Desain tersebut tidak hanya memberikan tampilan yang lebih *chic* dan feminis, tetapi juga menawarkan kenyamanan dan kestabilan saat digunakan.



Gambar 2. Sandal *T-strap*
(Sumber: Aerin, 2025)

3. Sandal *Slide*

Sandal *slide* merupakan jenis sandal tanpa tali atau gesper yang dirancang untuk memudahkan pemakaian. Dengan model terbuka dan desain yang sederhana, sandal ini cocok digunakan dalam aktivitas santai dengan gaya *casual*. (Gambar 3. Sandal *Slide*).



Gambar 3. Sandal *Slide*
(Sumber: PT Surya Dharmagati, 2025)

4. Sandal *Flat*

Sandal *flat* memiliki ciri khas sol luar yang datar dan rata, cocok bagi pengguna yang menyukai tampilan *effortless*. Tertera dalam Gambar 4. Sandal *Flat*. Desainnya memberikan kenyamanan dan tidak mudah menyebabkan pegal saat digunakan dalam waktu lama.



Gambar 4. Sandal *Flat*
(Sumber: PT Surya Dharmagati, 2025)

5. Sandal *Ankle Strap*/ Sepatu Sandal

Sandal ini merupakan perpaduan antara sandal dan sepatu. Disebut sandal karena memiliki bagian terbuka, namun juga menyerupai sepatu karena terdapat tali yang saling terhubung di sekitar pergelangan kaki. Desain ini membantu menjaga kestabilan saat dipakai dan memberikan tampilan yang kuat serta modis. Gambar 5. Sandal *Ankle Strap*/ Sepatu Sandal.



Gambar 5. Sandal *Ankle Strap*/ Sepatu sandal
(Sumber: PT Surya Dharmagati, 2025)

H. Bagian-bagian Alas Kaki

Menurut Basuki (2013), secara garis besar alas kaki terdiri dari dua bagian utama, yaitu bagian atas (*upper*) dan bagian bawah (*bottom*). Bagian *upper* berfungsi sebagai penutup dan penyangga kaki bagian atas, sedangkan bagian *bottom* merupakan struktur bawah yang bersentuhan langsung dengan permukaan tanah serta berperan dalam menopang dan menahan beban tubuh saat berjalan.

1. Bagian Atas Alas Kaki (*Upper*)

Menurut Wiryodiningrat dan Basuki (2007), bagian atas (*upper*) sepatu/ alas kaki merupakan kumpulan komponen alas kaki yang menutup seluruh bagian atas dan samping kaki. Bagian ini dibentuk sebagai satu kesatuan unit dari berbagai komponen dengan bentuk dan desain yang beragam, yang kemudian dirakit menjadi satu bagian utuh dalam konstruksi alas kaki.

a. *Vamp*

Vamp merupakan bagian depan dari alas kaki yang membentang mulai dari dasar lidah sepatu hingga ke ujung depan (*toe*) dan melebar ke sisi kanan dan kiri hingga bertemu dengan bagian *quarter*. Komponen ini berfungsi menutup punggung kaki bagian depan serta membentuk struktur bagian depan alas kaki. Bentuk-bentuk *vamp*, yaitu:

a. *Vamp* utuh (*whol vamp*)

b. *Vamp* potong (*half vamp/ cut off*)

b. Komponen-komponen alas kaki lainnya

Komponen alas kaki lainnya sebagai pendukung *vamp* yaitu lidah (*tongue*). *Tongue* adalah komponen bagian atas alas kaki yang disambungkan pada bagian lengkung tengah dari sebuah *vamp*, atau menjadi satu bagian utuh dengan *vamp*.

2. Bagian Bawah Sepatu (*Bottom*)

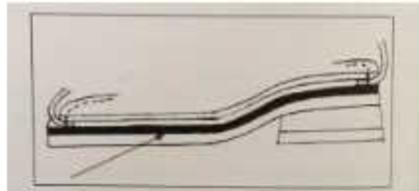
Menurut Basuki (2013), bagian bawah sepatu/ alas kaki (*bottom*) menunjukkan keseluruhan bagian bawah sepatu yang melindungi dan menjadi alas telapak kaki, termasuk juga variasi-variasi bentuk komponen yang ada dan bentuk konstruksinya. Adapun macam-macam bagian bawah sepatu yaitu:

a. Sol dalam (*insole*)

Sol dalam (*insole*) adalah bagian sol yang terletak paling dalam (setelah kaki) yang hanya dibatasi oleh pelapis sol atau *sock lining*. Komponen ini berfungsi sebagai pondasi utama alas kaki, memiliki bentuk yang menyesuaikan telapak kaki dan menjadi tempat melekatnya bagian atas sepatu (*upper*) selama proses pemasangan (*lasting*).

b. Sol tengah (*midsole*)

Sol tengah (*midsole*) merupakan bagian perantara dalam struktur sepatu yang berada di antara sol dalam (*insole*) dan sol luar (*outsole*). Komponen ini berfungsi sebagai penghubung keduanya serta berperan dalam menambah kenyamanan dan kestabilan saat digunakan. Gambar 6. *Middle Sole*.

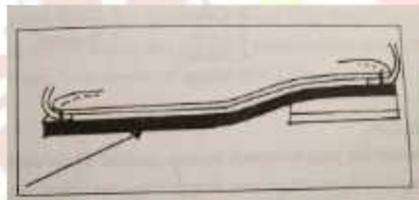


Gambar 6. *Middle Sole*

(Sumber: Basuki, 2025)

c. Sol luar (*outsole*)

Sol luar adalah komponen penutup paling luar bagian bawah alas kaki, berfungsi sebagai alas kaki. *Outsole* dapat dibuat dari berbagai macam material seperti, kulit, karet, bahan sintesis dan lainnya. Gambar 7. *Out Sole*.



Gambar 7. *Out Sole*

(Sumber: Basuki, 2025)

d. Komponen pendukung Hak (*Heel*)

Hak adalah komponen bagian bawah sepatu yang mempunyai fungsi untuk memberi sokongan atau dukungan pada bagian tumit karena tekanan kaki, agar memperoleh posisi berdiri yang kuat, serasi dan seimbang.

I. Bahan Untuk Alas Kaki

Menurut Basuki (2010), bahan merupakan komponen utama dalam proses perancangan dan pembuatan sepatu, karena berperan penting dalam membentuk desain, struktur, serta tampilan visual produk. Oleh sebab itu, pemilihan bahan harus disesuaikan agar kualitas hasil akhir dapat tercapai secara optimal.

Menurut Wiryodiningrat (2010), bahan merupakan segala jenis material yang digunakan dalam proses pembuatan produk, baik sebagai komponen utama maupun pelengkap, serta tampilan visual produk akhir. Berikut beberapa jenis bahan yang digunakan untuk pembuatan alas kaki, yaitu seperti berikut:

1. Bahan Kulit Sintetis

Kulit sintetis merupakan bahan buatan dari campuran kimia seperti PVC dan PU. Bahan ini banyak digunakan karena harganya lebih terjangkau dan memiliki fleksibilitas warna dan tekstur.

2. Denim

Denim atau yang lebih dikenal sebagai kain *jeans*, merupakan salah satu jenis bahan yang sering digunakan dalam proses pembuatan alas kaki. Bahan ini memiliki karakteristik yang cukup kuat, mudah dicuci, dan tahan lama.

3. Karet (*Rubber*)

Karet merupakan salah satu jenis bahan yang banyak digunakan dalam industri pembuatan alas kaki, terutama pada bagian sol luar (*outsole*), hak (*heels*), dan komponen lainnya. Karet berasal dari lateks cair hasil olahan getah tanaman karet yang kemudian diproses agar memiliki kekuatan dan elastisitas tertentu. Bahan ini dikenal memiliki sifat yang lentur, tahan terhadap air, serta cukup kuat untuk menahan tekanan dan gesekan saat digunakan. Karena kemampuannya tersebut, karet sangat cocok digunakan sebagai bahan utama pada bagian bawah sepatu yang berfungsi sebagai alas pijak dan pelindung. Selain itu, karet juga memiliki daya tahan yang tinggi terhadap perubahan suhu dan kondisi lingkungan, sehingga menjadikannya bahan pilihan dalam pembuatan alas kaki, baik untuk keperluan formal, kasual, maupun industri.

4. EVA (*Ethylene Vinyl Acetate*)

EVA (*Ethylene Vinyl Acetate*) merupakan bahan busa yang ringan dan lentur. Bahan ini biasanya digunakan sebagai pelapis bagian dalam alas kaki serta pada bagian *midsole*, dan sering dikombinasikan dengan karet untuk meningkatkan kenyamanan saat digunakan.

5. Lem

Lem adalah bahan perekat yang awalnya berasal dari getah karet, namun kini juga dibuat dari bahan kimia atau campuran seperti tepung kanji dan air. Dalam pembuatan alas kaki, lem digunakan untuk merekatkan berbagai komponen seperti, bahan utama dan pelengkap, jenis

lem yang sering digunakan antara lain Qbond, Ehabond, Prima, dan Lem Fox.

6. *Texon*

Texon merupakan bahan kertas tebal yang sering digunakan sebagai *insole* dalam pembuatan alas kaki. Bahan ini sering dijadikan alternatif pengganti kain keras karena memiliki kekuatan dan kekakuan yang memadai.

7. Komponen Pendukung

Aksesoris merupakan bagian dari bahan pendukung dalam pembuatan produk alas kaki. Aksesoris ini berfungsi untuk menunjang aspek visual maupun fungsional dari desain alas kaki, seperti gesper, kancing, rivet dan hiasan lainnya yang membantu memperkuat daya tarik produk, meskipun tidak bersifat struktural.

J. *Lock Stitching*

Menurut Marniati (2020), dalam bukunya *Busana Wanita*, jahitan kunci (*lock stitch*) merupakan salah satu jenis jahitan mesin yang menggunakan dua benang, yaitu benang atas dan benang bawah (*spul*), di mana keduanya saling mengunci di tengah lapisan bahan sehingga membentuk jahitan yang kuat dan rapi.

K. Proses Pembuatan Sandal

Proses pembuatan sandal merupakan serangkaian tahapan sistematis yang dimulai dari perencanaan desain, pemilihan bahan, pembuatan

komponen, hingga perakitan dan *finishing* produk akhir. Menurut Palgunadi (2008), proses produksi alas kaki mencakup kegiatan seperti perencanaan produksi, pembuatan bagian-bagian (komponen), perakitan, *finishing*, dan pengendalian mutu. Setiap tahapan tersebut harus dilakukan secara terstruktur untuk memastikan kualitas, kenyamanan, dan estetika produk. Adapun langkah-langkah dalam pembuatannya, yaitu:

1. Desain Produk

Dalam pembuatan *upper* sandal, proses diawali dengan merancang desain *upper*. Bagian penting dalam mendesain dimulai dari komponen *upper* hingga *bottom* yang memberikan pengaruh besar terhadap keseluruhan bentuk desain sandal. Selain itu, perlu diperhatikan juga kombinasi warna bahan serta pemasangan komponen agar menciptakan efek visual yang menarik dan serasi.

2. Pembuatan Pola

Pembuatan pola sandal umumnya masih menggunakan metode manual, salah satunya adalah *copy of last*, yaitu menggambar desain langsung pada cetakan kaki (*last*) yang sudah dilapisi *paper tape*. Dalam proses ini, terdapat dua jenis pola yang digunakan, yaitu pola dasar dan pola potong. Pola dasar berfungsi untuk mengevaluasi kesesuaian sambungan antar komponen, sementara pola potong digunakan untuk memotong bahan sesuai ukuran.

3. Pemotongan Bahan

Pemotongan material dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu secara manual dan menggunakan mesin. Secara manual, pemotongan dilakukan dengan bantuan *cutter* atau gunting, diawali dengan menyalin pola ke permukaan material. Sementara itu, pemotongan mesin dilakukan menggunakan *cutting dies*, yaitu dengan menekan pisau potong yang telah diposisikan di atas material.

4. Proses Perakitan dan Penjahitan

Proses perakitan dimulai dengan pengeleman dan pelipatan, kemudian dilanjutkan dengan menjahit setiap komponen *upper* dan *bottom* menggunakan mesin hingga membentuk satu kesatuan.

5. Proses *Lasting* dan *Assembling*

Proses *lasting* dilakukan untuk membentuk *upper* sandal mengikuti bentuk kaki dengan bantuan *shoelast. Upper* yang telah dijahit ditarik dan direkatkan ke *insole* menggunakan lem agar menempel dengan kuat. Setelah itu, dilakukan proses *assembling* dengan menyatukan *upper* dan *outsole*. Sebelum direkatkan, kedua permukaan diolesi cairan primer dan lem untuk meningkatkan daya rekat, lalu ditekan dan dipres agar menempel sempurna.

6. *Finishing*

Finishing adalah tahap akhir dalam proses pembuatan sandal yang bertujuan untuk menyempurnakan dan merapikan hasil kerja setelah proses perakitan dan penjahitan. Pada tahap ini dilakukan pembersihan

sisa-sisa lem, pemotongan benang atau bahan yang berlebih, serta perbaikan bentuk yang belum sempurna agar produk tampak rapi dan siap digunakan.



BAB III

MATERI DAN METODE KARYA AKHIR

A. Materi Tugas Akhir

Materi yang diamati adalah sandal *casual ladies* Stevia-02 L yang diproduksi PT Surya Dharmagati (Carvil) mulai dari proses desain hingga pembuatan *prototype*. Sandal Stevia-02 L memiliki desain yang simpel namun tetap elegan dengan model sandal *slide*. Pada bagian *upper* sandal Stevia-02 L bahan yang digunakan yaitu PCV dan terdapat satu aksesoris. Untuk bagian *bottom* sandal terdapat variasi desain *insole*, yaitu adanya pembungkus *insole* dan bagian *insert* yang menggunakan material kulit sintetis. Sedangkan penggunaan *outsole* menggunakan bahan *Thermoplastic Rubber* (TPR). Proses ini juga melibatkan pembuatan sampel melalui serangkaian tahap uji coba (*trial*) hingga proses *prototype* akhir.

B. Metode Tugas Akhir

Metode yang digunakan dalam penyelesaian tugas akhir ini yaitu dengan pendekatan desain oleh Rodgers dan Milton (2011), yang menekankan bahwa proses desain produk tidak bersifat linier, melainkan dinamis dan saling tumpang tindih antar tahapannya. Proses ini melibatkan hal-hal seperti *brainstorming*, *imageboard*, sketsa desain, desain final, *rendering*, *modeling*, *prototyping*.

Dalam merancang sebuah produk ada beberapa hal yang diawali dari konsep desain yang dimana dilakukan sebuah perkiraan serta nilai estetika dari produk yang akan dirancang tanpa harus meninggalkan kesan dari sebuah

produk itu sendiri sebelum dilakukan pembuatan sketsa, *prototype*, dan deskripsi bentuk lainnya. Berikut penjelasan konsep desain menurut Rodgers dan Milton (2011):

1. *Brainstorming*

Menurut Milton (2011), *brainstorming* merupakan teknik yang digunakan oleh tim desain untuk menghasilkan ide secara cepat dan efektif. Tujuan utamanya bukan sekedar menyusun daftar ide yang umum atau konvensional, melainkan mendorong lahirnya gagasan yang mengejutkan dan inovatif. Teknik ini sangat efisien terutama saat dilakukan secara berkelompok karena memungkinkan munculnya banyak perspektif dan dorongan kreatif melalui interaksi langsung antar anggota tim. Pada tahap ini, penulis berhasil merumuskan sebuah ide utama berupa tema *grunge* yang akan menjadi dasar dalam proses perancangan produk, dengan mempertimbangkan karakteristik khasnya yang unik, ekspresif, dan mencerminkan semangat kebebasan serta *anti-mainstream*.

2. *Imageboard*

Imageboard atau papan visual sebagai alat untuk mengekspresikan dan mengeksplorasi ide awal. Papan ini berisi kumpulan referensi berupa gambar, warna, tekstur, maupun bentuk yang relevan dengan tema atau konsep produk yang dikembangkan. Milton dan Rodgers (2011) menyebut bahwa papan visual seperti ini penting dalam proses pengembangan konsep karena membantu dalam mengeksplorasi dan menyampaikan gagasan secara intuitif dan visual. Pada perancangan *imageboard* ini

didasarkan pada kumpulan gambar referensi yang dipilih untuk mempresentasikan tema *grunge* dengan konsep yang berani dan ekspresif sebagai acuan visual dalam pengembangan desain.

3. Analisis *Imageboard*

Milton (2011), analisis *imageboard* merupakan tahap analisis terhadap elemen visual yang terkandung dalam *imageboard*. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakter visual, suasana, gaya dan arah estetika yang paling relevan dengan tema desain. Pada tahap analisis ini nantinya berguna untuk menentukan arah desain yang sesuai dengan tujuan perancangan produk, seperti dalam menentukan warna.

4. Sketsa Desain

Milton dan Rodgers (2011), sketsa digunakan sebagai alat eksplorasi ide yang cepat, fleksibel, dan tidak terbatas pada presisi teknis. Sketsa memungkinkan desainer untuk mengeksplorasi berbagai bentuk, proporsi, serta fungsi produk secara visual sebelum melangkah ke tahap teknis atau pembuatan prototipe. Melalui sketsa, desainer dapat menyampaikan gagasan secara langsung dan komunikatif baik kepada tim maupun pihak lain. Pada tahapan ini terdapat proses pemilihan sketsa alternatif yang digunakan sebagai variasi atau opsi dari sebuah ide desain utama.

5. Final Desain

Milton dan Rodgers (2011), desain akhir meliputi penyempurnaan aspek fungsional, estetika, ergonomis, serta kejelasan teknis dari suatu produk. Rancangan ini merupakan hasil dari serangkaian proses eksplorasi

dan evaluasi yang dilakukan secara sistematis, pada tahap ini, konsep terpilih dikembangkan menjadi rancangan lengkap yang siap direalisasikan. Pada tahap ini, final desain bisa ditentukan melalui voting dengan ahli perancang desain atau melalui voting dengan pengguna. Pada tahap ini pemilihan desain dipilih langsung oleh pihak R&D untuk menentukan desain terpilih yang akan digunakan.

6. *Rendering*

Menurut Milton dan Rodgers (2011), *rendering* merupakan tahap penting dalam proses visualisasi desain untuk memperjelas bentuk, warna, material, serta efek cahaya pada suatu produk. Tahap ini menghasilkan desain yang lebih realistis dari pemberian warna hingga gradasi dari desain.

7. *Prototype*

Prototype merupakan tahap penting dalam proses desain untuk menguji ide secara nyata dalam bentuk tiga dimensi. Menurut Milton dan Rodgers (2011), *prototype* berfungsi sebagai alat eksplorasi, evaluasi, dan validasi terhadap fungsi, bentuk, serta pengalaman pengguna dari suatu produk sebelum masuk tahap produksi. *Prototype* dapat mengidentifikasi kekurangan desain, mengevaluasi ergonomi, dan menguji interaksi pengguna secara langsung. Pada proses ini dapat membantu memperbaiki dan menyempurnakan desain sebelum difinalisasi.

Pengumpulan data merupakan komponen krusial dalam penulisan karya akhir ini. Data yang dikumpulkan diperoleh langsung dari sumber

pertama melalui berbagai metode seperti wawancara, kuesioner atau observasi langsung dan tidak langsung dari sumber-sumber internet.

Pengumpulan data ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran yang lengkap dan mendalam tentang masalah yang sedang diteliti. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dan digunakan sebagai dasar dalam merumuskan solusi desain. Berikut metode pengumpulan data yang dilakukan penulis untuk mengambil data yaitu sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan atau dalam proses ini adalah melakukan pengamatan dan kegiatan di perusahaan. Menurut Sugiyono (2018:456) data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada para pengumpul data. Dari data primer tersebut maka mendapat data yang diperoleh secara langsung dari pihak yang terkait dengan pembahasan di perusahaan. Data yang dikumpulkan akan diolah. Untuk memperoleh data primer maka ada beberapa teknik yang digunakan, antara lain:

a. Observasi

Menurut Creswell (2014), Observasi adalah proses pemerolehan data dari tangan pertama dengan cara melakukan pengamatan orang serta lokasi dilakukannya penelitian. Metode observasi yang dilakukan oleh penulis adalah dengan cara mengamati secara cermat dan mencatat secara langsung terhadap objek yaitu pengamatan dengan melihat produk yang dijual di *online shop* dan di

ruang sampel produk di PT Surya Dharmagati. Objek pengamatan tersebut meliputi produk jadi, bentuk sandal, dan pengamatan terhadap bahan material dan sol yang dipakai dari sandal *casual ladies stevia-02L*.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan data dengan cara tanya jawab secara langsung dengan staf dari manager divisi R&D di PT Surya Dharmagati mengenai proses pembuatan sandal *casual ladies Stevia-02 L* serta karyawan bagian *E-Commerce* yang bertugas sebagai admin toko *online* Carvil mengenai penjualan beberapa produk.

c. Dokumentasi

Metode pengambilan data dengan teknik dokumentasi yaitu pengumpulan data meliputi gambar atau rekaman, dilakukan untuk mendapatkan bukti yang valid dari arsip dokumen dan pengambilan gambar yang sudah mendapatkan izin dari perusahaan. Pengambilan gambar yang diambil merupakan produk yang akan diamati yaitu produk sandal *casual ladies Stevia-02 L*.

d. Kuesioner

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada responden, pertanyaan yang diberikan merupakan pertanyaan yang diperlukan untuk penelitian. Kuesioner dilaksanakan

secara *online* dan *offline*. Kuesioner *online* dilaksanakan dengan mengajukan kuesioner terbuka yaitu kuesioner yang memberikan kesempatan untuk responden untuk menuliskan sendiri jawaban atas pertanyaan yang diberikan dan kuesioner tertutup yang berisi sejumlah pernyataan yang telah disiapkan penulis dengan alternatif jawaban yang sudah tersedia terkait permasalahan desain sandal *casual ladies* Stevia-02 L, sedangkan kuesioner *offline* dilakukan dengan cara mendatangi responden secara langsung untuk memperoleh data yang relevan dan mendukung tujuan penelitian.

2. Pengumpulan Data Sekunder

Untuk memperoleh data sekunder, penulis menggunakan metode studi pustaka. Menurut Sugiyono (2018:456) data sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumen. Metode kepustakaan dilakukan dengan materi yang dikaji dalam *problem solving* di PT Surya Dharmagati. Literatur tersebut mencakup buku, jurnal dan artikel yang bertujuan untuk mencari dasar teori pada literatur yang berhubungan dengan objek yang akan diamati.

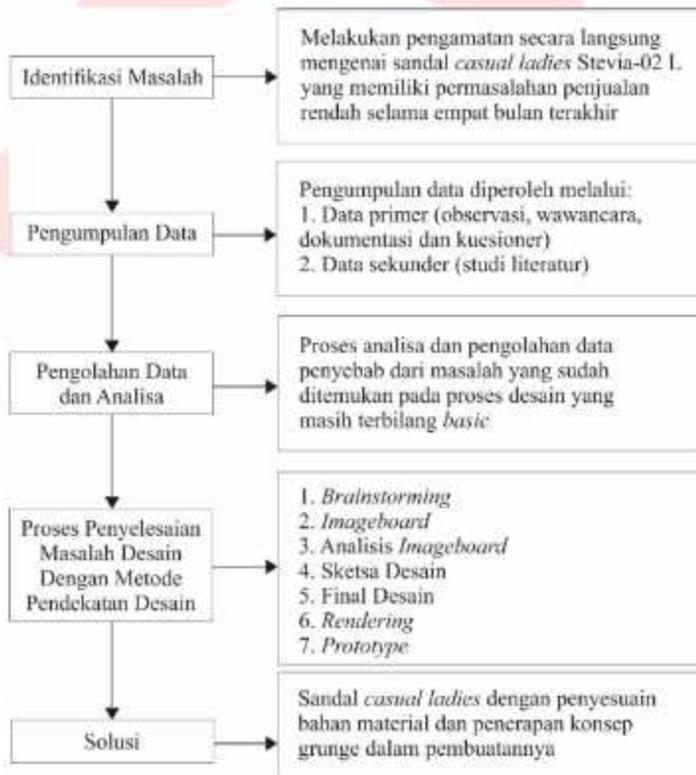
C. Waktu dan Tempat Pengambilan Data

Tempat dan pengambilan data pada saat prakerin dan magang dilakukan di PT Surya Dharmagati, yang berlatamkan di Jl. Pantai Indah Selatan, Komp. Sentra Industri Terpadu I-II Pantai Indah Kapuk No 1-9 blok C, RT.3/RW.3, Kapuk Muara, Penjaringan, Jakarta Utara, Jakarta 14440.

Proses prakirin dan magang dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2024 s/d 30 April 2025.

D. Tahapan Proses Penyelesaian Masalah

Pelaksanaan Tugas Akhir dilakukan melalui serangkaian tahapan yang terstruktur dan mengikuti prosedur ilmiah, sehingga hasil yang diperoleh dapat disampaikan secara jelas dan dapat dipertanggungjawabkan. Tahapan-tahapan dalam proses pelaksanaan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:



Gambar 8. Tahapan Proses Penyelesaian Masalah

(Sumber: Penulis, 2025)