

TUGAS AKHIR
PENGEMBANGAN DESAIN SEPATU *MIDBOOT* NON FORMAL
DI PT. SEPATU MAS IDAMAN SUKARAJA-BOGOR



Disusun oleh:

MUHAMMAD KURNIAWAN AJI SAPUTRO

NIM.1702058

KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN RI
BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA INDUSTRI
POLITEKNIK ATK YOGYAKARTA


2021

PENGESAHAN

PENGEMBANGAN DESAIN SEPATU *MIDBOOT* NON FORMAL DI PT. SEPATU MAS IDAMAN SUKARAJA-BOGOR

Disusun oleh :
MUHAMMAD KURNIAWAN AJI SAPUTRO
NIM.1702058
Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit

Pembimbing



Drs. Sugivanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 19660101 199403 1 008

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 19 Agustus 2021

TIM PENGUJI
Ketua



Nunik Purwaningsih, S.T., M.Eng.
NIP. 19780725 200804 2 001

Anggota



Drs. Sugivanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 19660101 199403 1 008



Abimanyu Yogadita Restu Aji, A.Md.Tk., S.Pd., M., Sn.
NIP. 199103 112019 1 001

Yogyakarta, 30 Agustus 2021
Direktur Politeknik ATK Yogyakarta



Drs. Sugivanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19660101 199403 1 008

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa puji syukur kepada Allah SWT atas nikmat dan hidayahnya, Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua penulis yakni Bapak Ari dan Ibu Dewi yang telah merawat dan membesarkan penulis dengan rasa penuh kasih sayang serta memberikan dukungan secara material dan moral kepada penulis.
2. Teman-teman seperjuangan dan juga sahabat dekat yang memberikan dukungan dan membantu kepada penulis.
3. Orang tersayang dan teman-teman tercinta yang telah memberikan arahan dan motivasi kepada penulis.
4. Alumni Politeknik ATK Yogyakarta dan beserta staf yang bekerja di PT.SEPATU MAS IDAMAN yang telah membantu dan membimbing selama proses magang yaitu Bapak Anton, Bapak Didik, Mas Hanif, Mas Badru, Bapak Mawi, Bapak dedi, Bapak Rusli dan Bapak Subiyanto, penulis ucapkan terimakasih.
5. Manager PT.SEPATU MAS IDAMAN yaitu Bapak Ridwan selaku kepala Manager Development.
6. Terimakasih untuk sahabat-sahabatku yang telah memberikan dukungan dan motivasi serta berjuang bersama selama kuliah di Politeknik ATK Yogyakarta.
7. Teman-temanku TPPK B 2017 yang telah membantu dan saling mendukung selama kuliah di Politeknik ATK Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan rahmat karunia-nya, sehingga tugas akhir yang berjudul “PENGEMBANGAN DESAIN PADA SEPATU MIDBOOT DI PT.SEPATU MAS IDAMAN SUKARAJA BOGOR” dapat terselesaikan, shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang syafaatnya selalu kita nantikan hingga akhir zaman.

Laporan Karya Akhir ini disusun untuk memenuhi sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Diploma III Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit di Politeknik ATK Yogyakarta.

Penulisan Karya Akhir ini telah melibatkan banyak kepada pihak yang sudah membantu dalam banyak hal. Oleh karena itu, ucapan terimakasih disampaikan kepada :

1. Drs. Sugiyanto, S.Sn., M.Sn., Direktur Politeknik ATK Yogyakarta dan juga sebagai Dosen pembimbing karya akhir yang telah memberikan bimbingan dan dukungan penuh kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan karya akhir ini dengan baik.
2. Anwar Hidayat, S.SN., M.Sn., Ketua Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit (TPPK).
3. Bapak Ridwan Suryanto selaku senior manager yang memberikan bimbingan development dan memberikan ilmu di bidang persepatuan pada perusahaan PT.Sepatu Mas Idaman.

4. Ayah, Ibu serta adik penulis, terimakasih atas segala dukungan, arahan dan doa yang sudah membangun semangat penulis dalam menyelesaikan karya akhir.

Dengan adanya laporan karya akhir ini diharapkan dapat menjadi motivasi dalam menambah ilmu wawasan bagi para pembaca yang ingin mengetahui dan mempelajari tentang mengembangkan Desain pada sepatu midboot. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Karya Akhir ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu Kritik dan Saran yang membangun dari pembaca untuk dapat merevisi dan kesempurnaan laporan karya akhir ini. Semoga laporan karya akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya untuk mahasiswa Politeknik ATK Yogyakarta.

Yogyakarta, 20 Mei 2021

Penulis

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
INTISARI.....	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Permasalahan.....	3
C. Tujuan Karya Akhir	4
D. Manfaat Karya Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Desain.....	6
1. Pengertian Desain Produk	6
2. Pengembangan Desain	10
B. Sepatu	
1. Pengertian Sepatu	13
C. Macam- macam Bentuk Sepatu.....	17

D. Pola Sepatu.....	20
E. Bahan.....	21
F. Bagian Atas Sepatu (<i>Upper</i>)	24
G. Sepatu <i>Midboot</i>	26

BAB III MATERI DAN PERDAGANGAN

A. Materi Pelaksanaan Karya Akhir	27
B. Metode Pengambilan Data	27
C. Analisis Data	29
D. Waktu dan Tempat Pengambilan Data.....	30
D. Tahapan Proses.....	31
E. Jadwal Kegiatan Penyusunan Karya Akhir.....	33

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Sejarah Perusahaan.....	35
B. Hasil	36
1. Menentukan target pemasaran.....	37
2. Menentukan bahan material yang digunakan.....	38
3. Pembuatan desain.....	38
4. Menentukan ukuran dari <i>Shoe last</i>	39
5. Membuat Pola dengan menyesuaikan titik ukuran yang sudah ditentukan.....	40
6. Menentukan Konsep Desain.....	40
7. Pembuatan <i>Pattern</i>	41
8. Pemotongan bahan	48

9. Perekatan lem	49
10. Proses penggabungan <i>upper</i> (jahit)	49
11. Proses lasting	53
12. Pemasangan sol	54
C. Bahan- bahan yang digunakan dalam pembuatan sepatu	
<i>Midboot</i>	55
1. <i>Pull-up lea cow brown</i>	55
2. Lem.....	56
3. Benang jahit.....	56
4. Shoe last	57
5. Mesin press.....	57
6. Sol.....	58
D. Proses Perakitan Sepatu	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	61
B. Implikasi Penyelesaian.....	62
C. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Penyusunan Karya Akhir.....	33
--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Model Pengembangan 4-D	12
Gambar 2. Tahapan proses dalam pelaksanaan Tugas Akhir	32
Gambar 3. Desain_1 Sepatu <i>Midboot</i>	41
Gambar 4. Desain_2 Sepatu <i>Midboot</i>	41
Gambar 5. Desain_3 Sepatu <i>Midboot</i>	41
Gambar 6. <i>Toe Cap</i>	42
Gambar 7. <i>Vamp in Out</i>	43
Gambar 8. <i>Quarter In</i>	43
Gambar 9. <i>Quarter Out</i>	44
Gambar 10. <i>Back Counter</i>	44
Gambar 11. <i>Back Strip</i>	45
Gambar 12. <i>Tongue</i>	45
Gambar 13. <i>Linning Vamp 1</i>	46
Gambar 14. <i>Linning Quarter 2</i>	46
Gambar 15. <i>Linning Back Counter 3</i>	47
Gambar 16. Proses <i>pattren</i> sepatu <i>midboot</i>	47
Gambar 17. Sample bahan material kulit <i>pull up lea brown</i>	48
Gambar 18. Pembotongan bahan material	49
Gambar 19. Proses penggabungan <i>toe cap</i> dengan <i>vamp</i>	50
Gambar 20. Proses penggabungan <i>vamp</i> dengan <i>quarter</i>	50
Gambar 21. Proses penggabungan <i>Quarter</i> dengan <i>B.counter</i>	51
Gambar 22. Proses penggabungan <i>vamp</i> dengan <i>Mirrors</i>	51

Gambar 23. Tutup <i>ret sleting</i>	52
Gambar 24. Proses penggabungan <i>vamp</i> dengan <i>tongue</i>	52
Gambar 25. Penggabungan <i>upper</i> seluruh	53
Gambar 26. Proses <i>lasting</i>	53
Gambar 27. <i>Toe cap</i> dan <i>back counter lasting</i>	54
Gambar 28. <i>Out Sole</i>	54
Gambar 29. Penggabungan <i>upper</i> seluruh	55
Gambar 28. Lem G600.....	56
Gambar 29. Benang.....	56
Gambar 31. <i>Shoelast</i>	57
Gambar 32. Mesin Press	57
Gambar 33. Sol	58
Gambar 34. Hasil Sepatu <i>Midboot</i>	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Selasai Magang	64
Lampiran 2. Hasil Penilaian Magang	65
Lampiran 3. Hasil Sepatu <i>Midboot</i>	66



INTISARI

PT. Sepatu Mas Idaman adalah sebuah perusahaan industri manufaktur yang bergerak di dalam pembuatan sepatu berkualitas dan produk yang dihasilkan ada berbagai macam mulai dari *brand* temama seperti Sperry top siders, Sebago, Ralaph laurent, Polo, Kickers dan lain sebagainya. Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk meningkat kemampuan desain dan mengembangkan desain pada sepatu yang diproduksi , adapun kegiatan yang dilakukan adalah menentukan ide desain . Beberapa tahapan ketika pelaksaian magang dengan Mengembangkan desain sepatu adalah menentukan sebuah konsep dalam pengembangan desain pada sepatu Midboot dengan model pada bagian upper sehingga memiliki desain yang berkualitas dan memiliki ciri khas. Proses tahapan selanjutnya yakni dalam pemolaan atau dibuat nya patten dalam sistem ukuran yang sudah di tentukan pada *shoelast* . Pada PT. Sepatu Mas Idaman desain sepatu masih menggunakan desain-desain yang sama sehingga dapat menimbulkan permasalahan dalam penjualan produk dan desain sepatu yang monoton tidak mengikuti perkembangan zaman . Dari permasalahan tersebut penulis mengambil judul Karya Akhir adalah “ Pengembangan Desain pada Sepatu Midboot di PT. Sepatu Mas Idaman, Sukaraja Bogor”. Metode yang digunakan sebagai pengumpulan data adalah metode pengumpulan data primer yang terdiri dari beberapa teknik yaitu teknik observasi , *interview* dan dokumentasi untuk menunjang data yang konkrit. Serta dalam metode pengumpulan data sekunder yaitu teknik kepustakaan. Dalam pembuatan desain sepatu perlunya inovasi dan teknik mendesain yang benar hingga menjadi sepatu dengan kualitas yang baik.

Kata Kunci : desain , pengembangan , teknik, *midboot*

ABSTRACT

PT. Idaman Mas Shoes is a manufacturing industry company engaged in the manufacture of quality shoes and the products produced there are various kinds ranging from well-known brands such as Sperry top siders, Sebago, Ralaph laurent, Polo, Kickers and others. The pupose of this final project is to find solution the ability to design and develop designs on the shoes produced, while the activities carried out are to determine design ideas. Some stages when implementing an internship by developing shoe designs is to determine a concept in developing designs for Midboot shoes with models in the upper parts so that they have a high-quality and distinctive design. The next stage of the process is patterning or patenting is made in the size system that has been determined on shoelast. At PT. Shoes Mas Idaman shoe designs still use the same designs so that they can cause problems in product sales and monotonous shoe designs that don't keep up with the times. From this problem the author takes the title of Final Work is "Design Development of Midboot Shoes at PT. Sepatu Mas Idaman, Sukaraja Bogor ". The method used as data collection is a primary data collection method consisting of several techniques, namely observation, interview and documentation to support concrete data. And in the secondary data collection method, namely library techniques. In making shoe designs, it is necessary to innovate and design the right techniques to become shoes with good quality.

Keywords: design, development, engineering, midboot.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Banyak kalangan masyarakat yang kini menggunakan alas kaki seperti sepatu dengan berbagai bentuk dan jenis sepatu untuk berbagai manfaat kesehatan maupun *fashion* di kehidupan sehari-hari, Semakin maju perkembangan teknologi membuat berbagai negara sudah memiliki gaya trending tersendiri pada sepatu yang diproduksi. Dengan perkembangan zaman membawa masyarakat menjadi hidup *modern* sehingga masyarakat sangat menyukai sepatu untuk berpenampilan menarik dan melengkapi *fashion* kepribadian atau cirikhas suatu komunitas. Kelengkapan pada sepatu tersebut harus memiliki daya tarik seperti diberi hiasan atau penambah komponen-komponen berupa aksesoris dan pewarnaan yang serasi yang dapat dipandang dan dilihat menarik sehingga sepatu makin berkembang dan dikembangkan oleh perusahaan yang memproduksi sepatu, dengan desain yang menarik dan tidak monoton dapat menarik konsumen dan mampu menjawab keinginan dan kebutuhan yang diharapkan oleh masyarakat. Beberapa perusahaan di Indonesia saling berlomba menghasilkan sepatu dengan berbagai bentuk dan jenis dari yang kualitas tinggi hingga kualitas biasa demi menarik konsumen. Sepatu juga termasuk dalam kebutuhan sekunder dimana setiap orang membutuhkannya untuk menunjang penampilan dalam pekerjaan dan sebagainya maka masyarakat selektif dalam memilih

bentuk desain sepatu dan jenisnya.

Perkembangan desain kini sangat diperlukan untuk memberikan suatu inovasi dan menjadikan daya tarik masyarakat yang mengikuti tren terkini, *desainer* memang harus memikirkan ide yang kreatif dan terus mengembangkan suatu produk sepatu yang diinginkan pada masyarakat sehingga dapat menguatkan strategi *marketing* pada penjualan sepatu tersebut. Meskipun pada umumnya masyarakat sering menggunakan sepatu formal akan tetapi kadang kala masyarakat yang ingin membeli untuk melengkapi kebutuhan lain seperti acara santai maupun *tracking*, salah satu sepatu yang kini dikembangkan yaitu salah satunya adalah sepatu *Midboot*. Sepatu *midboot* pada umumnya kini menjadi dua fungsi kegunaan yaitu untuk *cassual* dan *safty*, maka dari itu dalam hal mengembangkan suatu desain sepatu *midboot* perlu diamati dari apa yang menjadi kebutuhan masyarakat dan harus meningkatkan mutu produk sepatu yang berkualitas.

PT. Sepatu Mas Idaman merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang persepatuan, berbagai macam produksi jenis sepatu dan juga berbagai macam merk salah satu sepatu yang juga dikembangkan yaitu sepatu *Midboot* dengan berbagai bentuk mulai dari bentuk *stiching* hingga rajut. Dalam pengembangan pembuatan sepatu *midboot* ini hal yang perlu dilakukan adalah memiliki *shoelast* dengan ukuran yang sudah ditentukan, *shoelast* sangat penting dalam pembuatan desain, adanya *shoelast* desainer dapat membuat komponen- komponen atau *pattren* dengan menyesuaikan desain yang sudah di buat dan dalam tahapan yang mampu mengatur ukuran yang sesuai dengan

permintaan *buyer*. Desain pada sepatu midboot ini juga terbilang banyak dalam komponen-komponenya dan juga penggunaan material yang juga cukup banyak, untuk sepatu *midboot* yang menggunakan proses *stiching* tidak terlalu memiliki kendala saat proses pemasangan komponen-komponen pada bagian depan *toe cap* berbeda dengan yang menggunakan rajutan yang harus menyesuaikan titik lubang untuk benang pada *upron*.

Berdasarkan hasil karya penulis yang di dapat selama magang di perusahaan PT.Sepatu Mas Idaman yaitu mengembangkan sepatu midboot yang melalui tahapan-tahapan mulai dari desain sepatu , menemukan permasalahan dalam proses pembuatan yang biasanya di karenakan bahan material dan pengukuran pada *pattren* tersebut hingga menemukan penyelesaian dalam proses pembuatan sepatu.

B. Permasalahan

Desain merupakan proses awal dalam tahapan pembuatan suatu produk dan suatu rancangan ide yang dapat dikembangkan melalui media-media aplikasi maupun dalam bentuk 2 dimensi namun dalam tahapan desain ini memiliki beberapa permasalahan atau faktor yang dapat mempengaruhi hasil suatu produk yang dirancang dan pada tahap proses *pattren* juga sangat mempengaruhi untuk proses pembuatan produk bahkan dalam tahap pengembangan sepatu midboot juga memiliki permasalahan pada saat proses *lasting* . Berdasarkan hasil karya penulis, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam proses desain dan *pattren* adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menentukan desain sepatu yang cocok untuk menyesuaikan pada kegunaan sepatu midboot dikalangan masyarakat maupun konsumen.
2. Bagaimana cara pembuatan *pattren* yang sesuai hingga tercipta sepatu Midboot.
3. Bagaimana cara mengembangkan desain sepatu midboot hingga menjadi produk.
4. Bagaimana cara mengurangi tumpukan bahan pada proses *lasting* terhadap sepatu *cementing*.

C. Tujuan Karya Akhir

Tujuan karya akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembuatan desain sepatu *Midboot* hingga *finishing*.
2. Untuk mengembangkan desain yang terbaru pada sepatu *Midboot*.
3. Untuk mencari permasalahan pada proses desain, *pattern* hingga bagian *lasting* pada sepatu *cementing* saat proses akhir pembuatan sepatu *Midboot*.

D. Manfaat Karya Akhir

Manfaat karya akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis
 - a. Menambah wawasan ilmu yang di dapat saat proses pembuatan desain, *pattern* hingga produk jadi sepatu *Midboot*.

- b. Dapat mengidentifikasi permasalahan dalam proses merancang sepatu *Midboot*.
2. Bagi perusahaan
 - a. Dapat menjadikan suatu pengembangan model baru sepatu *Midboot*
 - b. Dapat menjadikan penawaran pada *buyer*
 - c. Dapat memberikan solusi permasalahannya pada perusahaan Bagi pihak lain
 - d. Dapat memberikan pengetahuan dan informasi pada proses Desain Sepatu.
 - e. Dapat memberikan pengetahuan tentang proses pembuatan sepatu *Midboot*.
 - f. Dapat mengetahui masalah pada pemilihan matrial untuk sepatu *Midboot*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Desain

1. Pengertian Desain Produk

Pada umumnya desain merupakan sebuah rancangan, rencana atau sebuah gagasan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menyebutkan bahwa desain adalah kerangka bentuk, rancangan motif pola, corak, sebagaimana dikemukakan oleh Sachari dan Sunarya (2018, hlm. 10) bahwa “Desain adalah terjemah fisik mengenai aspek sosial, ekonomi dan tata hidup manusia, serta merupakan cerminan budaya zamannya. Desain adalah salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud, desain adalah produk dari nilai-nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu. Menurut Reswick (2019), desain adalah kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang belum ada sebelumnya. Desain produk fokus terhadap fungsionalitas dan tampilan benda pakai yang diproduksi secara industry. Selain keindahan tampilan, konsentrasi ini juga menuntut seseorang desainer untuk memperhatikan ergonomi atau kenyamanan fisik pada benda pakai yang diciptakan. Menurut Dudy Wiyancoko (2014), pengertian desain adalah segala hal yang berkaitan dengan pembuatan konsep, analisis data, *project planning*, *drawing/rendering*, *cost calculation*, *prototyping*, *frame testing*, dan *test riding*. Desain merupakan kegiatan kreatif-progresif dengan produk, yang produk

akhirnya adalah kebaruan dan perbedaan. (Pilliang, 2008: 384).

Pengertian lain adalah desain adalah bahwa “Desain merupakan suatu rancangan atau proses kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan dalam hal yang menyangkut perancangan suatu objek yang bersifat fungsional atau estetis. Yang pada prinsipnya melihat aspek teknis, fungsi, material, tanpa melepaskan unsur warna, garis, tekstur, keseimbangan komposisi, dan bentuk (Beta, 2008:5). Berdasarkan beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa desain adalah sebuah proses perancangan dari gagasan ide atau permasalahan yang menyangkut benda cipta dengan berdasarkan pada aspek teknis, fungsi dan material. Unsur-unsur objektif suatu karya seni desain bisa berubah tergantung pendekatan dan jenis desainnya. Unsur desain adalah satuan terkecil yang membentuk kesatuan suatu desain. Unsur ini meliputi: titik, garis, bidang, ruang, gelap-terang, bentuk, dan sebagainya. Unsur ini penting untuk diketahui agar kita tahu setiap bagian yang dapat dimanipulasi atau direka untuk mengembangkan desain menjadi lebih efektif atau lebih indah (Amin, 2015).

Secara umum terdapat beberapa tujuan yang harus dicapai oleh desain yang baik. Sebetulnya tujuan tersebut sangat tergantung pada desain apa yang ingin diciptakan, misalnya desain produk memiliki tujuan yang lebih spesifik. Namun ada beberapa tujuan umum yang mencakup seluruh cabang desain, tujuan-tujuan tersebut adalah: (1) Tercapainya fungsionalitas yang efektif dan efisien; (2) Sebagai identitas (brand); (3)

Menjaga benda yang akan di buat (*quality control*); (4) Kenyamanan Inderawi: tampilan yang estetik; (5) Menambah nilai benda yang akan dirancang; (6) Mencapai kenyamanan fisik (*ergonomis*); (7) Memberikan nilai dan makna yang ingin disampaikan dan (8) Menyampaikan gagasan yang ingin disampaikan. Lalu bagaimana caranya untuk mencapai tujuan tersebut? Tentunya dengan melakukan praktik desain yang baik. Kita juga harus mengetahui faktor- faktor yang ada di dalam desain itu sendiri; faktor intrinsik. Langkah pertamanya adalah mempelajari unsur-unsur yang terdapat didalam desain dan menerapkan prinsip-prinsip yang dapat menjadi patokan kebenaran secara visual.

Prinsip atau asas desain adalah berbagai pegangan kebenaran yang dapat diaplikasikan pada unsur-unsur desain, agar desain tampak lebih indah dan estetik. Aplikasi prinsip desain meliputi bagaimana kita menjaga atau memanipulasi: keseimbangan, kontras, pengulangan, perpaduan warna, dsb pada desain yang kita rancang. Selain itu unsur dan prinsip desain juga dirangkai menjadi modul praktikum dengan hirarki yang lebih terstruktur menjadi Nirmana yang terdiri dari Nirmana 2D & Nirmana 3D. Namun bukan berarti semua urusan desain dapat selesai hanya dengan mengikuti faktor intrinsik yang telah dijelaskan diatas. Pengertian desain juga dapat meluas berdasarkan faktor ekstrinsiknya (Sunarya, 2001:34). Jika melihat dari hakikat desain yang selalu menyebutkan hasil produknya, maka desain tidak dapat berhenti diatas kertas. Desain merupakan aktivitas praktis yang akan diterbitkan ke

masyarakat. Maka secara natural desain juga akan bersinggungan dengan unsur- unsur ekonomi, sosial, teknologi dan budaya dengan berbagai dinamikanya. Maka desain yang baik juga harus sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Di samping itu penerimaan masyarakat tersebut kepada suatu desain haruslah kritis, tanpa apresiator yang kritis tidak akan terjadi pertumbuhan desain yang sehat. Dengan begitu desain bukanlah ilmu yang dapat berdiri sendiri, sejatinya desain adalah lintas disiplin ilmu, setidaknya antara Seni, Sains, Teknologi dan Sosiologi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sachari dan Sunarya (2018: 10), bahwa “Desain adalah terjemahan fisik mengenai aspek sosial, ekonomi, dan tata hidup manusia, serta merupakan cerminan budaya zamannya. Desain adalah salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud, desain adalah produk dari nilai-nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu.” Untuk melengkapi pencarian makna yang telah kita tarik dari berbagai sisi mengenai pengertian desain, sebaiknya kita membandingkan berbagai temuan itu dengan pendapat-pendapat para ahli. Berikut ini adalah pengertian-pengertian desain menurut para ahli.

Sehingga bisa disimpulkan bahwa desain adalah kegiatan kreatif yang menyusun rencana dan rancangan untuk suatu benda, gambar atau objek lainnya sebelum direalisasikan menjadi nyata agar memiliki nilai lebih, kenyamanan yang lebih baik dan diterima oleh penggunanya. Tidak berhenti disana saja, desain adalah gambar untuk merencanakan suatu bentuk, fungsi atau rancang keseluruhan benda atau media non fisik

seperti tampilan aplikasi dan website. Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda buatan. Desain juga adalah suatu rencana yang terdiri dari beberapa unsur untuk mewujudkan suatu hasil yang nyata.

Desain produk adalah suatu kreatifitas dalam memecahkan masalah dengan target yang jelas. Dalam hal ini sebuah desain pada layanan atau barang produksi tidak hanya sebuah rancangan di atas kertas belaka namun lebih mengutamakan proses dari awal hingga akhir dengan melibatkan rancangan, gagasan yang harus terwujud serta memiliki nilai estetika yang tinggi. desain produk adalah pengembangan produk (barang) yang dirancang untuk memenuhi kepuasan konsumen (Amstrong, 2014).

Desain produk adalah konsep yang lebih besar dari sekedar gaya. Gaya bisa menarik perhatian atau membosankan dan juga gaya hanya mendeskripsikan penampilan produk. Gaya sensasional selain bisa menarik perhatian juga bisa menghasilkan estetika yang indah, tetapi gaya tersebut belum tentu bisa membuat kinerja produk menjadi lebih baik. Sedangkan desain produk bukan hanya sekedar penampilan luar, desain produk adalah jantungnya sebuah produk (Amstrong, 2014).

2. Pengembangan Desain

Tahapan dalam desain dan pengembangan produk dimulai dari penciptaan ide. Dalam hal ini analisis kelayakan membutuhkan analisis pasar permintaan ekonomi (biaya pengembangan dan biaya produksi,

potensi laba), serta analisis (kebutuhan dan ketersediaan kapasitas, ketrampilan yang diperlukan). Selain itu juga analisis kelayakan harus dapat menjawab pertanyaan, harus bisa menjawab pertanyaan, apakah analisis kelayakan tersebut sesuai dengan misi. Proses pengembangan produk meliputi; penciptaan ide, analisis kelayakan, spesifikasi produk, spesifikasi proses, pengembangan contoh produk, tinjauan desain, uji pasar, pengenalan produk, evaluasi tindak lanjut (Amstrong, 2014).

Pengembangan mengubah hasil riset terapan ke aplikasi komersial yang berguna. Sementara riset dasar, karena tidak mengarah pada aplikasi komersial jangka pendek, maka pembiayaannya biasanya akan ditanggung oleh pemerintah dan perusahaan besar. Manfaat R&D yang sukses sangat besar. Beberapa riset akan mengarah pada hak potensi memperoleh lisensi dan royalti (Trianto, 2010).

Penelitian pengembangan merupakan sebuah usaha untuk menghasilkan suatu produk dengan pengkajian dan sistematis terhadap desain yang dibuat sebagaimana dalam pengertian yang lain bahwa penelitian pengembangan adalah usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan di sekolah, dan bukan untuk menguji teori (Gay, L.R, 1991: 34). Pengertian penelitian pengembangan yang lain disebutkan bahwa penelitian ini adalah suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan (Plom, 1993: 50).

Pengembangan dan evaluasi produk/program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan

efektifitas.

Dalam dunia pendidikan terdapat beberapa model penelitian R & D, antara lain : Model pengembangan Borg and Gall, Model pengembangan Sugiyono, Model pengembangan Sadiman, Model pengembangan ADDIE, Model pengembangan Dick and Carey, Model pengembangan Pustekom Depdiknas, dan Model pengembangan Four-D (4-D). Model pengembangan 4-D merupakan yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Dorothy S. Semmel, serta Melvyn I. Semmel (1974: 5). Pada model pengembangan 4-D ini terdiri dari 4 tahapan utama, yaitu : Define, Design, Develop, dan Disseminate atau adaptasi menjadi 4-P yaitu Pendefinisian, Perencanaan, Pengembangan dan Penyebaran (Trianto, 2010: 189). Alur pengembangan model 4-D ini bisa dilihat dalam gambar berikut :



Gambar 1. Alur Model Pengembangan 4-D
(Sumber: wordpress.com)

Pada tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dan berhubungan dengan produk yang akan dikembangkan.

Dalam tahap kedua yaitu perencanaan, bertujuan untuk merancang suatu media yang dapat digunakan dalam prosesnya. Pada tahap ini ada beberapa proses yang dilakukan yaitu : penyusunan standar tes, pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, pemilihan format, yakni mengkaji format bahan ajar yang ada dan menetapkan format bahan ajar yang akan dikembangkan, dan terakhir membuat rancangan awal sesuai format yang telah dipilih.

Sementara itu tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk yang dikembangkan. Pada tahap pengembangan ini terdapat dua tahapan, yaitu : (1) Validasi Ahli; dinilai oleh para ahli (expert appraisal) yang diikuti dengan revisi berdasarkan masukan dari para ahli. (2) Implentasi (developmental testing) yaitu kegiatan proses implementasi.

Tahap terakhir adalah diseminasi, setelah semua tahapan dilalui maka memasuki tahap terakhir yang bertujuan untuk menyebarkan lebih luas pengembangan pada produk.

B. Desain Grafis

Desain grafis atau rancangan adalah suatu proses komunikasi menggunakan elemen visual seperti tipografi, fotografi serta ilustrasi yang dimaksud untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan (anonymous)

C. Konsep Desain

Menurut Palgunadi(2007), Konsep Desain tersendiri dapat didefinisikan sebagai pengertian,prinsip ataupun kesimpulan yang dibuat berdasarkan sejumlah proses analisis yang dilakukan sejumlah gagasan faktor,aspek atau parameter.

D. Desain dan Pradesain

Menurut Palgunadi (2007), Jika ditinjau seluruh proses desain, maka sejak dilaksanakannya proses pembuatan konsep desain, sampai selesainya suatu rencana / desain tahapannya dibagi dua, yaitu:

1. Tahap desain (*design*), yaitu seluruh tahap yang dilakukan oleh perencana untuk membuat seluruh objek desain atau rencana. Tahap ini dimulai dan dilakukan sejak konsep desain sudah disusun, sampai dengan selesainya seluruh rancangan desain.
2. Tahap Pradesain (*pre-design*), yaitu seluruh tahap yang dilaksanakan oleh perencana untuk menyusun dan membuat seluruh konsep desain. Pada tahap ini dimulai sejak dilakukannya eksplorasi masalah, sampai dengan selesainya penyusunan seluruh konsep desain.

E. Sepatu

1. Pengertian Sepatu

Menurut basuki (2010), sepatu adalah sebagai perlindungan

terhadap kaki dan berbagai macam iklim (hujan,panas,dingin) ataupun menghindari rasa sakit pada kaki akibat menginjak suatu benda tajam atau krikil,batu,duri dan lain-lain. Sepatu juga memiliki fungsi sebagai pelengkap berbusana mengatasi kaki yang abnormal dan juga sebagai fashion atau menunjukkan status sosial.

Para ahli sejarah memperkirakan bahwa sepatu pertama kali dibuat pada zaman Es atau sekitar 5 juta tahun lalu.Sepatu itu dibuat dari kulit hewan. Sepatu primitif (kuno) dalam jumlah besar pernah ditemukan di pedalaman Missouri, Amerika Serikat (AS).Diperkirakan sepatu itu berasal dari 8000 Sebelum Masehi (SM).Sepatu lainnya juga pernah ditemukan di pegunungan Perancis dan kemungkinan berasal dari 3300 SM. Selain dari kulit binatang, ada juga sepatu yang terbuat dari rumput atau semak.Gunanya, untuk melindungi kaki dari teriknya sinar matahari atau dinginnya suhu.Selain di Missouri, ditemukan juga alas kaki yang berasal dari peradaban Mesir Kuno, Viking, dan China kuno. Alas kaki yang berasal dari Mesir Kuno, berhiaskan gambar yang sangat indah. Alas kaki tersebut merupakan milik raja Mesir. Alas kaki pada saat itu digunakan untuk menunjukkan status sosial penggunanya. Di zaman itu, hanya para bangsawan dan orang-orang kayalah yang mampu untuk memakai sepatu.

Masyarakat Yunani Kuno juga memiliki alas kaki yang sangat menunjang kegiatan mereka sehari-hari.Sepatu mereka memiliki banyak tali yang diikat di sekeliling betis. Tentara Romawi Kuno juga memiliki

sepatu yang sangat khas Sepatu ini disebut Caligae, saat para tentara Romawi kembali dari peperangan dan menang, Caligae diberi paku yang berasal dari perunggu, perak, bahkan emas. Seiring bertambahnya waktu, manusia terus menyempurnakan bentuk sepatu. Tentunya, hal itu dimaksudkan untuk lebih memberikan kenyamanan bagi para pemakainya.

Kemudian pada tahun 1800 Sepatu beralaskan sol karet pertama dibuat dan dinamakan plimsolls. 1892 Goodyear dan perusahaan sepatu karet dari US Rubber Company, memulai memproduksi sepatu karet dan kanvas yang diberi nama Keds. 1908 Marquis M. Converse mendirikan perusahaan sepatu Converse. Perusahaan inilah yang membuat sepatu untuk olahraga basket pertama kali.

Menurut basuki (2013), sepatu merupakan satu unit atas beberapa bagian dengan berbagai macam bentuk komponen dan juga bentuk desain. Sepatu dapat di bagi dalam dua bagian, yaitu bagian atas sepatu (upper) dan bagian pada bawah sepatu (bottom).

a. Bagian Atas Sepatu (*Shoe Upper*)

Bagian atas sepatu adalah bagian sepatu yang terletak dibagian atas dan samping kaki. Bagian atas umumnya terdiri dari beberapa komponen sepatu yang dirakit menjadi satu . Bagian dasar atas sepatu terdiri dari beberapa bagian yaitu :

(*Shoe Upper*) terdiri atas :

1) *Vamp*

Vamp merupakan bagian sebelah dari bagian depan , mulai dari tumpuan lidah kemuka sampai pada bagian ujung depan (*toe*) menyebar ke samping berbatasan dengan ujung *quarter*. (Basuki, 2000).

Dapat dikatakan bahwa bagian *Vamp* adalah bagian yang penting dalam sebuah sepatu karena bagian depan sepatu menonjolkan suatu ciri khas sepatu dan tumpuan lidah juga memperlihatkan daya tahan suatu sepatu.

2) *Quarter*

Quarter merupakan bagian komponen atas sepatu yang terletak pada bagian samping sepatu dimulai dari ujung yang berbatasan dengan *vamp* dan pada bagian belakang yang berbatasan pada *Back counter*.

3) *Back Counter*

Back counter merupakan bagian komponen atas sepatu yang digabungkan pada bagian pinggang atau samping *quarter*, di bagian belakang *vamp*.

4) *Top Line*

Top Line merupakan garis yang mengelilingi garis tepi bagian atas sepatu, merupakan garis batas antar bagian atas sepatu dengan kaki. Pada garis tersebut namanya mendapatkan perlakuan-perlakuan tertentu untuk penampilan sepatu.

5) *Feather Edge*

Featheredge adalah garis batas bagian atas sepatu dengan bagian bawah pada sepatu.

6) *Shoe Last*

Shoe last atau acuan adalah suatu cetakan dalam proses pembuatan sepatu yang sudah memiliki standar ukuran yang berbeda, sebagai pedoman dan petunjuk untuk menentukan ukuran-ukurannya. Acuan juga mempunyai bangun dan bentuk tertentu yang sudah di sesuaikan dengan bentuk anatomi kaki.

7) *Lasting Allowances*

Merupakan proses pembuatan pola pattern yang di beri tambahan pada setiap komponen dan di beri tambahan 10-15 mm untuk guna proses pada lasting sepatu.

b. Bagian bawah sepatu *Bottom*

Pada bagian bawah sepatu Bottom yaitu menunjukan keseluruhan pada bagian alas atau bawah sepatu, bagian sepatu yang melindungi alas telapak kaki, juga termasuk Variasi variasi bentuk komponen dan bentuk konstruksinya.

F. Macam- macam Bentuk Sepatu

Dalam perkembangan dunia persepataan telah banyak pengembangan terhadap bentuk-bentuk sepatu, kegunaan sepatu dan juga peningkatkan pada jenis sepatu yang dibutuhkan oleh masyarakat. Berikut macam- macam bentuk atau jenis sepatu, yaitu :

1) *Oxford*

Sepatu model ini menggunakan tali untuk mengencangkan sepatu dimana bagian kulit tempat tali sepatu dijahit dibawah bagian toe.

2) *Bluchers (Derby)*

Hampir sama dengan *Oxford*, namun bagian tali sepatu dijahit diatas bagian toe, perlu diperhatikan banyak sekali penjual di internet yang mengatakan blucher sebagai *Oxford*. Ini adalah kesalahan cukup fatal, karena *Blucher* dipandang lebih informal dibanding *Oxford*. Dan *Blucher* tidak bisa dipadukan dengan *tuxedo*, berbeda halnya dengan *oxford*.

3) *Monk/Monkstrap*

Sepatu model ini tidak menggunakan tali, namun menggunakan semacam strap untuk mengencangkan sepatunya. Terdapat model sepatu yang memilik 1 strap atau 2 strap, dengan berbagai variasi model. Model ini sangat jarang terlihat di Indonesia, dan jika Anda menggunakannya pasti akan jadi perhatian wanita.

4) *Loafer/Slip On*

Model sepatu ini tidak menggunakan tali maupun strap untuk mengencangkan sepatunya.

5) *Basic Sneakers*

Model sepatu ini adalah model yang paling standart dan siluet yang dipakai tidak jauh beda dengan desain sneakers pada masa awal dimana *sneakers* dikenalkan. Berlaku juga dengan bahan yang dipakai yaitu upper yang terbuat dari material canvas dan sol dari karet.

6) Sepatu boot

Menurut Basuki (2003) Sepatu boot dibagi menjadi 2 jenis yaitu boot yang biasanya dipakai untuk acara formal atau non formal biasa di sebut dress boot dan boot yang biasa dipakai sebagai alat pelindung pada kaki saat bekerja lapangan di sebut boot ini yang dilapisi metal dibawah lapisan luar sepatu. Pada sepatu boot ini memiliki bentuk upper yang berbeda dengan komponen yang tinggi atau high yang menutup pada bagian mata kaki. Ada pula sepatu boot yang hanya sampai batas mata kaki atau di sebut sepatu Midboot.

1. Pola Midboot

Desain sepatu Midboot pada penggunaan untuk kegiatan formal maupun non formal juga mengacu pada bentuk desain seperti sepatu Derby dengan ciri pada komponen quarter yang menutup pada mata kaki dan pada bagian back counter dipasang T Back.

2. Membuat dasar pola sepatu midboot

- Pola Dasar *Vamp*

Menentukan titik G , per[anjangan pada garis E-V, V-G =22mm, kemudian membuat garis fitting point (F). Buat garis O-Q dengan ukuran 12mm dari titik segi empat . Membuat titik O-F garis yang dipotong untuk tempat mengikat lapis *Vamp* dan *Quarter*. Fiting point sangat diperlukan untuk membuat garis O-F agar *vamp* dapat dijahit bersama-sama dengan quarter.

- Pola Dasar Quarter

Tinggi Quarter (HT) = 112 mm. Menentukan lebar quarter, ukural TL = 108 mm, TL = YN; dengan ketentuan ukuran tinggi dan lebar tersebut untuk 41 PP atau 7 (dewasa) sistem inggris, dan mempunyai selisih 3 mm untuk setiap perbedaan ukuran.

Ukuran pada bagian atas quarter yaitu LL'= 12 mm; TT'= 3 mm masuk kedalam. Untuk ukuran allowances, ukuran CC' = 3 mm. keluar SS' = 5 mm. Membuat pada bagian back curve, hubungkan T' – C' – S' dan untuk membuat front curve menghubungkan T' – L' dengan melewati L dan dibuat curve melengkung ataupun lurus sampai pada titik V. Usahakan pda garis LV dikurangkan 3 mm dibawah garis instep. Membuat garis side curve, hubungkan titik V – O X perhatikan letak side curve (titik X) sesuai dengan letak titik T back pattren (S'X = 2/5 SL).

- Pola Dasar T back

Buat pola T back sesuai dengan kontruksi. Tinggi pola T back adalah : tinggi quarter = + 35 mm, lebar bagian atas 15 – 18 mm, sampai pada titik C terus melengkung melebar dan diatur jarak antara garis T back dengan Vamp curve 12 – 15 mm, lasting allowances 15 mm.

- Pola Lidah (Tongue)

Buat perpanjangan gris VG. Untuk perpanjang lidah, ukuran dari titik V sepanjang VL' + 15 mm. Lebar lidah 35-40 mm. Pada garis VG, tambahkan 10 mm untuk sambungan.

G. Pola Sepatu

Menurut Wiryodiningrat dan Basuki (2007), pola adalah bentuk suatu komponen-komponen yang digunakan sebagai petunjuk atau acuan dalam pemotongan bahan dalam pembuatan suatu produk.

Pola merupakan suatu rancangan komponen pada produk yang di buat dalam ukuran skala 1 : 1. Perancang dapat membuat pola dengan ukuran yang ditentukan dan dapat menuangkan gagasan-gagasannya secara teknis agar pola dapat dibaca dan diketahui sehingga dapat dikerjakan oleh orang lain. Berikut merupakan macam-macam pola antara lain yaitu:

1. Pola Dasar

Pola dasar merupakan bagian acuan dalam proses pembuatan pola jadi, dalam pola ini hanya berupa satu pola badan produk yang dilengkapi berbagai informasi atau suatu tanda arahan seperti tanda jahit, tanda slot, titik garis pola maupun bentuk aksesoris lainnya.

2. Pola Jadi

Pola jadi ini merupakan hasil dari proses pola dasar , pola ini berfungsi untuk tahap lanjutan dalam proses pemolaan diatas material atau bahan. Lainnya. Pola sepatu merupakan bagian terpenting dan utama dalam pembuatan sepatu, hal yang diterapkan dalam pola harus sesuai dengan kaidah atau ukuran yang sudah ditentukan karena akan berpengaruh pada saat pengerjaan dilakukan. Sistem pembuatan pola dibedakan menjadi 2, yaitu : Copy of last, Copy of last adalah proses pembuatan yang dilakukan dengan cara membalut pada bagian acuan

dengan menggunakan paper tape. Pada proses membalut pola dilakukan dengan susai dengan titik terpenting pada acuan.

H. Bahan

Menurut Palgunadi (2008), bahan material yang akan digunakan oleh perencana merupakan salah satu yang bersifat sangat penting. Pengetahuan perencana yang berkaitan dengan proses, sifat, dan perilakunya, merupakan salah satu hal yang utlak harus dimiliki perencana produk.

Menurut Schater (1986), dalam bukunya *The Complete Footwear Dictionary*, berikut adalah beberapa jenis bahan yang sring digunakan dalam pembuatan sepatu:

1. Kulit *pull up*

Kulit *pull-up* leather yaitu kulit yang terbuat dari kulit berkualitas dan alami, berasal dari kulit binatang bagian luar. Bagian bawah kulit akan di amplas namun beberapa bagian tetap dipertahankan kondisi alaminya. Setelah itu bahan kulit diwarnai dengan zat anilin dan mengalami pigmentasi.

2. Kulit *Suede*

Permukaanya bertekstur dan berbulu kasar. Suede atau banyak yang menyebut bludru, merupakan bahan yang terbuat dari kulit juga, tetapi yang di-*finishing* bukan permukaan dari kulit melainkan bagian belakang dari kulit tersebut. Dapat juga di gunakan pada bagian *outsole*.

3. Kulit *Full Grain*

Kulit yang berada pada bagian luar, kulit ini biasanya adalah jenis

kulit terbaik dengan permukaan luar yang sempurna, sering juga disebut *Top grain*.

4. Kulit Sintetik

Sintetik adalah bahan dari campuran kimia. Bahan ini banyak sekali dipakai untuk pembuatan sepatu, karena harganya relatif lebih murah. Bahan ini banyak dipakai untuk berbagai model sepatu, dari model formal, boot, serta sepatu olahraga, baik untuk dewasa maupun anak-anak. Contoh dari bahan ini adalah suede imitasi, PVC, PU, dll.

5. *Denim*

Denim atau orang sering menyebut kain jeans, merupakan salah satu bahan yang sering dipakai untuk pembuatan. Bahan ini relatif kuat, bisa dicuci, dan tahan lama.

6. Lem

Bahan lengket berasal dari pohon karet tetapi bisa dibuat dari bahan kimia atau bahan lainnya seperti tepung kanji yang dicampuri air. Kegunaan lem pada sepatu untuk merekatkan antara bahan sepatu dengan bahan yang lainnya. Seperti lem *Qbond*, *Ehabond*, *Prima*, *lem fox*, dll

7. *EVA* / Spon ati

Selain untuk membuat kerajinan tangan dan souvenir, spon ati juga bisa digunakan untuk pelapis sepatu bagian dalam. Lebih lembut, bisa mempercantik sepatu dan menambah kenyamanan penggunaan sepatu. *EVA* juga bisa digunakan sebagai *middle sole* dengan.

8. *Texon* dan *Uniflex*

Texon dan *uniflex* merupakan satu bagian sebagai alternatif selain kain keras. *Texon* dan *Uniflex* yang merupakan nama merk bahan kertas tebal yang digunakan sebagai *insole* dalam pembuatan sepatu.

9. Benang

Benang adalah sebuah serat yang panjang, yang digunakan untuk pemroduksi jahitan. Benang dapat dibuat dari beragam fiber alami seperti wol, katun, sutra, bambu dan adapun benang jenis komersial lebih sering dibuat dari fiber sintetik atau sebuah kombinasi dari fiber sintetik alami.

10. Kain Keras

Kain keras sangat bervariasi, bahan yang dipakai umumnya dari serat kapas dan campuran *polyster* kapas. Kain keras biasanya ada pada bagian depan dan belakang dalam sepatu, fungsinya untuk melapisi sepatu bagian dalam supaya kuat dan lebih nyaman dipakai.

I. Bagian Atas Sepatu (*Upper*)

Menurut Asdono (2007), secara garis besar sepatu terdiri dari 2 bagian yaitu: Atasan Sepatu (*upper shoes*) dan bawahan sepatu (*bottom shoes*).

Berikut adalah komponen atasan sepatu (*upper*) antara lain:

1. *Vamp*

Vamp adalah komponen bagian depan sepatu. *Vamp* yang terdiri dari satu bagian disebut *whole cut vamp*, dapat juga terdiri dari dua bagian yang terpisah, yaitu toe cap dan half vamp atau bentuk potongan lain yang dirakit menjadi satu unit. Variasi potongan pada komponen

vamp dapat berbentuk :

a. *Toe cap*

Bentuk toe cap yang umum adalah potongan bentuk lurus (*straight cap*). Dapat juga potongan berbentuk sayap (*wing cap*), yang memberi kesan *stream lined*, bentuk lainnya adalah potongan bentuk permata (*diamon tip*) dan potongan berbentuk perisai (*shield tip*).

b. Tongue (Lidah) dan Tap (Selendang)

Tongue adalah komponen bagian atas sepatu yang disambungkan pada lengkung tengah *vamp* atau menjadi satu bagian utuh dengan *vamp*. Komponen *vamp* yang menjadi satu bagian dengan komponen *tongue* disebut *whole cut upper*, namun sering juga terpisah. Fungsi lidah adalah untuk menjaga agar kaki tidak sakit terkena kaki sepatu.

2. *Quarter*

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

- a. *Low top shoe quarter*, adalah bentuk *quarter* dengan potongan rendah, umumnya di potong dibawah tulang mata kaki.
- b. *High top shoe quarter*, adalah bentuk *quarter* dengan potongan tinggi, umumnya di potong diatas tulang mata kaki.

3. *Counter*

Bentuk dasar sepatu yang umum terdiri dari dua *quarter* yang

disambung pada bagian belakang (tumit). Counter tersebut ditempelkan pada bagian pinggang quarter, dibagian belakang vamp atau wing. Pada bentuk lain dapat pula dikombinasikan dengan *insertion*. Sekarang, hampir semua sepatu diproduksi dengan memakai *counter* tersebut.

J. Sepatu Midboot

Telah menjadi perlengkapan fashion yang tidak dapat ditinggalkan untuk dapat menciptakan kesan modis dan modern. Sebelumnya, sepatu midboots hanya digunakan pada saat musim hujan atau musim salju dan hanya populer di kalangan pekerja. Namun seiring dengan berjalannya waktu, fashion dunia melirik sepatu boots sebagai sebuah item yang dapat dipadupadankan sehingga dapat terlihat chic bagi si pemakainya.

Perbedaan fungsi dan tujuan ini yang membedakan arah perkembangan sepatu midboots di zaman dahulu dan zaman sekarang. Sekarang sepatu midboots gencar dikembangkan untuk memuaskan kebutuhan fashion yang semakin meningkat. Pada sepatu midboots ini dirancang hanya sebatas mata kaki dengan bentuk yang minimalis dan sederhana, dan cocok digunakan untuk memenuhi kebutuhan fashion.

BAB III

MATERI DAN METODE

A. Materi Pelaksanaan Karya Akhir

Fokus materi yang dikaji dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini meliputi proses mendesain dari awal hingga akhir, memaparkan proses pembuatan pola sepatu untuk sepatu *midboot*, mengembangkan desain pada sepatu *midboot* di PT. Sepatu Mas Idaman agar sepatu *midboot* dapat dikembangkan dan tetap menjaga mutu produk sepatu *midboot*.

B. Metode Pengambilan Data

Penggunaan metode yang digunakan selama pelaksanaan magang agar mendapatkan data dan informasi yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai selama melaksanakan magang di PT. Sepatu Mas Idaman maka penulis menggunakan metode lapangan karena, adapun jenis data yang dipilih adalah sebagai berikut :

1. Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh dengan melakukan pengamatan langsung ke lapangan atau dalam proses ini adalah melakukan pengamatan dan kegiatan di perusahaan. Dari data primer tersebut maka mendapat data yang diperoleh secara langsung dari pihak yang terkait dengan pembahasan di perusahaan. Data yang dikumpulkan dan diolah sendiri oleh peserta magang langsung dari subjek atau objek

kegiatan. Untuk memperoleh data primer maka ada beberapa teknik yang digunakan, antara lain :

a. Teknik Observasi (Pengamatan)

Teknik Observasi adalah teknik mengumpulkan data dengan mengamati langsung di lapangan. Proses ini berlangsung dengan pengamatan yang meliputi melihat, merekam, menghitung, mengukur, dan mencatat kejadian. Metode pengumpulan data dengan cara mengamati serta mencatat secara langsung dan sistematis terhadap proses produksi di PT. Sepatu Idaman Sukaraja. Metode ini bertujuan untuk mengetahui secara langsung objek yang diamati hingga diperoleh data akhir proses objek tersebut. Dari teknik observasi yang dilakukan maka memperoleh data mengenai proses desain yang dilakukan di PT. Sepatu Mas Idaman Sukaraja.

b. Teknik Interview (Wawancara)

Pelaksanaan teknik ini dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan karyawan, staff bagian development maupun instansi yang bersangkutan secara langsung dengan objek yang diamati di PT. Sepatu Idaman Sukaraja.

c. Teknik Dokumentasi

Teknik pengumpulan data visual, tertulis, dan terukur dengan cara mendokumentasikan hal-hal penting antara lain tahapan-tahapan pada pembuatan desain sepatu dan patten sepatu midboot.

d. Praktek Kerja Lapangan

Melaksanakan praktek kerja lapangan dengan mengikuti proses awal pembuatan desain sampai pattern sepatu midboot di PT. Sepatu Idaman Sukaraja.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dengan cara melihat permasalahan yang ada pada literatur mengenai permasalahan desain di PT. Sepatu Mas Idaman untuk memperoleh data sekunder teknik yang digunakan adalah teknik kepustakaan. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua, dalam hal ini data yang diperoleh selain dari perusahaan melalui:

a. Metode Studi Pustaka

Metode ini bertujuan untuk mencari dasar teori pada literatur yang berhubungan dengan objek yang akan diamati. Studi pustaka bisa didapat dari buku-buku, majalah, laporan, makalah, seminar, penelitian, dan kepustakaan juga dapat mengambil data dari internet yang berhubungan pada materi dalam pelaksanaan magang di PT. Sepatu Mas Idaman .

C. Analisis Data

Karya akhir yang termasuk penelitian *Ex Post Facto* yaitu suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian menuntun ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menyebabkan timbulnya kejadian tersebut (Sugiono, 2010).

Selanjutnya data yang diperoleh dan diolah menggunakan statistik deskriptif. Menurut Sukardi (2004) statistik deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya.

Pada analisis data ini ada beberapa data yang telah dikumpulkan dan diolah menjadi pembahasan di Bab IV Hasil dan Pembahasan .

D. Waktu dan Tempat Pengambilan Data

Pelaksanaan karya akhir dimulai dengan melakukan kegiatan magang selama kurang dari dua bulan , dimulai dari tanggal 11 Februari 2020 sampai dengan 20 Maret 2020 (Lampiran 1. Surat keterangan magang dan lampiran 5. Lembar harian magang).

Masa magang kerja yang akan dilaksanakan sesuai dengan jadwal Politeknik ATK Yogyakarta yaitu pada:

Waktu : 10 Februari 2019 – 20 Maret 2020

Tempat : PT. Sepatu Mas Idaman

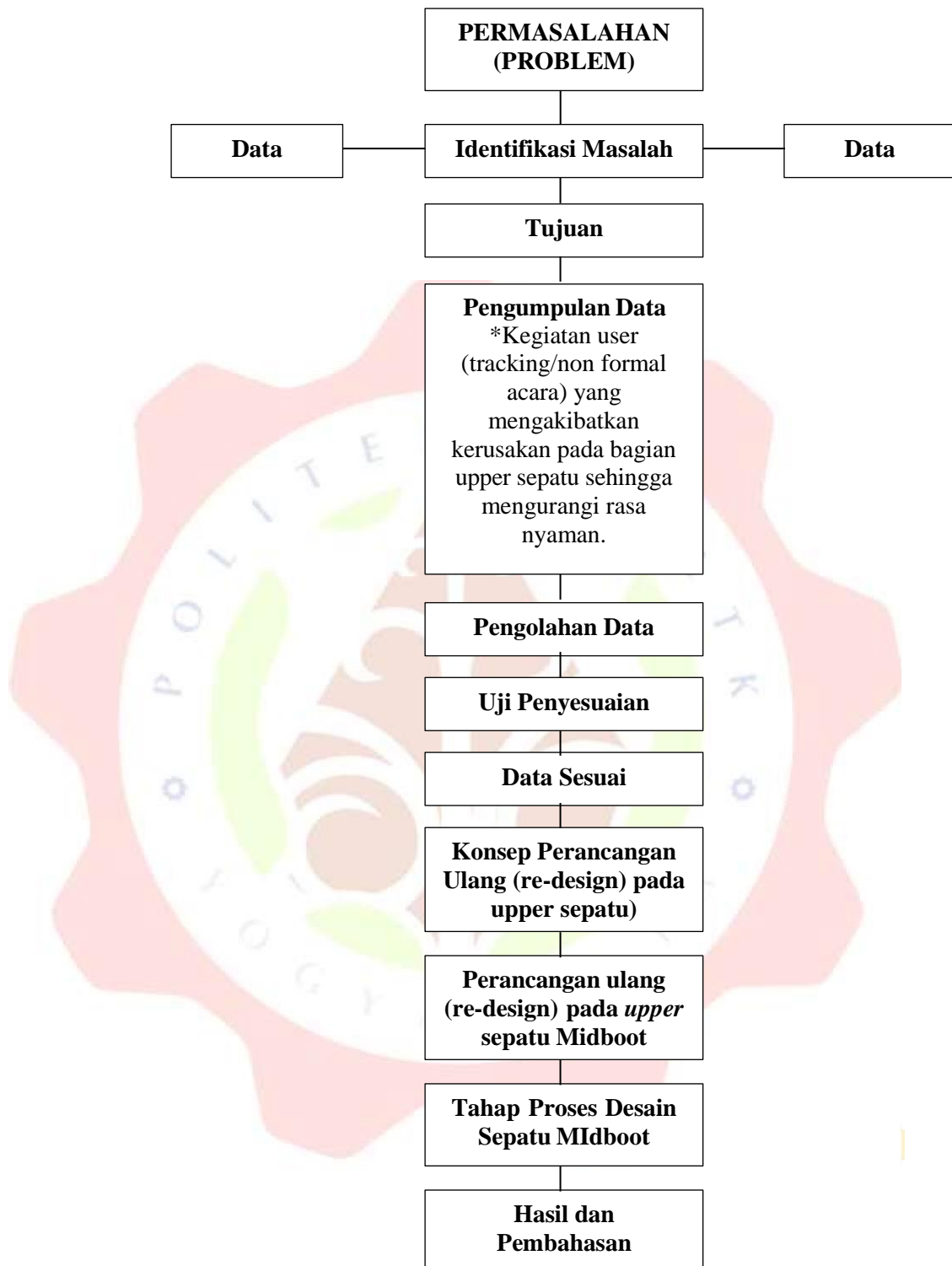
Jalan Sukaraja No. 29, RT. 05 RW. 01, Pasirlaya, Sukaraja,
Pasirlaya, Kec. Sukaraja, Bogor, Jawa Barat 16710

Jika terdapat perubahan jadwal kegiatan magang yang ditentukan oleh pihak perusahaan maka kami akan menyesuaikan. Pelaksanaan kegiatan dan pengambilan data dilaksanakan di PT. Sepatu Mas Idaman, Jalan Sukaraja No. 29, RT. 05 RW. 01, Pasirlaya, Sukaraja, Pasirlaya, Kec. Sukaraja, Bogor, Jawa Barat 16710 (Lampiran 2. Peta Lokasi Perusahaan). Kegiatan

penelitian karya akhir ini berjudul “ Pengembangan Desain Pada Sepatu *Midboot* Di PT. Sepatu Mas Idaman, Sukaraja, Bogor”. Dalam kegiatan Pelaksanaan Magang dilakukan identifikasi masalah yang berkaitan dengan menentukan desain sepatu *midboot* dan *Pattren* sepatu *midboot* di PT. Sepatu Mas Idaman, dari masalah-masalah yang ada di produksi sepatu *midboot* di PT. Sepatu Mas Idaman dengan memilih satu fokus permasalahan yang dijadikan objek karya akhir.

E. Tahapan Proses

Pelaksanaan Tugas Akhir harus melalui proses yang bertahap secara sistematis yang sesuai dengan prosedur ilmiah agar hasilnya yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami dan dipertanggung jawabkan . Adapun tahapan proses dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Alur proses dalam pelaksanaan Tugas Akhir

F. Jadwal Kegiatan Penyusunan Karya Akhir

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Penyusunan Karya Akhir

Kegiatan	Bulan																			
	Januari				Februari				Maret				April				Mei			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Survei tempat magang																				
Penyusunan proposal magang																				
Konsultasi dan ACC proposal magang																				
Pengiriman proposal magang dan surat izin magang ke perusahaan																				
Pelaksanaan magang di perusahaan																				
Pengenalan diri dan perusahaan																				
Pengamatan pembuatan pola sepatu																				
Pengumpulan data/informasi																				

Kegiatan	Bulan																			
	Januari				Februari				Maret				April				Mei			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Studi kasus																				
Diskusi, konsultasi dan evaluasi																				
Pengelolaan data/informasi																				
Penyusunan laporan karya akhir																				
Konsultasi laporan karya akhir																				
Pengesahan laporan karya akhir																				
Sidang karya akhir																				

