

## PERANCANGAN SEPATU BOOTS CANVAS UNTUK AKTIVITAS OUTDOOR

Mochamad Ibrahim Fatehan<sup>1</sup>, Sheila Andita Putri<sup>2</sup> dan Hardy Adiluhung<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
ibrahimfateh@student.telkomuniversity.ac.id, chesheila@telkomuniversity.ac.id,  
hardydil@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Indonesia memiliki kekayaan alam dan budaya yang sangat melimpah. Keindahan alam yang dimiliki Indonesia membuat banyak masyarakat tertarik melakukan eksplorasi berbagai tempat menarik di Indonesia. Besarnya potensi keinginan masyarakat Indonesia untuk melakukan *travelling*, akan menimbulkan berbagai kebutuhan baik sarana dan pra sarana. Sepatu merupakan salah satu atribut yang penting diperhatikan untuk kegiatan *travelling*. Sepatu *boots* merupakan jenis sepatu yang memiliki kerangka sol yang kuat. Sepatu *boots* juga biasanya menutupi bagian mata kaki sehingga akan dapat melindungi seluruh bagian kaki manusia. Maka dari itu *boots* merupakan jenis sepatu yang tepat digunakan untuk menunjang aktivitas *travelling*. Sepatu *boots* umumnya berbahan kulit, namun penulis akan melakukan eksplorasi material (*upper*) untuk memberi kesan berbeda. Material merupakan sebuah elemen yang sangat berpengaruh terhadap sebuah produk. Sepatu *canvas* selalu banyak diminati oleh masyarakat Indonesia diberbagai kalangan. *Canvas* sendiri memiliki banyak keunggulan, contohnya memiliki bobot yang lebih ringan dibandingkan dengan material kulit serta harga lebih terjangkau. Melihat tingginya peminat sepatu berbahan *canvas* di Indonesia. Konsep perancangan berdasarkan *trend* dan *style outdoor*. Perancangan ini menerapkan metode penelitian kualitatif deskriptif, yaitu pengumpulan data literatur terkait permasalahan yang akan dijadikan sebagai landasan dalam merancang sebuah produk.

**Kata kunci:** sepatu *boots*, *canvas*, kegiatan di alam terbuka.

**Abstrack:** *Indonesia has abundant natural and cultural wealth. Indonesia's natural beauty makes many people interested in exploring various interesting places in Indonesia. The large potential for the desire of the Indonesian people to do traveling will create various needs for both facilities and infrastructure. Shoes are one of the most important attributes for traveling. Boots are a type of shoe that has a strong sole frame. Boots also usually cover the ankles so that they can protect all parts of the human foot. Therefore, boots are the right type of shoes to use to support traveling activities. Boots are generally made of leather, but the author will explore the material (upper) to give a different impression. Material is an element that is very influential on a product. Canvas shoes are always in great demand by Indonesian people in various circles. Canvas itself has many advantages, for example having a lighter weight than leather and a more affordable price. Seeing the high demand for canvas shoes in Indonesia. The design concept is based on outdoor trends and styles. This design applies descriptive qualitative research methods, namely the*

*collection of literature data related to problems that will be used as the basis for designing a product.*

**Keywords:** *boots, canvas, outdoor activities*

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia. Indonesia memiliki 17.499 pulau yang tersebar diseluruh wilayah Indonesia dan memiliki luas 7,81 juta Km<sup>2</sup>. Kekayaan alam serta sumber daya yang melimpah membuat Indonesia memiliki beragam tempat yang sangat menakjubkan. Keindahan alam Indonesia tidak hanya dinikmati oleh wisatawan asing tetapi juga tentunya banyak diminati oleh wisatawan lokal. Banyak masyarakat Indonesia yang menyukai kegiatan *travelling & backpacker* yang dilakukan didalam negeri. Berkunjung ke berbagai tempat menarik di Indonesia dan mengenal banyak budaya asli Indonesia. Menurut Hardy Adiluhung (2019). Keindahan alam di Indonesia dapat menarik perhatian wisatawan mancanegara maupun domestik. Melihat tingginya potensi minat masyarakat Indonesia terhadap keinginan *local travelling*, pastinya akan menimbulkan berbagai kebutuhan yang muncul dimasyarakat. Sarana dan prasarana harus dipersiapkan bagi mereka yang suka mengeksplorasi tempat wisata Indonesia. Salah satu kebutuhan yang paling umum yang perlu dipersiapkan adalah atribut yang dikenakan. Dan sepatu jenis *boots* merupakan salah satu atribut yang cukup penting untuk diperhatikan ketika melakukan berbagai aktivitas diluar ruangan.

Sepatu *Boots* adalah sejenis alas kaki, sebagian banyak dari sepatu *boots* menutupi bagian telapak hingga mata kaki. Sepatu *boots* biasanya digunakan untuk kegiatan yang berada diluar ruangan (*outdoor*). Dalam sebuah buku Valerie Steel dalam buku *Shoes: A Lexicon of Style* (1998) menjelaskan bahwa sepatu *boots* pada awal mulanya diciptakan untuk kegiatan mengendarai kuda, dan sepatu tersebut sering dipakai untuk kegiatan militer pada zaman dulu. Seiring dengan perkembangan zaman, *boots* kini beralih fungsi sesuai kebutuhan

dizamannya. Namun sepatu *boots* memang dikenal sebagai sepatu yang memiliki ketahanan dan nilai *durability* yang tinggi. Sepatu *boots* memiliki kerangka sol yang lebih kuat dibandingkan jenis sepatu lainnya, sehingga sepatu *boots* merupakan sepatu yang sangat tepat dipakai diluar ruangan (*outdoor activity*). Perkembangan dunia industri yang semakin kreatif membuat lebih banyak varian produk yang ditawarkan oleh perusahaan/industri dengan berbagai konsep yang cukup variatif. Melakukan pengembangan terhadap produk yang sudah ada untuk dapat menciptakan produk yang lebih baik selalu dilakukan oleh para perancang produk. Melihat fenomena dan menemukan peluang-peluang yang dapat menciptakan sebuah inovasi yang menarik. Dalam kasus perancangan produk ini, penulis melihat adanya potensi pengembangan produk sepatu *boots* untuk lebih dikembangkan menjadi produk *boots* yang lebih baik.

Material merupakan salah satu hal yang berpengaruh terhadap nilai kualitas sebuah produk. Selain itu material juga dapat menentukan nilai ergonomi sebuah produk. *Canvas* merupakan material yang diterapkan di beberapa sepatu yang sangat populer di dunia, seperti Converse Chuck Taylor dan Vans Authentic. Dua sepatu tersebut sangat populer dan banyak digunakan oleh masyarakat diberbagai belahan dunia termasuk Indonesia. *Canvas* memiliki potensi yang baik dimasyarakat Indonesia, karena Indonesia merupakan negara beriklim tropis dan panas. Sedangkan sepatu *boots* pada umumnya menggunakan material kulit dan material ini bersifat panas ketika dipakai. Hal ini akan mengurangi nilai ergonomi, karena banyak terdapat posisi saraf pada telapak kaki manusia. Anwar. (2014)

Perancangan sepatu *boots* dengan fokus melakukan eksplorasi material dan bentuk. Konsep yang ingin dibawa adalah penggabungan antara dua unsur desain yaitu sepatu *boots outdoor* dan desain *casual*. Metode perancangan yang akan diterapkan adalah metode research design berdasarkan studi analisa produk eksisting. Metode pengumpulan data yang diterapkan yaitu kualitatif deskriptif,

yaitu mengumpulkan beberapa data literatur yang akan dijadikan sebagai landasan dalam merancang sebuah produk.

## **METODE PENELITIAN**

Para perancangan ini, penulis menggunakan metode research design berdasarkan hasil analisis studi produk eksisting. Produk eksisting merupakan produk pesaing yang memiliki kesamaan secara konsep dan desain. penulis melakukan riset terhadap produk eksisting (pesaing) merupakan salah satu metode yang cukup sering dilakukan. Dengan melakukan riset produk eksisting, maka perancang akan dapat mempertimbangkan beberapa hal dan dapat dijadikan sebagai referensi produk yang akan dirancang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Parameter Studi Perancangan**

#### **Studi Pengguna**

Target pengguna dari perancangan ini adalah seorang backpacker pria maupun wanita (*unisex*) rentan usia 20-30 tahun, yang menyukai berbagai kegiatan yang bersifat *outdoor*. Seseorang penyuka kegiatan backpacker atau berpetualang dengan menempuh perjalanan panjang. Pada umumnya karakteristik dari pengguna ini sangat tertarik akan berbagai hal baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Memiliki jiwa petualang yang tinggi.

#### **Studi kebutuhan**

##### **Memiliki fitur sepatu *outdoor***

Fitur sepatu *outdoor* yang dimaksud yaitu memiliki grip *outsole* yang baik pada permukaan jalan yang tidak rata atau licin. Memiliki fitur untuk mencegah air masuk pada bagian yang rawan basah pada saat melalui medan perjalanan yang cukup basah dan berair. Sepatu harus menutupi bagian mata kaki untuk

melindungi kaki pengguna pada medan perjalanan yang dengan tingkat intensitas seorang backpacker.

### **Memiliki *looks* kasual**

Sepatu dengan *looks* kasual yang dimaksud adalah sepatu yang dapat dipakai untuk kegiatan sehari-hari. Cocok jika dipakai untuk kegiatan yang bersifat non-formal atau santai. Contohnya seperti pergi mengunjungi *coffee shop* favorit atau hangout bersama teman-teman.

### **Style desain *outdoor boots***

Memiliki desain sepatu *outdoor boots* untuk menampilkan kesan *adventure* (berpetualang) yang kuat, sehingga cocok dipakai untuk orang-orang yang menyukai gaya *outdoor* dan *adventure*.

### **Fleksibel**

Fleksibel yang dimaksud adalah penggunaan bahan sepatu yang tidak bersifat kaku, sehingga ketika sepatu dipakai berjalan, kaki tetap memiliki ruang gerak yang baik.

### **Sepatu dengan tone warna yang selaras**

Penerapan warna pada sepatu harus memiliki warna yang selaras. Yaitu kombinasi dari beberapa warna yang berasal dari satu warna dasar yang sama. Sehingga tidak terlihat perbedaan yang begitu kontras pada penerapan warna sepatu. Warna yang akan diterapkan adalah *earth tone color* seperti khaki, tan, mocha, brown, dark brown, dan olive.

### **Nyaman dipakai**

Kenyamanan sepatu dimaksud yaitu pemilihan material bagian dalam sepatu (lining) dengan material yang bersifat nyaman ketika kaki menyentuh bagian dalam sepatu. Material lining bisa bersifat sejuk/adem/ memiliki sirkulasi udara yang baik.

### **Studi Material**

### **Analisa material *upper***

Material upper sepatu yang dibutuhkan harus memiliki daya tahan (durability) dan fleksibilitas yang baik. Sehingga sepatu tetap nyaman dipakai diberbagai situasi dalam jangka waktu yang lama. Serta poin *style casual* dicantumkan untuk melihat material agar sesuai dengan konsep produk perancangan.

1. **Canvas** : Memiliki daya tahan yang baik, bersifat tidak elastis namun tetap fleksibel , serta memiliki *looks* paling simple. Permukaan berpori sehingga sirkulasi udara cukup baik.
2. **Mesh** : Permukaan memiliki sirkulasi udara yang baik, serta fleksibel. Daya tahan cukup baik. Tekstur permukaan memiliki pori-pori yang besar dan simetris.
3. **Genuine Leather** : Memiliki daya tahan sangat kuat,namun material cukup kaku, *looks* terlihat premium. Permukaan tidak berpori dan tahan terhadap cuaca.
4. **Faux Leather** : Memiliki daya tahan yang kuat, material sedikit kaku tergantung pada ketebalannya, serta permukaan tidak memiliki pori yang membuat tidak mudah menyerap air.
5. **Suede** : Memiliki *looks* premium, dengan permukaan sedikit kasar, namun sirkulasi udara kurang baik, daya tahan cukup baik, namun sensitif terhadap air.

### **Analisa material *outsole***

Material sol yang dibutuhkan pada produk perancangan yaitu bersifat kuat, tahan lama, cukup fleksibel dan memiliki permukaan *outsole* yang tidak mudah licin. Penilaian berdasarkan dua point utama yaitu durability dan fleksibilitas.

1. **Rubber** : *Rubber* memiliki fleksibilitas sangat baik, memiliki daya tahan yang cukup kuat, namun material ini cukup licin dipakai diarea jalanan yang basah.
2. **Thermoplastic Polyurethane (TPU)** : Memiliki bobot cukup ringan serta memiliki sifat paling empuk, fleksibilitas cukup tinggi, namun daya tahan kurang baik.
3. **Ethyl Vinyl Acetate (EVA)** : Memiliki fleksibilitas cukup baik, serta daya tahan cukup kuat, namun tidak direkomendasikan untuk aktivitas *outdoor* berat.
4. **Thermoplastic Rubber (TPR)** : Memiliki daya tahan paling kuat, serta tidak mudah licin. Tepat dipakai untuk aktivitas *outdoor* berat, namun sedikit kaku sehingga kurang fleksibel.

Berdasarkan hasil analisis studi material maka material yang paling ideal diterapkan pada bagian **upper yaitu canvas dan faux leather**. Serta menggunakan **outsole rubber**.

#### **Term Of Reference (TOR)**

Dari hasil analisa data yang telah diuraikan diatas terkait studi kebutuhan, studi material, hasil analisa produk kompetitor dan ideasi. Maka didapatkan beberapa kebutuhan secara spesifik untuk mengatasi permasalahan dalam perancangan produk. Berikut adalah data *term of reference* (TOR) yang ditemukan:

#### **Pertimbangan desain**

1. Upper harus didominasi dengan material kanvas dengan penerapan satu *tone* warna yang selaras. Dengan tujuan untuk menampilkan *looks simple casual* pada desain sepatu.
2. Secara visual desain sepatu harus menampilkan nuansa *outdoor boots*. Namun tetap tidak menghilangkan *looks simple casual*.
3. *Outsole* harus menggunakan material yang memiliki daya cengkram

yang baik (tidak mudah licin).

4. Upper sepatu harus dapat melindungi kaki pengguna dari medan perjalanan dengantingkat intensitas sedang.
5. Struktur bentuk sepatu serta penggunaan material harus bersifat fleksibel (tidak kaku)serta bahan upper permukaan berpori untuk memudahkan sirkulasi udara.

### **Batasan desain**

1. Material selain kanvas tidak boleh lebih mendominasi daripada kanvas. Serta materialselain kanvas harus memiliki tone warna yang selaras dengan kanvas.
2. Desain sepatu tidak boleh menghilangkan *looks simple casual*.
3. Desain sepatu tidak boleh menghilangkan kesan *outdoor boots*.
4. Permukaan *outsole* tidak boleh bersifat licin.
5. Material upper tidak boleh menggunakan bahan yang mudah menyerap dan tembusterhadap air.
6. Struktur bentuk serta penggunaan material tidak boleh bersifat kaku dan memiliki sudut yang tajam yang dapat mengurangi nilai kenyamanan sepatu.

### **Deskripsi desain**

Perancangan sepatu *boots* ini akan mengambil dua unsur desain yang digabungkan yaitu *outdoor boots* dan *casual shoes*. Sepatu ini diperuntukan bagi kalangan pria dan wanita (*unisex*)rentan usia 20-30 tahun yang menyukai kegiatan backpacker (berpetualang). Produk inidirancang untuk dapat menghadapi medan perjalanan dengan tingkat itensitas seorang backpacker. Pemilihan material dominan *canvas* pada upper akan menampilkan *looks casual* dan juga lebih terlihat lebih simple pada tekstur permukaannya. Desain sol yang tebal dan kuat serta permukaan *outsole* bergerigi akan menggambarkan nuansa*adventure* yang

khas dengan perpaduan warna yang selaras akan membuat tampilan sepatu lebih menarik.

### Desain Final

Desain final merupakan tahapan paling akhir dari proses mendesain. Memberikan hasil final desain sepatu secara detail seperti terhadap detail jahitan pada sepatu (*stitching*), dimensi ukuran yang disesuaikan agar sample memiliki bentuk yang sesuai dengan gambar desain, dan beberapa hal teknis lainnya. Berikut adalah hasil desain final.



Gambar 1 Final Desain  
Sumber : Penulis

Final desain yang terpilih berdasarkan pertimbangan sebagai berikut:

1. Kombinasi dari desain sol yang menampilkan *looks adventure* serta desain *upper* yang tidak terlalu rumit dengan kombinasi warna yang selaras maka akan menampilkan *looks casual* dan simple.
2. *Outsole* yang memiliki bentuk yang bergerigi serta memiliki permukaan kasar akan membuat sepatu memiliki daya cengkram yang baik.

Sehingga sepatu dapat dipakai untuk melewati jalanan yang cukup licin.

3. Material kanvas yang lebih mendominasi serta tidak memiliki material yang bersifat kaku pada bagian *collar* (bagian untuk memasukan kaki) dan *quarter* (bagian upper samping) membuat sepatu memiliki ruang gerak yang baik. Serta material pada bagian *lining* (bagian dalam sepatu) berbahan mesh jersey membuat sepatu lebih nyaman untuk dipakai.
4. Desain toolbox (bagian kepala depan) dan heel counter (bagian penutup belakang tumit) yang berbahan *synthetic leather* yang cukup tebal dengan lapisan *chemical sheet* membuat bagian tersebut bersifat lebih keras untuk dapat melindungi pengguna. Serta penambahan material *leather* yang lebih tipis untuk melapisi bagian yang rawan terkena air untuk meningkatkan nilai keamanan serta kenyamanan pengguna.

### **Material Mapping**

Material mapping adalah penjelasan detail terkait bahan yang dipakai disetiap bagian sepatu. Tujuan material mapping adalah membuat pihak produksi (vendor) dapat lebih mudah memahami terkait penerapan material pada produk perancangan.



Gambar 2 Material Mapping

Sumber: Penulis

## KESIMPULAN

Pada perancangan ini penulis merancang sepatu *boots* berbahan dasar kanvas sebagai pilihan alternatif dari sepatu *boots* kulit. Kanvas sendiri memiliki banyak keunggulan jika dibandingkan dengan kulit. Contohnya seperti memiliki tingkat kekakuan yang lebih rendah daripada kulit, harga bahan kanvas lebih terjangkau dibandingkan dengan material kulit, serta kanvas memiliki permukaan berpori yang membuat sirkulasi udara tetap terjaga. Namun salah satu kelemahan dari penerapan material kanvas dominan pada upper akan membuat sepatu tidak dapat memiliki fitur *waterproof*. Walaupun begitu, salah satu fitur andalan untuk mencegah air masuk kedalam sepatu adalah penerapan material kulit sintetis pada bagian yang rawan terkena air seperti yang dijelaskan pada gambar 2.5 di halaman 12.

Perancangan sepatu *boots* kanvas ini bertujuan agar pengguna (*backpacker*) dapat memakai sepatu ini untuk berbagai macam aktivitas *outdoor*,

selayaknya sepatu *boots* yang terkenal memiliki nilai ketahanan yang kuat diberbagai medan perjalanan namun tetap memiliki unsur kasual pada tampilan desain sepatu. Sehingga sepatu ini sangat menunjang untuk menemani pengguna melakukan aktivitas yang bersifat santai. Jika dilihat dari segi *style* sepatu memiliki tampilan kasual yang khas ala sepatu sneakers kanvas pada bagian uppernya, namun sepatu ini tidak menghilangkan unsur sepatu *boots* yang tampak pada desain sol yang tebal dan bergerigi.

Berikut beberapa pemecahan masalah dalam proses perancangan produk:

1. Pemilihan material kanvas dominan pada upper membuat tampilan dari sepatu *boots* ini menjadi terlihat lebih kasual. Dengan beberapa fitur andalan yang membuat sepatu ini lebih nyaman dipakai baik untuk kegiatan bersifat kasual maupun kegiatan *outdoor* diluar ruangan.
2. Perpaduan antara *looks* sepatu *boots* yang terkesan *adventure* namun memiliki unsur kasual yang terlihat dari penerapan material kanvas dominan pada upper, membuat segmentasi baru dan berbeda dari beberapa produk *boots* kompetitor.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hardy Adiluhung. 2019. *Perancangan Kendaraan Wisata di Kawasan Kawah Putih Ciwidey*. Halaman: 2896.
- D. Tampi. 2016. *Pengaruh Kualitas Produk, Harga, dan Daya Tarik Iklan Terhadap Keputusan Pembelian Sepeda Motor Honda Scoopy pada PT. Daya Adicipta Wisas*. Halaman: 991.
- Anwar Hidayat. 2014. *Sepatu Boot dan Fetishisme Pada Bikers*. Halaman: 14.

- D. Tampi. 2016. *Pengaruh Kualitas Produk, Harga, dan Daya Tarik Iklan Terhadap Keputusan Pembelian Sepeda Motor Honda Scoopy pada PT. Daya Adicipta Wisesa*.Halalaman: 992.
- Anwar Hidayat. 2014. *Sepatu Boot dan Fetishisme Pada Bikers*. Halaman: 21.
- Tri Purwanto. 2019. *Sikap Masyarakat Terhadap Dinamika Alam*. Halaman: 03.
- Deni Surya Afrian. 2016. *Perancangan Tas Untuk Backpacker Dengan Pendekatan StudiAktivitas*. Halaman: 1308.
- Tito Sucipto. 2009. *Manajemen Perjalanan Di Alam Bebas*. Halaman: 02
- Tri Riski Budi M. 2019. *Pemenuhan Kebutuhan Pokok Manusia Terhadap Alam Disekitarnya*. Halaman: 06.
- Adhim Agita Putra. 2019. *Perlindungan Hukum Desain Industri Sepatu Word Division yang Digunakan tanpa Hak oleh Revenge X Storm*. Halaman: 25.
- Lisa Andri Ana (2022). *Aplikasi Penerapan Motifbatik Kawung Pada Sepatu Kulit Boot*.  
Halaman: 81.
- Fery Kurniawan (2010). *Perancangan Visual Book Dr. Martens*. Halaman: 02.
- Anwar Hidayat. 2015. *Desain Pelengkap Busana Backpacker dengan Konsep Kobi*.  
Halaman: 37.
- Sheila Andita P. 2022. *Perancangan Sepatu Sandal Interchangeable Strap*.  
Halaman: 05.
- Caecilia SW. 2015. *Rancangan Produk Sepatu Olahraga Multifungsi Menggunakan Metode Quality Function Deployment (QFD)*. Halaman: 243.