

## BISAKAH AKU PAKAI INI KE *HANGOUT*? KETIKA SEPATU BASKET MELANGKAH KE DUNIA KASUAL

(*Can I Wear This to Hangout? When Basketball Shoes Step into the Casual World*)

Muhamad Amar Ma'ruf<sup>1</sup>, Agatha Dinarah Sri Rumestri<sup>2</sup> dan Laurensius Windy Octanio Haryanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Desain Produk, Telkom University, Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja, Purwokerto Kidul, Kec. Purwokerto Sel., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53147

<sup>1</sup>[kolundzilank@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:kolundzilank@student.telkomuniversity.ac.id) <sup>2</sup>[agathadinarah@telkomuniversity.ac.id](mailto:agathadinarah@telkomuniversity.ac.id)

<sup>3</sup>[laurensiuswindy@telkomuniversity.ac.id](mailto:laurensiuswindy@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak:** Sepatu basket *high cut* dikenal karena keunggulannya dalam memberikan stabilitas optimal bagi kaki pengguna. Namun fitur keamanan ini sering kali mengorbankan fleksibilitas gerak, yang menjadi tantangan bagi atlet. Masalah ini semakin relevan dengan temuan bahwa atlet basket pria remaja menggunakan sepatu basket tidak hanya untuk kebutuhan olahraga, tetapi juga sebagai sarana mengekspresikan diri dalam lingkup sosial yang dikenal sebagai *athleisure*. Fenomena ini memunculkan konsep "*beauty is pain*" versi pria, di mana mereka rela mengorbankan kenyamanan demi penampilan. Menjawab kebutuhan tersebut dikembangkan sepatu basket tipe *high cut* menggunakan metode *design thinking* dengan *collar adjustable* sebagai solusi dengan pendekatan *styling* menggunakan *brand archetype* yaitu *archetype The Ruler* dan *The Outlaw* yang kemudian melahirkan seri desain *Project Monarch* dan seri *Project Exile*.

**Kata kunci:** *athleisure, high cut, The Ruler, The Outlaw, brand archetype*

**Abstract:** *High cut basketball shoes are known for their superiority in providing optimal stability for the user's feet. However, this safety feature often sacrifices flexibility of movement, which is a challenge for athletes. This problem is increasingly relevant with the finding that teenage male basketball athletes use basketball shoes not only for sports needs, but also as a means of expressing themselves in the social sphere known as athleisure. This phenomenon gives rise to the concept of "beauty is pain" in the male version, where they are willing to sacrifice comfort for appearance. To answer this need, high cut basketball shoes using design thinking method with adjustable collars were developed as a solution with a styling approach using brand archetypes, namely The Ruler and outlaw archetypes, which then gave birth to the Project Monarch series and the Project Exile series.*

**Keywords:** *athleisure, high cut, The Ruler, The Outlaw, brand archetype*

## PENDAHULUAN

Basket merupakan salah satu olahraga beregu yang dimainkan oleh dua tim yang saling bersaing untuk mencetak poin sebanyak-banyaknya. Setiap tim terdiri dari lima pemain yang bekerja sama secara strategis untuk memasukkan bola ke dalam ring lawan. Tujuan utama dari permainan ini adalah meraih skor tertinggi dengan memasukkan bola ke keranjang, sambil menghalangi upaya tim lawan untuk melakukan hal yang sama (Nurharsono & Susanto, 2022).

Dalam olahraga basket, atlet membutuhkan sepatu yang dirancang khusus untuk mendukung performa serta mencegah risiko cedera. Berdasarkan desain dan struktur, sepatu basket terbagi menjadi tiga jenis utama, yaitu sepatu *high cut*, *low cut*, dan *medium cut*. Setiap jenis sepatu memiliki karakteristik yang disesuaikan dengan kebutuhan pemain, memberikan kombinasi antara fungsi dan estetika yang terbaik selama bermain. Berbagai jenis cut pada sepatu basket diciptakan untuk memenuhi kebutuhan pemain yang berbeda sesuai dengan gaya bermain mereka. *High cut* dirancang untuk memberikan perlindungan maksimal pada pergelangan kaki, membungkusnya dengan stabilitas ekstra untuk mencegah cedera.

Atlet junior tidak lihai dalam membaca situasi lapangan serta membuat keputusan yang merugikan pada momen tertekan dan ketidaksempurnaan dalam *technical form*, sehingga mereka lebih sering mengalami kecolongan bola yang berujung pada lebih banyak kontak fisik dan irama pertandingan yang cepat sehingga mengalami cedera lebih sering (Ibáñez, Mazo, Nascimento, & Rubio, 2018). Sepatu basket *high cut* mampu menjaga stabilitas kaki lebih baik dibandingkan *low cut* atau *medium cut* (Underarmour, 2024). Sepatu *high cut* juga disukai atlet junior karena tampilannya yang menarik perhatian memberikan panggung bagi atlet untuk bereksresi. Modelnya yang menarik dan beragam sering kali menjadi daya

tarik tersendiri, membuat atlet merasa percaya diri saat memakainya. Pilihan ini mencerminkan kebutuhan para atlet yang tidak hanya mengutamakan fungsi, tetapi juga aspek estetika selama bermain di lapangan atau dipakai pada aktivitas harian lain sebagai bentuk pengungkapkan dirinya di publik. Diluar dari keunggulan dan daya tarik tersebut, sepatu *high cut* memiliki kekurangan terkait keterbatasan fleksibilitas gerak kaki pada sepatu basket *high cut*, yang berimbas pada terbatasnya ruang gerak selama aktivitas. Berdasarkan pertimbangan tersebut, sepatu basket *high cut* dipilih pada pengembangan desain sepatu basket ini.

Sepatu basket kini tidak hanya berperan sebagai perlengkapan fungsional di lapangan, tetapi juga sebagai medium ekspresi diri yang mencerminkan karakteristik personal para atlet. Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuisisioner dan FGD, dua kategori karakteristik dominan yang teridentifikasi dalam temuan penelitian ini kemudian dikontekstualisasikan dalam kerangka teori *brand archetype*, yaitu *The Ruler* dan *The Outlaw*. Atlet dengan kecenderungan arketipe *The Ruler* cenderung menampilkan gaya yang rapi, berwibawa, dan terstruktur, sehingga memilih sepatu yang mencerminkan stabilitas, kualitas premium, serta kesan profesional dalam berbagai konteks penggunaan. Sementara itu, atlet dengan karakter *The Outlaw* menunjukkan preferensi terhadap sepatu yang tampil berani, tidak konvensional, dan menonjol, sebagai bentuk pernyataan identitas yang bebas dan tegas baik di dalam maupun di luar arena. Kedua karakter ini memperkuat nilai sepatu basket sebagai bagian dari gaya hidup *athleisure*, yaitu tren berpakaian yang menggabungkan fungsi olahraga dengan estetika kasual yang modis. Sepatu basket bertransformasi menjadi simbol identitas yang merepresentasikan baik performa atletik maupun ekspresi gaya personal dalam keseharian.

Berdasarkan temuan mengenai gaya hidup atlet junior pria di akademi basket, para atlet juga menunjukkan kebiasaan bersosialisasi secara kasual menggunakan sepatu basket. Pola aktivitas ini mengindikasikan bahwa sepatu basket tidak lagi semata-mata berfungsi sebagai perlengkapan olahraga, melainkan juga menjadi bagian dari ekspresi gaya hidup sehari-hari. Desain sepatu yang dikembangkan memerlukan fungsi *adjustable* pada bagian *collar* sepatu agar mendapatkan hasil sepatu *low cut* untuk kebutuhan *hangout* dan *high cut* untuk kebutuhan bertanding dan berlatih dilapangan. Oleh karena itu desain sepatu yang dikembangkan perlu mempertimbangkan karakteristik atlet dengan arketipe *The Ruler* dan *The Outlaw* dengan seri masing-masing yaitu *Project Monarch* dan *Project Exile*.

## METODE PENELITIAN

*Design Thinking* adalah pendekatan kreatif untuk memecahkan masalah yang berpusat pada manusia. Penelitian ini menggunakan metodologi *design thinking* untuk membantu memahami kebutuhan pengguna, mengeksplorasi ide, dan menghasilkan solusi inovatif. Berikut adalah tahapan-tahapannya:

### 1. Empathize – Berempati

Pada fase pertama untuk mengetahui masalah, observasi dilakukan untuk melihat bagaimana atlet berinteraksi dengan sepatu mereka. Observasi dilakukan pada Biffi Academy dan Mahameru Surabaya Academy, serta akademi senior CLS Knight Surabaya dan, komunitas Basket *Leyeh-Leyeh*. Perancang juga melakukan FGD mendalam kepada 5 atlet junior untuk menggali informasi terkait *character Personality* atlet serta pandangan mereka tentang sepatu basket. Kuesioner disebarkan kepada 30 responden terdiri dari 30 atlet junior untuk memperoleh data terkait gaya hidup. Semua

proses ini bertujuan menggali wawasan baru mengenai perilaku atlet junior (Luchs, Swan, & Griffin , 2015).

Focus Group Discussion terdiri dari empat tahap utama sebagaimana ditunjukkan dalam Gambar 1. Tahapan tersebut mencakup (1) perancangan penelitian, (2) pengumpulan data, (3) analisis, dan (4) pelaporan hasil (Morgan D. L., 1988).



Gambar 1 tata cara FGD (dokumentasi pribadi, 2025)

## 2. Define - Mendefinisikan Masalah

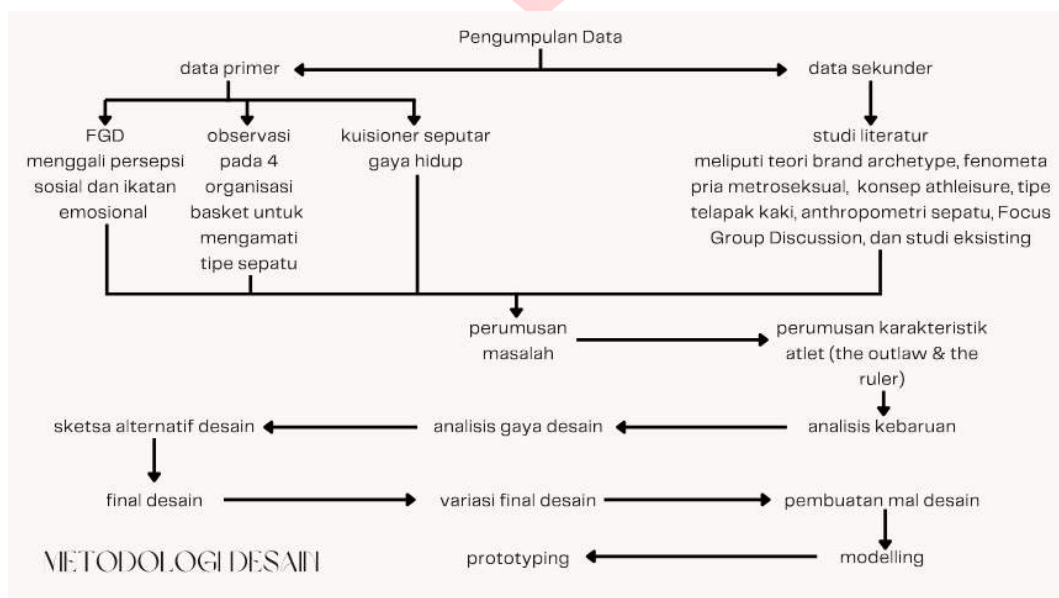
Tahap Define ditandai dengan seleksi data wawasan perilaku atlet dan perumusan permasalahan yang terdefinisi dengan jelas (Luchs, Swan, & Griffin , 2015). Pada tahap define penulis mendapati bahwa keunggulan sepatu basket *high cut* dalam menawarkan keamanan pada kaki pengguna dari cedera menimbulkan permasalahan baru terkait fleksibilitas pergerakan, masalah ini diperparah dengan temuan bahwa atlet gemar menggunakan sepatu basket sebagai bentuk mereka mengekspresikan diri di sosial. Hal ini memunculkan istilah *beauty is pain* versi pria, dimana untuk tampil tampan harus menahan kekangan pada kaki mereka.

### 3. Ideate - Mengembangkan Ide

Pada tahap ini solusi dikembangkan untuk mengatasi masalah yang telah ditemukan pada tahap *define* (Restyasari, 2023). Penulis akan menghasilkan gagasan atau ide yang merupakan bentuk solusi dari permasalahan-permasalahan yang telah ditemukan.

### 4. Prototype - Membuat Purwarupa

Pada tahap ini ide diubah menjadi solusi nyata dalam bentuk prototipe. Prototipe tidak dimaksudkan untuk menjadi sempurna. Inti dari prototipe adalah untuk segera menghasilkan versi konkret dari ide tersebut guna melihat bagaimana ide tersebut diterima oleh konsumen (Restyasari, 2023).



Gambar 2 alur penelitian (dokumentasi pribadi, 2025)

Alur perancangan ini mengintegrasikan data primer yang mencakup diskusi kelompok terarah (FGD), observasi, dan penyebaran kuesioner serta data sekunder yang diperoleh melalui studi literatur. Tahapan metodologi mencakup identifikasi karakteristik atlet dan mengkaitkan fenomena

dilanjutkan dengan analisis gaya desain, pembuatan pola, pemodelan, hingga proses pembuatan purwarupa.

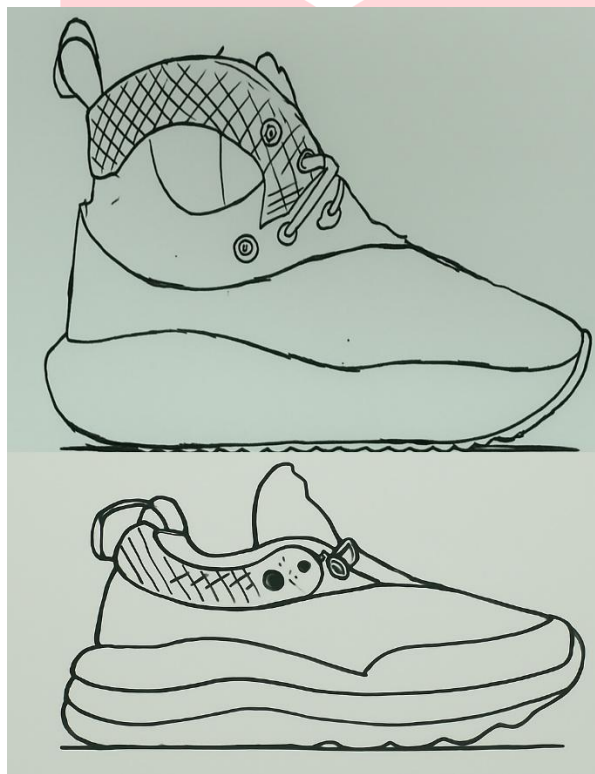
## HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui observasi dilakukan pada berbagai akademi dan komunitas basket di Surabaya seperti Biffi Academy dan Mahameru Surabaya Academy, serta akademi senior CLS Knight Surabaya, selain itu komunitas basket seperti Basket *Leyeh Leyeh* juga turut diamati. Atlet tidak hanya menggunakan sepatu basket untuk latihan atau pertandingan, tetapi juga dipergunakan secara kasual, pergi ke sekolah, atau sekadar nongkrong bersama teman yang dalam lingkup sosial yang dikenal sebagai *athleisure* (Lipson , Stewart , & Griffiths , 2019). *Athleisure* di kalangan atlet basket remaja menunjukkan adanya pergeseran gaya hidup yang mengaburkan batas antara kebutuhan fungsional dalam berolahraga dan ekspresi personal dalam kehidupan sehari-hari. Sepatu basket merupakan salah satu elemen kuat dalam penunjang gaya *athleisure* pada atlet basket remaja. Sepatu basket dirancang dengan tampilan menarik dan merepresentasikan identitas seorang pemain basket yang tidak bisa ditemukan dalam sepatu-sepatu lainnya.

Para atlet ini juga menunjukkan keterkaitan dengan fenomena *metrosexual athlete*, yakni suatu representasi pria urban yang peduli terhadap penampilan, perawatan tubuh, dan keselarasan gaya berpakaian, termasuk dalam pemilihan alas kaki (Sahrub , 2020). Fenomena ini menegaskan bahwa ekspektasi terhadap sepatu basket kini melampaui aspek fungsional dan teknis, serta mencakup dimensi visual, simbolik, dan gaya hidup (DHARMAWAN, FENOMENA SNEAKERS IMPOR (STUDI KONSTRUKSI SOSIAL PEMAKAIAN SNEAKERS IMPOR UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA),

2017). Atlet tidak hanya membutuhkan sepatu yang fungsional tetapi juga yang mencerminkan identitas tampan harus mengorbankan kenyamanan.

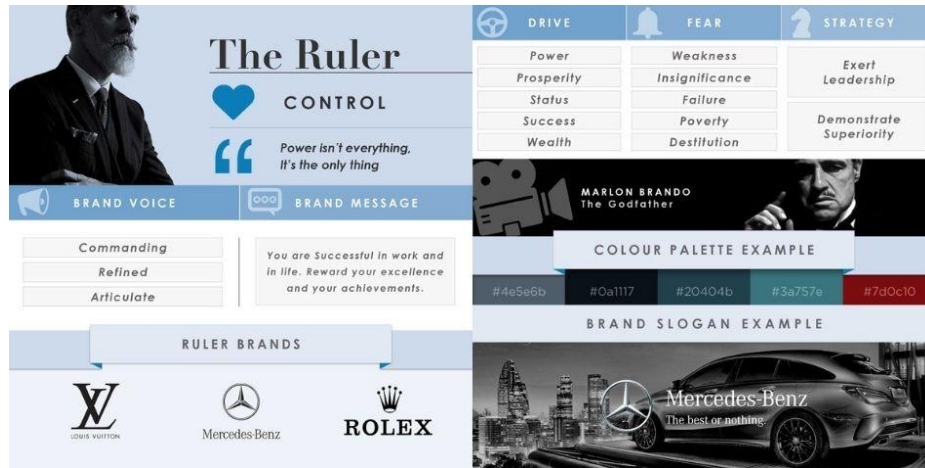
Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan inovasi desain sepatu dengan sistem *adjustable collar* pada sepatu basket. Mekanisme ini dirancang dengan sistem lipat setengah lingkaran yang dapat dikunci menggunakan kancing tekan, memungkinkan sepatu digunakan dalam dua mode berbeda: *low cut* untuk aktivitas kasual dan *high cut* untuk perlindungan pergelangan kaki saat bermain basket.



Gambar 3 mekanisme *adjustable collar* (dokumentasi pribadi, 2025)

Dalam hal pendekatan visual, proses styling sepatu mengacu pada teori *brand archetype* dari Carl Jung. Hasil analisis data dari kuisioner dan FGD menunjukkan bahwa terdapat dua kecenderungan *character personality* pengguna yang dominan: *The Ruler* dan *The Outlaw*. Karakter *The Ruler* digambarkan sebagai sosok yang mengedepankan kontrol, keunggulan, dan

kematangan yang kemudian diartikulasikan dalam desain seri *Project Monarch*.



Gambar 4 Arketipe Ruler (iconic fox, 2025)

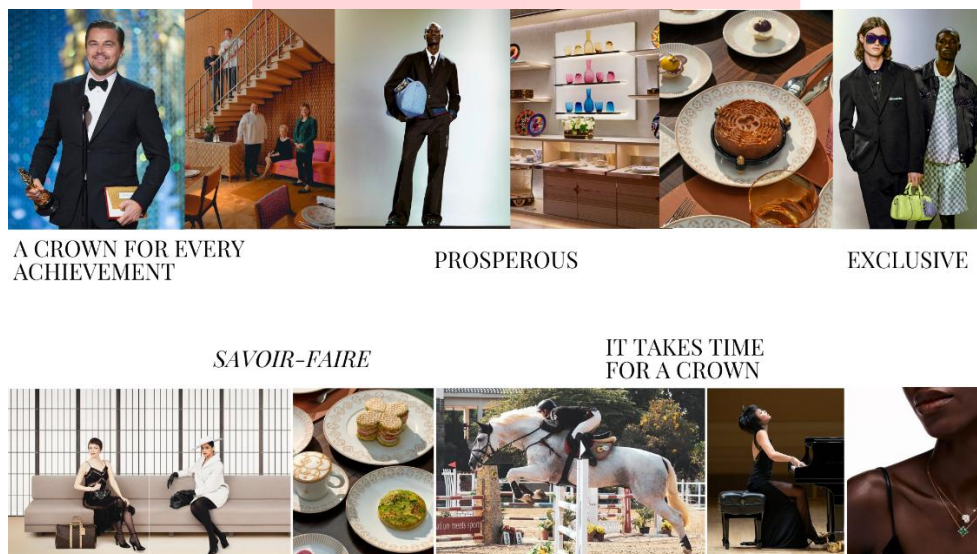
Sebaliknya, *The Outlaw* mencerminkan jiwa pemberontak yang menolak konformitas dan mendambakan kebebasan berekspresi, yang diwujudkan dalam desain seri *Project Exile*. Penyesuaian arketipe ini tidak hanya membentuk narasi estetika visual produk, tetapi juga memperkuat relevansi emosional dan psikologis antara pengguna dan produk.



Gambar 5 Arketipe Outlaw (iconic fox, 2025)

Dalam konteks konstruksi identitas melalui busana, preferensi gaya berpakaian tidak hanya merefleksikan estetika personal, melainkan juga merepresentasikan nilai, identitas, serta orientasi psikologis individu terhadap

struktur sosial yang melingkupinya. Pendekatan arketipe menjadi relevan dalam menganalisis kecenderungan perilaku konsumen, khususnya dalam melihat bagaimana individu membentuk dan menegaskan identitasnya melalui simbol-simbol visual. Dua arketipe yang memiliki relevansi signifikan terhadap karakteristik responden pada kajian ini adalah *The Ruler* dengan ciri menyukai mematuhi dan membuat peraturan dan *The Outlaw* dengan ciri membantah melanggar dan mengabaikan peraturan dan norma. Berikut adalah client board yang merepresentasikan *The Ruler* dan *The Outlaw* berurutan:



Gambar 6 clientboard *The Ruler* (dokumentasi pribadi, 2025)

Arketipe *The Ruler* menggambarkan individu yang menjunjung tinggi keteraturan, otoritas, dan norma sosial yang mapan, sehingga preferensi busana yang dipilih cenderung formal, rapi, dan mencerminkan stabilitas serta kekuasaan simbolik.



Gambar 7 clientboard The Outlaw (dokumentasi pribadi, 2025)

Sebaliknya, arketipe *The Outlaw* merepresentasikan individu yang cenderung menolak keterikatan terhadap sistem dan otoritas konvensional; ekspresi busana mereka bersifat subversif, eksperimental, dan sering kali melanggar norma sebagai bentuk resistansi terhadap struktur dominan. Dengan demikian, busana berfungsi sebagai medium artikulatif yang tidak hanya mengekspresikan identitas personal, tetapi juga menunjukkan relasi individu terhadap tatanan sosial yang berlaku.

Dalam proses perancangan sebuah produk, *moodboard* berperan penting sebagai alat bantu visual untuk menggambarkan arah gaya dan nuansa desain yang diinginkan. *Moodboard* disusun guna merumuskan identitas visual sebuah produk yang akan dikembangkan, dengan mempertimbangkan karakter pengguna, konteks penggunaan, serta nilai-nilai estetika yang relevan. Pemilihan elemen visual pada *moodboard* ini bertujuan untuk membangun fondasi inspiratif yang akan menjadi acuan dalam pengembangan bentuk, warna, material, hingga detailing produk secara menyeluruh. Berikut adalah moodboard dari The Ruller dan The Outlaw:



Gambar 8 moodboard *The Ruler* (dokumentasi pribadi, 2025)

*The Ruler* merepresentasikan kendali, kekuatan, dan kehormatan dalam keputusan yang terstruktur. Palet warna seperti marun, biru laut gelap, hijau toska, dan hitam menciptakan kesan otoritatif dan berkelas. Tekstur kulit mengilap, serta garis potong tegas menunjukkan daya tahan dan stabilitas visual. Gaya berpakaian yang maskulin dan rapi menggambarkan sosok pemimpin muda yang tegas sekaligus sadar gaya. Simetri dan elemen geometris mendukung citra desain yang dominan namun elegan, mencerminkan karakter yang mengutamakan prestise, struktur, dan posisi sebagai panutan.



Gambar 9 moodboard *The Outlaw* (dokumentasi pribadi, 2025)

The Outlaw merepresentasikan semangat bebas, dan keunikan yang menolak norma umum. Palet warna seperti hijau oranye, merah bata, dan coklat tanah menciptakan kesan liar dan mentah. Tekstur kulit usang, mempertegas karakter yang keras namun jujur. Bentuk tak simetris dan objek seperti rantai atau jaket kulit menggambarkan identitas yang berani dan tanpa kompromi. Gaya rugged yang fungsional memperkuat citra individu yang hidup dengan prinsip sendiri dan menjadikan kebebasan sebagai prioritas utama.

Berikut merupakan visualisasi awal *the ruller* dalam seri desain *project monarch* bentuk sketsa.



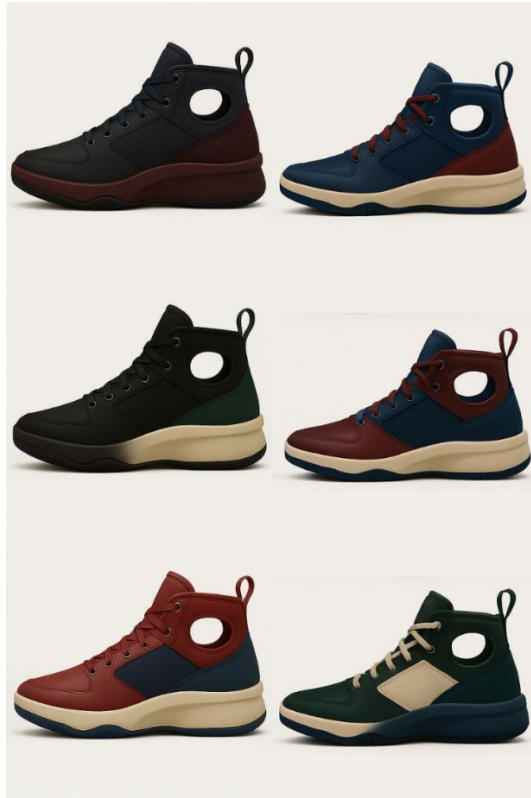
Gambar 10 Sketsa the ruller (dokumentasi pribadi, 2025)

Berikut merupakan visualisasi final desain rancangan sepatu arketipe *the ruller* dengan seri desain *project monarch*.



Gambar 11 final desain the ruller (dokumentasi pribadi, 2025)

Berikut merupakan varian final desain rancangan sepatu arketipe *the ruller* dengan seri desain *project monarch*.



Gambar 12 varian final desain the ruller (dokumentasi pribadi, 2025)

Berikut merupakan visualisasi awal *the outlaw* dalam seri desain *project exile* bentuk sketsa.



Gambar 13 sketsa the outlaw (dokumentasi pribadi, 2025)

Berikut merupakan visualisasi final desain rancangan sepatu arketipe *the outlaw* dengan seri desain *project exile*.



Gambar 14 final desain the outlaw (dokumentasi pribadi, 2025)

Berikut merupakan varian final desain rancangan sepatu arketipe *the outlaw* dengan seri desain *project exile*.



Gambar 15 varian final desain the outlaw (dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 16 Produk Jadi (dokumentasi pribadi, 2025)

Prototipe sepatu basket tipe high cut ini dirancang dengan sistem collar yang dapat diatur (adjustable) untuk memberikan fleksibilitas penggunaan antara dua mode pemakaian, yaitu high cut yang memberikan proteksi pergelangan kaki, dan low cut yang menawarkan mobilitas lebih tinggi. Dalam evaluasi uji fungsi yang dilakukan bersama pakar dari Balai Pemberdayaan Industri Persepatuan Indonesia (BPIPI) melalui kanal zoom meeting, mekanisme adjustable dinilai telah mampu menjalankan fungsi dasarnya, namun masih terdapat beberapa aspek teknis yang perlu disempurnakan.

Salah satu temuan utama adalah ukuran kancing pengunci pada bagian collar saat dalam mode low cut, yang dinilai terlalu besar dan berisiko memperpendek umur pakai akibat tekanan mekanis yang tinggi. Oleh karena itu, disarankan penggunaan kancing yang lebih kecil, tidak hanya untuk meningkatkan daya tahan, tetapi juga agar dapat disembunyikan di balik lapisan lining Merry Mesh, menciptakan tampilan visual yang lebih bersih dan rapi. Selanjutnya, permasalahan kerutan pada area lipatan kerah juga menjadi perhatian, yang sebagian besar disebabkan oleh interaksi antara material dan jenis lem yang digunakan serta penerapan lem berbahan dasar lateks pada lining Merry Mesh. Lem jenis ini dinilai lebih stabil karena tidak menyebabkan

tarikan atau penggumpalan setelah kering, berbeda dengan lem kuning yang cenderung menimbulkan kerutan pada permukaan sepatu. Terakhir, dari sisi desain bentuk kerah, pendekatan bentuk yang membulat atau cembung lebih direkomendasikan dibanding bentuk yang terlalu lancip. Desain ini tidak hanya membantu mengurangi kerutan saat collar dilipat, tetapi juga memfasilitasi transisi yang lebih mulus ke mode low cut, menghasilkan tampilan akhir yang lebih ergonomis, seamless, dan mendukung estetika keseluruhan sepatu.

## KESIMPULAN

Penelitian dan proses perancangan sepatu ini merupakan hasil dari pendekatan sistematis yang berlandaskan pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, khususnya atlet basket junior, serta penguasaan teknis dalam desain produk *wearable*. Tahapan dimulai dari identifikasi kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara di berbagai akademi basket (seperti Mahameru dan Biffi Surabaya), yang mengungkapkan bahwa atlet junior menginginkan sepatu yang tidak hanya optimal di lapangan, tetapi juga relevan untuk aktivitas harian bergaya *athleisure*. Temuan ini menjadi dasar konseptual yang kuat dalam merancang produk yang menyatukan kenyamanan, dan gaya hidup.

Melalui proses eksplorasi karakter pengguna, dua arketipe utama ditemukan: *The Outlaw*, yang merepresentasikan ekspresi berani, energik, dan menyukai warna-warna cerah; serta *The Ruler*, yang merefleksikan kepribadian dominan, tegas, dan menyukai estetika gelap yang rapi dan fungsional. Kedua arketipe ini diterjemahkan ke dalam dua konsep desain sepatu yang berbeda, yaitu seri sepatu *Project Monarch* dan seri sepatu *Project Exile* yang kemudian akan dibuat prototipe nya masing masing.

Langkah ini menunjukkan sisi emosional dan identitas pengguna, dan mengintegrasikan prinsip desain sebagai alat komunikasi visual.

Prototipe sepatu basket tipe high cut dirancang dengan sistem *collar* yang dapat diatur (*adjustable*) sehingga memungkinkan penggunaan dalam dua mode, yaitu *high cut* dan *low cut*. Berdasarkan hasil uji fungsi *adjustable* dengan pakar sepatu, terdapat beberapa catatan diantaranya kancing pengunci *collar* pada mode *low cut* dinilai terlalu besar dan dapat menggunakan kancing yang lebih kecil agar bisa disembunyikan dibalik *lining merry mesh*; permasalahan kerutan pada lipatan kerah dapat dihilangkan dengan penerapan lem berbahan dasar lateks pada *lining Merry Mesh*, karena lem kuning cenderung menyebabkan tarikan dan kerutan setelah mengering; desain kerah sebaiknya dibuat membulat atau cembung, bukan lancip, guna mengurangi kerutan serta mempermudah transisi ke mode *low cut* dengan hasil akhir yang lebih ergonomis dan seamless.

#### DAFTAR PUSTAKA

- DHARMAWAN, O. P. (2017). FENOMENA SNEAKERS IMPOR (STUDI KONSTRUKSI SOSIAL PEMAKAIAN SNEAKERS IMPOR UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA). *Paradigma*, 5(1).
- Ibáñez , S. J., Mazo , A., Nascimento , J., & Rubio , J. G. (2018). The Relative Age Effect in under-18 basketball: Effects on performance according to playing position. *PloS one*, 13(7). doi:<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0200408>
- Lipson , S. M., Stewart , S., & Griffiths , S. (2019). Athleisure: A qualitative investigation of a multi-billion-dollar clothing trend. *Body Image*, 32(7294), 5–13. doi:<https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2019.10.009>

- Luchs, M. G., Swan, S., & Griffin , A. (2015). *Design Thinking: New Product Development Essentials from the PDMA*. Hoboken: John Wiley & Sons.
- Morgan, D. L. (1988). Focus group as qualitative research. *Newbury Park, CA: Sage Publications Inc.* doi:<https://doi.org/10.4135/9781412984287>
- Nurharsono , T., & Susanto , Y. R. (2022). Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Bola Basket pada Klub Putra Dukun Basketball Magelang Tahun 2021. *In Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 3(1). doi:10.15294/inapes.v3i1.53437
- Restyasari, N. (2023). Redesain dan Analisis UI/UX Aplikasi Smart Home Universitas Pendidikan Indonesia (SH-UPI) dengan Menggunakan Metode Design Thinking pada Perangkat Android. *Universitas Pendidikan Indonesia*. Diambil kembali dari <http://repository.upi.edu/id/eprint/100594>
- Sahrub , S. M. (2020). Pemaknaan fashion: Studi gaya hidup pada komunitas Indonesia Sneakers Team Surabaya. *Jurnal Sosiologi Dialektika*, 14(2), 103–110. doi:<https://doi.org/10.20473/jsd.v14i2.2019.103-110>
- Underarmour. (2024). *High-Top vs. Low-Top Basketball Shoes*. (underarmour) Dipetik Januari 05, 2025, dari <https://www.underarmour.com/en-us/t/playbooks/basketball-highcut-vs-low-top-basketball-shoes/>