

PERANCANGAN SEPATU CASUAL SPORT PEREMPUAN BERDASARKAN ASPEK RUPA

M Megah Syahputra¹, Martiyadi Nurhidayat², Hanif Azhar³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

muhhammadmegah@students.telkomuniversity.ac.id¹, martiyadi@telkomuniversity.ac.id²,

hanifazhar@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Fashion merupakan kebutuhan bagi setiap orang karena hal ini sangat mempengaruhi identitas dan penampilan seseorang seperti pada umumnya. Fashion memiliki beberapa identic seperti pakaian, celana, aksesoris dan salah satunya sepatu. Sepatu merupakan kebutuhan yang sangat diperlukan jika biasanya sepatunya hanya akan difungsikan sebagai alas kaki, maka seiring perkembangan zaman maka sepatu akan digunakan sebagai kebutuhan gaya hidup seseorang demi mengikuti trend yang ada. Sepatu sendiri memiliki banyak sekali jenisnya sesuai dengan kebutuhan dan kegiatan yang tertentu, hal ini bisa dilihat hampir kebanyakan perempuan memiliki jenis-jenis sepatu dikarenakan mereka menggunakan alas tersebut sesuai dengan kebutuhan dan kegiatannya. Jenis-jenis sepatu ataupun sandal yang digunakan oleh perempuan seperti wedges, sepatu casual, sepatu sport dan masih banyak lagi. Biasanya perempuan yang menghabiskan waktunya untuk olahraga ataupun kegiatan aktivitas outdoor lebih nyaman menggunakan sepatu casual atau sepatu sport hal ini dikarenakan memberi kenyamanan pada kaki sehingga bagian telapak kaki tidak mudah lecet ataupun luka. Oleh sebab itu, perancangan sepatu ini dimaksudkan untuk melakukan perancangan pada sepatu casual sport wanita agar bisa digunakan saat melakukan kegiatan diluar. Dan juga banyak nya tren tren yang bermunculan seiring perkembangannya zaman dimana ada beberapa model sepatu seperti sneaker, retro sneaker, colorblock sneaker dan banyak lainnya yang menyangkut tentang sneak jika di kaitkat dengan style perempuan. Salah satu perkembangan trend yang meningkat yaitu sepatu hal ini disebabkan karena tanpa sebuah sepasang sepatu, penampilan tidak akan sempurna. Hal ini bisa dilihat bahwa pengguna sepatu saat ini hampir kebanyakan penggunanya adalah perempuan memiliki minat terhadap sepatu sneakers. Oleh karena itu bagaimana caranya agar bisa menciptakan produk yang sedikit berbeda dari produk produk yang sudah ada sebelumnya dengan kemasan yang lebih menarik dan juga mementingkan kenyamanan ergonomis.

Kata kunci : Casual, Sepatu, *Sport*.

Abstract

Fashion is a necessity for everyone because it greatly affects the identity and appearance of a person as usual. Fashion has several identic such as clothes, pants, accessories and one of them shoes. Shoes are an indispensable need if usually the shoes will only be functioned as footwear, then along with the development of the times, shoes will be used as a lifestyle necessity for someone to follow the existing trend. Shoes themselves have a lot of types according to certain needs and activities, this can be seen almost most women have these types of shoes because they use the base

according to their needs and activities. Types of shoes or sandals used by women such as wedges, casual shoes, sports shoes and many more. Usually women who spend their time for sports or outdoor activities are more comfortable using casual shoes or sports shoes this is because it gives comfort to the feet so that the soles of the feet are not easily blistered or injured. Therefore, the design of these shoes is intended to do the design on women's casual sports shoes so that they can be used when doing activities outside. And also many trend trends that have sprung up with the development of the era where there are several models of shoes such as sneakers, retro sneakers, colorblock sneaker and many others that concern about sneaker if attached to the style of women. One of the developments of the increasing trend is that shoes are caused because without a pair of shoes, the appearance will not be perfect. It can be seen that nowadays most users of shoes are women have an interest in sneakers. Therefore, how to be able to create a product that is slightly different from the product that already existed before it with more attractive packaging and also attaches importance to ergonomic comfort.

Keywords : Casual, Shoes, Sport



1. Pendahuluan

Pakaian merupakan kebutuhan dasar manusia, yang saat ini bukan hanya berfungsi sebagai kain penutup badan, tetapi juga menjadi bagian dari penampilan dan gaya hidup dari pemakainya. Menurut KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia, pakaian dapat diartikan sebagai barang yang dipakai (baju, celana dan sebagainya). Selain menjadi kebutuhan, pakaian juga menjadi alat komunikasi tentang dirinya sendiri melalui pakaian yang digunakannya. Tetapi juga untuk menunjukkan nilai status berdasarkan pakaian yang dikenakan oleh individu

tersebut. Misalnya, saat seseorang memakai kemeja lengkap dengan dasi, jas, juga sepatu pantofel, orang yang melihat menilainya orang tersebut bekerja di kantor. Berbeda ketika melihat seseorang mengenakan kaus, celana jeans, serta sneaker. Orang yang melihat menilainya sebagai orang yang tengah berjalan-jalan biasa, walaupun belum tentu orang tersebut tengah jalan-jalan.

Fashion semakin berkembang semenjak tahun 90an hal ini dikarenakan gaya hidup dan lingkungan yang semakin berkembang. Sehingga membuat orang-orang disekitar kita mengikuti alur trend fashion tersebut, seperti yang diketahui bahwasannya trend fashion tidak hanya pada pakaian dan celana



saja. Akan tetapi seperti sepatu dan aksesoris dijadikan trend acuan sebagai ikon seseorang. Hal ini bisa dilihat bahwasannya karena perkembangan zaman, trend fashion bukan hanya untuk dijadikan acuan penunjuk identitas ataupun kasta seseorang tetapi seiring berjalannya waktu trend fashion dijadikan kebiasaan ataupun gaya hidup seseorang. Trend fashion yang berkembang saat ini yang dijadikan acuan bagi seseorang yaitu sepatu, hal ini dapat dilihat karena sepatu memiliki bentuk, jenis bahkan fungsi yang berbeda. Melalui kutipan artikel berita (fimela.com) bahwasannya pada trend sepatu pada saat ini akan mendominasi dikarenakan kurangnya aktivitas yang dilakukan saat tahun lalu sehingga membuat kita melakukan aktivitas ataupun berkegiatan didalam ruangan. Oleh karena itu, pada saat perkembangan trend ini dengan menyesuaikan kegiatan yang dilakukan oleh pengguna sepatu hanya membutuhkan sepatu yang nyaman saat melakukan aktivitas dan kegiatan diluar ruangan.

Dengan seiring perkembangan zaman, trend fashion sangat diminta oleh banyak kalangan hal ini bisa dilihat dari gaya hidup dan sebagiannya. Salah satu perkembangan trend yang meningkat yaitu sepatu hal ini disebabkan karena tanpa sebuah sepasang sepatu, penampilan tidak akan sempurna. Hal

ini bisa dilihat bahwa pengguna sepatu saat ini hampir kebanyakan penggunanya adalah perempuan memiliki minat terhadap sepatu sneakers hal ini bisa dilihat dalam studi yang dipublikasikan di laman lyst.co.uk menunjukkan bahwa selama tahun 2019, jumlah pengguna sepatu sports sneakers kalangan perempuan yang mencari sepatu kets pribadi untuk acara yang informal hingga formal meningkat sebesar 61%. Hal ini disebabkan karena pengguna sepatu biasanya menginginkan kenyamanan dalam penggunaan sepatu ataupun alas kaki tersebut, sehingga tidak membuat lecet ataupun kaki menjadi terluka dan selain itu juga dalam bentuk warna dan rupa pada sepatu hampir sama saja atau hal yang umum sehingga penggunaan sepatu tersebut hanya memiliki daya Tarik yang biasa saja. Oleh sebab itu, dengan adanya permasalahan ini maka perancangan sepatu sports untuk wanita menjadikan acuan dalam pengembangan desain ini. Anda tidak akan menemukan bentuk yang berbeda dari sepatu jenis ini. Sedangkan generasi baru adalah sepatu olahraga terbaru dengan berbagai bentuk dan warna. Ada yang berukuran besar, ada yang berdesain futuristik, atau terinspirasi dari desain sneakers zaman dulu. Dengan begitu perkembangan pada trend

fashion akan terus berkembang dikalangan usia ataupun gender manapun.

Perempuan biasanya selalu atau sering memilih outfit apa dan pakaian apa yang harus dipakai ketika ingin ke suatu acara. Oleh karena itu perempuan biasanya memiliki banyak sekali outfit seperti baju, celana, maupun sepatu. Perempuan selalu memiliki sepatu yang berbeda-beda untuk digunakannya jika ingin hangout, olahraga, atau ingin sekolah, dan lain-lain. Oleh karena itu perempuan harus memiliki biaya lebih untuk memiliki beragam sepatu yang akan dipakai di kegiatan tertentu dengan sepatu yang berbeda-beda sehingga banyak sekali sepatu terbeli hanya untuk pemakaian se- sekali saja. Produk ini dirancang agar satu sepatu dapat dipakai di dua kegiatan berbeda seperti hangout atau olahraga sehingga tidak banyak memakan biaya untuk membeli berbagai macam sepatu.

KAJIAN UMUM

Perancangan Desain

Definisi Perancangan dan Pengembangan Produk Perancangan dan pengembangan produk adalah serangkaian aktivitas yang dimulai dari analisis persepsi dan peluang pasar, kemudian diakhiri dengan tahap produksi, penjualan, dan pengiriman produk. Perancangan dan pengembangan produk juga

dapat diartikan sebagai urutan langkah- langkah atau kegiatan-kegiatan dimana suatu perusahaan berusaha untuk menyusun, merancang, dan mengkomersialkan suatu produk. Produk tersebut tidak hanya terbatas pada produk yang bersifat fisik tetapi juga produk yang tidak bersifat fisik, yaitu jasa.

Produk Proyek perancangan dan pengembangan produk dapat dikelompokkan menjadi empat tipe :

1. Platform produk baru Pengembangan produk untuk merancang suatu keluarga produk baru berdasarkan platform yang baru dan umum. Keluarga produk baru akan memasuki kategori pasar dan produk yang sudah dikenal.
2. Turunan dari platform produk yang telah ada Pengembangan produk untuk memperpanjang platform produk supaya lebih baik dalam memasuki pasar yang telah dikenal dengan satu atau lebih produk baru.
3. Peningkatan perbaikan untuk produk yang telah ada Pengembangan produk yang mungkin hanya melibatkan penambahan atau modifikasi beberapa detil produk dari produk yang telah ada dalam rangka menjaga lini produk yang ada pesaingnya
4. Pada dasarnya produk baru Pengembangan produk yang melibatkan produk yang sangat

berbeda atau teknologi produksi dan mungkin membantu untuk memasuki pasar yang belum dikenal dan baru.

Aspek Rupa

Rupa atau visual adalah salah satu aspek yang cukup luas dan tahapan yang sangat penting dalam perancangan sebuah produk. Rupa merupakan pola komunikasi terhadap calon konsumen untuk menyampaikan sebuah pesan di balik sebuah produk. Rupa mencakup bentuk, warna, gambar serta tulisan. Bram Palgunadi dalam buku desain produk 3 menjelaskan ada beberapa bahasan dalam aspek rupa yakni garis, bentuk, warna, dan grafis.

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia rupa dapat diartikan sebagai wujud sesuatu yang terlihat. Rupa berhubungan dengan yang namanya perancangan, karena perancangan memiliki unsur bentuk atau memiliki visual secara nyata. Untuk merancang sebuah produk maka dibutuhkan yang dinamakan wujud/tampilan luar, rupa memiliki fungsi sebagai nilai visual pada produk. Rupa memiliki beberapa unsur, yaitu warna dan bentuk. Sesuatu yang memiliki tampilan/wujud pasti memiliki visual dan visual tersebut terdiri dari warna dan bentuk.

1. Pengertian Warna

Dikutip dari skripsi yang telah dipublikasikan oleh Farhana Suhartono yang berjudul PENGARUH PEMILIHAN WARNA INTERIOR KAMAR TIDUR TERHADAP PSIKOLOGIS PENGGUNA KAMAR

TIDUR, dijelaskan bahwa warna adalah spectrum tertentu yang terdapat didalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang Chaya tersebut. Panjang gelombang warna yang masih bisa ditang mata manusia berkisar antara 380-780 nanometer. Didalam ilmu warna, hitam dianggap sebagai ketidakhadiran seluruh jenis gelombang warna. Sementara putih dianggap sebagai representasi kehadiran seluruh gelombang warna dengan proporsi seimbang. Secara ilmiah, keduanya bukanlah warna, meskipun bisa dihadirkan dalam bentuk pigmen (Farhana, 2014). Menurut Brewster (1983), warna dikelompokkan menjadi empat. Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna brester. Lingkaran warna brester mampu menjelaskan teori kontras warna (komplementer), split komplementer, triad, dan tetrad. Pembagian berbagai macam warna adalah sebagai berikut:

A. Warna Primer

Merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna

lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning.

B. Warna Sekunder

Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dengan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.



C. Warna Tersier

Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga. Warna coklat merupakan pencampuran dari ketiga warna merah, kuning, dan biru.

D. Warna Netral

Merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.



TUJUAN DAN MANFAAT

Merancang produk sepatu bertema casual produk fungsinya terutama buat konsumen

LAF Project sendiri dan ada juga permintaan dari beberapa customer. Ada nya inovasi ini juga bertujuan untuk meningkatkan popularitas brand dengan desain milenial dan juga kualitas yang tidak sembarangan. Kualitas brand local tidak beda jauh dengan kualitas produk luar bahkan ada yang melebihi produk luar. Hanya saja beberapa produk local kekurangan ide untuk membuat produk produk yang bisa bersaing sehingga produk local hanya memproduksi produk produk yang sudah ada sehingga brand brand local jarang dilirik oleh masyarakat umum.

Meningkatkan produk-produk local yang bertujuan menyaingi produk luar dengan tema casual sport. Yang mana produk sepatu ini bisa digunakan di berbagai tempat seperti ingin berpergian santai ataupun ingin berolahraga. Sepatu ini dirancang karena jarang adanya sepatu model casual yang juga bisa dipakai untuk olahraga. Melihat contoh- contoh produk luar seperti nike atau adidas yang sudah tenar di masyarakat, bahwasanya ada juga produk local yang membuat sepatu tersebut dengan desain yang berbeda dengan fungsi yang sama, dan juga agar menunjukkan ke masyarakat umum bahwa ada nya sepatu ini buatan karya brand local indonesia.

Manfaat yang di dapat oleh pihak terkait meliputi penggunaan produk sepatu casual sport perempuan ini untuk masyarakat umum dan local brand di Indonesia. Produk ini bisa digunakan untuk berpergian santai dan juga olahraga. Produk ini juga dirancang berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada brand local indonesia.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu

jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Menurut Sugiyono (2013: 13), metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat *positivism*. Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif, karena perancangan sepatu ini berkembang dari sepatu sepatu yang sudah ada sebelumnya dan juga melakukan pendekatan pada sepatu yang sudah ada sebelumnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan objek penelitian ataupun hasil penelitian. Adapun pengertian deskriptif menurut Sugiyono (2012: 29) adalah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum.

Teknik Pengumpulan Data

Kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data merupakan 2 instrumen penting yang mempengaruhi kualitas penelitian. Kualitas instrument merupakan validasi cara-cara yang digunakan untuk

mengumpulkan data yang ada dilapangan. Pengumpulan data bisa dilakukan dari berbagai narasumber, berbagai setting, dan cara. Data didapat dari sumber utama atau primer, sekunder atau sumber yang tidak langsung. misalnya lewat orang lain atau dokumen. Untuk melakukan pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara membagikan form kuesioner kepada kelompok tertentu, atau pun observasi secara tidak langsung atau melihat referensi yang sudah ada, dan ketiga nya dapat digabungkan untuk mendapatkan data.

ANALISA 5W+1H

What (Apa)

Produk ini merupakan sepatu sport casual untuk perempuan yang mana bisa di gunakan untuk berolahraga atau ingin hangout bareng teman-teman.

Why (Kenapa)

Perancangan produk ini bertujuan untuk meningkatkan konsumen perusahaa terutama wanita, dan agar perusahaan memiliki produk khusus untuk wanita.

Who (Siapa)

Berdasarkan obeservasi produkini dituju untuk perempuan 16 – 30 tahun, atau bisa

dikatakan usia remaja sampai usia ibu-ibu muda.

Where (Dimana)

Produk ini bisa digunakan untuk acara non formal karena sudah dirancang untuk have fun dan lain-lain.

When (Kapan)

ini bisa digunakan Ketika ingin berolahraga *jogging* atau sepedahan, dan bisa juga dipakai untuk hangout ke mall atau ke tempat wisata.

How (Bagaimana)

Cara pemakaian sepatu seperti sepatu pada umumnya tidak ada yang berubah, hanya saja bisa digunakan multifungsi.

ANALISA SWOT

STRENGTH

Produk memiliki multifungsi contoh nya dapat digunakan di berbagai aktivitas seperti ingin berolahraga atau ingin hangout.

WEAKNESS

Produk ini kurang diminati masyarakat karena produk local susah dilirik jika bukan brand besar.

OPPORTUNITY

Dengan adanya produk ini bisa menjadi chance untuk meningkatkan ketertarikan

untuk melirik brand umkm yang dapat bersaing juga.

TREATH

Ancaman dari produk ini mudah saingi oleh produk yang sudah terkenal dan sudah ada sebelumnya.

TOR

Pertimbangan Desain

1. Produk akan mengadaptasi dan menggabungkan produk yang sudah ada yaitu sepatu sport di gabung dengan sepatu hangout.
2. Produk terdapat beberapa material sehingga dapat membuat pengguna nyaman ketika menggunakannya.
3. Material produk menggunakan kulit sintetis, dikarenakan kulit sintetis banyak pilihan ragam warna dan mudah dibentuk seperti apapun.

Batasan Desain

1. Produk untuk digunakan ketika ingin berolahraga atau ingin hangout
2. Perancangan produk menggunakan sistem proses membuat cetakan terlebih dahulu sebelum membuat produk jadi

Deskripsi Desain

Produk sepatu casual sport adalah sepatu untuk perempuan yang sering beraktivitas

olahraga dan ingin sekalian hangout atau berpergian ke tempat wisata, studi kasus ini dari pemilik perusahaan yang sebelumnya tidak memiliki produk alas kaki khusus wanita.

Hipotesa Desain

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada pemilik yang memiliki masalah pada produk untuk menargetkan konsumen wanita agar pemilik perusahaan mempunyai produk khusus perempuan dengan khas nya sendiri.

Aspek	Model 1	Model 2
		
Desain <i>Simplisitas</i>		?
Sol <i>signature</i>	?	

Tabel 5. 1 Tabel Aspek Rupa

Rupa	Model 1	Model 2
------	---------	---------

		
Casual	3	3
Sport	5	6
Peminat	4 minat	7 minat

	aroma khas	
Kulit Suede 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak Mudah Panas Ketika Terkena Sinar Matahari. 2. Harga yang tergolong murah 3. Tahan Lama 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rentan Terhadap Noda yang berlebihan 2. lebih tipis dibanding kulit yang lain 3. Kulit asli suede susah dicari ketimbangan yang sintetis
Kulit Sintetis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lebih murah dari 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kulit imitasi berbahan PVC tidak

Jenis Material	Kelebihan	Kekurangan
Kulit Asli 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki daya tahan yang sangat lama 2. Memiliki nilai lebih 3. Mudah dirawat 4. Memiliki 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Harga yang cukup mahal 2. warnakan memudar ketika sering terkena matahari langsung

	<p>kulit asli</p> <p>2. Ramah terhadap binatan g</p> <p>3. Diproduksi dalam berbagai warna yang lebih beragam</p> <p>4. Mudah dibersihkan</p> <p>5. Tidak mudah retak jika</p>	<p>breathable.</p> <p>2. kilanya tidak sama dengan kulit asli dan cenderung lebih mengkilap</p> <p>3. kulit imitasi tidak memiliki kualitas anti alergi</p> <p>4. mudah robek dan bolong</p>
---	--	--

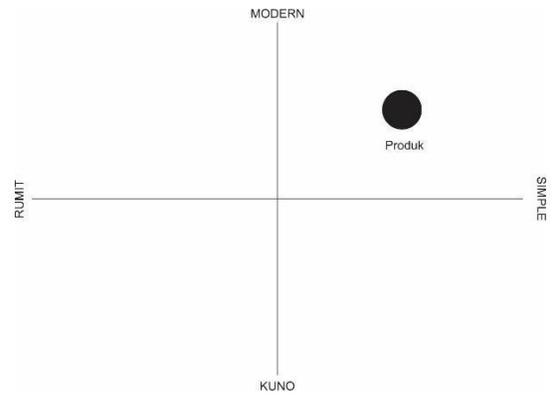
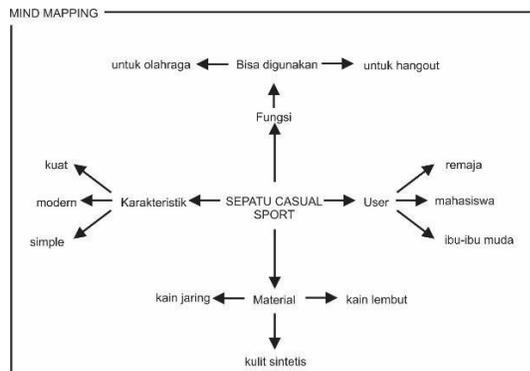
	<p>terkena sinar matahari langsung, dan tidak mudah memudar warnanya.</p>	
--	---	--

Tabel 5. 2 Tabel Aspek Material

Aspek	Kulit asli	Kulit Suede	Kulit Sintetis
Ketahanan Material	9 kuat	9 kuat	7 Tidak terlalu
Harga terjangkau	8 mahal	8 mahal	6 Harga terjangkau
Pemakaian dalam jangka waktu lama	8 Tahan lama	8 Tahan lama	7 Lumayan tahan lama

KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA
Konsep Perancangan

Mind Mapping



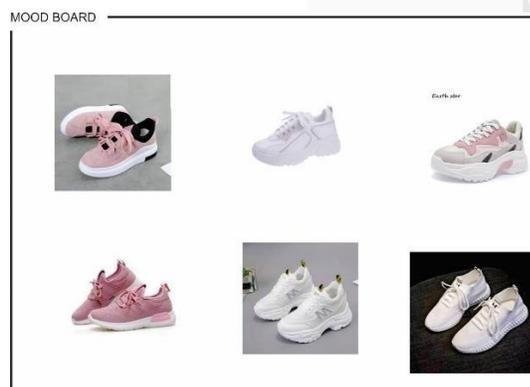
Final Produk



Image Board



Mood Board



Positioning Board

KESIMPULAN

Seperi yang diketahui dalam perancangan sepatu casual sport perempuan ini,

memiliki beberapa point diantara lain sebagai berikut, yaitu :

1. Merancang sebuah produk sepatu casual sport perempuan, yang mana dapat digunakan untuk dua aktivitas yaitu ketika sedang ber-olahraga dan ketika ingin bepergian
2. Umum nya perempuan selalu menggolongkan dan memilah memilah sepatu apa yang cocok untuk suatu kegiatan. Sehingga perempuan harus memiliki persepatu untuk peraktivitas, dengan adanya produk ini perempuan tidak perlu lagi memilah memilah, karena satu sepatu dapat digunakan di dua aktivitas. Sehingga tidak banyak memakan biaya untuk membeli sepatu yang berbeda beda untuk setiap kegiatan.

REFERENSI

Fauziyah, S., Nugroho, E. B. W., & Iriani,

D. (2021). *PERANCANGAN ILUSTRASI PADA CELANA JEANS SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SOSIAL SUSTAINABLE FASHION UNTUK REMAJA PEREMPUAN USIA 18-21 TAHUN DI KOTA BANDUNG*. *Journal Kreatif*, 3(01), 22-27.

Hutapea, B. J., Hasmi, M. A., Karim, A., & Suginam, S. (2018). *Sistem Pendukung*

Keputusan Penentuan Jenis Kulit Terbaik Untuk Pembuatan Sepatu Dengan Menggunakan Metode

VIKOR. JURIKOM (Jurnal Riset Komputer), 5(1), 6-12.

Khaira, M. R., Adiluhung, H., & Sadika, F. (2019). *Perancangan Sarana Permainan Di Wahana Geared Up Dago Dreampark Berdasarkan Aspek Rupa*. *eProceedings of Art & Design*, 6(2).

Fildzah, A. S., Atamtajani, A. S. M., & Syarif, E. B. (2019). *Perancangan Perpustakaan Digital Alun-Alun Ujungberung Melalui Pendekatan Aspek Material*. *eProceedings of Art & Design*, 6(2).

Sidauruk, S., Andrianto, A., & Azhar, H. (2020). *Perancangan Eksterior Kereta Gantung Sebagai Sarana Wisata Bukit Moko Berdasarkan Aspek Rupa*. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).

Sufyan, A., & Suciati, A. (2017). *Perancangan Sarana Pendukung Lesehan Aktivitas Rumah Tangga*. *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia*, 2(2), 178-192.

- Pradipa, R. F., Andrianto, A., & Azhar, H. (2020). Perancangan Kursi Kereta Gantung Dengan Fokus Pendekatan Aspek Ergonomi. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- P. Joko Subagyo, 1997 . *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*, Jakarta: PT. Rineka. Cipta, cet. ke-2, 1997.
- Kurnia, T., & Wijaksana, T. I. (2020). *Pengaruh Viral Marketing Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Sepatu Compass Melalui Media Sosial Instagram*. *eProceedings of Management*, 7(3).
- Kotler, P. & Keller, L.K. (2016). *Marketing Management*, 15th edition. United States: *Pearson Education*.
- Purba, R.S., (2016). *Pengaruh Viral Marketing Melalui Aplikasi Line Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Mahasiswa Telkom University Pada Tahun 2016)*. Skripsi D3 Manajemen Pemasaran Universitas Telkom.
- Putri, G. E., & Ratih, A. E. (2020). *TREN BUSANA DI ERA NEW NORMAL: LITERATURE REVIEW*. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 15(1).
- Scoot W. Vanderstoep and Deirdre D. Johnston, 2013 . *Dalam Hayatulfajri menyatakan bahwa kendati bervariasi pendekatan penelitian dapat dikelompokan*.
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV.