

PENCIPTAAN SEPATU KULIT DENGAN ORNAMEN DAUN SIRIH

**TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh
Iqbal Saputro
10207241001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “*Penciptaan Sepatu Kulit Dengan Ornamen Daun Sirih*” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 19 Juni 2017

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ismadi', written in a cursive style.

Ismadi, S.Pd., M.A.

NIP 19770626 200501 1 003

PENGESAHAN

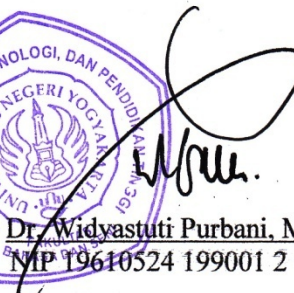

Tugas Akhir Karya Seni dengan judul "*Penciptaan Sepatu Kulit Dengan Ornamen Daun Sirih*" yang disusun oleh Iqbal Saputro ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 5 Juli 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ismadi, S.Pd., M.A.	Ketua Penguji		17 Juli 2017
Iswahyudi, M.Hum.	Sekretaris Penguji		17 Juli 2017
Dr. I Wayan Suardana, M.Sn	Penguji 1		17 Juli 2017

Yogyakarta, 17 Juli 2017

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iqbal Saputro

NIM : 10207241001

Program Studi : Pendidikan Kriya

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul TAKS : *“Penciptaan Sepatu Kulit Dengan Ornamen Daun Sirih”*

Dengan ini saya menyatakan bahwa TAKS ini murni karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya karya ini tidak memuat/berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 19 Juni 2017

Penulis,



Iqbal Saputro

NIM 10207241001

MOTTO

Hidup ini seperti mengendarai sepeda, jika kita berhenti mengayuh maka akan terjatuh, sehingga teruslah mengayuh, jaga keseimbangan, lewati rintangan maka kita akan mencapai finish.

PERSEMBAHAN

Tugas akhir karya seni ini saya persembahkan untuk :

Kedua orang tua tercinta dan semua keluarga saya yang selalu mendoakan untuk menempuh jenjang pendidikan di perguruan tinggi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini dengan lancar.

Penulisan tugas akhir ini dapat diselesaikan berkat adanya bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dr. Widyastuti Purbani, M.A., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni.
3. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn., Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa.
4. Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn., Kepala Program Studi Pendidikan Kriya.
5. Bapak Ismadi, S.Pd., M.A. dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan dalam proses penyelesaian tugas akhir.
6. Bapak Muhajirin, S.Sn., M.Pd., dosen penasehat akademik.
7. Jajaran staf yang telah membantu kelengkapan administrasi tugas akhir ini.
8. Semua teman seperjuangan Prodi Pendidikan Kriya angkatan 2010 yang telah memberikan masukan, semangat, dan dorongan dalam penyusunan tugas akhir ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah berkontribusi dalam penulisan dan penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam Tugas Akhir Karya Seni ini masih banyak kekurangan. Kritik dan saran yang bersifat membangun selalu diharapkan demi

perbaikan Tugas Akhir Karya Seni ini. Semoga Tugas Akhir Karya Seni ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Yogyakarta, 19 Juni 2017

Iqbal Saputro

NIM 10207241001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Masalah	4
C. Tujuan Masalah	4
D. Manfaat	4
BAB II METODE PENCIPTAAN	6
A. Eksplorasi	6
B. Perancangan	25
C. Perwujudan	38
BAB III VISUALISASI KARYA	43
A. Perancangan Desain Karya	43
B. Persiapan Alat dan Bahan	56
C. Perwujudan Karya	77
BAB IV HASIL KARYA	86
A. Sepatu Pantopel Pria	86
B. Sepatu Derby Classic	90
C. Sepatu Oxford Casual	94
D. Sepatu Derby Casual	98

E. Sepatu Boot I	101
F. Sepatu Boot II	104
G. Sepatu Boot III	108
H. Sepatu Pantopel Wanita	111
I. Sepatu Wdges	115
BAB V PENUTUP	120
A. Kesimpulan	120
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Foto Daun Sirih 1	8
Gambar 2: Foto Daun Sirih 2	8
Gambar 3: Proses Penciptaan Sepatu Kulit dengan Ornamen Daun Sirih	42
Gambar 4: Sket Terpilih Sepatu Pantopel Pria	44
Gambar 5: Sket Terpilih Sepatu Derby Classic	44
Gambar 6: Sket Terpilih Sepatu Oxford Casual	45
Gambar 7: Sket Terpilih Sepatu Derby Casual	45
Gambar 8: Sket Terpilih Sepatu Boot I.....	46
Gambar 9: Sket Terpilih Sepatu Boot II	46
Gambar 10: Sket Terpilih Sepatu Boot III	47
Gambar 11: Sket Terpilih Sepatu Pantopel Wanita	47
Gambar 12: Sket Terpilih Sepatu Wedges	48
Gambar 13: Ornamen Pada Sepatu Pantopel Pria.....	48
Gambar 14: Ornamen Pada Sepatu Derby Classic.....	49
Gambar 15: Ornamen Pada Sepatu Oxford Casual.....	49
Gambar 16: Ornamen Pada Sepatu Derby Casual	50
Gambar 17: Ornamen Pada Sepatu Boot I.....	50
Gambar 18: Ornamen Pada Sepatu Boot II.....	51
Gambar 19: Ornamen Pada Sepatu Boot III	51
Gambar 20: Ornamen Sepatu Pantopel Wanita	52
Gambar 21: Ornamen Sepatu Wedges	52
Gambar 22: Gambar Kerja Sepatu Pantopel Pria.....	53
Gambar 23: Gambar Kerja Sepatu Derby Classic.....	53
Gambar 24: Gambar Kerja Sepatu Oxford Casual.....	53
Gambar 25: Gambar Kerja Sepatu Derby Casual	54
Gambar 26: Gambar Kerja Sepatu Boot I.....	54
Gambar 27: Gambar Kerja Sepatu Boot II.....	54
Gambar 28: Gambar Kerja Sepatu Boot III	55

Gambar 29: Gambar Kerja Sepatu Flat Shoes Wanita.....	55
Gambar 30: Gambar Kerja Sepatu Wedges	55
Gambar 31: Silver Pen	56
Gambar 32: Cutter.....	56
Gambar 33: Penggaris Besi.....	57
Gambar 34 : Penggaris pita.....	57
Gambar 35: Gunting.....	58
Gambar 36: Hole pouch	58
Gambar 37: Sponge.....	59
Gambar 38: Cutting Mat	59
Gambar 39: Tatakan.....	60
Gambar 40: Palu Kayu	60
Gambar 41: Palu Besi	61
Gambar 42: Stamp	61
Gambar 43: Swivel Knife.....	62
Gambar 44: Gunting Benang	62
Gambar 45: Jarum jahit.....	63
Gambar 46: Mesin jahit.....	63
Gambar 47: Tang/ catut.....	63
Gambar 48: Uncek	64
Gambar 49: Pisau Seset.....	64
Gambar 50: Mesin seset.....	65
Gambar 51: <i>Shoelast</i>	65
Gambar 52: Kertas marga	66
Gambar 53: Kulit Nabati.....	67
Gambar 54:Kulit pull up	67
Gambar 55: Kain blacu	68
Gambar 56: Lem Latex	69
Gambar 57: Lem Kuning	69
Gambar 58: Lem Primer	70
Gambar 59: Amplas	70

Gambar 60: Paper tape	71
Gambar 61: Texson	71
Gambar 62: Kain keras	72
Gambar 63: Tamsin.....	72
Gambar 64: Spon ati	73
Gambar 65: Acrylic laquer.....	74
Gambar 66: Antique dye	75
Gambar 67: Semir	75
Gambar 68: Paku lasting	76
Gambar 69: Benang.....	76
Gambar 70: Pola Dasar Sepatu Oxford Casual.....	77
Gambar 71: Proses Memindahkan Pola Dasar ke Bahan Kulit.....	78
Gambar 72: Proses Pemotongan Bahan Kulit.....	79
Gambar 73: Memindahkan Pola Ornamen.....	79
Gambar 74: Proses Pembasahan Kulit dan Penebalan Pola Ornamen.....	80
Gambar 75: Proses Menatah (carving).....	81
Gambar 76: Proses Pewarnaan Ornamen Kulit.....	82
Gambar 77: Menjahit Upper	82
Gambar 78: Proses Lasting	83
Gambar 79: Proses Asembling.....	84
Gambar 80: Proses Press Sol	84
Gambar 81: Proses Pengamplasan Sol.....	85
Gambar 82: Sepatu Pantopel Pria	86
Gambar 83: Sepatu Derby Classic	90
Gambar 84: Sepatu Oxford Casual	94
Gambar 85: Sepatu Derby Casual.....	98
Gambar 86: Sepatu Boot I.....	101
Gambar 87: Sepatu Boot II	104
Gambar 88: Sepatu Boot III.....	108
Gambar 89: Sepatu Pantopel Wanita	111
Gambar 90: Sepatu wedges.....	115

DAFTAR LAMPIRAN

I. Kalkulasi Harga

II. Katalog

III. Caption Karya

IV. Banner Pameran

V. Desain Terpilih

PENCIPTAAN SEPATU KULIT DENGAN ORNAMEN DAUN SIRIH

Oleh Iqbal Saputra

NIM 10207241001

ABSTRAK

Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan untuk mendiskripsikan proses penciptaan dan hasil karya sepatu kulit.

Metode penciptaan karya ini melalui beberapa tahapan, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahapan eksplorasi pencarian referensi tentang sepatu, bahan kulit yang digunakan, referensi tentang daun sirih dan keteknikan dalam pembuatan karya. Tahap perencanaan dimulai dengan pembuatan sketsa alternatif, pembuatan gambarkerja sesuai sketsa yang terpilih. Tahap perwujudan dimulai dari persiapan alat dan bahan, proses pembentukan karya dengan menggunakan beberapa keteknikan, hingga pada tahap finishing.

Karya yang dihasilkan berjumlah 9 karya sepatu kulit yang masing-masing dikombinasikan dengan ornamen daun sirih yaitu sebagai berikut: 1) Sepatu pantopel pria 2) Sepatu *Derby Classic* 3) Sepatu *Oxford Casual* 4) Sepatu *Derby Casual* 5) Sepatu *Boot I* 6) Sepatu *Boot II* 7) Sepatu *Boot III* 8) Sepatu pantopel Wanita 9) Sepatu *Wedges*

Kata kunci: sepatu kulit, derby, casual, boot

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kriya Kulit banyak sekali ragamnya dan dapat dikategorikan kedalam tiga jenis yaitu, produk kriya kulit alas kaki, busana, dan produk kriya kulit non alas kaki non busana. Produk kriya kulit alas kaki berupa sepatu, selop, dan sandal. Produk kriya kulit busana berupa jaket, rompi, dan celana. Produk kulit non alas dan non busana berupa tas, ikat pinggang dan dompet. Dewasa ini produk kriya kulit khususnya sepatu mengalami berbagai perkembangan yang cukup pesat, mulai dari perkembangan model, corak, pengerjaan, bahan baku dan lainnya. Awal mulanya sepatu berfungsi sebagai benda yang dapat digunakan untuk melindungi kaki dari ancaman benda tajam yang dapat melukai kaki. Sedangkan saat ini nilai sepatu bukan hanya sekedar alas kaki melainkan juga sebagai penunjang penampilan yang mampu menunjukkan nilai sosial, nilai ekonomi, dan daya tarik pemakainya. Untuk memenuhi tuntutan konsumen maka pengrajin sepatu wajib melakukan inovasi-inovasi terkait bentuk, mode dan tentunya bahan baku untuk menambah minat beli konsumen.

Nilai pokok yang harus ada pada sepatu yaitu memberi kenyamanan pada pemakainya. Tingkat kenyamanan terletak pada aspek bahan baku pembuatan sepatu tersebut. Setiap sepatu memiliki kualitas bahan yang berbeda-beda. Jenis bahan sepatu yang dipakai pada umumnya adalah *leather*, *vinyl*, *suede* dan bludru. Bahan-bahan tersebut merupakan bahan utama dalam dunia persepatuan, dengan demikian bahan baku pembuatan sepatu lebih cenderung menggunakan bahan

sintetis dibandingkan dengan bahan kulit hewan. Penggunaan bahan-bahan tersebut memiliki pertimbangan memiliki nilai pakai lebih tahan lama dan bahan baku lebih terjangkau.

Majunya perkembangan model membuat para pengrajin sepatu kulit dituntut untuk berpikir kreatif dan inovatif guna menciptakan suatu karya yang baru. Pemilihan bentuk dan bahan sepatu sangat berpengaruh pada daya tarik dan minat beli konsumen. Salah satu inovasi dalam pembuatan sepatu kulit yaitu dengan mengaplikasikan ornamen pada sepatu. Penggunaan ornamen pada sepatu juga harus mempertimbangkan segi konsep, bentuk dan komposisi agar tercipta desain sepatu yang elegan, modis, exclusive guna mendukung penampilan serta citra pemakainya.

Tugas Akhir Karya Seni Kriya ini penulis menciptakan produk kriya kulit yaitu sepatu. Produk kriya sepatu kulit ini mengaplikasikan ragam hias ornamen yang terinspirasi dari daun sirih. Pemilihan daun sirih sebagai ciri khas produk berkaitan dengan bentuk, warna dan filosofi yang dirasa menarik untuk dikembangkan menjadi sebuah *icon* produk. Daun sirih berwarna hijau dan berbentuk seperti hati. Keunikan daun sirih diantaranya kerap dipakai untuk pengobatan tradisional seperti menghentikan pendarahan pada hidung atau mimisan, sebagai *antiseptic* dan banyak manfaat lain. Pohon sirih hidup dengan menumpang pada tanaman lain namun tidak mengambil nutrisi dari tanaman yang ditumpanginya. Bahkan daunnya yang indah berbentuk hati itu malah akan memperindah tanaman yang ditumpanginya. Tumbuhan ini merambat dari bawah ke atas yang bermakna juga dalam kehidupan maupun pekerjaan segala

sesuatunya haruslah dimulai dari bawah hingga perlahan-lahan menjadi lebih tinggi dengan tanpa merugikan orang lain. Hal tersebut merupakan beberapa filosofi menarik terkait daun sirih yang mendasari daun tersebut menjadi ide dasar penciptaan produk sepatu kulit.

Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya pada Tugas Akhir Karya Kriya ini yaitu carving. Teknik tersebut merupakan teknik pada kriya kulit yang berupa menatah kulit atau *stamp*. Keunggulan teknik ini yaitu kulit yang dikerjakan memiliki tekstur unik menyerupai relief. Ornamen yang dipakai pada produk sepatu dikerjakan dengan desain yang berbeda, namun tetap menyertakan ornamen daun sirih. Hal tersebut diharapkan mampu menjadikan nilai lebih pada produk sepatu, sehingga memberi kesan pada konsumen untuk memiliki sepatu kulit yang unik dan *exclusive*. Setiap proses terkait penciptaan produk kriya ini dikerjakan secara teliti agar tercipta produk yang sempurna. Produk dirancang dengan berbagai bentuk dan ukuran, namun tetap memiliki keunikan dan ciri khas sendiri dari segi desain. Pewarnaan pada produk kriya kulit bertujuan untuk memberikan kesan *antique*, klasik dan elegan pada produk sepatu kulit tersebut.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka fokus masalah pada Tugas Akhir Karya Seni ini difokuskan pada deskripsi penciptaan produk kriya kulit sepatu dengan ornamen yang terinspirasi dari daun sirih.

C. Tujuan Masalah

Tujuan masalah dari sepatu kulit dengan ornamen daun sirih adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses penciptaan sepatu kulit dewasa dengan motif yang terinspirasi dari tanaman daun sirih.
2. Mendeskripsikan hasil karya sepatu kulit dewasa dengan motif yang terinspirasi dari tanaman daun sirih.

D. Manfaat

1. Manfaat teoritis

Memberi referensi mengenai kriya kulit berupa sepatu dengan ornamen daun sirih dan teknik *carving*.

2. Manfaat praktis

- a. Melatih kesabaran dan ketelitian dalam mengerjakan karya atau produk yang ingin diwujudkan.
- b. Memberi pengalaman secara langsung menyusun konsep Tugas Akhir Karya Seni dan mewujudkan karya.
- c. Memperoleh kesempatan untuk mengadakan pameran terkait dengan Tugas Akhir Karya Seni dan mempertanggung jawabkannya.
- d. Menambah pendapatan masyarakat dengan membuka lapangan kerja dalam bentuk *home industry* khusus produk sepatu kulit dengan menggunakan ornamen daun sirih dan teknik *carving*.

BAB II

METODE PENCIPTAAN

Menurut Gustami (2007: 329) metode penciptaan karya seni dibagi kedalam tiga tahapan. Tahapan dalam penciptaan karya seni yang pertama adalah eksplorasi, tahap ini meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi masalah dan perumusan masalah. Tahapan yang kedua adalah tahapan perancangan, dalam tahapan ini perolehan hasil butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan ke dalam bentuk visual yaitu sket alternatif yang kemudian dipilih sket terbaik sebagai acuan dalam proses perwujudan. Tahapan yang terakhir adalah tahapan perwujudan, tahapan ini berisi proses yang bermula dari pembuatan model sesuai dengan sket atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model *prototipe* sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki. Adapun tahapan yang ditempuh adalah sebagai berikut :

A. Eksplorasi

Eksplorasi adalah langkah penjelajahan dalam menggali sumber ide berdasarkan pada data dan referensi terkait yang keseluruhannya akan digunakan sebagai dasar perancangan. Proses eksplorasi diwujudkan dengan menelaah secara khusus perihal wujud, bentuk dan warna daun sirih. Proses tersebut bertujuan untuk mencari kemungkinan-kemungkinan bentuk baru yang nantinya akan dikembangkan menjadi ornamen yang akan diaplikasikan pada karya sepatu. Adapun cara yang ditempuh yaitu dengan melakukan kajian sumber melalui pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang

berhubungan dengan karya guna mencari inspirasi, serta mengolah ide secara runtut menjadi sebuah konsep tertulis. Proses tersebut kemudian dilanjutkan dengan eksplorasi bentuk yang diwujudkan dengan membuat beberapa sketsa yang berdasar pada gambar cetak atau foto kemudian dikembangkan sesuai dengan imajinasi penulis. Proses pengembangan bentuk melalui sketsa ditempuh dengan cara mengembangkan bentuk daun sirih melalui proses stilasi atau pengayaan dan juga deformasi.

1. Daun Sirih

Sirih merupakan tanaman asli Indonesia yang tumbuh merambat atau bersandar pada batang pohon lain. Menurut Mursito, B (2002 : 60). Sebagai budaya daun dan buahnya biasa dikunyah bersama gambir, pinang, tembakau dan kapur. Mengunyah daun sirih dapat mencegah gigi berlubang karena sirih mengandung antiseptik.

Herman (2015 : 15) menyatakan bahwa tanaman merambat ini bisa mencapai tinggi 15 m. Batang sirih berwarna coklat kehijauan, berbentuk bulat, beruas dan merupakan tempat keluarnya akar. Daunnya yang tunggal berbentuk jantung, berujung runcing, tumbuh berselang-seling, bertangkai, dan mengeluarkan bau yang sedap bila diremas. Panjangnya sekitar 5 – 8 cm dan lebar 2 – 5 cm. Bunganya majemuk berbentuk bulir dan terdapat daun pelindung \pm 1 mm berbentuk bulat panjang. Pada bulir jantan panjangnya sekitar 1,5 – 3 cm dan terdapat dua benang sari yang pendek sedangkan pada bulir betina panjangnya sekitar 1,5 – 6 cm dimana terdapat kepala putik tiga sampai lima buah berwarna

putih dan hijau kekuningan. Buahnya buah buni berbentuk bulat berwarna hijau keabu-abuan. Akarnya tunggang, bulat dan berwarna coklat kekuningan.



Gambar 1. Foto Daun Sirih 1
(Sumber: Dokumentasi <https://www.deherba.com>)



Gambar 2. Foto Daun Sirih 2
(Sumber: Dokumentasi <http://www.faanadanflora.com/wp-content/uploads/2016/10/27>)

2. Sepatu

Pada mulanya sepatu merupakan alat khusus yang digunakan untuk melindungi kaki yang terbuat dari daun (*papyrus*), kulit kayu, dan kulit binatang,

kemudian seiring dengan perkembangan zaman, kegunaan sepatu bukan hanya sebagai pelindung kaki namun sepatu digunakan pula sebagai salah satu pelengkap pakaian (Basuki dan Indrati, 1984: 5). Perkembangan sepatu dimulai dari daerah Mediterania dan daerah Eropa, perbedaan asal sepatu ini disebabkan karena faktor iklim yaitu pada daerah Mediterania sepatu digunakan untuk melindungi kaki dari batu kecil dan sengatan sinar matahari sedangkan di daerah Eropa sepatu digunakan sebagai pelindung kaki dari hawa buruk seperti dinginnya salju didaerah itu (Basuki dan Indrati, 1984: 8-10).

Menurut Yunanto (Tanpa Tahun: 2) menyebutkan bahwa pelindung kaki tertua yang pernah tercatat dalam sejarah Mesir pada tahun 2000 SM, bentuk sepatunya pun sederhana yaitu seperti kantong kaki yang hanya memiliki fitur tali dari bahan kayu halus dan kulit rusa. Menurut sejarah Mesir (dalam Suciati, Tanpa Tahun: 2) menyebutkan bahwa:




Alas kaki yang pertama digunakan adalah sandal oleh orang Sumeria yaitu Naram Sin tahun 2500 SM pada masa kejayaan Stele. Alas kaki tersebut terbuat dari tanah liat sekitar tahun 3000 SM. Bentuk ujung depan melengkung ke atas, model ini dipergunakan oleh raja. Pada masa ini alas kaki telah berkembang menjadi bagian dari keserasian berbusana pada acara formal.






Menurut Piveka (dalam terjemahan Soebijarso, 2007: 8) menyebutkan bahwa alas kaki, pada awalnya untuk tujuan bawahan guna melindungi kaki, kemudian telah bergulir dari tahun ke tahun ke dalam bagian integral dari bangsa bermode dan suatu simbol status dari orang yang hidup di negara-negara industri. Peran dan fungsi sepatu bagi kaum wanita kini sudah banyak bergeser tidak hanya sebagai pelindung kaki tetapi lebih banyak menjadi aksesoris kaki. Sebagai hiasan tentu saja sepatu wanita harus memenuhi kriteria keindahan bagi pemakainya.

Karena itu, seringkali aspek estetika sering menjadi faktor pertimbangan utama dalam pengonsepan sepatu wanita (Republika, 2013: 42).

Berikut ini adalah tabel perkembangan alas kaki dari tahun 1800-2008 menurut Yunanto (Tanpa Tahun: 11-18), yaitu:

Tabel 1: **Perkembangan Alas Kaki**

Tahun	Gambar	Hasil
1800		Sepatu bersol karet pertama dibuat dan dinamakan <i>Plimsoll</i>
1892		<i>Goodyear</i> dan perusahaan sepatu karet divisi dari <i>US Rubber Company</i> , memulai memproduksi sepatu karet dan kanvas dalam nama yang berbeda dan pada akhirnya ditentukan bahwa <i>Keds</i> adalah nama yang terbaik
1908		Marquis M Converse mendirikan <i>Converse shoe company</i> , yang merevolusi permainan bola basket lebih seabad dan menjadi ikon Amerika

1917		<p>Sepatu <i>keds</i> adalah sepatu atletik pertama yang diproduksi secara massal. Kemudian sepatu ini nantinya akan disebut <i>sneakers</i> oleh Henry Nelson McKinney, seorang agen periklanan untuk N. W. Anyer & Son, karena solnya lebih halus dan tidak</p>
		<p>menimbulkan suara decitan pada kondisi tertentu.</p>
1917		<p><i>Converse</i> mengeluarkan sepatu basket pertama, <i>the Converse All Star</i></p>
1920		<p>Adi Dassler, pendiri Adidas, memulai memproduksi sepatu olahraga buatan tangan di kamar mandi ibunya, tanpa bantuan alat-alat listrik</p>
1923		<p><i>The All Star</i> memberikan kesempatan pada Chuck Taylor All Star, untuk membuat sepatu bermerek <i>Chucks</i>, <i>Cons</i>, <i>Connies</i>. Sepatu ini terjual lebih dari 744 juta di 144 negara.</p>

1924		<p>Adi dan Rudolph Dassler, dengan bantuan 50 anggota keluarganya, mendaftarkan bisnisnya dengan nama <i>Gebr der Daaler Schuhfabrik</i> di Herzogenaurach, Jerman. Ini menjadi awal berdirinya Adidas seperti sekarang</p>
1931		<p>Adidas memproduksi sepatu tenis pertamanya.</p>
1935		<p><i>Converse</i> merilir <i>the Jack Purcell</i> dengan logo “Smile” di bagian depan. Sepatu itu menjadi sangat terkenal di Hollywood dan di kalangan anak-anak nakal, namun pada tahun 1930, ketika badminton dan tenis menjadi terkenal, <i>Jack Purcell</i> hanya tinggal sejarah.</p>
1948		<p><i>Puma Schuhfabrik</i> Rudolf Dassler didirikan dan dunia dikenalkan pada PUMA Atom, sepatu sepak bola pertama PUMA digunakan oleh tim sepak bola Jerman Barat.</p>

1950		<p><i>Sneakers</i> menjadi sepatu pilihan di mana-mana dan menjadi simbol dari pemberontakan. Murah dan mudah diperoleh oleh seluruh anak muda di seluruh dunia. Di U.S., <i>cheerleaders</i> menggunakan <i>sweaters</i>, rok mini dan kaos kaki pendek dengan sepatu dan atasan canvas (atau <i>keds</i>). <i>The fashion</i> secara resmi diperkenalkan ketika James Dean di foto menggunakan celana jinsnya dan <i>sneakers</i> putih. Sepatu bertumit tinggi alias "<i>stiletto</i>" menjadi tren di awal 1950-an.</p>
1962		<p>Phil Knight dan Bill Bowerman meluncurkan sepatu atletik berteknologi tinggi (di tahunnya) dengan <i>Blue Ribbon Sports (BRS)</i> dan pada tahun 1968 seiring dengan design dan teknologinya yang baru, mengganti nama mereka menjadi <i>Nike</i></p>
		<p><i>Platform shoes</i> dengan tumit setinggi 2-5 inci menjadi incaran pria dan wanita. Era 70-an juga merupakan awal bagi sepatu model bakiak menjadi populer.</p>
1979		<p>Nike menciptakan seri Nike Air yang pertama. Lalu pada tahun 1982 dirilis Air Force One, dan meluncurkan si legendaris Nike Air Jordan (1985) yang merupakan sebuah achievement bagi the rookie of Chicago Bulls', Michael Jordan hingga</p>

1990		Awal era ini diramaikan dengan jenis sepatu bersol rata, berwarna dan persegi. Namun, lagi-lagi platform shoes kembali berjaya.
1998- 2001		<i>Sepatu lars menjadi salah satu simbol paling populer dari Orde Baru yang militeristik.</i>
2006- 2008		<i>Model wedgeshoes (bertumit sebiji) yang cocok dengan banyak jenis outfit, warp dan strappy shoes menjadi incaran wanita.</i>

Sehingga dapat disimpulkan bahwa sepatu merupakan suatu benda yang dapat digunakan sebagai pelindung kaki dari cuaca sekaligus dapat berguna sebagai kebutuhan *fashion* dalam kehidupan sehari-hari.

3. Kulit Tersamak

Menurut Wiryodiningrat (2008: 3) bahan pokok yang digunakan dalam pembuatan sepatu yaitu:

- a. Leather (kulit samak) merupakan bahan kulit yang diambil dari kulit mamalia menyusui, mamalia binatang liar, reptilia, serta burung dan ikan.
- b. Fabric/ Kain merupakan bahan yang berasal dari tumbuh-tumbuhan

(cotton, rami, dan goni), dari binatang (sutra dan wool) dan sintetis (rayon, nylon, PVC)

c. Karet (karet alam dan karet sintetis)

Sejarah menyebutkan seni menghias kulit sudah ada sejak zaman dulu yaitu sebelum zaman Romawi seni menghias kulit menjadi trend dengan menggunakan alat yang disebut dengan cap dengan menekankan garis pada kulit (Saraswati 1996: 2). Dalam buku yang sama disebutkan motif-motif penting yang dipakai ialah rozette, yaitu daun-daun yang disusun simetris dan geometris (Saraswati 1996: 2). Melanjutkan pendapat Saraswati (1996: 2) bahwa pada zaman pertengahan bangsa Eropa mengembangkan kulit cap menjadi seni ukir kulit dengan cara membuat sumbingan- sumbingan pada kulit dengan alat yang dinamakan pisau ukir (ujung pisau tumpul) untuk membuat lekukakan-lekukan pada permukaan kulit.

Menurut Wiryodiningrat (2008: 9) dalam selembur kulit dapat dibagi menjadi 5 tingkatan kualitas yang terletak pada *Croup (butt)* atau bagian kulit yang terletak pada:

- a. Bagian punggung mempunyai struktur jaringan yang kompak dengan luas 40% .
- b. Bagian bahu (Shoulder) adalah bagian kulit yang lebih tipis dan terkadang terdapat beberapa kerutan.
- c. Bagian leher (Neck) adalah bagian kulit yang tergolong mempunyai jaringan sangat kompak, namun karena letaknya dibagian leher mengakibatkan banyak kerutan dan tergolong dalam kualitas III.

- d. Bagian paha (shank) adalah bagian kulit yang tipis tetapi kualitasnya kurang baik.
- e. Bagian perut (Belly) merupakan bagian kulit yang mempunyai struktur kurang kompak, kulitnya tipis dan mudah mulur sehingga dikategorikan dalam kualitas paling rendah.

Sedangkan menurut Saraswati (1996: 5) kulit dibedakan menjadi tiga kualitas, yaitu:

a. Kualitas Pertama

Kulit kualitas pertama merupakan kulit yang paling baik (unggulan) yang hampir seluruh bagian permukaan kulit tidak mempunyai cacat.

b. Kualitas Kedua

Kulit kualitas kedua merupakan kulit sedang, tidak terlalu baik dan tidak terlalu buruk. Permukaan kulit kualitas kedua initerdapat beberapa kesalahan kecil. Kesalahan tersebut biasanya disebabkan karena luka binatang saat hidup dan kerusakan pada jaringan kuli seperti pada pembuluh darah.

c. Kualitas Ketiga

Kulit kualitas ketiga merupakan kulit yang paling buruk. Kerusakan pada kualitas kulit ini sangat banyak seperti lubang, noda-noda, dan bagian-bagian yang timbul dan kasar yang ditimbulkan karena penyakit ketika pemeliharaan.

Wiyodiningrat (2008: 7) berpendapat bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas kulit samak (leather) sebagai bahan sepatu atas sepatu

yaitu seluruh bagian kulit harus mempunyai struktur jaringan yang kompak, perbandingan bagian kulit yang baik harus lebih besar dan banyak tidaknya cacat pada kulit. Melanjutkan pendapat Wiyodiningrat (2008: 15-23) terdapat beberapa macam *shoe upper leather*, yaitu:

a. Kulit *Box*

Kulit *box* dalam dunia perdagangan terdapat istilah *java box* dan *calf box*. *Java box* merupakan kulit yang berasal dari kulit sapi mentah yang telah dewasa yang melalui proses penyamakan *chrome*. Sedangkan *calf box* merupakan kulit yang berasal dari anakan sapi. Dalam dunia perdagangan, penjualan kulit menggunakan ukuran *square feet* (S/F), dengan ketentuan $1 \text{ S/F} = 30,48 \text{ cm}^2 \times 30,48 \text{ cm}^2$. Contoh jenis kulit *box* seperti *box full grain*, *box carraeted grain*, *box light buffing*, *box cell printing/artificial box leather*, dan *box hair cell printing*.

b. Kulit *Glace*

Kulit *glace* merupakan kulit yang terbuat dari kulit kambing atau domba yang melalui proses penyamakan *chrome* yang kemudian dicat. Karakter kulit *glace* yaitu permukaanya mengkilap, licin, rata, dan seperti kaca yang biasa digunakan untuk membuat bagian atas sepatu wanita.

c. Kulit *brudru/suade*

Kulit *brudru/suade* merupakan kulit samak yang terbuat dari kulit sapi atau kambing yang melalui proses penyamakan *chrome* yang kemudian dicat. Kulit *brudru/suade* ini mempunyai ciri-ciri bagian daging terletak pada bagian luar yang digosok halus.

d. *Gold Leather*

Gold leather merupakan kulit yang disamak dengan logam sehingga mempunyai warna keemasan. Bahan kulit yang digunakan adalah kulit anak sapi, domba, dan kambing.

e. *Patent Leather*

Patent Leather merupakan kulit samak yang salah satu permukaannya ditutup dengan selaput secara sempurna, fleksibel, permukaannya berkilau seperti kaca dan tahan air.

f. Kulit *Reptile*

Kulit *reptile* yang biasa dipakai adalah kulit buaya, biawak, dan ular dengan proses penyamakan kulit untuk bagian atas sepatu biasanya di *chrome* atau samak kombinasi *chrome-nabati* atau *chrome-sintetis*. Ukuran kulit reptil biasanya dinyatakan dalam ukuran *centimeter*.

g. Kulit lapis (*Lining Leather*)

Kulit lapis merupakan kulit yang disamak dengan prose *chrome-nabati*. Kulit lapis yang baik akan terasa lemas dan terlihat lebih bersih.

h. Kulit *Full Up*

Kulit Sapi jenis *full up* adalah jenis kulit sapi anilin yang diaplikasikan dengan oil dan *wax*. Saat kulit ditarik akan menampilkan perubahan warna pada warna dasar. Dalam prosesnya ketika kulit ditarik, oil dan *wax* akan terpisah dan menunjukkan warna di lekukan akan lebih terang dibandingkan warna di permukaan atas.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kulit tersamak merupakan bahan dalam tekstil yang telah mengalami proses krom yang dapat digunakan

sebagai bahan dasar dalam pembuatan produk tas, sepatu, dan aksesoris dalam penampilan.

4. Tentang Kulit Nabati

Proses penyamakan pada kulit dimaksudkan untuk memperoleh kulit yang tidak mudah rusak dan kuat. Penyamakan kulit pada umumnya dapat dilakukan dengan beberapa cara, salah satunya adalah penyamakan nabati dengan bahan penyamak yang berasal dari tumbuh-tumbuhan yang mengandung penyamak nabati (tannin) misalnya kulit akasia, segawe, tengguli, mahoni, gambir, teh, buah pinang, dan mangga (Mustakim, 2007: 2). Kulit adalah produk alami oleh karena itu ukuran kulit akan berbeda-beda besarnya, kekuatannya, dan tebalnya semua tergantung dari hewannya. Bagian terbaik dari kulit ialah pada bagian punggung karena seratnya kuat dan padat sedangkan bagian leher dan perut kurang baik karena seratnya cenderung longgar dan lemah. Kulit yang akan *dicarving* haruslah kulit nabati karena jenis kulit ini memiliki sifat khusus yaitu memiliki kadar lemak kurang lebih 8%, selain itu kulit jenis ini masih dapat diwarnai sesuai dengan keinginan. Jenis kulit nabati adalah jenis kulit yang memang tepat diperuntukan untuk teknik *carving*. (Saraswati, 1996: 3 dan 4).

Dalam proses penyamakan dengan metode penyamakan nabati menggunakan bahan yang berupa cairan yang berasal dari bahan-bahan alami yaitu, kulit pohon, ranting pohon, daun serta air kemudian kulit dari hewan yang akan disamak, direndam dalam cairan yang menggunakan bahan-bahan tadi sampai proses penyamakan selesai. Komposisi bahan dari proses penyamakan ini sangat diperhatikan oleh pabrik penyamakan agar kualitas kulit yang dihasilkan

dapat konsisten. Sebagian besar pabrik penyamakan menggunakan material atau bahan dari kulit pohon oak, hamlock, mangrove, eucalyptus, birch, pinus dan lain-lain (Valerie Michael, 2006: 11).

Maka dapat disimpulkan bahwa kulit nabati adalah kulit tersamak yang disamak dengan bahan penyamak nabati. Jenis kulit ini adalah satu- satunya jenis kulit yang dapat dikerjakan dengan teknik *carving*. Keistimewaan kulit ini adalah dapat diwarnai sesuai keinginan.

5. Teknik *Carving* Pada Kulit

Carving adalah salah satu teknik pada kriya kulit, teknik ini sendiri dikerjakan dengan berbagai alat yang masing-masing memiliki kegunaan sendiri. Tujuan dari teknik ini tentunya untuk memberi keindahan, variasi, serta keserasian. Komponen kulit yang akan dicarving harus terlebih dahulu dibasahi, baru kemudian dapat diproses. Menurut Saraswati (1996: 8) teknik *carving* pada kulit hanya dapat dikerjakan pada kulit yang disamak nabati (*vegetable tanned*). Pada teknik *carving* ada perkakas yang dibutuhkan untuk mendukung teknik ini. Menurut Wijono dan Soedjono (1983: 14) ada dua macam perkakas yang digunakan, yaitu perkakas dasar dan perkakas pembantu. Perkakas dasar terdiri dari landasan untuk bekerja (marmer), palu dari kayu, pipa pelobang 2 mm dan 3 mm, jarum anyam kulit atau jarum anyam hias, penarik garis dengan pisaunya yang tajam, batu asah ameril, dan stampel hias dengan berbagai bentuk. Sedangkan perkakas pembantu terdiri dari stampel hias bentuk-bentuk lain atau khusus, mistar baja, roda rader untuk menghias sisi tepi, pisau kulit tahan karat, Sepons dan tempat air untuk membasahi kulit, dan alat-alat menggambar.

Menurut Wijono dan Soedjono (1983), langkah-langkah mengerjakan hiasan pada kulit adalah membasahi kulit, membuat gambar, menyetempel hiasan, menarik garik hiasan, menyetempel miring, dan mengecat atau mempernis. Penjelasan dari langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

a. Membasahi kulit

Menurut Saraswati (1996: 10) membasahi kulit merupakan suatu tahap (fase) yang sangat penting dalam pekerjaan menggarap kulit. Dengan membasahi kulit, serat-serat kulit akan membesar dan kulit akan menjadi lunak. Pendapat ini sejalan dengan pendapat Wijono dan Soedjono (1983: 16) dimana proses membasahi kulit merupakan proses yang penting karena dengan membasahi kulit akan membuat kulit menjadi lunak dan mudah untuk dibentuk. Proses pengerjaan dapat dimulai ketika permukaan kulit yang sudah dibasahi tadi kembali ke warna semula.

b. Membuat gambar

Membuat gambar yang akan kita pindahkan ke kulit adalah proses selanjutnya. Menurut Wijono dan Soedjono (1983: 17) rencana gambar dibuat dengan besar sebenarnya. Untuk pekerjaan stampel tidak perlu mencontoh gambar secara terperinci, cukup garis besar saja. Kemudian gambar yang sudah dibuat dipindahkan pada kertas kalkir dengan menggunakan pensil. Setelah itu gambar pada kertas kalkir tadi dipindahkan pada kulit yang sudah dibasahi dengan cara digambar kembali dengan menggunakan *ballpoint* kosong.

c. Menyetempel hiasan

Cara menyetempel hiasan pada kulit ada dua variasi yaitu dengan pukulan

ringan atau keras dan dengan memegang alat stampel tegak lurus atau miring (Wijono dan Soedjono, 1983: 19). Setiap variasi akan memberikan efek yang berbeda pada kulit.

d. Menarik garis hiasan

Untuk memotong atau membuat irisan ornamen pada kulit (perhiasan, dekorasi) telah dikembangkan suatu jenis pisau khusus, yang disebut pisau penarik garis yang dapat diputar-putar. Dengan pisau ini dapat membuat garis membengkok atau melengkung dengan cara membuat gerakan memutar dengan pisau tersebut. Untuk ketebalan irisan yang dapat dibuat idealnya adalah setengah dari tebal kulit (Saraswati, 1996: 14).

e. Menyetempel miring

Menurut Wijono dan Soedjono (1983: 22) menyetempel miring adalah proses menekan sisi tepi keratan kebawah dengan alat stampel miring. Maka dengan begitu akan timbul relief. Bagian sisi yang tinggi dari stampel miring letaknya pada irisan kerat dan mengarah ke badan kita. Pemukulan stampel dapat dilakukan dengan tempo dan kekuatan yang tetap dan cepat. Stampel miring sendiri berpindah-pindah pada bagian lain keratan.

f. Mengecat dan memernis

Pada proses mengecat harus dihindari mengecat seluruh permukaan kulit, karena akan merusak keaslian kulit (Wijono dan Soedjono, 1983: 23). Namun menurut Saraswati (1996: 20) hal ini akan menjadi lain apabila menggunakan cat analin. Cat ini sangat kuat melekat pada pakaian dan tangan maka sedapat mungkin menggunakan sarung tangan karet ketika melakukan proses ini.

Dari berbagai pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa teknik *carving* pada kulit hanya dapat dikerjakan pada jenis kulit nabati. Tujuan dari teknik ini adalah untuk memberikan variasi atau keindahan yang menghasilkan ukiran pada kulit. Jenis perkakas yang digunakan dibedakan menjadi dua yaitu perkakas dasar yang terdiri dari landasan untuk bekerja (marmer), palu dari kayu, pipa pelobang 2 mm dan 3 mm, jarum anyam kulit atau jarum anyam hias, penarik garis dengan pisaunya yang tajam, batu asah ameril, dan stampel hias dengan berbagai bentuk. Sedangkan perkakas pembantu terdiri dari stampel hias bentuk-bentuk lain atau khusus, mistar baja, roda rader untuk menghias sisi tepi, pisau kulit tahan karat, Sepons dan tempat air untuk membasahi kulit, dan alat-alat menggambar. Adapun langkah-langkah mengerjakan ukiran/hiasan pada kulit adalah membasahi kulit, membuat gambar, menyetempel hiasan, menarik garik hiasan, menyetempel miring, dan mengecat atau mempernis.

6. Ornamen

Ornamen berasal dari bahasa Yunani yaitu "*ornare*" yang dapat diartikan sebagai hiasan. Semula ornamen hanya berupa garis saja, kemudian menjadi berbagai bentuk dan bermacam corak. Ornamen sendiri terdiri dari berbagai motif dan motif-motif itulah yang menjadi hiasan pada benda yang ingin kita hias. Motif pada dasarnya terdiri dari motif geometris dan motif naturalis. Motif geometri adalah motif yang berupa garis lurus, garis patah-patah, garis sejajar, lingkaran dan lain-lain. Sedangkan motif naturalis berupa tumbuhan dan hewan. Tujuan pemberian ornamen pada suatu benda sendiri dimaksudkan untuk memperindah benda tersebut (Soepratno B.A., 1984: 11). Ornamen juga

merupakan hiasan yang terdapat pada elemen bangunan baik yang dilekatkan maupun yang menyatu dengan elemen bangunan tersebut. Ornamen juga merupakan setiap detail pada bentuk, tekstur dan warna yang sengaja dimanfaatkan atau ditambahkan agar menarik bagi yang melihatnya (Supriyadi, 2008: 106). Selain itu ornamen dapat dibuat dengan berbagai macam cara seperti digambar, dipahat, maupun dicetak. Hal ini untuk meningkatkan kualitas dan nilai pada suatu benda atau karya seni (Susanto, 2011: 284).

Menurut Kartika (2004: 40) dalam proses mencipta ornamen sendiri dapat terjadi perubahan wujud sesuai dengan kepribadian pencipta itu sendiri. Perubahan wujud tersebut antara lain: 1) stilisasi yaitu cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut; 2) distorsi yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada objek yang digambar; 3) transformasi yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud figur dari objek lain ke objek yang digambar; dan 4) disformasi yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ornamen adalah hiasan baik yang bersifat naturalis maupun geometris yang dibuat dengan cara

digambar, dipahat, ataupun dicetak pada sebuah bidang guna memperindah produk, bangunan, perabotan, dinding dan lain-lain guna memperindah atau memberikan nilai seni.

B. Perancangan

Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap eksplorasi, tahap ini diwujudkan dengan membuat beberapa desain yang berupa sketsa berdasar pada gambar cetak atau foto kemudian dikembangkan sesuai dengan imajinasi penulis. Proses pengembangan bentuk melalui sketsa ditempuh dengan cara mengembangkan bentuk melalui proses *stilasi* dan *deformasi* bentuk daun sirih. Adapun beberapa alternatif desain tersebut kemudian di pilih yang terbaik yang nantinya akan diaplikasikan menjadi karya seni kriya kulit.

1. Desain Produk Karya

a. Pengertian Desain

Secara etimologis kata desain diambil dari kata “designo” (Itali) yang artinya gambar. Sedangkan dalam bahasa Inggris desain diambil dari kata “design”, istilah ini melengkapi kata “rancang/rancangan/merancang (Sachari, 2002: 3). Bisa dikatakan desain merupakan gambar rancangan atau sketsa dari apa yang muncul dibenak seseorang ketika hendak membuat sebuah karya atau benda berkesenian. Sebelum membuat karya atau benda, akan muncul suatu ide atau bayangan dari benda yang hendak dibuat tersebut, kemudian dituangkanlah ide tersebut ke media kertas dalam bentuk suatu gambar atau sketsa dan terciptalah desain. Menurut Mieke Susanto (2011: 102) menyebutkan, desain

merupakan rancangan, seleksi, aransemen, dan menata dari elemen formal karya seni yang memerlukan pedoman azas-azas desain (*unity, balance, rhythm*, dan proporsi) serta komponen visualnya seperti, garis, warna, bentuk, tekstur, dan *value*.

Perancangan desain yang dibuat dalam karya ini menggunakan pendekatan kriya (*craft approach*). Pendekatan kriya (*craft approach*) umumnya dilakukan jika proyek perencanaan/desain yang dilakukan perencana bertujuan hendak menghasilkan suatu produk dengan bobot kriya (*craft*) yang tinggi, misalnya: unik, etnik, estetis. Perencana/desainer yang melakukan pendekatan kriya, umumnya disyaratkan untuk mempunyai kehalusan rasa, selera (*taste*) yang bagus, pemahaman budaya, dan kemauan mengolah estetika, dan bukan tidak mungkin juga filsafat. Desain yang dihasilkan dari pendekatan ini, lazim disebut desain berbasis kriya (*craft design*) (Palgunaldi, 2007:263).

Sehingga dapat disimpulkan, desain dan desain produk merupakan rancangan untuk menciptakan suatu produk tertentu dengan tujuan tertentu secara sistematis. Desain yang dibuat merujuk pada kegunaan suatu benda dan mempunyai nilai keindahan sehingga disebut dengan desain kriya.

b. Prinsip-Prinsip Desain

Dalam pembuatan desain harus mengikuti prinsip desain agar karya lebih menarik dan enak dipandang. Prinsip-prinsip desain antara lain:

1) Harmoni

Harmoni adalah hubungan kedekatan unsur-unsur yang berbeda baik

bentuk maupun warna., untuk menciptakan keselarasan. Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 54). Harmoni merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat, jika unsur-unsur estetika dipadukan secara berdampingan, maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (harmoni).

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2012: 416) menyatakan bahwa keserasian adalah Salah satu unsur pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain).Unity merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub azas dominasi dan subordinasi (yang utama da kurang utama) dan koheren dalm suatu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian. Koheren menurut E.B feldman sepadan dengan organic unity, yang bertumpu pada kedekatan atau letak yang berdekatan dalam membuat kesatuan.

2) Irama

Irama adalah pengulangan satu atau beberapa unsur secara teratur dan terus menerus. Susunan yang diatur berupa garis, susunan bentuk, atau susunan variasi warna. Bentuk-bentuk pokok dari irama ialah berulang-ulang, berganti-ganti, berselang-seling, dan mengalir dalam seni lukis, irama adalah aturan atau pengulangan yang teratur dari suatu bentuk atau unsur-unsur.

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 54) suatu pengulangan secara terus menerus dan teratur dari satu unsur, ada tiga macam cara

untuk memperoleh gerak ritmis yaitu melalui pengulangan, pengulangan dengan progress ukuran dan pengulangan gerak garis continue. Dapat dirangkum bahwa irama adalah pengulangan secara terus menerus dan teratur dari satu unsur.

3) Kesatuan

Kesatuan merupakan prinsip yang utama dimana unsur-unsur seni rupa paling menunjang satu sama lain dalam membentuk komposisi yang bagus dan serasi. Untuk menyusun suatu kesatuan, setiap unsur tidak harus sama dan seragam, tetapi unsur-unsur dapat berbeda atau beragam sehingga menjadi susunan yang memiliki kesatuan.

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 54) kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan yang merupakan isi pokok dari komposisi. Penyusunan dari unsur-unsur visual seni sedemikian rupa sehingga menjadi kesatuan, organik, ada harmoni antara bagian-bagian dengan keseluruhan. Sedangkan Mikke Susanto (2012: 419) menyatakan bahwa kesatuan adalah Unity merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub-azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi suatu karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian.

4) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan kesan yang didapat dari suatu susunan

yang diatur sedemikian rupa sehingga terdapat daya tarik yang sama pada tiap-tiap sisi susunan. Menurut Mikke Susanto (2002: 68) Keseimbangan atau balance adalah suatu peleburan dari semua kekuatan pada suatu susunan yang menimbulkan perbandingan yang sama, sebanding, tidak berat sebelah.

Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 54) keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual atau secara intensitas kekayaan. Jadi keseimbangan adalah pas, tidak berat sebelah yang dapat dilihat dengan mata.

5) Proporsi

Proporsi yaitu membandingkan bagian-bagian satu dengan bagian lainnya secara keseluruhan. Dharsono Sony Kartika (2004: 54) proporsi adalah penimbangan atau perbandingan, proporsi adalah perbandingan unsur-unsur atau dengan yang lainnya yaitu tentang ukuran kualitas dan tingkatan. Proporsi dapat dinyatakan dalam istilah-istilah dan rasio tertentu.

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2012: 92) proporsi adalah hasil dari perbandingan jarak yang menunjukkan ukuran hubungan bagian dengan keseluruhan dan antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya. Proporsi berhubungan erat dengan balance (keseimbangan) rhythm (irama, harmoni). Dari beberapa pendapat diatas dapat dirangkum bahwa proporsi adalah perbandingan dari susunan unsur-unsur desain

antara bagian satu dengan bagian lainya untuk mencapai keselarasan yang sebanding.

c. Unsur-Unsur Desain

Dalam pembuatan sebuah desain perlu memperhatikan unsur-unsur sebagai berikut:

1) Warna

Warna merupakan elemen penting dalam penciptaan karya seni, berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1557) warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda yang dikenalnya. Menurut A.J. Soehardjo (1990: 17), Warna merupakan unsur yang paling langsung menyentuh perasaan, itulah sebabnya kita dapat segera menangkap keindahan tata susunan warna. Dari dua pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa warna adalah unsur yang dapat dilihat secara visual dan menyentuh perasaan.

2) Garis

Menurut A.J. Soehardjo (1990: 17), Garis dipakai untuk membatasi sosok dalam gambar dan memberi nuansa pada gambar, dalam gambar abstrak, garis dapat pula berdiri sendiri sebagai garis. Jadi, tidak berfungsi membatasi atau mewarnai sosok seperti pada gambar yang meniru alam. Dari pendapat diatas maka garis merupakan coretan atau goresan yang meninggalkan bekas dan mempunyai arah.

3) Bidang

Bidang merupakan pengembangan garis yang membatasi suatu bentuk, sehingga membentuk bidang yang melingkupi dari beberapa sisi. Menurut A.J. Soehardjo (1990: 17), Jika ujung garis bertemu, terbentuklah bidang, bidang mempunyai panjang dan lebar, tetapi tidak memiliki tebal. Bidang dapat ditata secara tegak lurus, miring, dan mendatar atau ditumpang-tindihkan, yang satu berada dibelakang yang lain sehingga memberi kesan meruang dalam gambar.

Selanjutnya menurut Mikke Susanto (2012: 55), Shape atau bidang adalah area. Bidang terbentuk karena ada dua atau lebih garis yang bertemu (bukan berhimpit). Dengan kata lain, bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun garis yang sifatnya ilusif, ekspresif, atau segustif.

4) Tekstur

Tekstur adalah sifat dan keadaan suatu permukaan benda, setiap benda memiliki sifat permukaan yang berbeda. Menurut Mikke Susanto (2012: 49) menjelaskan tentang tekstur sebagai, Nilai raba suatu benda dapat melukiskan sebuah permukaan objek, seperti kulit, rambut dan bisa merasakan kasar-halusnya, teratur-tidaknya suatu objek, tekstur dimunculkan dengan memanfaatkan cat, atau bahan-bahan seperti pasir, igmen, dan lain-lain.

Sedangkan menurut A.J. Soehardjo (1990: 17), Tekstur benda/bahan adalah sifat permukaan benda/bahan tersebut seperti licin, kasar, kilap,

kusam, dan lembut. Tekstur dapat ditampilkan sebagai keadaan yang nyata, misalnya kalau teksturnya sebuah patung, dan dapat pula tampil semu, misalnya kalau teksturnya gambar sebuah batu, keadaan permukaan yang semu merupakan kesan dan bukan kenyataan. Dari beberapa pendapat dapat dirangkum bahwa tekstur adalah elemen yang dapat dirasakan dengan diraba atau dilihat pada permukaan karya seni.

5) Ruang

Pengertian ruang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1185) menyatakan bahwa ruang adalah sela-sela antara dua (deret) tiang atau antara empat tiang (dibawah kolong rumah). Kemudian menurut Sony Kartika (2004: 53) menjelaskan bahwa ruang dalam unsur seni rupa merupakan wujud tiga matra yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi (volume).

Sedangkan pendapat lain mengenai ruang menurut Mikke Susanto (2012: 338), Dalam seni rupa orang sering mengaitkan ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang terbatas maupun yang tidak terbatas. Pada suatu waktu, dalam hal yang berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik.

d. Aspek-Aspek Desain

Menurut Palgunadi (2008: 434), aspek disain yang bersifat baku umumnya merupakan sejumlah aspek disain yang cenderung selalu digunakan oleh perencana dalam pelaksanaan proses perencanaan berbagai produk. Kenyataannya, tidak semua aspek disain yang bersifat baku ini selalu digunakan oleh perencana. Pemilihan atas sejumlah aspek disain baku ini, ditetapkan berdasarkan kebutuhan perencana. Didalam aspek disain baku terdapat aspek dominan yang dipilih oleh perencana. Dapat disimpulkan untuk pembuatan burung angsa sebagai ide dasar penciptaan motif batik busana pesta pernikahan ini maka, aspek disain baku yang sangat dominan adalah aspek fungsi, aspek bahan, aspek ergonomi, aspek proses produksi, aspek estetika, dan ekonomi.

Adapun aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam membuat suatu produk karya kriya, yaitu:

1) Aspek Fungsi

Kriya memiliki sifat praktis yang fungsional. Fungsi atau kegunaan dalam karya seni fungsional sangat penting, karena aspek tersebut merupakan dasar penciptaan yang nantinya akan diwujudkan dalam konsep atau desain. Produk atau system yang didesain dengan baik dan komprehensif, seharusnya menampilkan seluruh fungsinya secara baik, komunikatif dan komprehensif (Palgunadi, 2008: 21). Aspek fungsi dalam penciptaan kriya sepatu kulit dengan motif daun sirih yaitu untuk membuat produk pelindung kaki yang mampu memberikan kenyamanan, keamanan pada kaki serta memberikan kesan modis pada pemakainya.

2) Aspek Bahan

Menurut Palgunadi (2008: 265), Bahan yang hendak digunakan dalam merealisasikan produknya merupakan salah satu hal yang sangat bersifat penting. Sedemikian pentingnya peran bahan ini, bahkan sebagian besar tampilan akhir produk, bisa sangat dipengaruhi oleh bahan yang dipilih. Sifat bahan lazimnya bisa di klasifikasikan, sebagai berikut:

- a) Berbagai sifat bahan ditinjau dari segi kimiawi misalnya: reaksi terhadap bahan lain.
- b) Berbagai sifat bahan ditinjau dari segi fisik dan mekanis (physical & mechanical character). Misalnya: ketahanan bahan, kekuatan bahan, berat jenis bahan, dan lain sebagainya.
- c) Berbagai sifat bahan ditinjau dari segi kemampuan bahan (material ability). Misalnya: bisa dilipat, bisa dipotong, bisa dibentuk, bisa dilelehkan, bisa diwarnai, dan lain sebagainya.
- d) Berbagai sifat bahan ditinjau dari segi bentuk dan sifat permukaan luar bahan (surface form & character). Misalnya: berpermukaan halus, kasar, bertekstur tertentu, bergelombang, rata, berkilau, berbulu, dan seterusnya.
- e) Berbagai sifat bahan ditinjau dari segi asal bahan (inner form & character). Misalnya: berpori-pori, berserat, berminyak, dan seterusnya.
- f) Berbagai sifat bahan ditinjau dari segi jenis bahan (material origination), termasuk asal lingkungan dan geografinya. Misalnya: berasal dari limbah, berasal dari sisa, berasal dari suatu proses produksi tertentu, dan seterusnya.

- g) Berbagai sifat bahan ditinjau dari segi bentuk dan profil bahan (material type). Misalnya: kayu lunak, gelas, serat, rotan, besi, dan seterusnya.
- h) Berbagai sifat ditinjau dari segi bentuk dan profil bahan (material form & profile). Misalnya: berbentuk gelondongan, berbentuk pipih, kubus, kotak, segi panjang, kawat, anyaman, dan seterusnya.
- i) Berbagai sifat bahan ditinjau dari segi dampak yang dihasilkan (effect), Misalnya: menghasilkan limbah berbahaya, polusi, mudah mencair, mudah meleleh, mengkerut, dan seterusnya. Sifat-sifat bahan tersebut, sangat penting untuk diketahui dan dikuasai, karena seringkali sangat berpengaruh kepada kemampuan dan perilaku bahan pada saat dilakukan diberbagai proses.

3) Aspek Ergonomi

Ergonomi yang berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata yaitu “ergon” berarti kerja dan “nomos” berarti aturan atau hukum. Jadi, secara ringkas ergonomi adalah suatu aturan atau norma dalam sistem kerja (Tarwaka, dkk, 2004: 5). Pada dasarnya, ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakan (Palgunadi, 2008: 71). Pembuatan produk kriya idealnya harus memperhatikan aspek ergonomic yang meliputi aspek ukuran, kenyamanan, dan keamanan. Penerapan aspek ukuran dalam pembuatan sepatu kulit terkait dengan ukuran dari kaki pemakai. Ukuran yang tepat tentunya akan memberikan kenyamanan pada saat pemakaian, hal tersebut juga sebanding dengan aspek keamanan dari pemakai.

Ukuran yang tepat akan menghindarkan pemakai dari resiko cedera atau terluka pada saat pemakaian.

4) Aspek Proses Produksi

Proses merupakan salah satu langkah dalam mewujudkan ide atau gagasan dari sebuah hasil pemikiran. Istilah 'production' lazim digunakan untuk menyebut kegiatan membuat atau menghasilkan benda, barang, atau produk yang berlangsung (Palgunadi, 2008: 270). Penciptaan sepatu kulit dengan ornament daun sirih dikerjakan secara teliti dengan manual tangan serta melalui beberapa tahapan proses. Proses tersebut antara lain memotong kulit, menjahit kulit, carving pada kulit, menipiskan kulit sampai proses *finishing* sehingga produk kriya kulit ini memiliki nilai seni tinggi.

5) Aspek Estetis/Estetika

Menurut Sumarjadi (1982: 8), estetis adalah sesuatu hal yang bersifat indah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia estetis (1988: 189) adalah indah, mengenai keindahan. Menurut A.A.M. Djelantik (2004: 7), ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan. Penciptaan sepatu kulit dengan ornamen daun sirih diwujudkan dengan memperhatikan aspek keindahan atau estetika. Hal tersebut diwujudkan dengan mengaplikasikan ornamen daun sirih pada sepatu yang dibuat dalam beberapa bentuk. Selain itu pembuatan sepatu kulit juga memperhatikan komposisi bentuk dan warna. Aspek

keindahan akan memberikan nilai tawar lebih pada produk sepatu kulit sehingga menambah rasa percaya diri dan kepuasan kepada pemakai.

6) Aspek Ekonomi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 287), ekonomi adalah ilmu mengenai asas-asas produksi, distribusi, pemakaian barang-barang serta kekayaan seperti hal keuangan, perindustrian, dan perdagangan, pemanfaatan uang, tenaga, dan waktu. Aspek ekonomi selalu menjadi pertimbangan dalam pembuatan suatu karya seni, karena dalam menciptakan suatu karya menginginkan hasil maksimal dengan biaya seminimal mungkin, maka perlu adanya pertimbangan dalam hal alat dan bahan untuk proses pembuatan karya kriya. Dalam pembuatan karya sepatu kulit pertimbangan dari sisi ekonomi lebih dipengaruhi dari penyediaan bahan, alat, dan tenaga kerja yang digunakan. Dalam aspek ekonomi terdapat harga jual yang tentunya harus ditentukan. Harga jual suatu produk, pada umumnya merupakan hasil perhitungan berbagai komponen biaya misalnya, biaya produksi ditambah dengan sejumlah presentase keuntungan tertentu (Palgunadi, 2008: 326).

2. Tahapan Perancangan

- a. Pembuatan sketsa atau rancangan kasar bertujuan untuk menyusun beberapa aspek produk seperti komposisi, ukuran, skala, bentuk model produk dan lainnya.
- b. Perancangan motif dilakukan berdasarkan ide atau imajinasi yang muncul dari penulis terkait dengan objek daun sirih. Tahap ini ditempuh dengan

mengembangkan bentuk dari daun sirih melalui proses stilasi dan juga deformasi yang nantinya dapat diterapkan pada sepatu kulit.

- c. Perancangan warna dalam produk didasari pada pertimbangan bentuk model dan keserasian antara warna motif dan warna asli kulit yang dipakai. Penerapan unsur warna diharapkan mampu menambah nilai estetis, elegan dan menambah daya tarik pada karya sepatu kulit.

C. Perwujudan

1. Persiapan Alat Dan Bahan

- a. Alat yang digunakan dalam proses pembuatan sepatu kulit.

Adapun alat-alat yang dipakai yaitu *silver pen*, *cutter*, penggaris besi, pita ukur, gunting, *hole pounce*, *sponge*, *cutting mat*, tatakan, palu kayu, palu besi, *stamp*, *swivel knife*, gunting benang, jarum jahit, mesin jahit, tang atau catut, uncek, pisau seset, mesin seset dan *shoe last*.

- b. Bahan yang digunakan dalam proses pembuatan sepatu

Bahan yang digunakan yaitu kertas magra, kulit nabati, kulit *pull up*, kain *floring*, lem *latex*, lem kuning, lem primer, amplas, *paper tape*, *texson*, kain keras, *tamsin*, spon ati, *acrylic loquer*, *antique dye*, semir sepatu, paku *lasting*, dan benang.

2. Memotong bahan sesuai pola

Setelah pola dipindahkan pada bahan sesuai kebutuhan kemudian dipotong sesuai pola. Untuk pemotongan pola menggunakan alat potong yang berbeda. Saya menggunakan pisau potong/ *cutter* untuk memotong bahan yang memiliki tekstus

yang keras seperti kulit nabati, sol karet, texson. Dan untuk bahan yang memiliki tekstus lemas dan lembut seperti kulit pull up dan kain lining saya memotongnya menggunakan gunting agar lebih mudah.

3. Proses *carving*/ menatah

Dalam proses *carving*/ menatah ada beberapa tahapan, yaitu memindahkan pola ornamen ke kulit nabati, membasahi kulit setelah pola ornamen dipindahkan di kulit kemudian kulit dibasahi menggunakan sponge, swivel knife digunakan untuk menggores kulit sesuai dengan pola ornament yang sebelumnya sudah dicopykan dengan menggunakan uncek. *Carving*/ menatah bagian ini yaitu pengerjaan berupa menatah/mencarving dengan stamp yang sesuai dengan alur dari sayatan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Setiap sayatan akan ditatah dengan tujuan menimbulkan tekstur dan membuat permukaan kulit menjadi tiga dimensi.

4. Pewarnaan

Dalam proses pewarnaan ornament kulit yang sudah ditatah menggunakan 2 (dua) cara, untuk yang pertama ornamen diolesi dengan *acrylic laquer*, tujuannya agar bagian yang ditatah memiliki warna yang lebih gelap serta efek dari tatahan lebih terlihat selain itu bagian tatahan yang diolesi laquer akan lebih *glossy* dan menjadi anti air. Cara yang kedua yaitu pola yang sudah diberi tatah ornament diwarnai menggunakan *antique dye*, namun untuk bagian yang sudah diolesi dengan *acrylic laquer* akan menghasilkan warna yang lebih muda.

5. Menjahit bagian *upper*

Pada proses ini berupa penggabungan pola *upper* yang menggunakan kulit pull up maupun pola *upper* yang menggunakan kulit nabati yang sudah di tatah (*carving*). Proses penggabungan dilakukan dengan menjahit mesin. Pada proses menjahit menggunakan variasi jahitan dengan benang kecil dan jahitan menggunakan benang besar.

6. Menjahit bagian *lining*

Bagian *lining* yang sudah dipotong kemudian dijahit untuk digabungkan dengan bagian *upper* sepatu. Pada proses penggabungan bagian *upper* dan *lining* menggunakan beberapa jenis lipatan dan jahitan seperti stik balik dan *trimming*.

7. *Lasting*/ membungkus acuan

Proses *lasting* adalah proses membungkus acuan sepatu dengan bagian *upper* sepatu. Sebelum acuan dibungkus, bagian alas dari acuan di beri *texson* fungsinya sebagai alas dan sekat antara *upper* dan *bottom* (*sol*) sepatu. Pada proses *lasting* dibantu dengan paku untuk menjaga bentuk tarikan *upper* agar tidak berubah-ubah.

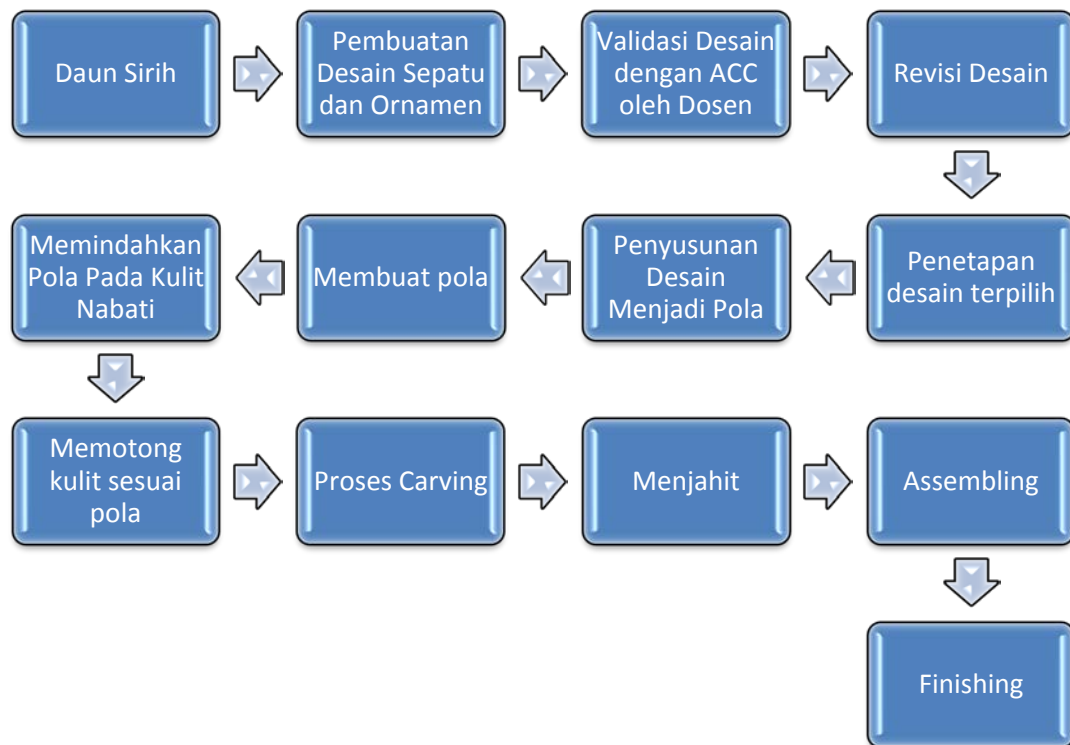
8. *Assembling*/ menyatukan bagian *upper* dan *bottom*

Proses *assembling* atau proses menyatukan bagian *upper* dan bagian *bottom* sepatu. Sebelum bagian *upper* dan *bottom* di satukan dilakukan proses pengeleman yang dilanjutkan dengan proses pengepresan menggunakan mesin pres.

9. Finishing

Proses yang terakhir adalah proses *finishing* seperti menghilangkan sisa-sisa lem, pengamplasan bagian sol agar lebih rapi, pemasangan tali sepatu dan memberikan semir agar warna dari produk lebih tahan lama dan memiliki kesan *glossy* atau mengkilap.

Proses Penciptaan Karya “Penciptaan Sepatu Kulit Dengan Ornamen Daun Sirih”



Gambar 3. Proses Penciptaan Sepatu Kulit Dengan Ornamen Daun Sirih
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

BAB III

VISUALISASI KARYA

A. Perancangan Desain Karya

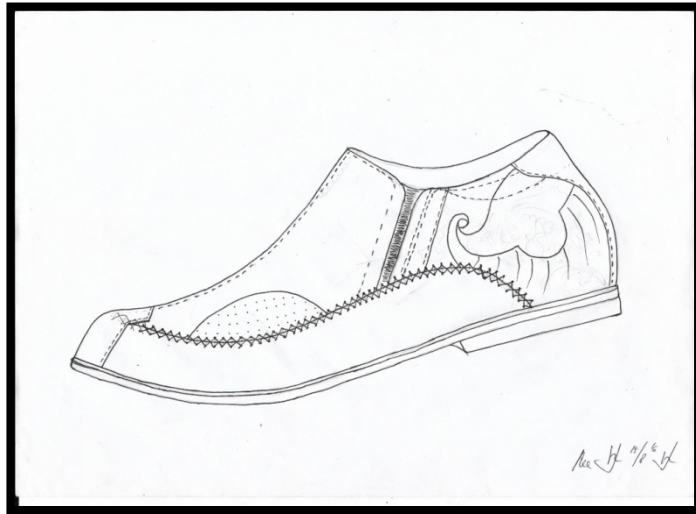
Sket alternatif merupakan bagian dari perancangan penciptaan karya seni rupa setelah melakukan observasi secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini dikarenakan tema yang diangkat sebagai konsep menciptakan produk sepatu untuk dewasa berupa sepatu kulit dengan ornamen daun sirih sesuai dengan harapan.

Maka dilakukan perancangan desain karya sebelum melakukan proses pembuatan karya. Perancangan desain karya meliputi pembuatan gambar rancangan alternatif desain sepatu, ornamen daun sirih, kemudian terdapat 9 (sembilan) gambar rancangan terpilih.

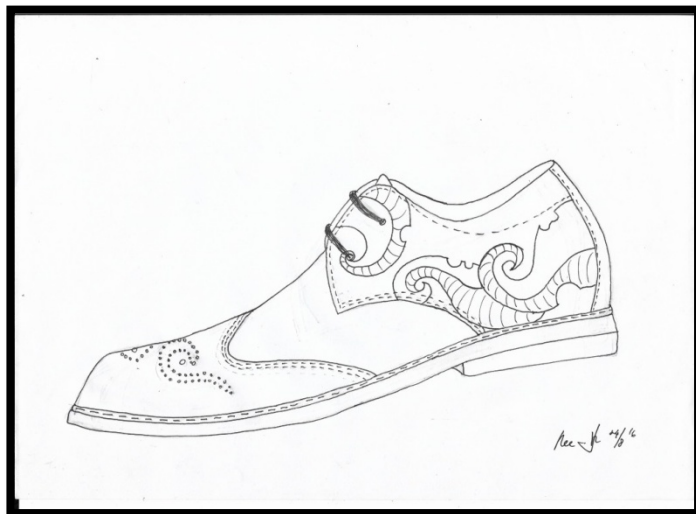
1. Gambar Rancangan Alternatif

Pembuatan gambar rancangan alternatif merupakan bagian dari proses perancangan desain karya setelah melakukan tahap eksplorasi yang dilakukan dengan cara mencari segala informasi tentang bentuk visualisasi daun sirih. Pembuatan gambar rancangan alternatif dimaksudkan untuk mencari adanya kemungkinan perubahan atau pengembangan bentuk ornamen, sehingga karya yang didapatkan bersifat orisinal dan menarik perhatian orang yang melihat karya tersebut. Gambar rancangan alternatif dapat memberikan pedoman dalam proses perwujudan karya sepatu dengan ornamen daun sirih agar sesuai dengan yang diharapkan. Adapun bentuk gambar sket terpilih sebagai berikut :

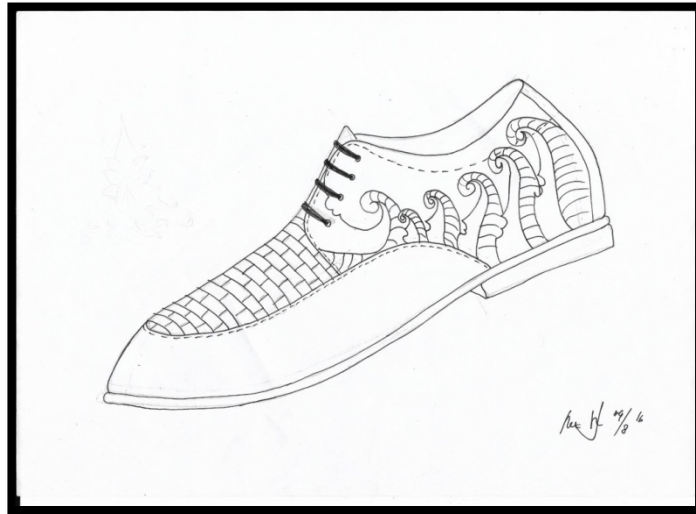
a. Sket Terpilih



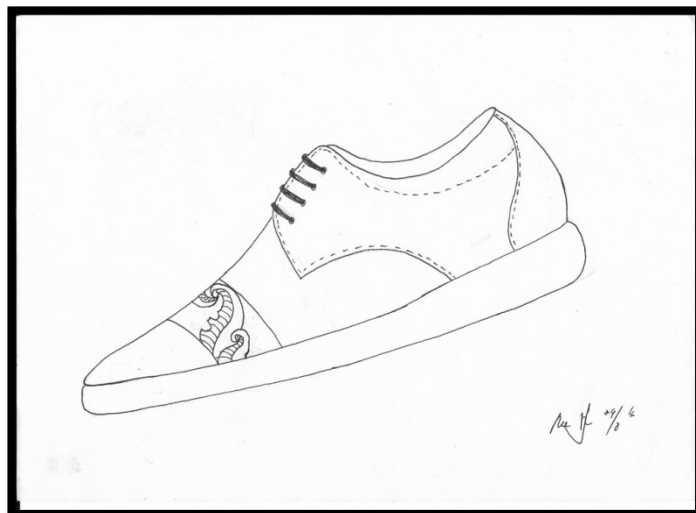
Gambar 4: Sket Terpilih Sepatu Pantopel Pria
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



Gambar 5: Sket Terpilih Sepatu Derby Classic
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



Gambar 6: Sket Terpilih Sepatu Oxford Casual
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



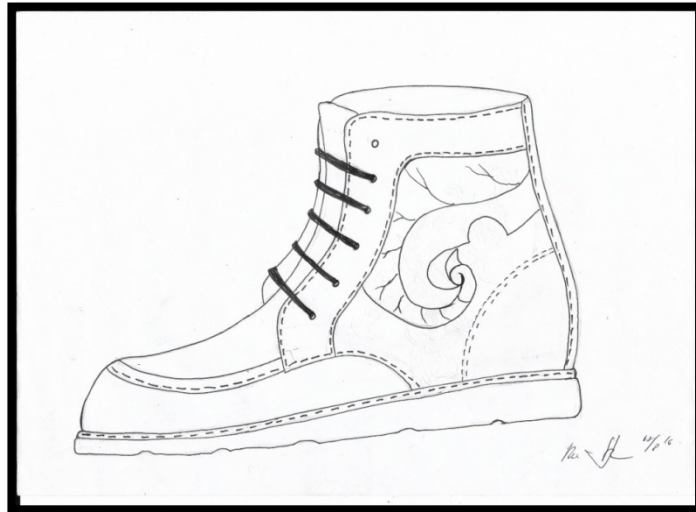
Gambar 7: Sket Terpilih Sepatu Derby Casual
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



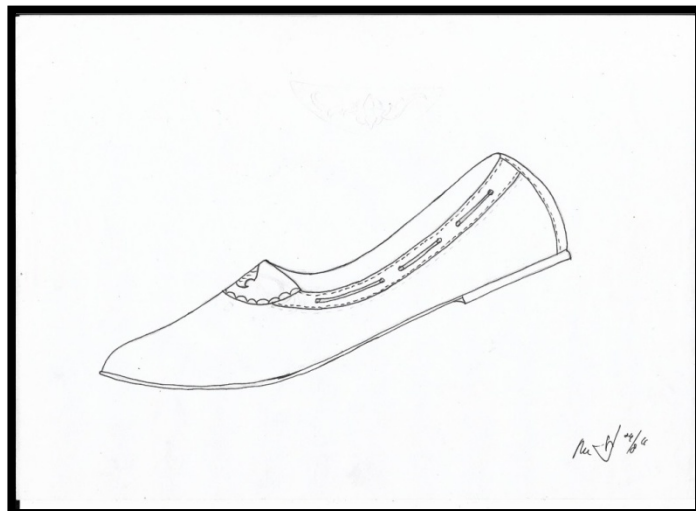
Gambar 8: Sket Terpilih Sepatu Boot I
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



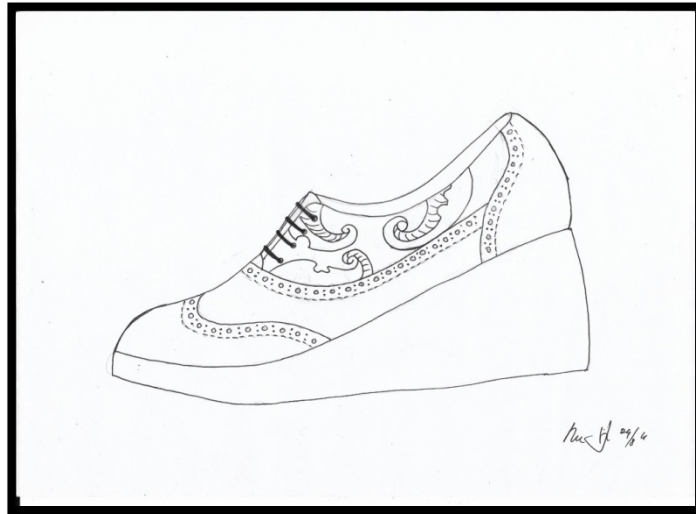
Gambar 9: Sket Terpilih Sepatu Boot II
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



Gambar 10: Sket Terpilih Sepatu Boot III
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

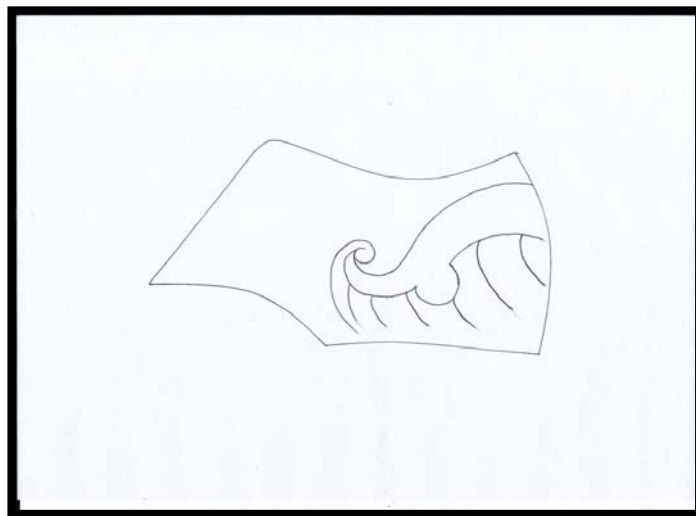


Gambar 11: Sket Terpilih Sepatu Pantofel Wanita
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

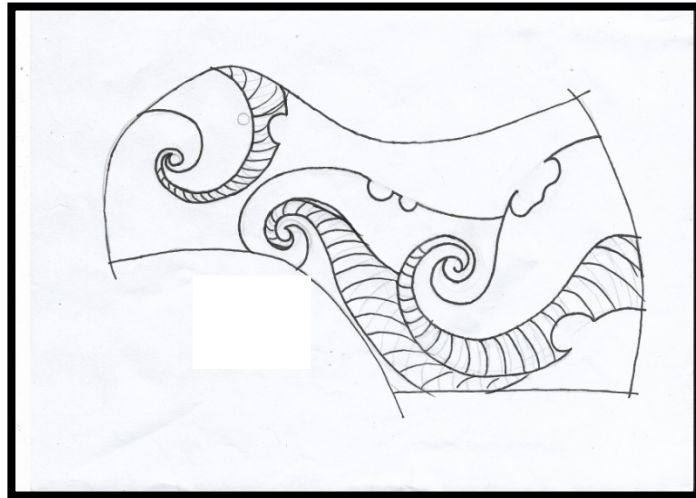


Gambar 12: Sket Terpilih Sepatu Wedges
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

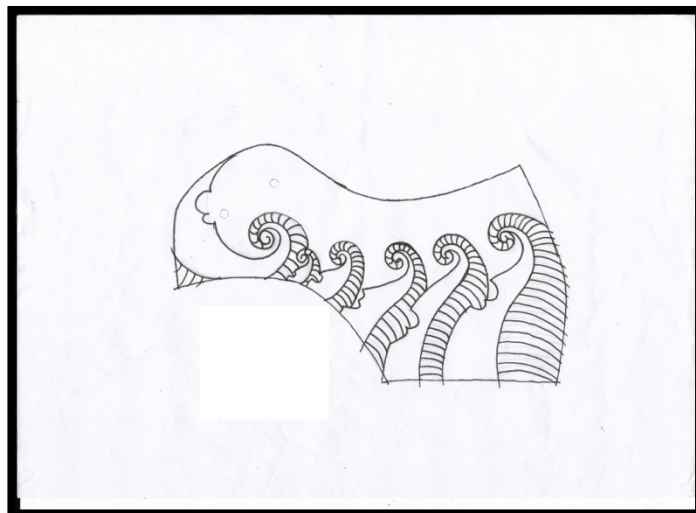
b. Sket Ornamen



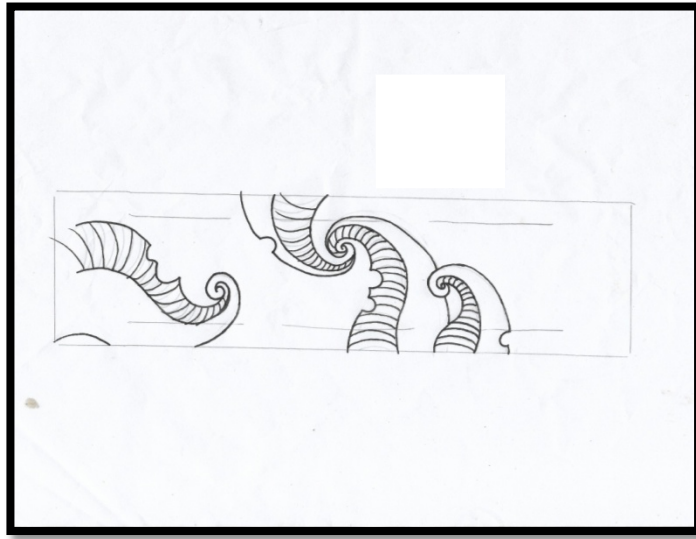
Gambar 13. Ornamen Pada Sepatu Pantopel Pria
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



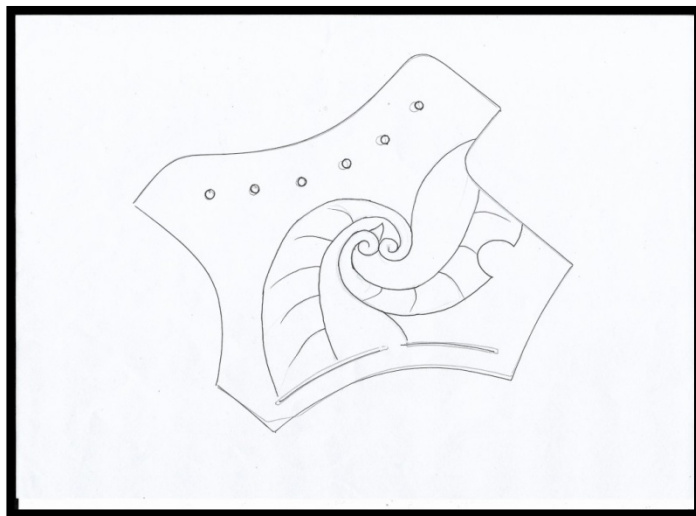
Gambar 14. Ornamen Pada Sepatu Derby Classic
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



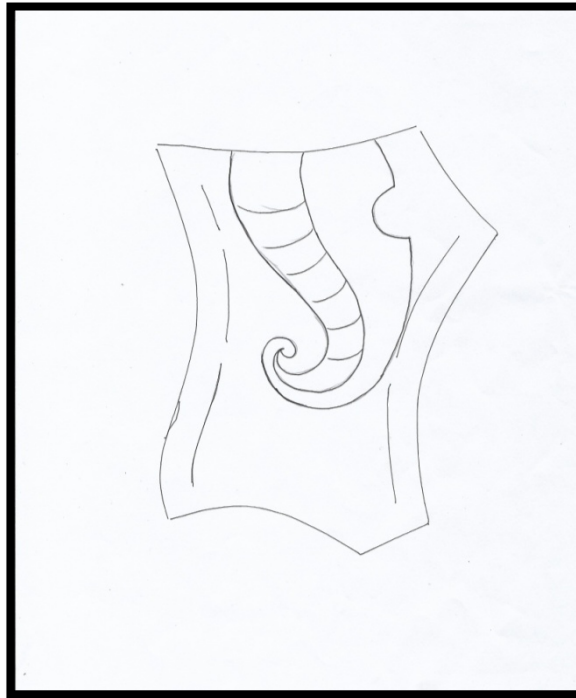
Gambar 15. Ornamen Pada Sepatu Oxford Casual
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



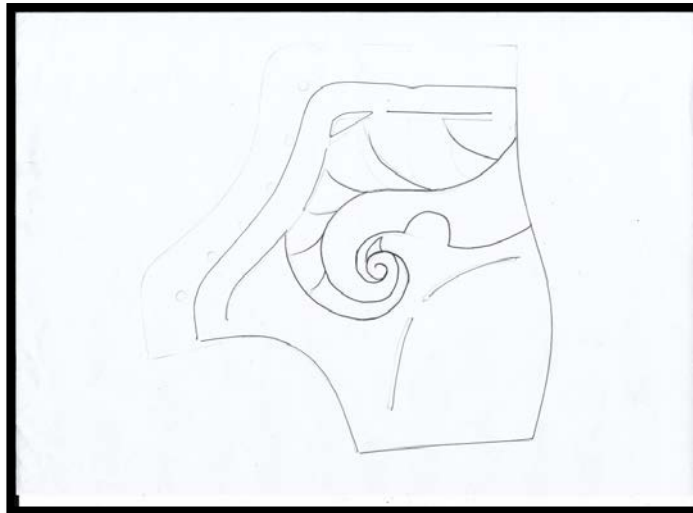
Gambar 16. Ornamen Pada Sepatu Derby Casual
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



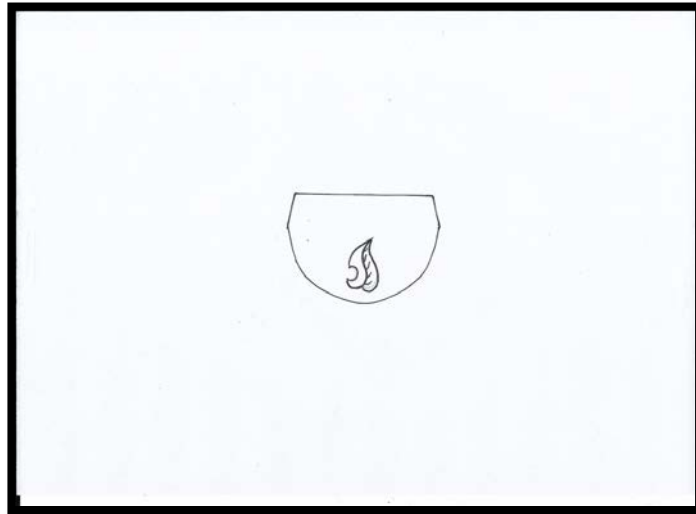
Gambar 17. Ornamen Pada Sepatu Boot I
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



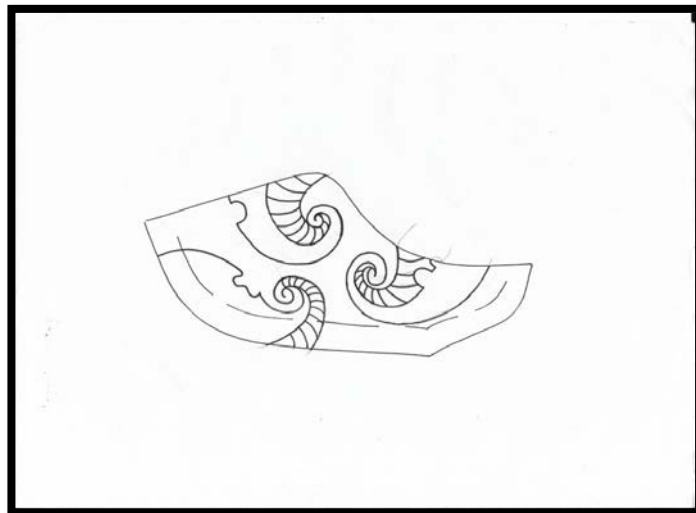
Gambar 18. Ornamen Pada Sepatu Boot II
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



Gambar 19. Ornamen Pada Sepatu Boot III
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

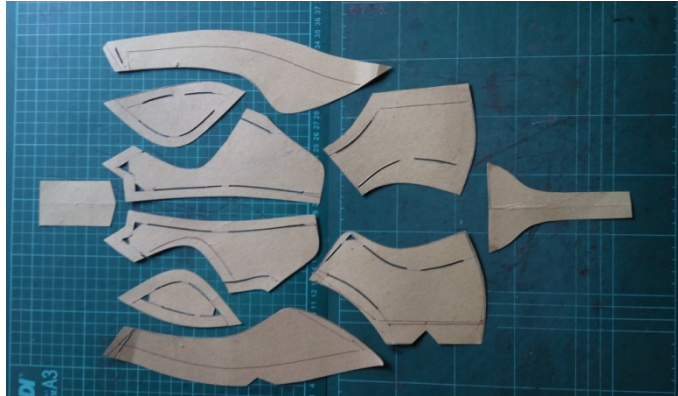


Gambar 20. Ornamen Pada Sepatu Pantopel Wanita
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



Gambar 21. Ornamen Pada Sepatu Wedges
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

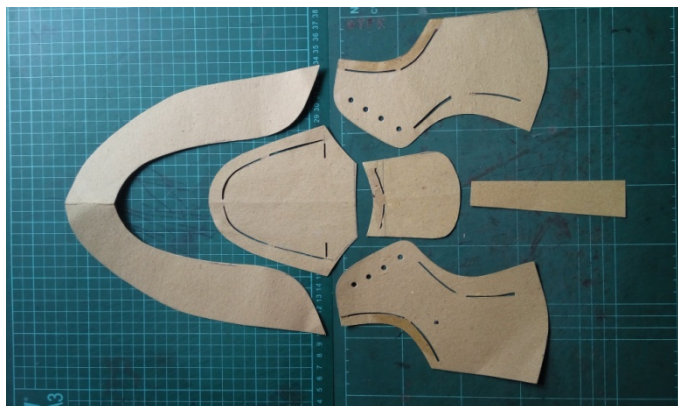
c. Gambar kerja



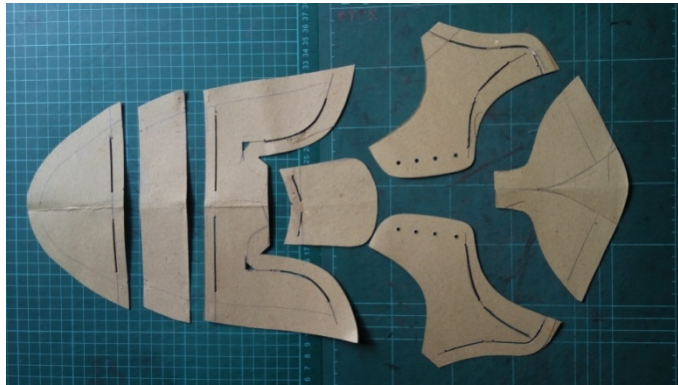
Gambar 22. Gambar Kerja Sepatu Pantopel Pria
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



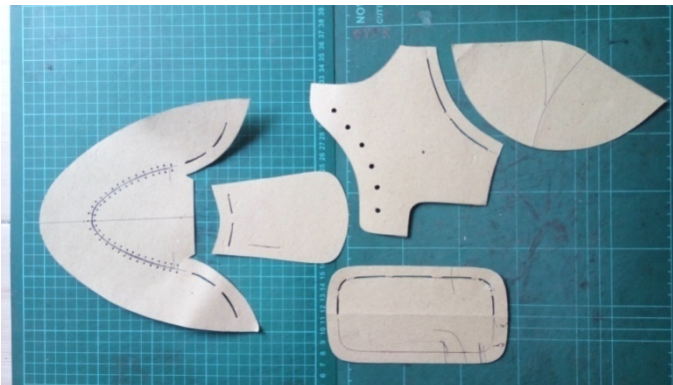
Gambar 23. Gambar Kerja Sepatu Derby Classic
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



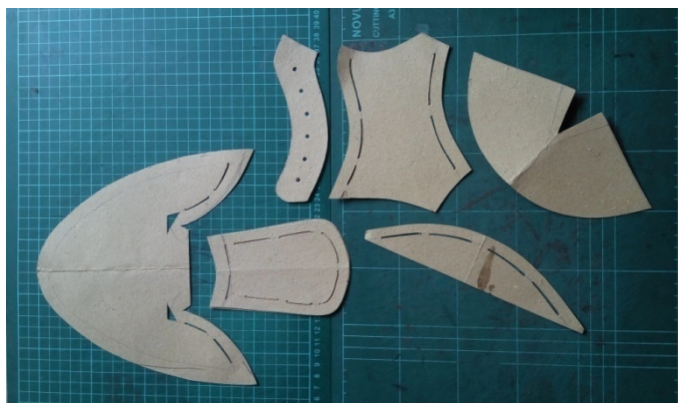
Gambar 24. Gambar Kerja Sepatu Oxford Casual
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



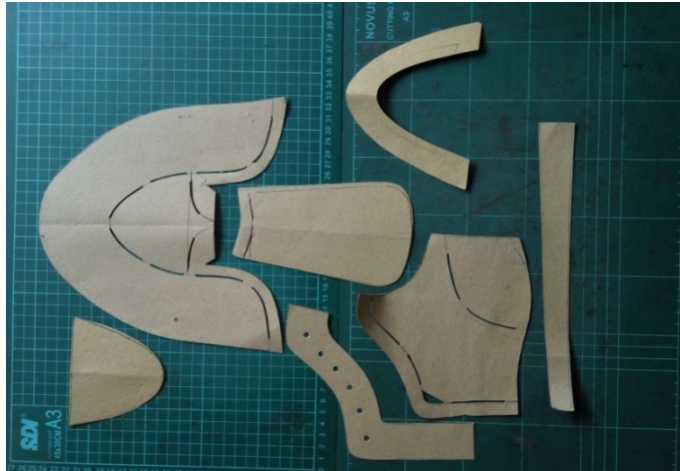
Gambar 25. Gambar Kerja Sepatu Derby Casual
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



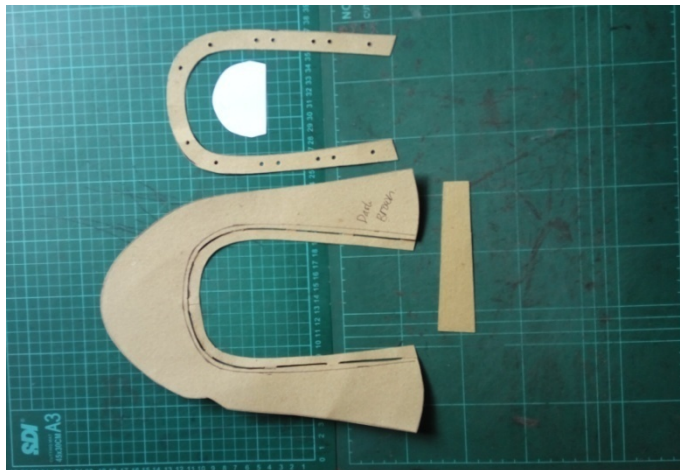
Gambar 26. Gambar Kerja Sepatu Boot I
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



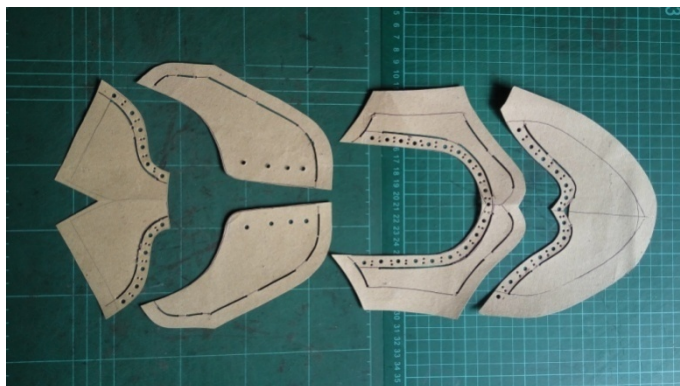
Gambar 27. Gambar Kerja Sepatu Boot II
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



Gambar 28. Gambar Kerja Sepatu Boot III
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



Gambar 29. Gambar Kerja Sepatu Pantopel Wanita
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



Gambar 30. Gambar Kerja Wedges
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

B. Persiapan Alat dan Bahan

Dalam tahap berikutnya ada beberapa alat dan bahan yang digunakan. Alat dan bahan adalah sebagai berikut:

1. Alat

Alat disini adalah segala perlengkapan yang digunakan untuk mendukung proses berkarya. Adapun alat yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. *Silver pen*

Silver pen digunakan untuk mengcopykan pola pada kulit sebelum kulit di potong.



Gambar 31. *Silver Pen*
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

b. *Cutter*

Cutter berfungsi untuk memotong kulit dengan karakter kulit tebal dan kaku agar kulit mudah terpotong



Gambar 32. *Cutter*
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

c. Penggaris besi

Penggaris digunakan untuk membantu dalam memotong kulit yang menggunakan pola lurus agar, disini penulis menggunakan penggaris besi.



Gambar 33. Penggaris Besi
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

d. Pita ukur

Pita ukur digunakan untuk membuat titik pada acuan sepatu agar lebih mudah sebab bentuk dari acuan sepatu tidak datar.



Gambar 34. Penggaris pita
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

e. Gunting

Gunting digunakan untuk memotong kulit dengan tekstur atau karakter kulit *upper*.



Gambar 35. Gunting
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

f. *Hole pounch*

Hole pounch atau bias disebut juga dengan plong bulat digunakan untuk membuat lubang atau bulatan pada pola produk.



Gambar 36. Hole pouch
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

g. *Sponge*

Sponge digunakan untuk mengoleskan air pada permukaan kulit nabati sebelum di tatah atau dilakukan proses *carving*, tujuannya agar kulit lebih lunak sehingga mudah untuk dibentuk.



Gambar 37. Sponge
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

h. *Cutting mat*

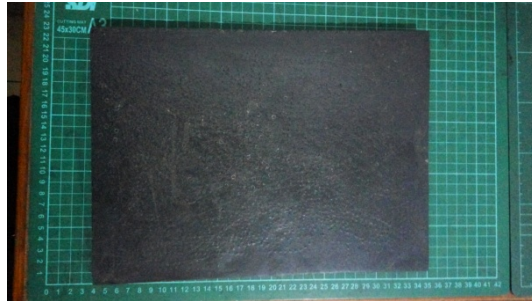
Cutting mat digunakan sebagai alas untuk memotong kulit nabati, bahan *cutting mat* terbuat dari karet sehingga tidak meninggalkan bekas goresan *cutter*. Untuk ukuran *cutting mat* bervariasi namun disini saya menggunakan ukuran A3.



Gambar 38. *Cutting Mat*
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

i. Tatakan

Tatakan yang dimaksud disini adalah alas tatakan berbahan karet biasanya digunakan untuk tatakan dalam proses embos, namun pada proses penciptaan karya disini saya menggunakannya untuk alas dalam proses tatakan atau *carving*.



Gambar 39. Tatakan
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

j. Palu kayu

Palu kayu digunakan dalam proses tataan atau ketika memukul stempel tataan, pemilihan menggunakan palu kayu agar tidak terlalu ketika menekan atau memberi pukulan pada stamp, sebab jika menggunakan palu besi maka akan merusak *stamp*.



Gambar 40. Palu Kayu
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

k. Palu besi

Palu besi digunakan untuk proses perakitan sepatu, selain itu untuk memukul bagian pola yang dilipat agar lipatannya sempurna sebab dibutuhkan pemukul yang keras.



Gambar 41. Palu Besi
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

l. Stamps

Stamp adalah alat-alat yang menyerupai stempel atau cap dari bahan logam yang berfungsi vital pada proses *carving*, karena alat ini berfungsi sebagai alat untuk memberikan efek tiga dimensi atau menenggelamkan permukaan kulit dan juga berfungsi sebagai pemberi tekstur pada kulit.



Gambar 42. *Stamp*
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

m. Swivel knife

Alat ini merupakan pisau yang memiliki pegangan yang dapat berputar. Sehingga dengan alat ini proses penyayatan kulit dapat dilakukan dengan mudah.



Gambar 43. *Swivel Knife*
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

n. Gunting benang

Gunting benang digunakan untuk menggunting benang dalam proses menjahit pola *upper* dan *lining*



Gambar 44. Gunting Benang
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

o. Jarum jahit

Pada proses pembuatan sepatu saya menggunakan dua jenis ukuran jarum, yaitu jarum ukuran 18 (delapan belas) untuk menciptakan jahitan dengan benang kecil dan jarum ukuran 23 (dua puluh tiga) untuk menciptakan jahitan dengan menggunakan benang besar.



Gambar 45: Jarum jahit
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

p. Mesin jahit

Mesin jahit digunakan untuk menjahit atau merakit pola-pola sepatu dan untuk merakit bagian pola yang lain seperti pola lining.



Gambar 46: Mesin jahit
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

q. Tang / catut

Tang digunakan untuk proses assembling atau menggabungkan bagian upper dan bottom sepatu.



Gambar 47. Tang/ catut
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

r. Uncek

Uncek digunakan untuk memberi tanda pada bagian-bagian kulit nabati, penggunaan uncek untuk menghindari bekas *silver pen* yang tidak bisa hilang jika terdapat pada kulit nabati. Selain itu uncek juga digunakan untuk menjiplak atau mencopy *ornament* dari kertas ke kulit.



Gambar 48. Uncek
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

s. Pisau seset

Pisau seset digunakan untuk mengurangi atau menyesuaikan bagian lipatan pada upper, agar lebih tipis dan lebih rata. Setelah itu ketika selesai proses *lasting* akan terdapat lekukan tumpukan kulit, maka cara mengurangi lekukan dan tumpukan tersebut menggunakan pisau seset.



Gambar 49. Pisau Seset
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

t. Mesin seset

Mesin seset digunakan untuk mengurangi ketebalan kulit, sehingga ketika terjadi penumpukan pola upper atau ada lipatan upper maka ketebalannya merata.



Gambar 50: Mesin seset
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

u. Shoelast

Shoelast atau biasa disebut acuan adalah tiruan kaki yang terbuat dari kayu atau *plastic*. Fungsinya untuk membentuk sepatu dan membuat pola dasar, dalam pembuatan karya ini saya menggunakan *shoe last* berbahan *plastic*.



Gambar 51: Shoelast
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

2. Bahan

Bahan dalam hal ini adalah segala material yang digunakan untuk proses berkarya, baik material pokok maupun material pendukung. Adapun bahan yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Kertas marga

Kertas marga adalah kertas yang memiliki permukaan putih mengkilap dan permukaan sebaliknya agak kasar berwarna abu-abu. Pola dari produk dibuat pada kertas ini, karena tekstur dan kekuatan kertas yang cocok.



Gambar 52: Kertas marga
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

b. Kulit Nabati

Pada umumnya kulit nabati yang digunakan untuk *carving* memiliki ketebalan 3mm, namun pada pembuatan sepatu ini saya menggunakan kulit nabati dengan ketebalan 15mm dengan pertimbangan agar lebih mudah untuk di tari dalam proses *assembling* nantinya, sebab jika terlalu tebal kulit nabati yang digunakan maka

proses penarikan *upper* atau *assembling* akan susah dan sepatu tidak akan terbentuk.



Gambar 53: Kulit Nabati
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

c. Kulit *pull up*

Jenis kulit ini umumnya digunakan untuk membuat sepatu, karena kulit *pull up* memiliki karakter yang mudah dibentuk (lemas) dan mengkilap.



Gambar 54: Kulit pull up
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

d. Kain *furing*

Kain *furing* digunakan untuk memberi lapisan pada bagian dalam sepatu. Untuk jenis kain *furing* berbeda-beda namun pada pembuatan karya sepatu ini saya menggunakan kain blacu.



Gambar 55: Kain blacu
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

e. Lem

Dalam pembuatan sepatu saya menggunakan beberapa jenis lem sesuai dengan kegunaan dan karakteristiknya masing-masing.

1) Lem *latex*

Lem ini terbuat dari getah karet, berfungsi untuk menyambungkan bagian-bagian yang tipis dan lipatan seperti *furing*. Sifat lem ini cair dan mudah untuk dibersihkan jika ada sisa yang menempel pada kulit dan berwarna putih susu.



Gambar 56. Lem Latex
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

2) Lem kuning

Sifat lem ini sangat kuat, berwarna kuning dan kental, digunakan untuk ketika proses lasting atau membungkus *shoelast*.



Gambar 57. Lem Kuning
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

3) Lem *primer*

Lem ini digunakan pada bagian sol sepatu yang terbuat dari karet, fungsinya untuk membuka permukaan karet sol. Teksturnya lelembut dan berwarna kuning.



Gambar 58. Lem *Primer*
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

f. Amplas

Amplas digunakan untuk menghaluskan serta merapikan bagian sol setelah dirakit dengan upper.



Gambar 59: Amplas
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

g. *Paper tape*

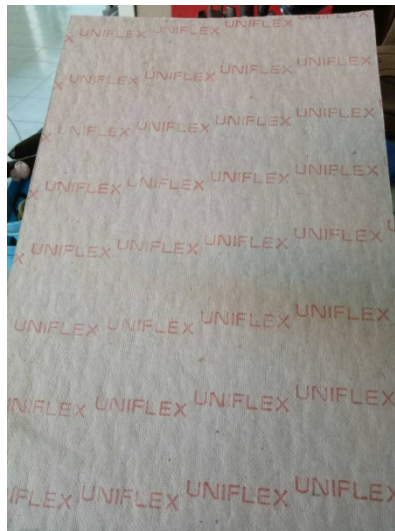
Paper tape digunakan untuk membungkus acuan dalam proses pembuatan pola sepatu sesuai dengan desain.



Gambar 60: Paper tape
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

h. Texson

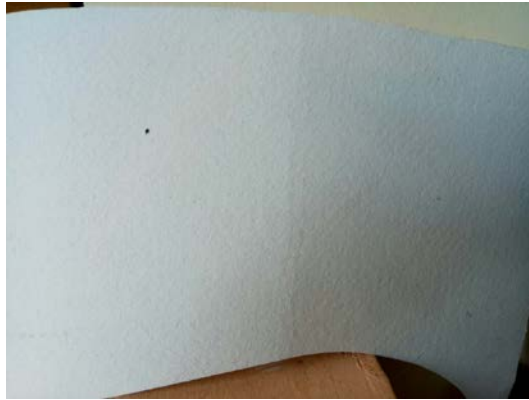
Texson berfungsi untuk alas dan sekat antara insol dan sol sepatu



Gambar 61: Texson
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

i. Kain keras

Kain keras digunakan untuk membentuk bagian depan sepatu, selain itu kain keras juga dapat digunakan sebagai penguat bagian belakang sepatu juga.



Gambar 62: Kain keras
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

j. Tamsin

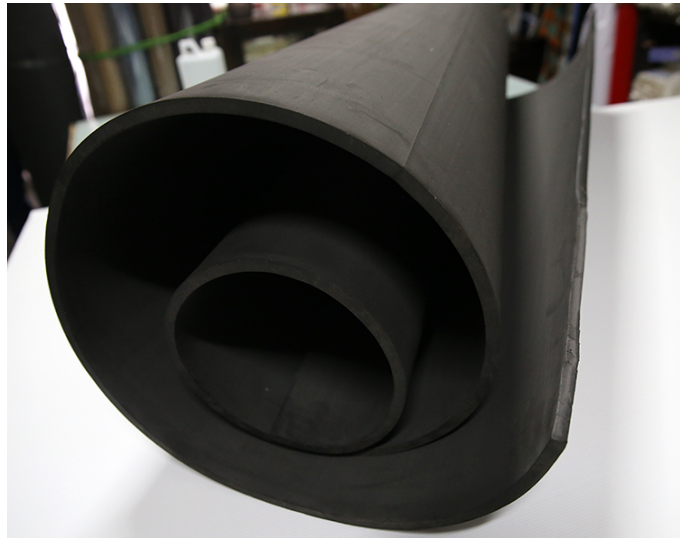
Tamsin adalah sejenis besi penguat untuk bagian alas sepatu, sank diletakkan di tengah-tengah sepatu pada bagian anatar *upper* dan *bottom* sepatu, fungsinya untuk sebagai penguat alas sepatu agar tidak patah karena sering digunakan.



Gambar 63: Tamsin
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

k. Spon ati

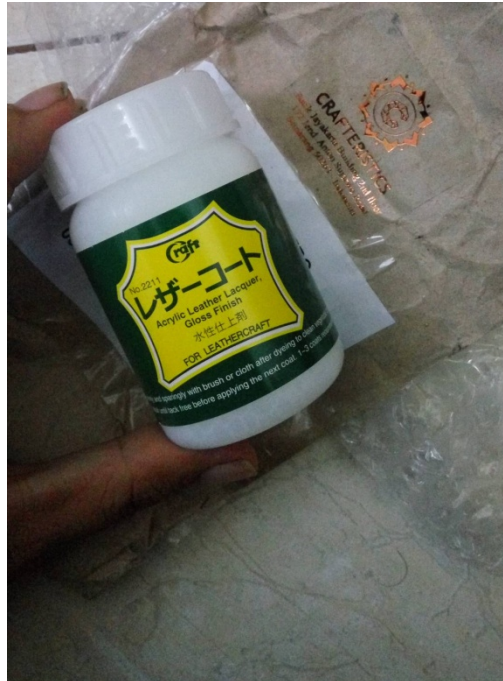
Spon ati digunakan untuk isian insol, untuk menjaga kenyamanan bagian dalam sepatu



Gambar 64: Spon ati
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

l. *Acrylic laquer*

Acrylic laquer adalah bahan finishing yang digunakan pada permukaan kulit sebagai pencegah maupun penghambat masuknya warna pada kulit saat proses pewarnaan. Sehingga warna yang dihasilkan adalah bagian yang tenggelam akan lebih gelap dibanding bagian permukaannya.



Gambar 65: Acrylic laquer
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

m. *Antique dye*

Antique dye adalah pewarna khusus untuk kulit nabati. Penggunaan pewarna ini adalah pada kulit yang sudah *dicarving*, dengan menggunakan pewarna ini maka gelap terang akan muncul. Sehingga kesan tiga dimensi akan lebih terlihat. Warna yang saya pilih adalah warna *dark brown* yang menghasilkan warna coklat tua kehitam-hitaman dan *brown* menghasilkan warna coklat kemerah-merahan.



Gambar 66: Antique dye
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

n. Semir

Semir digunakan dalam proses *finishing*, untuk mengkilapkan bagian polas sepatu yang menggunakan kulit *pull up*. Untuk pemilihan warna semir saya menggunakan semir warna hitam untuk sepatu yang menggunakan kulit *pull up* berwarna hitam, sedangkan untuk sepatu dengan warna selain hitam seperti coklat, dark *brown*, *mocca* dll, saya menggunakan semir natural.



Gambar 67: Semir
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

o. Paku *lasting*

Paku *lasting* digunakan untuk proses *lasting*, agar bentuk dan posisi *upper* yang sudah di tarik dan dibungkus pada acuan tidak lepas maka dipaku



Gambar 68: Paku *lasting*
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

p. Benang

Benang yang yang saya gunakan untuk menjahit *upper* ada dua jenis, yang pertama adalah benang *nylon* ukuran 40, dan benang *nylon* ukuran 6. Sedangkan untuk jahitan lining saya menggunakan benang *nylon* ukuran 40.



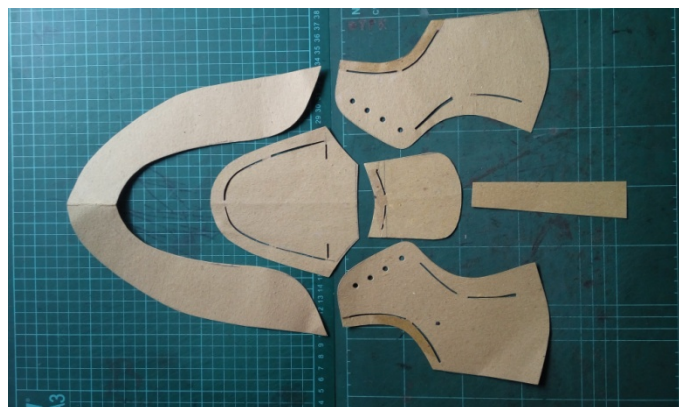
Gambar 69: Benang
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

C. Perwujudan Karya

Setelah alat dan bahan telah siap, proses selanjutnya adalah kegiatan mewujudkan karya atau bisa disebut juga proses berkarya. Proses berkarya dilakukan sesuai dengan tahapan. Berikut adalah tahapan dalam proses berkarya:

1. Menyiapkan desain dan pola

Proses awal pembuatan sepatu dimulai dari desain, setelah kita menentukan desain yang akan kita jadikan sepatu kemudian kita membuat pola. Untuk membuat pola menggunakan teknik *copy of last*, dengan teknik ini kita dapat menentukan titik-titik utama dalam sepatu seperti titik V, titik S, dan titik C. Setelah kita mendapatkan titik-titik tersebut kemudian kita menyebutnya dengan master pola, dari master pola ini kemudian kita bentuk garis antar titik sesuai dengan desain dan dipotong menjadi pola dasar.



Gambar 70. Pola Dasar Sepatu Oxford Casual
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

2. Memindahkan pola

Pola *upper* dan pola lining yang sudah di dapat sesuai dengan desain kemudian di copykan atau dipindahkan ke kulit sesuai dengan kebutuhan bahan. Dalam mengcopykan pola kita perlu memperhatikan garis tarik ulur kulit agar bahan kulit mudah di tarik dan mudah dibentuk sesuai desain. Selain itu kita juga memindahkan untuk pola *insole* dan sol untuk beberapa model sepatu yang menggunakan sol potong maka pola sol dipindahkan ke karet sol.



Gambar 71. Proses Memindahkan Pola Dasar ke Bahan Kulit
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

3. Memotong bahan sesuai pola

Setelah pola dipindahkan pada bahan sesuai kebutuhan kemudian dipotong sesuai pola. Untuk pemotongan pola menggunakan alat potong yang berbeda. Saya menggunakan pisau potong/ *cutter* untuk memotong bahan yang memiliki tekstur yang keras seperti kulit nabati, sol karet, *texson*. Dan untuk bahan yang memiliki tekstur lemas dan lembut seperti kulit pull up dan kain *lining* saya memotongnya menggunakan gunting agar lebih mudah.



Gambar 72. Proses Pemotongan Bahan Kulit
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

4. Proses *carving/* menatah

Dalam proses *carving/* menatah ada beberapa tahapan, yaitu :

- a. Memindahkan pola ornamen ke kulit nabati

Pola ornament terpilih kemudian di pindahkan ke pola yang akan diberi ornament. Proses pemindahan ini menggunakan uncek.



Gambar 73. Memindahkan Pola Ornamen
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

- b. Membasahi kulit

Setelah pola ornamen dipindahkan di kulit kemudian kulit dibasahi menggunakan sponge.

c. *Swivel knife*

Swivel knife digunakan untuk menggores kulit sesuai dengan pola ornament yang sebelumnya sudah dicopykan dengan menggunakan uncek. Tujuannya untuk memperjelas gambar ornament yang sudah di pindahkan.



Gambar 74. Proses Pembasahan Kulit dan Penebalan Pola Ornamen

(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

d. *Carving/ menatah*

Pada bagian ini pengerjaan berupa menatah/men-*carving* dengan *stamp* yang sesuai dengan alur dari sayatan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Setiap sayatan akan ditatah dengan tujuan menimbulkan tekstur dan membuat permukaan kulit menjadi tiga dimensi. Untuk mempermudah proses menatah, kulit nabati harus dalam keadaan basah, sehingga sering dioles dengan air.



Gambar 75. Proses Menatah (*carving*)
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

e. Pewarnaan

Dalam proses pewarnaan ornament kulit yang sudah ditatah menggunakan 2 (dua) cara, untuk yang pertama ornamen diolesi dengan *acrylic laquer*, tujuannya agar bagian yang ditatah memiliki warna yang lebih gelap serta efek dari tatahan lebih terlihat selain itu bagian tatahan yang diolesi laquer akan lebih *glossy* dan menjadi anti air sehingga nantinya ketika di olesi dengan *antique dye* bagian ini akan memiliki warna lebih muda. Kemudian cara yang kedua pola yang sudah diberi tatah ornament diwarnai menggunakan *antique dye*, namun untuk bagian yang sudah diolesi dengan *acrylic laquer* akan menghasilkan warna yang lebih muda. Untuk proses pewarnaan dapat dilakukan ketika pola masih belum disambung ataupun ketika pola ornamen sudah disambung dengan pola upper yang lain.



Gambar 76. Proses Pewarnaan Ornamen Kulit
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

5. Menjahit bagian *upper*

Pada proses ini saya menggabungkan pola *upper* yang menggunakan kulit *pull up* maupun pola *upper* yang menggunakan kulit nabati yang sudah di tatah (*carving*). Proses penggabungan dilakukan dengan menjahit mesin. Pada proses menjahit menggunakan variasi jahitan dengan benang kecil dan jahitan menggunakan benang besar.



Gambar 77. Menjahit *Upper*
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

6. Menjahit bagian *lining*

Bagian *lining* yang sudah dipotong kemudian dijahit untuk digabungkan dengan bagian *upper* sepatu. Pada proses penggabungan bagian *upper* dan *lining* menggunakan beberapa jenis lipatan dan jahitan seperti stik balik dan *trimming*.

7. *Lasting*/ membungkus acuan

Proses *lasting* adalah proses membungkus acuan sepatu dengan bagian *upper* sepatu. Sebelum acuan dibungkus, bagian alas dari acuan di beri *texson* fungsinya sebagai alas dan sekat antara *upper* dan *bottom* (sol) sepatu. Setelah diberi *texon* kemudian *texon* dioles menggunakan lem kuning dan dilakukan proses *lasting* menggunakan tang *lasting* (catut). Pada proses *lasting* dibantu dengan paku untuk menjaga bentuk tarikan *upper* agar tidak berubah-ubah. Setelah semua bagian membungkus acuan, kemudian dilakukan proses pengamplasan tujuannya agar lebih rata dan lebih mudah ketika nanti disatukan dengan sol.



Gambar 78. Proses *Lasting*
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

8. *Assembling/ menyatukan bagian upper dan bottom*

Proses *assembling* atau proses menyatukan bagian *upper* dan bagian *bottom* sepatu. Sebelum bagian *upper* dan *bottom* di satukan dilakukan proses pengeleman. Untuk proses pengeleman berbeda untuk bagian *upper* dan *bottom*, pada bagian *upper* diberi lem kuning, dan pada bagian *bottom* atau sol di beri lem primer. Fungsi dari lem primer untuk membuka pori-pori karet sehingga dalam proses menempel bagian *upper* dan *bottom* lebih maksimal untuk proses kerja lem nya setelah lem di oleskan kemudian di tunggu hingga setengah kering, setelah dirasa cukup kemudian di templekan bagian *upper* dan *bottom* dengan hati-hati agar presisi. Setelah itu dilakukan proses pengepresan menggunakan mesin pres.



Gambar 79. Proses Asembling
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)



Gambar 80. Proses Press Sol
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

9. *Finishing*

Proses yang terakhir adalah proses *finishing* seperti menghilangkan sisa-sisa lem, pengamplasan bagian sol agar lebih rapi, pemasangan tali sepatu dan memberikan semir agar warna dari produk lebih tahan lama dan memiliki kesan *glossy* atau mengkilap.



Gambar 81. Proses Pengamplasan Sol
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

BAB IV

HASIL KARYA

A. Sepatu Pantopel Pria



Gambar 82. Sepatu Pantopel Pria
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

1. Deskripsi Karya

Judul karya	: Sepatu Pantopel Pria
Bahan	: Kombinasi kulit pull up dan kulit nabati
Ukuran	: 40 pria
Teknik pembuatan	: Full handmade

Sepatu pantopel pria memiliki bentuk seperti sepatu pantopel pada umumnya, yang membedakan hanya penggunaan bahan kulit nabati dengan ornamen daun sirih. Keunggulan sepatu ini adalah mampu memberikan kesan vintage dan natural yang kuat karena warna yang digunakan cukup kalem. Keindahan sepau ini terletak pada ornamen daun sirih yang di *carving* pada bahan kulit nabati. Bahan yang digunakan adalah kulit sapi tersamak, mulai dari komponen upper hingga bottom.

2. Penjabaran Karya Sepatu Pantopel Pria

a. Aspek Fungsi

Tujuan pembuatan sepatu pantofel ini difungsikan untuk dipakai oleh pria yang ingin mempunyai penampilan resmi atau formal. Sangat cocok dipakai oleh pria dewasa atau pekerja kantoran, seperti direktur, manager, teller bank, pengacara, akuntan dan lainnya. Sepatu ini tidak memakai tali, sehingga bisa langsung dipakai dan mampu mempersingkat waktu saat dipakai. Hak dibuat dengan desain tidak terlalu tinggi dan dibuat datar. Hal tersebut berfungsi agar memberikan kenyamanan saat dipakai di dalam ruangan seperti kantor maupun gedung yang biasanya mempunyai lantai datar, halus dan agak licin. Bagian *bottom* menggunakan bahan dasar kulit nabati yang tebal, hal tersebut ditujukan

agar tidak licin ketika digunakan. Sepatu ini cocok dipadukan dengan pakaian formal seperti kemeja polos atau batik, dengan bawahan celana berbahan kain.

b. Aspek Estetis

Pada umumnya sepatu pantopel memiliki potongan pola vamp yang terdiri dari apron dan *vamp wing*, namun sepatu ini menggunakan variasi beberapa potongan pada bagian apron seperti potongan *apron* yang dibagi menjadi dua dan disambung dengan menggunakan teknik jahitan stik balik dan jahit tindih, selain itu pada bagian ujung *apron* diberikan sambungan untuk menghadirkan kesan sepatu yang lebih kuat. Kemudian untuk sambungan antara pola *apron* dan *vamp wing* menggunakan jahit silang yang dijahit dengan menggunakan jahitan tangan. Untuk bagian quarter menggunakan kulit nabati dengan ornament satu daun sirih yang sederhana, dengan pewarnaan menggunakan *antique dye* warna light brown dan *finishing* menggunakan *acrylic laquer*. Dan pada bagian belakang *upper* diberi sambungan dengan back counter. Sepatu ini tidak memiliki lubang tali untuk mengatur ukuran sesuai kenyamanan pemakainya, namun pada bagian dsamping lidah sepatu ini diberi karet elastis untuk memudahkan pemakainya untuk menggunakan dan melepas sepatu. Untuk bagian *bottom* nya, sepatu ini menggunakan sol dengan bahan kulit nabati yang diberi pita jahitan disekeliling bagian atas sol untuk memberikan kesan jahitan selain itu untuk mengisi rongga antara *upper* dan *bottom*. Untuk menghindari kesan licin pada permukaan sol kulit nabati maka bagian belakang hak nya diberi karet.

c. Aspek Ergonomi

Sepatu ini memiliki beberapa lubang kecil pada bagian apron bertujuan sebagai sirkulasi udara pada kaki. Selain itu, dalam sepatu ini juga mempertimbangkan sisi kesehatan pemakai. Sehingga hak yang digunakan untuk sepatu ini hanya 3 cm. Penambahan hak bertujuan untuk menambah tinggi badan pemakainya agar lebih menarik.

d. Aspek Bahan

Bahan yang digunakan pada bagian *upper* terdiri dari kulit *pullup* dan kulit nabati, kulit *pullup* yang sudah ditipiskan sebagai lining atau pelapis untuk membuat sepatu nyaman ketika dipakai, dan kain keras sebagai penguat untuk menjaga bentuk sepatu. Warna yang digunakan adalah warna dark brown dan lightbrown untuk bahan kulit *pull up*, sedangkan untuk kulit nabati menggunakan warna dark brown, pewarnaan menggunakan *antique dye* dark brown dan *finishing* menggunakan *acrylic laquer* dengan diberi sentuhan ornamen daun sirih. Sedangkan bahan yang digunakan pada bagian *bottom* yaitu insol menggunakan kulit *pull up*, spon ati, serta *texson*, dan untuk bagian outsole menggunakan bahan sol dari kulit nabati, untuk bagian hak diberi potongan karet pada bagian belakang hak dengan tujuan untuk mengurangi efek licin pemakaian. Kemudian penambahan tamsin untuk menjaga bentuk *bottom* sepatu selain itu agar sepatu tidak mudah patah pada bagian *bottom*.

e. Aspek Proses

Adapun tahapan-tahapan dalam proses pembuatan karya sepatu ini adalah :

- 1) Langkah pertama adalah membuat desain sepatu dan desain ornamen daun sirih

- 2) Proses selanjutnya adalah membuat pola dasar dan pecah pola yang terdiri dari upper dan bottom
- 3) Kemudian pola dicopykan pada bahan yang sesuai, dan selanjutnya dilakukan proses pemotongan bahan.
- 4) Pola dengan bahan kulit nabati dan ornamen daun sirih, selanjutnya dilakukan proses carving secara handmade
- 5) Selanjutnya dilakukan proses penyambungan setiap pola dengan menggunakan mesin jahit.
- 6) Upper yang sudah jadi kemudian disatukan dengan lining
- 7) Selanjutnya dilakukan proses lasting dengan alat sederhana
- 8) Setelah itu proses assembling antara upper dan bottom dengan menggunakan mesin press
- 9) Proses terakhir adalah finishing, pada proses finishing kulit upper di semir dengan semir natural, kemudian untuk kulit nabati dengan ornamen daun sirih diberi warna dark brown dan dilakukan *finishing* menggunakan *antique dye*.

B. Sepatu Derby Classic



Gambar 83. Sepatu Derby Classic
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

1. Deskripsi Karya

Judul karya	: Sepatu Derby Classic
Bahan	: Kombinasi kulit pull up dan kulit nabati
Ukuran	: 40 pria
Teknik pembuatan	: Full handmade

Sepatu Derby Classic ini memberikan kesan classic yang sangat kuat untuk pemakainya, selain itu penambahan motif lubang seperti sepatu brogue juga mampu menambah keindahan sepatu di tambah dengan adanya ornamen daun sirih yang dicarving pada salah satu komponen upper. Keunggulan sepatu ini mampu memberikan kesan elegan, dengan bahan kulit yang berkualitas, maka kekuatan sepatu ini cukup bagus.

2. Penjabaran Karya Sepatu Derby Classic

a. Aspek Fungsi

Tujuan pembuatan sepatu *derby classic* ini difungsikan untuk dipakai oleh pria yang mempunyai penampilan formal namun terkesan santai. Sangat cocok

dipakai oleh pria dewasa atau pekerja kantoran, seperti direktur, manager, teller bank, pengacara, akuntan dan lainnya. Sepatu ini dapat dipakai ketika bekerja maupun saat menghadiri acara-acara resmi seperti rapat, kampanye, penyuluhan maupun pesta. Sepatu ini mempunyai hak yang tidak terlalu tinggi dan dibuat datar. Hal tersebut berfungsi agar memberikan kenyamanan saat dipakai di dalam ruangan seperti kantor maupun gedung yang biasanya mempunyai lantai datar, halus dan agak licin. Sepatu ini cocok dipadukan dengan pakaian formal seperti kemeja polos atau batik, dengan bawahan celana berbahan kain..

b. Aspek Estetika

Sepatu derby classic ini didesain menutupi seluruh bagian kaki. pada bagian vamp sepatu diberi hiasan lubang khas sepatu brogue untuk memperkuat kesan classic. Kemudian sepatu ini menggunakan tali untuk memudahkan pemakainya mengatur ukuran sesuai dengan kenyamanan. Pada komponen quarter diberi ornamen daun sirih menggunakan teknik carving dengan tujuan untuk menambah kesan vintage. Kesatuan ornamen daun sirih dengan bentuk dan motif khas sepatu brogue dapat menimbulkan kesan indah dan unik, sehingga diharapkan pemakai terlihat memiliki kepribadian yang unik dan menenangkan.

c. Aspek Ergonomi

Sepatu ini memiliki bentuk yang classic namun karena bahan yang digunakan adalah kulit *pullup* maka sangat nyaman digunakan karena dapat mengikuti bentuk kaki ketika digunakan. Pada bagian vamp sepatu ini diberi motif atau hiasan lubang khas dari sepatu brogue untuk memberikan sirkulasi udara pada kaki. bahan yang digunakan untuk lining sepatu juga nyaman dikaki. Sepatu ini

juga mempertimbangkan kesehatan pemakai, sehingga tinggi hak sepatu ini 3 cm. Penambahan hak sepatu bertujuan untuk menambah tinggi badan pemakainya. Sepatu derby classic ini memiliki ukuran 40 untuk pria.

d. Aspek Bahan

Bagian *upper* sepatu derby classic menggunakan bahan kulit *pullup* berwarna hitam dan kulit nabati dengan ornamen daun sirih. Pada bagian vamp sepatu menggunakan potongan vamp wing dengan hiasan lubang khas sepatu brogue, kemudian bagian quarter menggunakan bahan kulit nabati dengan ornamen daun sirih. Sepatu ini memiliki empat lubang untuk tali sepatu sehingga memudahkan pemakainya untuk mengatur ukuran sepatu. Bagian lining sepatu ini menggunakan bahan kulit *pullup* yang sudah ditipiskan, dan untuk menjaga bentuk sepatu pada bagian vamp dan bagian belakang (back counter) diberi kain keras untuk menjaga bentuk sepatu. Sedangkan bahan yang digunakan pada bagian *bottom* yaitu insol menggunakan kulit *pullup*, spon ati, serta texson, dan untuk bagian outsole menggunakan bahan sol berbahan karet dan fiber, untuk bagian hak diberi potongan karet pada bagian belakang hak dengan tujuan untuk mengurangi efek licin pemakaian. Kemudian penambahan tamsin untuk menjaga bentuk *bottom* sepatu selain itu agar sepatu tidak mudah patah pada bagian *bottom*.

e. Aspek Proses

- 1) Langkah pertama adalah membuat desain sepatu dan desain ornamen daun sirih

- 2) Proses selanjutnya adalah membuat pola dasar dan pecah pola yang terdiri dari upper dan bottom
- 3) Kemudian pola dicopykan pada bahan yang sesuai, dan selanjutnya dilakukan proses pemotongan bahan.
- 4) Pola dengan bahan kulit nabati dan ornamen daun sirih, selanjutnya dilakukan proses carving secara handmade
- 5) Selanjutnya dilakukan proses penyambungan setiap pola dengan menggunakan mesin jahit.
- 6) Upper yang sudah jadi kemudian disatukan dengan lining
- 7) Selanjutnya dilakukan proses lasting dengan alat sederhana
- 8) Setelah itu proses assembling antara upper dan bottom dengan menggunakan mesin press
- 9) Proses terakhir adalah finishing, pada proses finishing kulit upper di semir dengan semir natural, kemudian untuk kulit nabati dengan ornamen daun sirih dilakukan finishing menggunakan antique dye.

C. Sepatu Oxford Casual



Gambar 84. Sepatu Oxford Casual
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

1. Deskripsi Karya

Judul karya	: Sepatu Oxford Casual
Bahan	: Kombinasi kulit pull up dan kulit nabati
Ukuran	: 40 pria
Teknik pembuatan	: Full handmade

Sepatu Oxford Casual ini memiliki bentuk yang unik, karena menggunakan variasi anyaman pada salah satu komponen uppernya. Variasi anyaman juga mampu menambah kesan indah dan keunikan tersendiri, karena jarang kita temui sepatu dengan anyaman. Selain anyaman, pada salah satu komponen upper yaitu quarter terdapat tatahan (carving) ornamen daun sirih, hal ini tidak hanya menambah kesan keindahan pada sepatu namun juga membuat sepatu terlihat unik dan vintage. Keunggulan sepatu ini adalah menggunakan bahan kulit yang berkualitas, sehingga tetap nyaman meskipun digunakan untuk kegiatan sehari-hari, selain itu desain sepatu ini juga unik, sehingga tidak terkesan kaku atau berpatokan pada model sepatu oxford pada umumnya.

2. Penjabaran Karya Sepatu Oxford Casual

a. Aspek Fungsi

Desain pembuatan sepatu oxford casual ini dibuat untuk dipakai oleh pria yang ingin mempunyai penampilan formal namun mempunyai kesan santai. Sangat cocok dipakai oleh pria dewasa atau remaja ketika melakukan kegiatan di kampus, sekolah, hangout, pesta, dan lainnya. Sepatu ini mempunyai hak yang tidak terlalu tinggi dan dibuat datar. Hal tersebut berfungsi agar memberikan

kenyamanan saat dipakai di dalam ruangan maupun luar ruangan dan mempermudah mobilisasi orang yang memakainya. Bagian bottom menggunakan sol karet hal tersebut ditujukan agar tidak licin ketika digunakan dan menambah kemudahan ketika bergerak. Sepatu ini cocok dipadukan dengan pakaian seperti kemeja, kaos, jaket jins yang dapat dipadukan dengan celana jins pendek maupun panjang.

b. Aspek Estetika

Umumnya sepatu oxford memiliki potongan pola quarter yang berada dibawah komponen vamp. Namun sepatu oxford casual ini memiliki variasi pada bagian vamp nya, karena pada bagian vamp dimodifikasi dengan diberi anyaman, sehingga terlihat pada bagian vamp terdiri dari komponen apron dan vamp wing. Tujuannya agar sepatu ini dapat digunakan dalam kegiatan santai. Ornamen daun sirih yang diterapkan pada pola quarter memberikan kesan unik dan vintage. Dan pada bagian belakang *upper* menggunakan komponen back strap untuk sambungan. Sepatu ini memiliki empat lubang untuk tali agar mempermudah pemakainya mengatur ukuran sesuai dengan kenyamanan. Warna yang digunakan pada sepatu ini didominasi oleh warna dark brown.

c. Aspek Ergonomi

Anyaman pada bagian komponen vamp sepatu ini bertujuan untuk memberikan kenyamanan pada pemakainya, karena akan terasa elastis dan nyaman digunakan. Selain itu sepatu ini juga mempertimbangkan sisi kesehatan pemakainya. Sehingga tinggi hak untuk sepatu ini 1 cm. Penambahan hak yang

hanya 1 cm untuk menjaga kenyamanan dan keleluasaan dalam beraktifitas karena hak yang tidak terlalu tinggi.

d. Aspek Bahan

Bahan yang digunakan pada bagian *upper* terdiri dari kulit *pullup* dan kulit nabati. Untuk kulit *pullup* digunakan pada bagian vamp, back strap dan pada komponen yang dianyam namun bahan kulit *pullup* untuk anyaman sudah dilakukan penipisan terlebih dahulu, kulit *pullup* yang digunakan berwarna dark brown. *Finishing* yang dilakukan untuk bahan kulit *pullup* adalah dengan menggunakan semir clear. Sedangkan kulit nabati digunakan untuk komponen quarter, pada komponen ini diberi ornamen daun sirih, warna dari kulit nabati ini adalah warna dark brown dari *antique dye* dan *finishing* menggunakan acrylic laquer. Bahan yang digunakan untuk lining sepatu adalah kulit *pullup* yang sudah ditipiskan dan untuk menjaga bentuk sepatu maka digunakan kain keras pada bagian depan *upper* dan belakang (back counter). Bahan yang digunakan untuk bagian *bottom* sepatu menggunakan kulit *pullup*, spon ati, texson untuk bagian insol nya, dan untuk bagian outsole menggunakan sol potongan dengan bahan karet. Kemudian penambahan tamsin untuk menjaga bentuk *bottom* sepatu selain itu agar sepatu tidak mudah patah pada bagian *bottom*.

e. Aspek Proses

- 1) Langkah pertama adalah membuat desain sepatu dan desain ornamen daun sirih
- 2) Proses selanjutnya adalah membuat pola dasar dan pecah pola yang terdiri dari upper dan bottom

- 3) Kemudian pola dicopykan pada bahan yang sesuai, dan selanjutnya dilakukan proses pemotongan bahan.
- 4) Pola dengan bahan kulit nabati dan ornamen daun sirih, selanjutnya dilakukan proses carving secara handmade
- 5) Selanjutnya dilakukan proses penyambungan setiap pola dengan menggunakan mesin jahit.
- 6) Upper yang sudah jadi kemudian disatukan dengan lining
- 7) Selanjutnya dilakukan proses lasting dengan alat sederhana
- 8) Setelah itu proses assembling antara upper dan bottom dengan menggunakan mesin press
- 9) Proses terakhir adalah finishing, pada proses finishing kulit upper di semir dengan semir natural, kemudian untuk kulit nabati dengan ornamen daun sirih diwarnai dengan warna light brown dan dilakukan finishing menggunakan antique dye.

D. Sepatu Derby Casual



Gambar 85. Sepatu Derby Casual
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

1. Deskripsi Karya

Judul karya	: Sepatu Derby Casual
Bahan	: Kombinasi kulit pull up dan kulit nabati
Ukuran	: 42 pria
Teknik pembuatan	: Full handmade

Sepatu Derby Casual ini memiliki keunggulan dalam aspek fungsi, karena sepatu ini dapat digunakan untuk kegiatan sehari-hari, karena memiliki desain yang sederhana namun terkesan *fashionable*. Selain itu bahan kulit yang digunakan juga berkualitas, sehingga nyaman ketika memakai sepatu ini sangat terasa. Penambahan ornamen daun sirih yang dianyam pada salah satu komponen uppernya memberikan kesan yang unik dan indah. Bentuk sol sepatu yang *sporty* dan *fleksibel* menambah kesan bahwa sepatu ini nyaman digunakan dalam jangka waktu yang lama.

2. Penjabaran Karya Sepatu Derby Casual

a. Aspek Fungsi

Pembuatan sepatu derby casual ini difungsikan untuk dipakai oleh pria yang ingin mempunyai penampilan santai, formal namun terkesan *sporty*. Sangat cocok dipakai oleh pria dewasa atau remaja ketika hangout, nongkrong, melihat acara music dan lainnya. Sepatu ini mempunyai hak yang tidak terlalu tinggi dan dibuat datar. Hal tersebut berfungsi agar memberikan kenyamanan saat dipakai di dalam maupun luar ruangan. Sepatu ini cocok dipadukan dengan pakaian kaos, wengki, t-shirt polo dengan perpaduan celana panjang berbahan jins maupun celana pendek.

b. Aspek Estetis

Sepatu derby casual ini didesain sangat sederhana, dengan menggunakan komponen sepatu derby pada umumnya yang terdiri dari vamp, quarter dan back counter. Untuk menambah kesan casual pada bagian *upper* diberi tambahan strap dengan ornamen daun sirih.

c. Aspek Ergonomi

Sepatu ini memiliki komponen tambahan berupa strap pada bagian vamp, penempatan strap pada bagian ini bertujuan untuk menjaga bentuk sepatu agar tidak mudah sobek, karena pada bagian ini terdapat titik J yang sering mengalami lipatan karena pemakaian, namun pada sepatu ini diperkuat dengan kulit nabati untuk menghindari sobekan tersebut. Untuk kenyamanan pada bagian *bottom* sepatu ini menggunakan sol yang pada umumnya digunakan untuk sepatu dengan konsep *sporty*, sehingga sepatu ini lebih nyaman digunakan untuk kegiatan sehari-

hari dan santai. Selain itu sepatu ini juga memiliki lubang tali untuk menyesuaikan ukuran sesuai dengan kaki dan kenyamanan pemakainya.

d. Aspek Bahan

Bahan yang digunakan pada bagian *upper* terdiri dari kulit *pullup* dan kulit nabati, dan pada bagian lining menggunakan kulit *pullup* yang sudah ditipiskan. Untuk menjaga bentuk sepatu digunakan kain keras. Sedangkan bahan yang digunakan pada bagian *bottom* adalah kulit *pullup*, spon ati, texon untuk bagian insole, dan untuk bagian outsole menggunakan sol cetak berbahan karet. Untuk *finishing* sepatu ini menggunakan semir natural untuk bahan kulit *pullup*, sedangkan untuk abahn kulit nabati menggunakan acryliq laquer. Kemudian penambahan tamsin untuk menjaga bentuk *bottom* sepatu selain itu agar sepatu tidak mudah patah pada bagian *bottom*.

e. Aspek Proses

- 1) Langkah pertama adalah membuat desain sepatu dan desain ornamen daun sirih
- 2) Proses selanjutnya adalah membuat pola dasar dan pecah pola yang terdiri dari upper dan bottom
- 3) Kemudian pola dicopykan pada bahan yang sesuai, dan selanjutnya dilakukan proses pemotongan bahan.
- 4) Pola dengan bahan kulit nabati dan ornamen daun sirih, selanjutnya dilakukan proses carving secara handmade
- 5) Selanjutnya dilakukan proses penyambungan setiap pola dengan menggunakan mesin jahit.

- 6) Upper yang sudah jadi kemudian disatukan dengan lining
- 7) Selanjutnya dilakukan proses lasting dengan alat sederhana
- 8) Setelah itu proses assembling antara upper dan bottom dengan menggunakan mesin press
- 9) Proses terakhir adalah finishing, pada proses finishing kulit upper di semir dengan semir natural, kemudian untuk kulit nabati dengan ornamen daun sirih dilakukan *finishing* menggunakan *antique dye*.

E. Sepatu Boot I



Gambar 86. Sepatu Boot I
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

1. Deskripsi Karya

Judul karya	: Sepatu Boot I
Bahan	: Kombinasi kulit pull up dan kulit nabati
Ukuran	: 41 pria
Teknik pembuatan	: Full handmade

Sepatu ini memiliki keunggulan pada sisi bentuk dan fungsi, bentuknya yang kokoh menambah kesan bahwa sepatu ini sangat kuat. Sepatu Boot ini

menggunakan ornamen daun sirih pada salah satu komponen uppernya sehingga menambahkan kesan keindahan.

2. Penjabaran Karya Sepatu Boot I

a. Aspek Fungsi

Sepatu boot I ini difungsikan untuk kegiatan santai maupun formal seperti jalan-jalan, bekerja dan menaiki kendaraan bermotor. Sepatu ini didesain tinggi diatas mata kaki sehingga nyaman digunakan dan mudah untuk dipakai. Pembuatan sepatu ini difungsikan untuk dipakai oleh pria yang ingin mempunyai penampilan santai, formal namun terkesan modis saat jalan-jalan dan diatas kendaraan bermotor. Sangat cocok dipakai oleh pria dewasa atau remaja ketika hangout, nongkrong, melihat acara music dan touring menggunakan kendaraan bermotor. Sepatu ini mempunyai hak yang tidak terlalu tinggi dan dibuat datar. Hal tersebut berfungsi agar memberikan kenyamanan saat dipakai di dalam maupun luar ruangan. Sepatu ini cocok dipadukan dengan pakaian kemeja, kaos, wengki, t-shirt polo, jaket kulit dengan perpaduan celana berbahan jins yang agak ketat.

b. Aspek Estetis

Sepatu boot I ini didesain seperti sepatu boot pada umumnya. Sepatu ini memiliki desain potongan quarter di atas tulang mata kaki (high top shoe quarter). Pemberian ornamen daun sirih pada komponen quarter untuk memberikan kesan unik dan vintage. Penambahan lubang untuk tali memberikan kesan bebas kepada pemakai, karena mereka dapat mengatur ukuran sepatu sesuai dengan keinginan pemakai.

c. Aspek Ergonomi

Sepatu ini mengutamakan kenyamanan, karena sepatu ini juga ditujukan untuk pemakaian sehari-hari, sehingga bahan *upper* dan lining menggunakan bahan kulit yang lebih empuk dan nyaman digunakan. Untuk menjaga kenyamanan juga sepatu ini menggunakan sol karet yang memiliki tinggi hak hanya 1 cm, sehingga lebih leluasa untuk pemakaiannya. Penambahan hak hanya bertujuan agar bentuk sepatu tetap indah.

d. Aspek Bahan

Bahan yang digunakan pada *upper* sepatu ini terdiri dari kulit *pullup* dan kulit nabati dengan diberi ornamen daun sirih. Sedangkan bahan yang digunakan untuk komponen lining adalah kulit *pullup* yang sudah di tipiskan untuk menjaga kenyamanan pemakaian. Untuk menajag bentuk sepatu, digunakan kain keras pada bagian ujung depan *upper* dan bagain belakang *upper*. Bahan yang digunakan pada bagian *bottom* yaitu untuk insole menggunakan kulit *pullupp*, spon ati, serta texson, dan untuk bagian outsole menggunakan sol potong dengan bahan karet. Untuk menjaga bentuk *bottom* sepatu, diberikan tamsin pada bagian insole sepatu. *Finishing* sepatu ini menggunakan semir natural untuk bahan kulit *pullup* dan menggunakan *acrylic laquer*.

e. Aspek Proses

- 1) Langkah pertama adalah membuat desain sepatu dan desain ornamen daun sirih
- 2) Proses selanjutnya adalah membuat pola dasar dan pecah pola yang terdiri dari upper dan bottom

- 3) Kemudian pola dicopykan pada bahan yang sesuai, dan selanjutnya dilakukan proses pemotongan bahan.
- 4) Pola dengan bahan kulit nabati dan ornamen daun sirih, selanjutnya dilakukan proses carving secara handmade
- 5) Selanjutnya dilakukan proses penyambungan setiap pola dengan menggunakan mesin jahit.
- 6) Upper yang sudah jadi kemudian disatukan dengan lining
- 7) Selanjutnya dilakukan proses lasting dengan alat sederhana
- 8) Setelah itu proses assembling antara upper dan bottom dengan menggunakan mesin press
- 9) Proses terakhir adalah finishing, pada proses finishing kulit upper di semir dengan semir natural, kemudian untuk kulit nabati dengan ornamen daun sirih dilakukan finishing menggunakan antique dye.

F. Sepatu Boot II



Gambar 87. Sepatu Boot II
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

1. Deskripsi Karya

Judul karya	: Sepatu Boot II
Bahan	: Kombinasi kulit pull up dan kulit nabati
Ukuran	: 40 pria
Teknik pembuatan	: Full handmade

Sepatu boot ini menggunakan warna coffe, yang menimbulkan kesan kalem namun elegan. Keunggulan sepatu boot ini adalah bisa digunakan untuk kegiatan sehari-hari, karena bahan kulit berkualitas yang nyaman ketika sepatu ini digunakan dalam jangka waktu yang lama, selain itu model potongan sol yang rendah memberikan kesan kebebasan untuk beraktivitas dengan sepatu ini. Warna coffe yang dominan pada sepatu ini semakin terlihat indah dengan kombinasi ornamen daun sirih pada salah satu komponen uppernya yang memiliki warna senada.

2. Penjabaran Karya Sepatu Boot II

a. Aspek Fungsi

Sepatu boot II ini didesain tinggi diatas mata kaki sehingga nyaman digunakan dan mudah untuk dipakai. Pembuatan ini difungsikan untuk dipakai oleh pria yang ingin mempunyai penampilan santai, formal namun terkesan modis saat mengisi acara diatas panggung. Sangat cocok dipakai oleh pria dewasa atau remaja saat menjadi pengisi acara music maupun menjadi MC pada suatu acara. Sepatu ini mempunyai hak yang tidak terlalu tinggi dan dibuat datar. Hal tersebut berfungsi agar memberikan kenyamanan saat dipakai di dalam maupun luar

ruangan. Sepatu ini cocok dipadukan dengan pakaian kemeja, kaos, wengki, t-shirt polo, jaket kulit dengan perpaduan celana berbahan jins yang agak ketat.

b. Aspek Estetika

Sepatu ini memiliki desain potongan quarter di atas tulang mata kaki (high top shoe quarter). Pada komponen quarter diberi ornamen daun sirih. Bahan untuk *upper* menggunakan kulit *pullup* dan kulit nabati. Warna yang digunakan pada sepatu ini didominasi dengan warna hitam tua atau coffe, memberikan kesan elegan namun masih tetap terlihat bahan kulit. Kesatuan warna antara bahan kulit *pullup* dan kulit nabati yang dikombinasikan dengan ornamen daun sirih menimbulkan kesan vintage.

c. Aspek Ergonomi

Untuk menjaga kenyamanan pemakainya sepatu ini menggunakan bahan yang nyaman pada bagian lining nya yaitu kulit *pullup*, karena pada bagian lining bersinggungan langsung dengan kaki pemakai. Kemudian sol yang digunakan hanya memiliki ketinggian 1 cm, sehingga pemakai dapat leluasa beraktivitas ketika menggunakan sepatu ini. Penambahan tali sepatu juga mempermudah pemakai untuk mengatur ukuran sesuai dengan kenyamanannya. Sepatu ini memiliki potongan yang tinggi, sehingga ditambahkan spon pada bagian *upper* untuk menjaga nyaman pemakainya.

d. Aspek Bahan

Bahan yang digunakan untuk bagian *upper* terdiri dari kulit *pullup* warna coffe dan kulit nabati warna dark brown menggunakan pewarna *antique dye* dan *finishing* menggunakan bahan *acrylic laquer* dengan diberi ornamen daun sirih.

Sedangkan bahan yang digunakan untuk lining sepatu ini menggunakan bahan kulit *pullup* yang sudah ditipiskan, dan untuk menjaga bentuk sepatu maka ditambahkan bahan berupa kain keras pada bagian ujung depan *upper* dan bagian belakang *back counter*. Bahan yang digunakan untuk *bottomnya* terdiri dari kulit *pullup*, spon ati, dan texson untuk komponen insole, sedangkan bagian *outsolenya* menggunakan bahan sol potong berbahan karet. Untuk menjaga bentuk *bottom* sepatu diberi tambahan tamsin.

e. Aspek Proses

- 1) Langkah pertama adalah membuat desain sepatu dan desain ornamen daun sirih
- 2) Proses selanjutnya adalah membuat pola dasar dan pecah pola yang terdiri dari *upper* dan *bottom*
- 3) Kemudian pola dicopykan pada bahan yang sesuai, dan selanjutnya dilakukan proses pemotongan bahan.
- 4) Pola dengan bahan kulit nabati dan ornamen daun sirih, selanjutnya dilakukan proses *carving* secara *handmade*
- 5) Selanjutnya dilakukan proses penyambungan setiap pola dengan menggunakan mesin jahit.
- 6) *Upper* yang sudah jadi kemudian disatukan dengan lining
- 7) Selanjutnya dilakukan proses *lasting* dengan alat sederhana
- 8) Setelah itu proses *assembling* antara *upper* dan *bottom* dengan menggunakan mesin *press*

- 9) Proses terakhir adalah finishing, pada proses finishing kulit upper di semir dengan semir natural, kemudian untuk kulit nabati dengan ornamen daun sirih di warna dark brown dan dilakukan finishing menggunakan antique dye.

G. Sepatu Boot III



Gambar 88. Sepatu Boot III
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

1. Deskripsi Karya

Judul karya	: Sepatu Boot III
Bahan	: Kombinasi kulit pull up dan kulit nabati
Ukuran	: 39 pria
Teknik pembuatan	: Full handmade

Sepatu boot ini sangat cocok digunakan untuk seorang pria yang memiliki hobi berkendara dengan motor. Karena keunggulan sepatu ini memiliki desain sol yang cocok digunakan untuk pria yang memiliki hobi bermotor. Untuk menambahkan kesain keindahan, pada salah satu komponennya diberikan ornamen daun sirih yang memberikan kesan keindahan dan unik.

2. Penjabaran Karya Sepatu Boot III

a. Aspek Fungsi

Sepatu ini cocok untuk pria penggemar motor yang menyukai kegiatan berkendara dengan motor karena sepatu ini menambah kesan maskulin. Sepatu ini didesain tinggi di atas mata kaki sehingga nyaman digunakan dan mudah untuk dipakai. Sepatu ini sangat cocok dipakai oleh pria dewasa atau remaja ketika hangout, nongkrong, dan touring menggunakan kendaraan bermotor. Sepatu ini mempunyai hak yang tinggi dan dibuat begelombang. Hal tersebut berfungsi agar memberikan kenyamanan saat dipakai di dalam maupun luar ruangan dan disaat mengendarai motor. Sepatu ini cocok dipadukan dengan pakaian kemeja, kaos, wengki, t-shirt polo, jaket kulit dengan perpaduan celana berbahan jins.

b. Aspek Estetika

Sepatu ini didesain seperti sepatu boot pada umumnya, yang membedakan sepatu boot ini dengan sepatu boot lainnya adalah bentuk sol yang digunakan. Sol yang digunakan memiliki ketebalan 3 cm yang cocok digunakan untuk orang yang memiliki hobi berkendara menggunakan motor. Untuk memperkuat kesan penggunaan bahan kulit, sepatu ini menggunakan tali dengan bahan kulit. Pada bagian sol diberi tambahan pita jahitan di sekeliling sol untuk menghadirkan kesan rapi. Sepatu ini diberikan ornamen daun sirih pada komponen quarter untuk menghadirkan kesan unik dan vintage.

c. Aspek Ergonomi

Sepatu ini mengutamakan kenyamanan pemakainya, sehingga bahan yang dipilih adalah bahan yang berkualitas, untuk bahan yang digunakan pada lining

menggunakan kulit *pullup* sehingga nyaman di kaki. Sol yang digunakan sangat nyaman digunakan karena berbahan karet. Pada bagian *upper* diberi tambahan spon untuk kenyamanan pada kaki, karena memiliki potongan yang tinggi. Insole sepatu ini menggunakan spon ati yang dibungkus dengan kulit *pullup*, sehingga nyaman di kaki.

d. Aspek Bahan

Bahan yang digunakan untuk *upper* sepatu ini terdiri dari kulit *pullup* dan kulit nabati, kemudian bagian lining sepatu menggunakan kulit nabati yang ditipiskan. Untuk menjaga bentuk sepatu diberi kain keras pada bagian ujung depan *upper* dan bagian belakang sepatu. Bahan yang digunakan untuk *bottom* sepatu menggunakan kulit *pullup*, spon ati, dan texson untuk bagian insole, dan bagian outsole menggunakan bahan sol potongan dengan bahan karet. Untuk menjaga bentuk *upper* sepatu diberi tambahan tamsin pada bagian insole.

e. Aspek Proses

- 1) Langkah pertama adalah membuat desain sepatu dan desain ornamen daun sirih
- 2) Proses selanjutnya adalah membuat pola dasar dan pecah pola yang terdiri dari *upper* dan *bottom*
- 3) Kemudian pola dicopykan pada bahan yang sesuai, dan selanjutnya dilakukan proses pemotongan bahan.
- 4) Pola dengan bahan kulit nabati dan ornamen daun sirih, selanjutnya dilakukan proses carving secara handmade

- 5) Selanjutnya dilakukan proses penyambungan setiap pola dengan menggunakan mesin jahit.
- 6) Upper yang sudah jadi kemudian disatukan dengan lining
- 7) Selanjutnya dilakukan proses lasting dengan alat sederhana
- 8) Setelah itu proses assembling antara upper dan bottom dengan menggunakan mesin press
- 9) Proses terakhir adalah finishing, pada proses finishing kulit upper di semir dengan semir natural, kemudian untuk kulit nabati dengan ornamen daun sirih dilakukan finishing menggunakan antique dye.

H. Pantofel Wanita



Gambar 89. Pantofel Wanita
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

1. Deskripsi Karya

Judul karya	: Pantofel Wanita
Bahan	: Kombinasi kulit pull up dan kulit nabati
Ukuran	: 38 wanita
Teknik pembuatan	: Full handmade

Sepatu flat ini memiliki desain yang sederhana, potongan sepatu yang rendah dan tidak menutup seluruh bagian kaki menimbulkan kesan sepatu santai. Keunggulan sepatu ini adalah dapat digunakan untuk acara formal maupun non formal. Karena memiliki desain yang sederhana, dengan ornamen daun sirih yang simple serta warna yang kalem sehingga cocok dipadukan dengan pakaian formal atau santai. Kombinasi warna coklat muda dan coklat tua antara dua jenis kulit yang berbeda pada uppernya memberikan kesan keindahan serta unik dan vintage.

2. Penjabaran Karya Pantofel Wanita

a. Aspek Fungsi

Desain pembuatan sepatu pantofel wanita ini ditujukan untuk dipakai oleh wanita yang ingin mempunyai penampilan resmi atau formal dan simple namun tetap trendy. Sangat cocok dipakai oleh wanita dewasa atau pekerja kantoran maupun kuliah, seperti teller bank, akuntan, mahasiswi dan guru. Sepatu ini tidak memakai tali, sehingga bisa langsung dipakai dan mampu mempersingkat waktu saat dipakai. Hak dibuat dengan desain dibuat datar. Hal tersebut berfungsi agar memberikan kenyamanan saat dipakai di dalam ruangan seperti kantor maupun gedung yang biasanya mempunyai lantai datar, halus dan agak licin. Sepatu ini cocok dipadukan dengan pakaian formal seperti kemeja polos atau batik, dengan bawahan celana atau rok berbahan kain.

b. Aspek Estetika

Sepatu ini didesain menutupi punggung kaki, namun tidak sampai menutupi pergelangan kaki. tujuan desain sepatu ini dengan punggung kaki terbuka adalah untuk menunjukkan karakter feminim wanita dan untuk membuat kaki tidak panas

saat sepatu dikenakan terutama dibawah sinar matahari. Sepatu ini dapat dipadukan dengan kaos kaki warna kulit bila sepatu ini digunakan di bawah sinar matahari. Sepatu ini seluruhnya menggunakan kulit sehingga menambah kesan elegan dalam berpenampilan. Sedangkan untuk memberikan kesan unik dan vintage sepatu ini diberi ornamen daun sirih pada bagian shawl. Kesatuan warna antara bahan kulit *pullup* yang berwarna coklat muda dengan bahan kulit nabati yang berwarna light brown vintage memberikan kesan indah dan unik.

c. Aspek Ergonomi

Sesuai dengan fungsi sepatu ini didesain tanpa menggunakan hak tinggi. Sepatu sering disebut dengan istilah flasshoes. Sepatu ini lebih sering dan lebih lama digunakan karena hak sepatu hanya 1 cm. Ditinjau dari sisi kesehatanpun, sepatu ini sangat aman digunakan dalam jangka waktu yang lama.

d. Aspek Bahan

Bagian *upper* dari sepatu ini menggunakan dua jenis kulit, yang pertama adalah kulit *pullup* berwarna dark brown dan finishingnya menggunakan semir natural dengan variasi potongan whole cut *upper* atau hanya memiliki satu potongan utuh, kemudian untuk kulit yang kedua adalah kulit nabati dengan ornament daun sirih yang dijadikan selendang atau variasi shawl tongue, dan mengelilingi bagian atas *upper*. Untuk kulit nabati pewarnaanya menggunakan *antique dye* light brown dan *finishingnya* menggunakan *acrylic laquer*. Untuk komponen lining sepatu ini menggunakan menggunakan bahan kulit *pullup* yang sudah ditipiskan. Pada bagian sock lining menggunakan spon ati yang dibungkus dengan kulit *pullup* untuk menjaga kenyamanan pemakainya. Kemudian bagian

bottom sepatu ini menggunakan bahan sol potonga berbahan karet. Untuk menambah kekuatan sepatu saat digunakan maka diberi tambahan tamsin pada bagian punggung sepatu agar lebih kuat, karena pada bagian ini sering mendapatkan tekanan dan tarikan ketika sepatu ini dikenakan.

e. Aspek Proses

- 1) Langkah pertama adalah membuat desain sepatu dan desain ornamen daun sirih
- 2) Proses selanjutnya adalah membuat pola dasar dan pecah pola yang terdiri dari upper dan bottom
- 3) Kemudian pola dicopykan pada bahan yang sesuai, dan selanjutnya dilakukan proses pemotongan bahan.
- 4) Pola dengan bahan kulit nabati dan ornamen daun sirih, selanjutnya dilakukan proses carving secara handmade
- 5) Selanjutnya dilakukan proses penyambungan setiap pola dengan menggunakan mesin jahit.
- 6) Upper yang sudah jadi kemudian disatukan dengan lining
- 7) Selanjutnya dilakukan proses lasting dengan alat sederhana
- 8) Setelah itu proses assembling antara upper dan bottom dengan menggunakan mesin press
- 9) Proses terakhir adalah finishing, pada proses finishing kulit upper di semir dengan semir natural, kemudian untuk kulit nabati dengan ornamen daun sirih diwarnai light brown dan dilakukan finishing menggunakan antique dye.

I. Sepatu wedges



Gambar 90. Sepatu wedges
(Sumber: Dokumentasi Iqbal , April 2017)

1. Deskripsi Karya

Judul karya	: Sepatu wedges
Bahan	: Kombinasi kulit pull up dan kulit nabati
Ukuran	: 37 wanita
Teknik pembuatan	: Full handmade

Sepatu ini memiliki model yang sangat cocok untuk kegiatan fashion. Namun sepatu ini memiliki keunggulan pada aspek fungsi, karena sepatu ini juga tetap nyaman ketika digunakan untuk kegiatan santai seperti jalan-jalan, karena sepatu ini menggunakan bahan kulit yang berkualitas sehingga menjaga kenyamanan pemakainya, meskipun memiliki hak yang tinggi, namun pada bagian dari bottom menggunakan bentuk yang datar dan ditambah dengan karet krep agar tidak licin ketika digunakan. Selain itu untuk menambah kesan keindahan sepatu ini

dikombinasi dengan bahan kulit nabati dengan ornamen daun sirih, selain itu tali sepatu juga menggunakan bahan kulit asli, dan klom atau hak sepatu dibungkus dengan kulit sehingga memperkuat kesan bahwa sepatu ini menggunakan bahan kulit seutuhnya.

2. Penjabaran Karya Sepatu Wedges

a. Aspek Fungsi

Desain pembuatan sepatu wedges ini difungsikan untuk dipakai oleh wanita yang ingin mempunyai penampilan resmi atau formal. Sangat cocok dipakai oleh wanita dewasa yang aktif atau mempunyai profesi sebagai MC atau bekerja diatas panggung, seperti pada acara menyanyi selain itu juga bisa digunakan diacara kondangan. Sepatu ini memakai tali, sehingga bisa diatur kekencangannya saat dipakai. Hak dibuat dengan desain yang tinggi. Hal tersebut berfungsi agar memberikan kesan pemakainya terlihat lebih tinggi dan modis. Sepatu ini cocok dipadukan dengan pakaian formal seperti kebaya dengan kombinasi bawahannya memakai rok atau kain batik.

b. Aspek Estetika

Pada bagian sol sepatu ini dibalut dengan kulit *pullup* yang berguna untuk memperindah sepatu dan menghadirkan kesan bahwa sepatu ini seutuhnya menggunakan bahan kulit asli. Ornamen daun sirih yang yang *difinishing* dengan *acrylic laquer* ditambahkan pada salah satu komponen pola sepatu menghadirkan kesan unik, indah dan vintage. Warna yang digunakan pada *upper* sepatu adalah perpaduan warna light brown dan warna natural dari kulit nabati. Warna yang

ditampilkan sangat kontras dan karenanya sepatu akan menjadi center of interest dalam fashion.

c. Aspek Ergonomi

Sepatu ini didesain menutupi seluruh jari pemakainya, bentuknya seperti pantopel, namun pada bagian solnya berjenis weighteest. Pada bagian punggung kaki sepatu didesain menggunakan tali berbahan kulit untuk memperkuat kesan sepatu ini menggunakan bahan kulit pada seluruh bagian komponennya. Sepatu ini juga mempertimbangkan sisi kesehatan, hal ini terlihat pada penggunaan hak yang tinggi namun berjenis flat. Pada bagian *bottom* yaitu menyentuh dengan tanah menggunakan alas yang terbuat dari bahan karet krep. Karet krep ini berfungsi untuk mengurangi gesekan agar tidak licin ketika digunakan. Hak yang digunakan mempunyai tinggi 9 cm.

d. Aspek Bahan

Bahan yang digunakan untuk *upper* adalah kulit *pullup* dengan warna cognug dan kulit nabati. Sepatu ini terdiri dari beberapa komponen. Sepatu ini lebih mirip desain sepatu brogue dengan potongan komponen-komponen sepatu oxford. Komponen sepatu ini terdiri dari quarter yang berada di bawah komponen vamp atau toe cap, dimana komponen toe cap menggunakan variasi potongan wing cap, dan pada bagian belakang disambung dengan komponen counter. Pada sepatu ini terdapat hiasan yang disebut bouging atau hiasan yang khas dengan sepatu brogue, dan untuk komponen quarter menggunakan kulit nabati dengan ornament daun sirih. Bagian lining sepatu ini menggunakan kulit *pullup* yang sudah ditipiskan. Sock lining sepatu ini menggunakan spon ati yang sudah dibungkus

dengan kulit *pullup*. Untuk *finishing* sepatu ini menggunakan cara yang berbeda untuk setiap jenis kulit yang berbeda, pada kulit *pullup finishing*nya menggunakan semir natural, dan untuk kulit nabati dengan ornament daun sirih *finishing*nya menggunakan *acrylic laquer* untuk memunculkan kesan antiue dan vintage, selain itu tatahan atau carving pada komponen quarter juga lebih menonjol karena adanya gradasi warna.

Bagian *bottom* sepatu ini menggunakan klom dengan bahan kayu yang dilapisi dengan kulit *pullup* senada dengan warna *upper*. Kemudian bagian alasnya diberi sol potong dengan bahan karet. Untuk menjaga kenyamanan pemainya sepatu ini diberi tali yang terbuat dari kulit dengan empat lubang tali. Pada bagian punggung sepatu diberi penguat berupa tamsin, untuk menambah kekuatan sepatu karena pada bagian ini sering mendapat tekanan secara terus menerus ketika sepatu digunakan. Selain itu untuk menjaga bentuk sepatu, diberikan penambahan berupa kain keras pada komponen toe cap atau bagian ujung depan sepatu, dan juga ditambahkan kain keras pada bagian belakang sepatu tepatnya pada komponen counter.

e. Aspek Proses

- 1) Langkah pertama adalah membuat desain sepatu dan desain ornamen daun sirih.
- 2) Proses selanjutnya adalah membuat pola dasar dan pecah pola yang terdiri dari *upper* dan *bottom*.
- 3) Kemudian pola dicopykan pada bahan yang sesuai, dan selanjutnya dilakukan proses pemotongan bahan.

- 4) Pola dengan bahan kulit nabati dan ornamen daun sirih, selanjutnya dilakukan proses carving secara handmade.
- 5) Selanjutnya dilakukan proses penyambungan setiap pola dengan menggunakan mesin jahit.
- 6) Upper yang sudah jadi kemudian disatukan dengan lining.
- 7) Proses selanjutnya adalah membungkus klom dengan kulit nabati yang sudah ditipiskan.
- 8) Selanjutnya dilakukan proses lasting dengan alat sederhana.
- 9) Setelah itu proses assembling antara upper dan bottom dengan menggunakan mesin press.
- 10) Proses terakhir adalah finishing, pada proses finishing kulit upper di semir dengan semir natural, kemudian untuk kulit nabati dengan ornamen daun sirih dilakukan finishing menggunakan antique dye.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan pada bab-bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penciptaan sepatu melalui berbagai macam tahapan yaitu, tahap eksplorasi, tahap perencanaan dan tahap perwujudan. Tahap eksplorasi adalah tahapan penggalian informasi dan literasi terkait dengan daun sirih. Tahap tersebut kemudian dilanjutkan dengan membuat desain rancangan sepatu. Tahapan perencanaan adalah tahapan pembuatan gambar kerja produk dan ornamen pada produk sepatu kulit. Penciptaan ornamen daun sirih ditempuh dengan mengembangkan bentuk daun sirih secara deformasi serta stilasi untuk diaplikasikan menjadi ornamen yang akan diterapkan pada sepatu. Perancangan desain karya meliputi pembuatan Sembilan gambar rancangan alternatif desain sepatu, sembilan gambar ornamen daun sirih dan sembilan gambar pola sepatu. Tahapan perwujudan diawali dengan mempersiapkan pola, kemudian memindahkan pola pada bahan kulit dan kain, kemudian dilanjutkan dengan proses tatah kulit atau *carving*, memotong menggunakan pisau potong kulit dan *cutter*, menatah (*carving*), pewarnaan, menjahit pola, menggabungkan atasan sepatu (*upper*) dengan bawahan sepatu (*bottom*) atau di sebut *assembling*, dan yang terakhir adalah *finishing*.
2. Karya yang dikerjakan sebanyak sembilan pasang sepatu sebagai berikut :
 - 1) Sepatu pantopel pria menggunakan bahan kulit nabati dengan ornamen daun sirih. Keunggulan sepatu ini adalah mampu memberikan kesan vintage dan natural

yang kuat karena hasil dari kombinasi ornamen daun sirih dan komposisi warna yang digunakan cukup kalem. Bahan yang digunakan adalah kulit sapi tersamak, mulai dari komponen upper hingga bottom; 2) Sepatu *Derby Classic* memberikan kesan classic yang sangat kuat untuk pemakainya, selain itu penambahan motif lubang seperti sepatu *brough*, dan memberikan kesan elegan. Keunggulan sepatu ini mampu memberikan kesan elegan, dengan bahan kulit yang berkualitas, maka kekuatan sepatu ini cukup bagus; 3) Sepatu Oxford Casual memiliki bentuk yang unik menggunakan variasi anyaman pada salah satu komponen uppernya. Variasi anyaman juga mampu menambah kesan indah dan keunikan tersendiri, karena jarang kita temui sepatu dengan anyaman. Selain anyaman, pada salah satu komponen upper yaitu quarter terdapat tatahan ornamen daun sirih, hal ini tidak hanya menambah kesan keindahan pada sepatu namun juga membuat sepatu terlihat unik dan vintage; 4) Sepatu Derby Casual keunggulan sepatu yaitu dapat digunakan untuk kegiatan sehari-hari, karena memiliki desain yang sederhana namun terkesan fashionable. Selain itu bahan kulit yang digunakan juga berkualitas, sehingga nyaman ketika memakai sepatu ini sangat terasa. Bentuk sol sepatu yang *sporty* dan fleksibel menambah kesan bahwa sepatu ini nyaman digunakan dalam jangka waktu yang lama; 5) Sepatu Boot I memiliki keunggulan pada sisi bentuk dan fungsi, bentuknya yang kokoh menambah kesan bahwa sepatu ini sangat kuat. Sepatu Boot ini menggunakan ornamen daun sirih pada salah satu komponen uppernya sehingga menambahkan kesan casual pada sepatu ini; 6) Sepatu Boot II menggunakan warna *coffe*, yang menimbulkan kesan kalem namun elegan. Keunggulan sepatu boot ini adalah bisa digunakan untuk kegiatan

sehari-hari, karena bahan kulit berkualitas yang nyaman ketika sepatu ini digunakan dalam jangka waktu yang lama. Warna *coffe* yang dominan pada sepatu ini semakin terlihat indah dengan kombinasi ornamen daun sirih pada salah satu komponen uppernya yang memiliki warna senada; 7) Sepatu Boot III sangat cocok digunakan untuk seorang pria yang memiliki hobi berkendara dengan motor. Karena keunggulan sepatu ini memiliki desain sol yang cocok digunakan untuk pria yang memiliki hobi bermotor. Untuk menambahkan kesan keindahan, pada salah satu komponennya diberikan ornamen daun sirih yang memberikan kesan garang dan unik; 8) Sepatu Pantopel Wanita memiliki desain yang sederhana, potongan sepatu yang rendah dan tidak menutup seluruh bagian kaki memberikan kesan santai. Keunggulan sepatu ini adalah dapat digunakan untuk acara formal maupun non formal. Penerapan ornamen daun sirih yang simple dipadukan dengan warna yang kalem sehingga cocok bila dikombinasikan dengan pakaian formal atau santai. Kombinasi warna coklat muda dan coklat tua antara dua jenis kulit yang berbeda pada uppernya memberikan kesan vintage; 9) Sepatu Wedges memiliki model yang sangat cocok untuk kegiatan fashion, namun juga tetap nyaman ketika digunakan untuk kegiatan santai seperti jalan-jalan. Sepatu ini menggunakan bahan kulit yang berkualitas sehingga menjaga kenyamanan pemakainya, meskipun memiliki hak yang tinggi dan pada bagian dar bottom menggunakan bentuk yang datar dan ditambah dengan karet krep agar tidak licin ketika digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Alam,S. 2001. *Keterampilan Kulit Tersamak*. Semarang: Aneka Ilmu.

- Anonim. 1981. *Sepatu*. Jakarta: Institut Teknologi dan Pendidikan Departemen Perindustrian Rakyat: Jakarta
- Anonim. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Atisah, Sipahelut. 1991. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Basuki, Dwi A. 1984. *Teknologi Sepatu I*. Yogyakarta : Akademi Teknologi Kulit. Basuki, Dwi A. 2010. *Pengetahuan Material*. Yogyakarta : Akademi Teknologi Kulit.
- Basuki, Dwi A. 2013. *Teknologi dan Produksi Sepatu Jilid I*. Yogyakarta: Citra Media.
- Basuki, Dwi A. dan Nuraini Indarti. 1984. *Teknologi sepatu I*. Yogyakarta : Akademi Teknologi Kullit.
- Djelantik, A.A.M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-Butir Mutiara: Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Mursito, B. dan Heru P. 2002. *Tanaman Hias Berkhasiat Obat*. Jakarta. Penebar Swadaya.
- Murtihadi. 1982. *Dasar-dasar desain*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Palgunadi, Bram. 2007. *Desain Produk 1: Desain, Desainer, dan Proyek Disain*. ITB: Bandung.
2002. *Sejarah dan Perkembangan Desain dan Dunia Kesenirupaan di Indonesia*. Bandung: ITB.
- Reynolds, Helen. 2010. *Mode Dalam Sejarah: Sepatu*. Jakarta: Keperpustakaan Populer Gramedia.
- Romawan, Kholik. 2003. *Studi Pembuatan Pola Atasan Sepatu High Boot Wanita Di PT Karyamitra Budisentosa Pasuruan-Jawa Timur*. Yogyakarta: Institut Teknologi Kulit.
- Saraswati. 1996. *Seni Mengempa Kulit*. Jakarta: Bhratara.

- Soebijarso, Koentoro. 2007. Buku Penuntun Praktek Membuat Sepatu (Terjemahan). Yogyakarta: Balai Besar Kulit, Karet, dan Plastik.
- Sukaya, Yaya. 2009. "Bentuk dan Metode dalam Penciptaan Karya Seni Rupa". Artikel dalam Ritme Jurnal Seni dan Pengajarannya, I, hlm. 1- 16.
- Susanto, Mike. 2011. Diksi Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa
- Tamini , Z.D. Enna. 1982. *Keterampilan*. Jakarta : PT.Bunda Karya Jakarta. Thronton, JH. 1953. *Texs Book Of Footwear Manufacture Edisi*.
(Edisi Revisi). Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagat Art House.
- Tim Peneliti Bandung Fe Institute, Hokky Situngkir, dan Ronal Dahlan. 2009. Fisika Batik: Implementasi Kreatif Melalui Sifat Fraktal pada Batik Secara Komputasional. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2005. Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Tiga). Jakarta: Balai Pustaka.
- Van, Hoeve. 1984. *Ensiklopedia Indonesia jilid IV*. Jakarta: Ihktiar Baru.
- Wiriodiningrat,S dan Dwi Asdono B. 2007. *Pengetahuan Pembuatan Pola Sepatu/Alas Kaki*. Yogyakarta: Citra Media.
- Wiriodiningrat,S. 2008. Pengetahuan Bahan Untuk Pembuatan Sepatu/Alas Kaki. Yogyakarta: Citra Media.

LAMPIRAN

Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga merupakan perhitungan biaya produksi sampai dengan harga jual. Secara rinci perhitungan biaya pembuatan sepatu ini adalah sebagai berikut:

Biaya Pokok Produksi Keseluruhan Karya

1. Biaya Bahan

No.	Nama Bahan	Jumlah Barang	Harga Satuan	Jumlah Harga
1.	Kulit Full Up	50 feet	Rp. 25.000	Rp. 1.250.000
2.	Kulit Nabati	11 feet	Rp. 19.500	Rp. 214.500
3.	Tatah carving	1 sheet	Rp. 100.000	Rp. 700.000
4.	Kain Keras	1 meter	Rp. 25.000	Rp. 25.000
5.	Silver pen	5 buah	Rp. 5.000	Rp. 25.000
6.	Lem kuning	7 botol	Rp. 15.000	Rp. 105.000
7.	Spon busa	1 meter	Rp. 25.000	Rp. 25.000
8.	Benang Jahit	5 rol	Rp. 7.000	Rp. 35.000
9.	Cutter	1 pasang	Rp. 15.000	Rp. 15.000
10.	Paku lasting	0,5 kg	Rp. 50.000	Rp. 25.000
11.	Jarum jahit	1 paket	Rp. 15.000	Rp. 15.000
12.	Kertas marga	5 lembar	Rp. 5.000	Rp. 25.000
13.	Kain furing	2 meter	Rp. 25.000	Rp. 50.000
14.	Tali Sepatu	5 pasang	Rp. 3.000	Rp. 15.000
15.	Sponati	1 meter	Rp. 20.000	Rp. 20.000

16.	Lem primer	5 botol	Rp. 25.000	Rp. 125.000
17.	Lem Latex	5 liter	Rp. 10.000	Rp. 50.000
18.	Amplas	1 meter	Rp. 10.000	Rp. 10.000
19.	Texon	0,5 lembar	Rp. 250.000	Rp. 125.000
20.	Paper tape	2 buah	Rp. 5.000	Rp. 10.000
21.	Tamsin	18 buah	Rp. 2.000	Rp. 36.000
22.	Acrylic laquer	1 botol	Rp. 47.000	Rp. 47.000
23.	Antique dye	2 botol	Rp. 70.000	Rp. 140.000
24.	Semir	3 buah	Rp. 10.000	Rp. 30.000
26.	Klom kayu	1 pasang	Rp. 50.000	Rp. 50.000
27.	Sol sepatu	9 pasang	Rp. 50.000	Rp. 450.000
28.	Isi cutter	1 paket	Rp. 13.500	Rp. 13.500
29.	Pita kulit sol	10,5 meter	Rp. 20.000	Rp. 210.000
Jumlah				Rp. 3.841.000

2. Biaya Jasa

No.	Nama Kegiatan	Jumlah Jasa	Harga	Jumlah Harga
1.	Jasa Pembuatan <i>Shoe Upper</i>	9	Rp. 50.000	Rp. 450.000
2.	Jasa Lasting dan <i>Shoe Bottom</i>	9	Rp. 100.000	Rp. 900.000
3	Jasa grafir merk BABAL LEATHER	18	Rp. 10.000	Rp. 180.000
Jumlah				Rp.1.530.000

3. Jumlah Biaya Total Produksi

Jumlah Biaya Bahan	Rp. 3.841.000
Jumlah Biaya Jasa Pembuatan	Rp. 1.530.000
JUMLAH BIAYA TOTAL PRODUKSI	Rp. 5.471.000

1. Harga Sepatu Pantopel Pria

No	Nama Barang	Jasa	Harga Satuan	Jumlah pemakaian	Jumlah
1.	Kulit Full Up		Rp. 25.000/feet	5 feet	Rp. 125.000
2.	Kulit nabati		Rp. 19.500/feet	1 feet	Rp. 19.500
4.	Kain Keras		Rp. 25.000/meter	0,15m	Rp. 2.500
5.	Sol		Rp. 50.000/pasang	1 pasang	Rp. 50.000
6.	Sponati		Rp. 20.000/meter	0,15m	Rp. 2.000
7.	Lem latek		Rp. 10.000/liter	0,5 lt	Rp. 5.000
8.	Lem primer		Rp. 25.000/botol	0,5 botol	Rp. 12.500
9.	Lem kuning		Rp. 15.000/botol	0,7 botol	Rp. 11.300
10.	Spon busa		Rp. 25.000/m	0,15m	Rp. 2.500
11.	Benang				Rp. 1.000
12.	Acrylic laquer		Rp. 47.000/botol	0,2 botol	Rp. 9.400
13.	Antique dye		Rp. 70.000/botol	0,2 botol	Rp. 14.000
14.	Texon		Rp. 250.000/lembar	0,5 lembar	Rp. 12.500
15.	Tamsin		Rp. 2.000/buah	2 buah	Rp. 4.000
16.	Pita kulit sol		Rp. 20.000/meter	1,5 m	Rp. 30.000
17.		Ngelasting	Rp. 100.000		Rp. 100.000
18.		Proses pembuatan <i>shoe upper</i>	Rp. 50.000		Rp. 50.000
19.		Grafir merk	Rp. 10.000		Rp. 10.000
Jumlah Biaya Produksi Per-Pasang					Rp. 461.200
20.	Packaging		Rp. 7.000		Rp. 7.000
21.	Laba perpasang		50% x Rp. 461.200		Rp. 230.600
Harga Jual Per-Pasang					Rp.698.800

2. Harga Sepatu Derby Classic

No	Nama Barang	Jasa	Harga Satuan	Jumlah pemakaian	Jumlah
1.	Kulit Full Up		Rp. 25.000/feet	5 feet	Rp. 125.000
2.	Kulit nabati		Rp. 19.500/feet	1 feet	Rp. 19.500
4.	Kain Keras		Rp. 25.000/meter	0,15m	Rp. 2.500
5.	Sol		Rp. 50.000/pasang	1pasang	Rp. 50.000
6.	Sponati		Rp. 20.000/meter	0,15m	Rp. 2.000
7.	Lem latek		Rp. 10.000/liter	0,5 lt	Rp. 5.000
8.	Lem primer		Rp. 25.000/botol	0,5 botol	Rp. 12.500
9.	Lem kuning		Rp. 15.000/botol	0,7 botol	Rp. 11.300
10.	Spon busa		Rp. 25.000/m	0,15m	Rp. 2.500
11.	Benang				Rp. 1.000
12.	Acrylic laquer		Rp. 47.000/botol	0,2 botol	Rp. 9.400
13.	Antique dye		Rp. 70.000/botol	0,2 botol	Rp. 14.000
14.	Texon		Rp. 250.000/lembar	0,5 lembar	Rp. 12.500
15.	Tamsin		Rp. 2.000/buah	2 buah	Rp. 4.000
16.	Pita kulit sol		Rp. 20.000/meter	1,5 m	Rp. 30.000
16.	Tali sepatu		Rp. 3.000/pasang	1 pasang	Rp. 3.000
17.		Ngelasting	Rp. 100.000		Rp. 100.000
18.		Proses pembuatan <i>shoe upper</i>	Rp. 50.000		Rp. 50.000
19.		Grafir merk	Rp. 10.000		Rp. 10.000
Jumlah Biaya Produksi Per-Pasang					Rp. 464.200

20.	Packaging		Rp. 7.000	Rp. 7.000
21.	Laba perpasang		50% x Rp. 464.200	Rp. 232.100
Harga Jual Per-Pasang				Rp.703.300

3. Harga Sepatu Oxford Casual

No	Nama Barang	Jasa	Harga Satuan	Jumlah pemakaian	Jumlah
1.	Kulit Full Up		Rp. 25.000/feet	5 feet	Rp. 125.000
2.	Kulit nabati		Rp. 19.500/feet	1 feet	Rp. 19.500
4.	Kain Keras		Rp. 25.000/meter	0,15m	Rp. 2.500
5.	Sol		Rp. 50.000/pasang	1pasang	Rp. 50.000
6.	Sponati		Rp. 20.000/meter	0,15m	Rp. 2.000
7.	Lem latek		Rp. 10.000/liter	0,5 lt	Rp. 5.000
8.	Lem primer		Rp. 25.000/botol	0,5 botol	Rp. 12.500
9.	Lem kuning		Rp. 15.000/botol	0,7 botol	Rp. 11.300
10.	Spon busa		Rp. 25.000/m	0,15m	Rp. 2.500
11.	Benang				Rp. 1.000
12.	Acrylic laquer		Rp. 47.000/botol	0,2 botol	Rp. 9.400
13.	Antique dye		Rp. 70.000/botol	0,2 botol	Rp. 14.000
14.	Texon		Rp. 250.000/lembar	0,5 lembar	Rp. 12.500
15.	Tamsin		Rp. 2.000/buah	2 buah	Rp. 4.000
16.	Pita kulit sol		Rp. 20.000/meter	1,5 m	Rp. 30.000
17.	Tali sepatu		Rp. 3.000/pasang	1 pasang	Rp. 3.000
18.		Ngelasting	Rp. 100.000		Rp. 100.000
19.		Proses pembuatan <i>shoe upper</i>	Rp. 50.000		Rp. 50.000

20.		Grafir merk	Rp. 10.000		Rp. 10.000
Jumlah Biaya Produksi Per-Pasang					Rp. 464.200
21.	Packaging		Rp. 7.000		Rp. 7.000
22.	Laba perpasang		50% x Rp. 464.200		Rp. 232.100
Harga Jual Per-Pasang					Rp.703.300

4. Harga Sepatu Derby Casual

No	Nama Barang	Jasa	Harga Satuan	Jumlah pemakaian	Jumlah
1.	Kulit Full Up		Rp. 25.000/feet	5 feet	Rp. 125.000
2.	Kulit nabati		Rp. 19.500/feet	1 feet	Rp.
4.	Kain Keras		Rp. 25.000/meter	0,15m	Rp.
5.	Sol		Rp. 50.000/pasang	1pasang	Rp.
6.	Sponati		Rp. 20.000/meter	0,15m	Rp.
7.	Lem latek		Rp. 10.000/liter	0,5 lt	Rp.
8.	Lem primer		Rp. 25.000/botol	0,5 botol	Rp.
9.	Lem kuning		Rp. 15.000/botol	0,7 botol	Rp.
10.	Spon busa		Rp. 25.000/m	0,15m	Rp.
11.	Benang				Rp.
12.	Acrylic laquer		Rp. 47.000/botol	0,2 botol	Rp.
13.	Antique dye		Rp. 70.000/botol	0,2 botol	Rp.
14.	Texon		Rp. 250.000/lembar	0,5 lembar	Rp.
15.	Tamsin		Rp. 2.000/buah	2 buah	Rp.
16.	Tali sepatu		Rp. 3.000/pasang	1 pasang	Rp.
17.		Ngelasting	Rp. 100.000		Rp.
18.		Proses pembuatan <i>shoe upper</i>	Rp. 50.000		Rp. 50.000

19.		Grafir merk	Rp. 10.000		Rp. 10.000
Jumlah Biaya Produksi Per-Pasang					Rp. 434.200
20.	Packaging		Rp. 7.000		Rp. 7.000
21.	Laba perpasang		50% x Rp. 434.200		Rp. 217.100
Harga Jual Per-Pasang					Rp.658.300

5. Harga Sepatu Boot I

No	Nama Barang	Jasa	Harga Satuan	Jumlah pemakaian	Jumlah
1.	Kulit Full Up		Rp. 25.000/feet	7 feet	Rp. 175.000
2.	Kulit nabati		Rp. 19.500/feet	1,5 feet	Rp. 29.250
4.	Kain Keras		Rp. 25.000/meter	0,15m	Rp. 2.500
5.	Sol		Rp. 50.000/pasang	1pasang	Rp. 50.000
6.	Sponati		Rp. 20.000/meter	0,15m	Rp. 2.000
7.	Lem latek		Rp. 10.000/liter	0,5 lt	Rp. 5.000
8.	Lem primer		Rp. 25.000/botol	0,5 botol	Rp. 12.500
9.	Lem kuning		Rp. 15.000/botol	0,7 botol	Rp. 11.300
10.	Spon busa		Rp. 25.000/m	0,15m	Rp. 2.500
11.	Benang				Rp. 1.000
12.	Acrylic laquer		Rp. 47.000/botol	0,2 botol	Rp. 9.400
13.	Antique dye		Rp. 70.000/botol	0,2 botol	Rp. 14.000
14.	Texon		Rp. 250.000/lembar	0,5 lembar	Rp. 12.500
15.	Tamsin		Rp. 2.000/buah	2 buah	Rp. 4.000
16.	Pita kulit sol		Rp. 20.000/meter	1,5 m	Rp. 30.000
17.	Tali sepatu		Rp. 3.000/pasang	1 pasang	Rp. 3.000
18.		Ngelasting	Rp. 100.000		Rp. 100.000

19.		Proses pembuatan <i>shoe upper</i>	Rp. 50.000		Rp. 50.000
20.		Grafir merk	Rp. 10.000		Rp. 10.000
Jumlah Biaya Produksi Per-Pasang					Rp. 523.950
21.	Packaging		Rp. 10.000		Rp. 10.000
22.	Laba perpasang		50% x Rp. 523.950		Rp. 261.975
Harga Jual Per-Pasang					Rp.795.925

6. Harga Sepatu Boot II

No	Nama Barang	Jasa	Harga Satuan	Jumlah pemakaian	Jumlah
1.	Kulit Full Up		Rp. 25.000/feet	7 feet	Rp. 175.000
2.	Kulit nabati		Rp. 19.500/feet	1,5 feet	Rp. 29.250
4.	Kain Keras		Rp. 25.000/meter	0,15m	Rp. 2.500
5.	Sol		Rp. 50.000/pasang	1pasang	Rp. 50.000
6.	Sponati		Rp. 20.000/meter	0,15m	Rp. 2.000
7.	Lem latek		Rp. 10.000/liter	0,5 lt	Rp. 5.000
8.	Lem primer		Rp. 25.000/botol	0,5 botol	Rp. 12.500
9.	Lem kuning		Rp. 15.000/botol	0,7 botol	Rp. 11.300
10.	Spon busa		Rp. 25.000/m	0,15m	Rp. 2.500
11.	Benang				Rp. 1.000
12.	Acrylic laquer		Rp. 47.000/botol	0,2 botol	Rp. 9.400
13.	Antique dye		Rp. 70.000/botol	0,2 botol	Rp. 14.000
14.	Texon		Rp. 250.000/lembar	0,5 lembar	Rp. 12.500
15.	Tamsin		Rp. 2.000/buah	2 buah	Rp. 4.000
16.	Pita kulit sol		Rp. 20.000/meter	1,5 m	Rp. 30.000

17.	Tali sepatu		Rp. 3.000/pasang	1 pasang	Rp. 3.000
18.		Ngelasting	Rp. 100.000		Rp. 100.000
19.		Proses pembuatan <i>shoe upper</i>	Rp. 50.000		Rp. 50.000
20.		Grafir merk	Rp. 10.000		Rp. 10.000
Jumlah Biaya Produksi Per-Pasang					Rp. 523.950
21.	Packaging		Rp. 10.000		Rp. 10.000
22.	Laba perpasang		50% x Rp. 523.950		Rp. 261.975
Harga Jual Per-Pasang					Rp.795.925

7. Harga Sepatu Boot III

No	Nama Barang	Jasa	Harga Satuan	Jumlah pemakaian	Jumlah
1.	Kulit Full Up		Rp. 25.000/feet	7 feet	Rp. 175.000
2.	Kulit nabati		Rp. 19.500/feet	1,5 feet	Rp. 29.250
4.	Kain Keras		Rp. 25.000/meter	0,15m	Rp. 2.500
5.	Sol		Rp. 50.000/pasang	1pasang	Rp. 50.000
6.	Sponati		Rp. 20.000/meter	0,15m	Rp. 2.000
7.	Lem latek		Rp. 10.000/liter	0,5 lt	Rp. 5.000
8.	Lem		Rp. 25.000/botol	0,5 botol	Rp. 12.500
9.	Lem kuning		Rp. 15.000/botol	0,7 botol	Rp. 11.300
10.	Spon busa		Rp. 25.000/m	0,15m	Rp. 2.500
11.	Benang				Rp. 1.000
12.	Acrylic laquer		Rp. 47.000/botol	0,2 botol	Rp. 9.400
13.	Antique dye		Rp. 70.000/botol	0,2 botol	Rp. 14.000
14.	Texon		Rp. 250.000/lembar	0,5 lembar	Rp. 12.500
15.	Tamsin		Rp. 2.000/buah	2 buah	Rp. 4.000
16.	Pita kulit sol		Rp. 20.000/meter	1,5 m	Rp. 30.000

17.	Tali sepatu		Rp. 5.000/pasang	1 pasang	Rp. 5.000
18.		Ngelasting	Rp. 100.000		Rp. 100.000
19.		Proses pembuatan <i>shoe upper</i>	Rp. 50.000		Rp. 50.000
20.		Grafir merk	Rp. 10.000		Rp. 10.000
Jumlah Biaya Produksi Per-Pasang					Rp. 525.950
21.	Packaging		Rp. 10.000		Rp. 10.000
22.	Laba perpasang		50% x Rp. 525.950		Rp. 262.975
Harga Jual Per-Pasang					Rp.798.925

8. Harga Flat Shoes Wanita

No	Nama Barang	Jasa	Harga Satuan	Jumlah pemakaian	Jumlah
1.	Kulit Full Up		Rp. 25.000/feet	4 feet	Rp. 100.000
2.	Kulit nabati		Rp. 19.500/feet	1 feet	Rp. 19.500
4.	Kain Keras		Rp. 25.000/meter	0,15m	Rp. 2.500
5.	Sol		Rp. 50.000/pasang	1pasang	Rp. 50.000
6.	Sponati		Rp. 20.000/meter	0,15m	Rp. 2.000
7.	Lem latek		Rp. 10.000/liter	0,5 lt	Rp. 5.000
8.	Lem primer		Rp. 25.000/botol	0,5 botol	Rp. 12.500
9.	Lem kuning		Rp. 15.000/botol	0,7 botol	Rp. 11.300
10.	Spon busa		Rp. 25.000/m	0,15m	Rp. 2.500
11.	Benang				Rp. 1.000
12.	Acrylic laquer		Rp. 47.000/botol	0,2 botol	Rp. 9.400
13.	Antique dye		Rp. 70.000/botol	0,2 botol	Rp. 14.000
14.	Texon		Rp. 250.000/lembar	0,5 lembar	Rp. 12.500
15.	Tamsin		Rp. 2.000/buah	2 buah	Rp. 4.000

16.		Ngelasting	Rp. 100.000		Rp. 100.000
17.		Proses pembuatan <i>shoe upper</i>	Rp. 50.000		Rp. 50.000
18		Grafir merk	Rp. 10.000		Rp. 10.000
Jumlah Biaya Produksi Per-Pasang					Rp. 406.200
19.	Packaging		Rp. 7.000		Rp. 7.000
20.	Laba perpasang		50% x Rp. 406.200		Rp. 203.100
Harga Jual Per-Pasang					Rp.616.300

9. Harga Sepatu Wedges

No	Nama Barang	Jasa	Harga Satuan	Jumlah pemakaian	Jumlah
1.	Kulit Full Up		Rp. 25.000/feet	5 feet	Rp. 125.000
2.	Kulit nabati		Rp. 19.500/feet	1 feet	Rp. 19.500
4.	Kain Keras		Rp. 25.000/meter	0,15m	Rp. 2.500
5.	Sol		Rp. 50.000/pasang	1pasang	Rp. 50.000
6.	Sponati		Rp. 20.000/meter	0,15m	Rp. 2.000
7.	Lem latek		Rp. 10.000/liter	0,5 lt	Rp. 5.000
8.	Lem primer		Rp. 25.000/botol	0,5 botol	Rp. 12.500
9.	Lem kuning		Rp. 15.000/botol	0,7 botol	Rp. 11.300
10.	Spon busa		Rp. 25.000/m	0,15m	Rp. 2.500
11.	Benang				Rp. 1.000
12.	Acrylic laquer		Rp. 47.000/botol	0,2 botol	Rp. 9.400
13.	Antique dye		Rp. 70.000/botol	0,2 botol	Rp. 14.000
14.	Texon		Rp. 250.000/lembar	0,5 lembar	Rp. 12.500
15.	Tamsin		Rp. 2.000/buah	2 buah	Rp. 4.000

16.	Klom kayu		Rp. 50.000/pasang	1 pasang	Rp. 50.000
17.	Tali sepatu		Rp. 3.000/pasang	1 pasang	Rp. 3.000
18.		Ngelasting	Rp. 100.000		Rp. 100.000



19.		Proses pembuatan <i>shoe upper</i>	Rp. 50.000		Rp. 50.000
20.		Grafir merk	Rp. 10.000		Rp. 10.000
Jumlah Biaya Produksi Per-Pasang					Rp. 484.200
21.	Packaging		Rp. 7.000		Rp. 7.000
22.	Laba perpasang		50% x Rp. 484.200		Rp. 242.100
Harga Jual Per-Pasang					Rp.733.300

Katalog Karya

**Capti
on**



Kary



Sepatu wedges

Bahan: Kombinasi kulit pull up dan kulit nabati

Ukuran: 37 wanita

Teknik pembuatan: Full handmade

Sepatu Pantofel Pria

Bahan: Kombinasi kulit pull up dan kulit nabati

Ukuran: 40 pria

Teknik pembuatan: Full handmade

Sepatu Derby Classic

Bahan: Kombinasi kulit pull up dan kulit nabati

Ukuran: 40 pria

Teknik pembuatan: Full handmade

Sepatu Derby Casual

Bahan: Kombinasi kulit pull up dan kulit nabati

Ukuran: 42 pria

Teknik pembuatan: Full handmade

Sepatu Oxford Casual

Bahan: Kombinasi kulit pull up dan kulit nabati

Ukuran: 40 pria

Teknik pembuatan: Full handmade

Sepatu Boot I

Bahan: Kombinasi kulit pull up dan kulit nabati

Ukuran: 41 pria

Teknik pembuatan: Full handmade

Sepatu Boot II

Bahan: Kombinasi kulit pull up dan kulit nabati

Ukuran: 40 pria

Teknik pembuatan: Full handmade

Sepatu Boot III

Bahan: Kombinasi kulit pull up dan kulit nabati

Ukuran: 39 pria

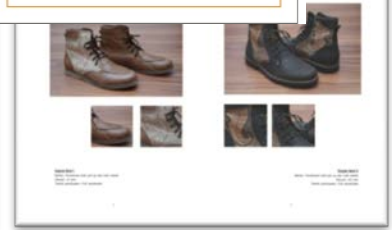
Teknik pembuatan: Full handmade

Pantofel Wanita

Bahan: Kombinasi kulit pull up dan kulit nabati

Ukuran: 38 wanita

Teknik pembuatan: Full handmade



a



Banner Pameran

Ukuran 1 m x 1.5 m



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Desain Sepatu Terpilih 3

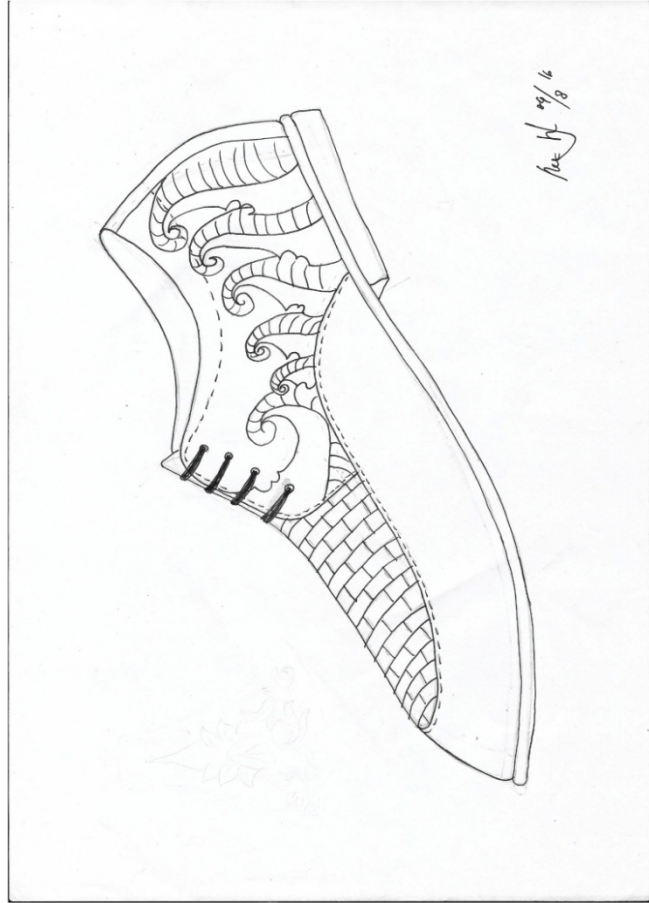
Nama : Iqbal Saputro

NIM : 10207241001

Prodi : Pendidikan Kriya

Dosen Pembimbing

()





PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Desain Sepatu Terpilih 5

Nama : Iqbal Saputro

NIM : 10207241001

Prodi : Pendidikan Kriya

Dosen Pembimbing

()

