

PERANCANGAN PRODUK RUNNING SHOES UNTUK PELARI MILENIAL DENGAN KONSEP URBAN STREETWEAR

Kautsar Muhammad Eru Cakra¹, Mohamad Arif Waskito²
Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional
Bandung

E-mail: kautsarerucakra@itenas.ac.id, mawaskito@itenas.ac.id

Abstrak

Berlari merupakan salah satu bentuk gerak tubuh yang secara alami dilakukan manusia untuk berpindah tempat. Dalam konteks olahraga, lari telah menjadi salah satu olahraga paling populer dan diperlombakan dalam berbagai kategorinya. Selain menjadi olah raga yang diperlombakan, berlari juga dilakukan oleh masyarakat dengan tujuan untuk menjaga kesehatan dan kebugaran tubuh. Bahkan saat ini popularitas lari semakin berkembang dan mengarah menjadi bentuk gaya hidup di masyarakat kota-kota besar, khususnya di kelompok generasi milenial. Fokus dari penelitian ini adalah menganalisis keterkaitan antara aspek pengguna, aspek ergonomi, fungsi dan visual produk sepatu running dengan berkembangnya fenomena gaya hidup masyarakat milenial, khususnya pada subkultur urban streetwear. Perancangan produk sepatu running ini menggunakan metode Double diamond design method, yaitu metode desain yang dilaksanakan melalui tahapan kegiatan Discover, Define, Develop, dan Deliver. Pada proses merealisasikan konsep desainnya akan digunakan juga teknologi 3D printing sehingga hasil analisis terhadap aspek-aspek desain di atas dapat dievaluasi lebih akurat. Perancangan sepatu running ini diharapkan dapat mengisi peluang pasar yang besar dalam masyarakat perkotaan, khususnya pada kelompok anak muda milenial dengan kualitas kenyamanan yang baik dan kualitas visual yang sesuai dengan gaya hidup mereka.

Kata Kunci: sepatu running, gaya hidup milenial, urban streetwear, ergonomi

Abstract

Running is a form of motion that human do naturally to move from one place to another. As a sport, running has become one of the most popular sport with different variation of categories and also held as a competition. Apart from running as competition, it has become a part of humans activity to maintain body health and fitness. Even today, the popularity of running has become a part of lifestyle in most major cities, especially among the millennials generation. This research is focusisng on alayzing the relationship between user, ergonomics, fuctional, and visual aspect of running shoes along with the evolution of the millennial lifestyle phenomenon, especially in the urban streetwear subculture. The research process is using Double Diamond design method which carried out through the Discover, Define, Develop, and Deliver stage. The prototyping process is using 3D printing technology so that the analysis result of the design aspects can be accurately evaluated. With the design of these running shoes is expected to fill a large market opportunity in urban communities, especially in the millennial youth group with good comfort and visual quality that suits their lifestyle.

Keywords: running shoes, millennials lifestyle, urban streetwear, ergonomics

1. Pendahuluan

Olahraga menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari gaya hidup manusia sebagai usaha untuk memelihara kebugaran tubuh. Popularitas olahraga lari mulai populer secara global mulai akhir tahun 1960 hingga awal 1970, seiring dengan meningkatnya kesadaran akan pentingnya kesehatan dan kesejahteraan hidup, begitu pula dengan keinginan untuk bersosialisasi dengan orang-orang yang memiliki pemikiran yang sama (Breedveld et al., 2015). Fenomena ini dapat diamati terutama di kota-kota megapolitan dimana olahraga lari juga menjadi sarana rekreasi dari penatnya kehidupan sehari-

hari, yang bahkan menjadi bagian dari gaya hidup sebagian besar orang, tak terkecuali bagi generasi milenial. Sepatu lari merupakan bagian penting dari gaya hidup ini, dimana berbagai merk sepatu olahraga menawarkan produk yang tidak hanya dirancang untuk kenyamanan dan performa pengguna, tapi juga sebagai barang mode.

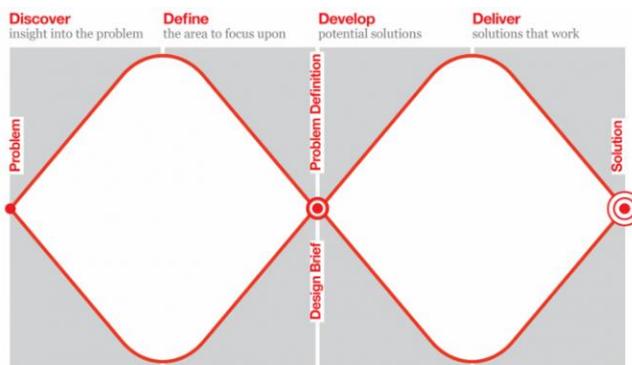
Seiring dengan perkembangan teknologi, hal ini juga diikuti dengan upaya untuk terus menciptakan pakaian yang dapat memberikan kenyamanan dan efisiensi dalam berolahraga, yang akhirnya menciptakan gaya busana yang dikenal sebagai sportswear (Martin, 1998). Seiring perkembangan waktu, sportswear diadaptasi oleh kalangan yang lebih luas sebagai busana sehari-hari karena dirasa menawarkan gaya yang lebih santai namun tetap sesuai untuk kegiatan sehari-hari. Sportswear dapat dikategorikan ke dalam dua bagian yaitu apparel yang di dalamnya termasuk baju, celana dan aksesoris lain, serta footwear atau alas kaki (Chadwick & Walters, 2009). Sepatu olahraga berkembang dengan pesat bersamaan dengan berkembangnya material dan proses pembuatan sol berbahan karet yang diadopsi untuk sepatu tennis dan sepatu lari. Sepatu yang mempunyai istilah sneakers ini semakin populer dan digunakan secara luas karena kenyamanannya. Karena kenyamanannya inilah sepatu ini kemudian digunakan banyak orang untuk keseharian di luar aktivitas olahraga. Kemudian sepatu olahraga juga menjadi populer karena banyak digunakan oleh atlet dan juga musisi ternama. Hubungan antara musik dan busana ini juga yang menjadi cikal bakal terciptanya tren mode streetwear yang erat hubungannya dengan musik hip-hop terutama di Amerika Serikat.

Streetwear muncul sebagai salah satu bentuk ekspresi dan identitas diri yang membawa semangat pemuda ke arah kebebasan dan kedamaian (Parry, 2018). Hingga kini streetwear berkembang dengan pesat di kalangan anak muda terutama di kota-kota besar. Sneakers sebagai bagian dari streetwear juga berkembang pesat seiring dengan semakin banyaknya merk besar maupun kecil yang menawarkan banyak pilihan sehingga dapat terjangkau bagi kalangan luas. Perkembangan internet dan media sosial pun memberi pengaruh penting dimana perkembangan tren dan informasi yang berlangsung dengan cepat dapat dengan mudah diakses oleh hampir semua orang. Kini sneakers tidak hanya menjadi bagian dari busana keseharian maupun olahraga, melainkan sebagai status sosial, fashion statement yang dapat menjadi bentuk ekspresi dan identitas penggunanya.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan desain produk sepatu lari kategori pemula dengan menawarkan inovasi terhadap sistem laceless berdasarkan analisis ergonomi untuk meningkatkan kenyamanan serta mempermudah operasional produk.

2. Metode/Proses Kreatif

2.1 Metode Penelitian



Gambar 1. Diagram Metode Desain Double Diamond

Sumber: UX Collective, 2019

Pada penelitian ini penulis menggunakan salah satu metode design thinking yaitu double diamond method. Metode ini menggunakan alur kerja dengan mengumpulkan ide sebanyak-banyaknya untuk kemudian dikerucutkan hingga menghasilkan ide yang dianggap paling baik. Proses ini terjadi dua kali,

pertama untuk mendefinisikan persoalan dan kedua untuk menghasilkan solusi. Double diamond design thinking terdiri dari beberapa proses yaitu discover, define, develop, dan deliver (Lipiec, 2019).

Discover

Pada tahap awal penelitian, proses yang dilakukan adalah menggunakan cara berpikir seluas-luasnya untuk mengumpulkan berbagai data dan ide mengenai calon pengguna. Dalam tahap ini pengumpulan data dapat dilakukan dengan bertemu langsung dengan calon pengguna untuk wawancara maupun melalui data sekunder. Tujuan dari proses ini adalah mengetahui bagaimana kebiasaan, cara berpikir, kebutuhan dan apa yang diinginkan oleh calon pengguna.

Define

Pada tahap ini digunakan cara berpikir yang fokus hanya pada beberapa poin utama saja. Dari semua ide dan data yang sudah diketahui dari tahap sebelumnya, diseleksi beberapa ide yang paling relevan dengan calon pengguna. Tujuannya adalah mendapatkan beberapa poin utama mengenai persoalan apa yang akan dipecahkan atau peluang apa yang akan ditawarkan kepada calon pengguna.

Develop

Poin-poin penting mengenai persoalan dan peluang yang ada kemudian dijadikan sebagai dasar untuk mengembangkan ide produk. Pada tahap ini dilakukan proses berpikir kreatif untuk menghasilkan beberapa ide yang kreatif dan inovatif. Ide ini kemudian yang akan menjadi konsep dari produk. Proses ini juga melibatkan proses seperti brainstorming, dan concept sketching.

Deliver

Di tahap ini dilakukan seleksi terhadap berbagai ide konsep yang telah dihasilkan. Seleksi berfokus untuk menghasilkan konsep produk yang dapat diwujudkan sesuai dengan kemampuan produksi serta konsep yang dapat memecahkan persoalan calon pengguna dengan efektif dan efisien. Pada proses ini dilakukan beberapa proses seperti pengembangan sketsa konsep hingga menjadi desain akhir, studi prototipe dan uji coba produk.

2.2 Proses Penelitian

Proses yang dilakukan meliputi observasi terhadap karakteristik dan perilaku calon pengguna, identifikasi terhadap persoalan dan peluang yang ada, pengumpulan dan analisis data, selanjutnya dilakukan proses desain untuk mencari solusi terhadap persoalan atau peluang yang telah ditetapkan. Solusi desain direalisasikan ke dalam bentuk mockup produk untuk dievaluasi sebelum kemudian menjadi prototipe final.

3. Diskusi/Proses Desain

3.1 Aspek pengguna

Olah raga adalah bagian penting dari gaya hidup manusia dan turut berkontribusi pada kualitas hidup, tidak hanya dari segi peningkatan kebugaran dan kesehatan tubuh, tapi juga mempengaruhi secara personal dan sosial. Kesadaran akan kualitas hidup yang baik serta harmoni antara pikiran dan tubuh menjadi salah satu alasan terbesar banyak orang menjadikan olah raga sebagai gaya hidup (Breedveld et al., 2015). Bagi banyak orang, kegiatan mengisi waktu luang seperti berlari merupakan hal yang sangat penting, bahkan sama pentingnya dengan pekerjaan mereka. Melalui sudut pandang ini, olah raga lari dan kaitannya dengan sosial, budaya, serta ekonomi menjadikannya sebuah aktivitas yang unik. Olah raga lari menawarkan berbagai kesempatan untuk bertemu dan berkomunikasi dengan banyak orang, dan melatih keterampilan sosial.

Fenomena olah raga lari sebagai gaya hidup cukup populer di kalangan generasi millennial. Dalam penelitian ini penulis melakukan pengkajian terhadap aspek pengguna dilakukan dengan menganalisis karakteristik generasi millennial di kota besar, dengan menggunakan komunitas Indonesia Sneakers Team sebagai studi kasus. Dari analisis tersebut didapatkan data sebagai berikut:

- Kelompok usia milenial yang berkisar antara 25 hingga 35 tahun (Dimock, 2019).
- Sudah memiliki penghasilan sendiri
- Kemampuan ekonomi menengah ke atas.

- Berdomisili di kota-kota besar.
- Memiliki aktivitas keseharian yang beragam seperti bekerja, berolahraga, bersosialisasi dan bepergian.
- Tempo kehidupan yang cenderung cepat mengikuti kemajuan zaman.
- Busana adalah salah satu bagian penting dari gaya hidup dan pergaulan sosial.

Dari analisis tersebut didapatkan kriteria produk sebagai berikut:

- Target harga jual produk untuk kategori pasar menengah keatas.
- Sepatu lari yang multipurpose untuk berbagai aktivitas.
- Relevan terhadap tren atau selera pasar generasi millennial.

Kriteria hasil analisis tersebut akan menjadi pertimbangan dalam proses perancangan.

3.2 *Aspek visual*

Streetwear atau gaya berpakaian kasual yang digunakan terutama oleh masyarakat terutama kalangan anak muda di perkotaan merupakan perpaduan dari berbagai macam subkultur seperti *Hip-Hop*, *skateboarding* dan *sportswear*. Pada dasarnya *athleisure* adalah pakaian olahraga yang digunakan secara kasual untuk kegiatan sehari-hari. Pakaian yang populer digunakan meliputi *hoodies*, celana *joggers*, kaus dan sepatu olahraga (pada umumnya sepatu lari). Gaya ini sangat populer seiring meningkatnya minat masyarakat terhadap olahraga serta cocok digunakan untuk berbagai kegiatan di luar olahraga sekalipun.



Gambar 2. Pakaian *Athleisure*

Sumber: Pinterest

Sepatu lari menjadi pilihan banyak orang karena memiliki bantalan yang cukup nyaman, *upper* yang ringan dan fleksibel sehingga nyaman untuk digunakan sepanjang hari serta memiliki visual yang menarik.



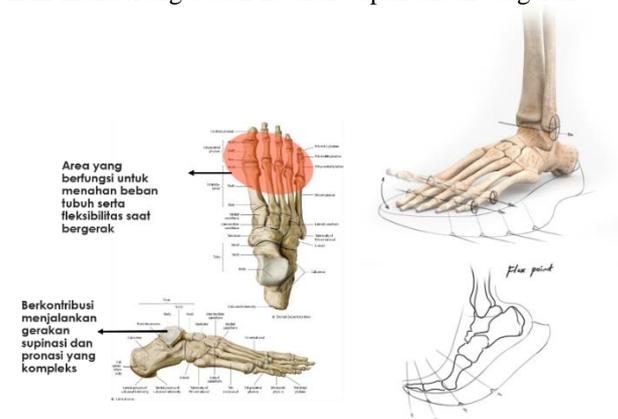
Gambar 3. Sepatu Athleisure
Sumber: Pinterest

Dari hasil analisis tersebut didapatkan karakteristik sepatu *athleisure* yaitu:

- Desain sport-oriented/sporty.
- Material yang cenderung ringan.
- Sirkulasi udara yang baik.
- Mempunyai bantalan kaki yang baik.

3.3 Aspek ergonomi

Dalam perancangan alas kaki, aspek ergonomi menjadi salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dengan mendalam. Dari hasil analisis ergonomi pada anatomi kaki pada gambar 4 didapatkan bahwa kaki dengan keadaan normal pada fase berjalan mengalami kontak pertama menggunakan tumit bagian luar, setelah itu diikuti dengan adanya gerakan bergulir ke arah bagian dalam kaki sebelum kemudian kaki mendorong badan ke arah depan untuk bergerak.

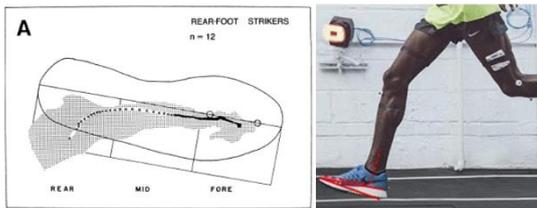


Gambar 4. Studi anatomi kaki
Sumber: Dokumentasi penulis

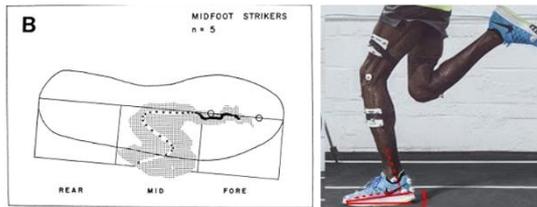
Analisis teknik mendarat

Hal ini berkaitan dengan perancangan bagian sol untuk mengakomodasi gerakan kaki secara alami dan juga memberikan bantalan yang memadai terutama di bagian tumit yang menjadi area kontak saat kaki mendarat.

Heel/Rearfoot Strike



Mid-Forefoot Strike



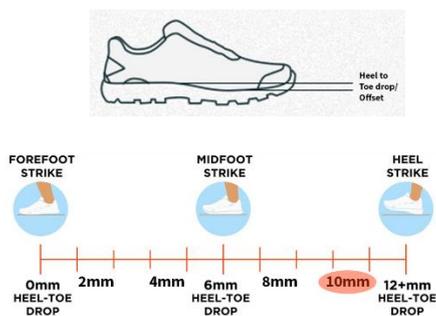
Gambar 5. Perbedaan teknik mendarat pemula dan professional
Sumber: Rodgers, Mary M., 1988

Perbedaan teknik mendarat antara pemula dan professional terlihat jelas dari analisis yang dilakukan, hal tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Pada teknik Heel/ Rearfoot Strike pemula cenderung beban berat pada bagian ankle dan lutut serta mendarat menggunakan lutut. Pelari pemula memiliki kecepatan lari yang lambat, sehingga memerlukan bantalan yang cukup untuk menyerap beban dengan baik.
- Sementara pelari terlatih atau professional lebih sering menggunakan teknik Mid-Forefoot Strike dengan beban bertumpu pada Achilles tendon. Kecepatan larinya pun lebih tinggi dibandingkan pelari pemula.

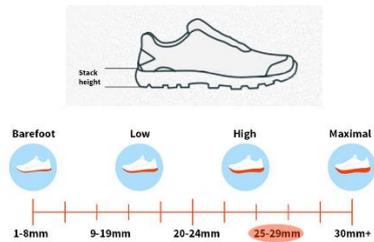
Analisis spesifikasi midsole

Spesifikasi tinggi midsole bagian heel to toe drop/ offset untuk pemula dilakukan bersama konsultan desain di industri sepatu, dan didapatkan bahwa ukuran 10 mm dinilai tepat untuk diaplikasikan pada sepatu lari khusus pelari pemula.



Gambar 6. Spesifikasi midsole untuk sepatu lari khusus pelari pemula
Sumber: Dokumentasi penulis

Sementara pada bagian stack height ditetapkan bahwa midsole harus memiliki tinggi 25 – 29 mm.



Gambar 7. Spesifikasi midsole untuk sepatu lari khusus pelari pemula
Sumber: Dokumentasi penulis

3.4 Aspek Teknis

Proses produksi dilakukan menggunakan keterampilan tangan dan mesin atau kerap kali disebut sebagai semi-masinal.



Gambar 4. Proses produksi sepatu bersifat semi masinal
Sumber: New Balance

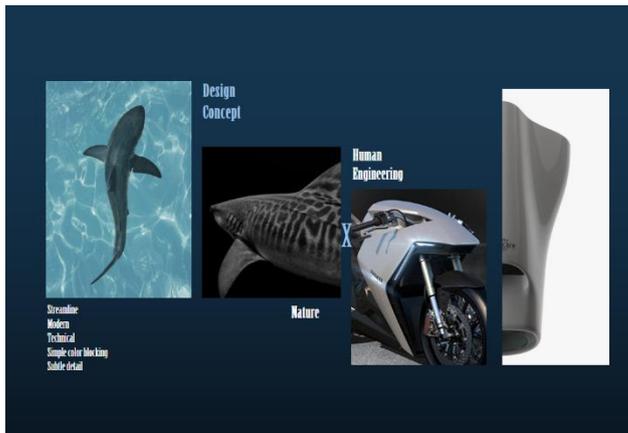
3.5 Kriteria desain

Bersasarkan hasil analisis terhadap berbagai aspek desain di atas, didapatkan kriteria produk yang tepat untuk menjadi solusi dari persoalan atau peluang yang ada, yaitu:

- Sepatu untuk pelari pemula.
- Memiliki dua fungsi (running sebagai fungsi primer, lifestyle fungsi sekunder).
- Ukuran ketebalan midsole 28 mm untuk stack height dan 10 mm untuk bagian offset.
- Sepatu memiliki sirkulasi udara yang baik.
- Kombinasi warna yang simple.
- Terdapat inovasi maupun perkembangan pada bagian sistem sepatu tanpa tali (laceless).

3.6 Konsep desain

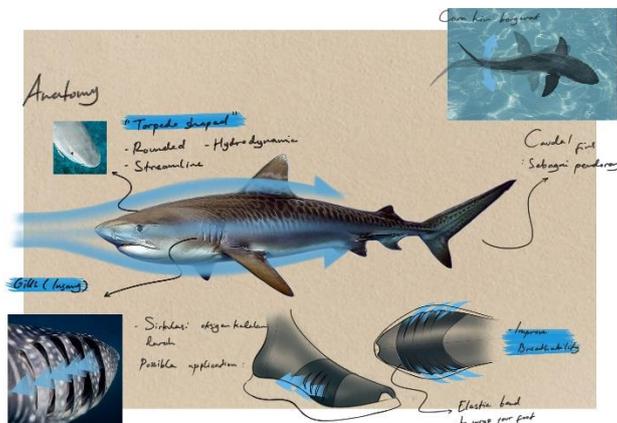
Berdasarkan analisis dari beberapa aspek desain pada tahap sebelumnya, penulis menetapkan konsep desain sebagai berikut:



Gambar 9. Konsep desain sepatu lari untuk pemula
Sumber: Dokumentasi penulis

Penulis menawarkan konsep yang terinspirasi dari objek Ikan Hiu untuk diadaptasi ke dalam bentuk yang modern menggunakan metode semantik metafora. Metode ini dilakukan dengan cara menghadirkan Image atau suatu karakter bentuk dalam sebuah produk yang ditujukan untuk mendapatkan suatu kebaruan bentuk dan juga untuk menggugah calon konsumen agar memilih produk sesuai dengan minatnya.

3.7 Pencarian bentuk

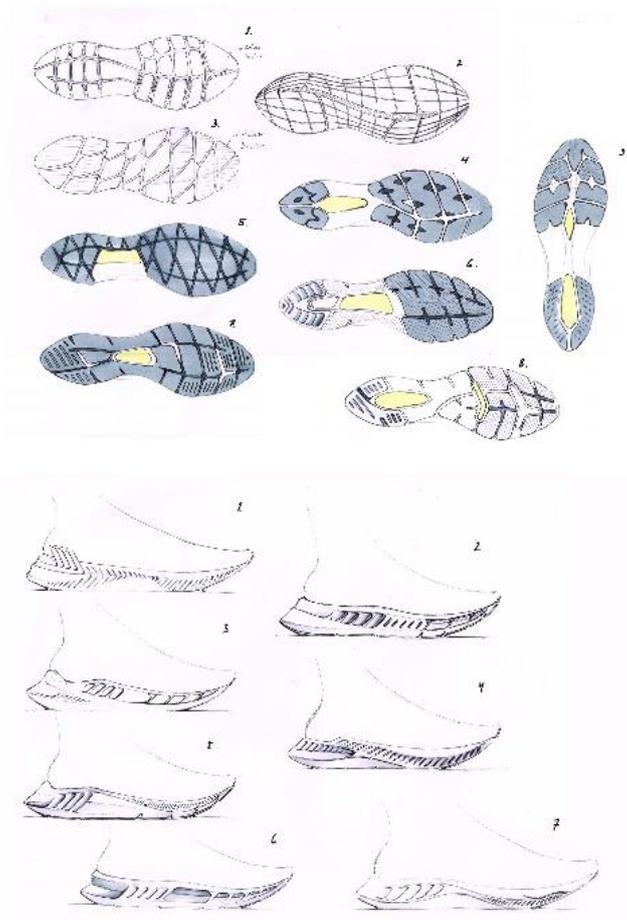


Gambar 10. Proses pencarian bentuk
Sumber: Dokumentasi penulis)

Penulis melakukan analisis terhadap karakteristik Hiu berkaitan dengan visual, anatomi, cara bergerak dan perilakunya. Dari segi visual, hal yang paling mudah dikenali dari Hiu adalah bentuk badannya yang lancip dan ramping, adanya garis insang, serta bentuk siripnya, selain itu Hiu merupakan hewan yang memiliki kemampuan bergerak dengan cepat dan lincah. Karakteristik tersebut dianggap cocok untuk diterapkan diterapkan ke dalam bentuk sepatu lari, disamping itu hiu telah menjadi inspirasi untuk beberapa desain mobil sport karena karakteristiknya dianggap dapat menjadi simbol kecepatan dan kelincahan.

3.8 Gagasan awal

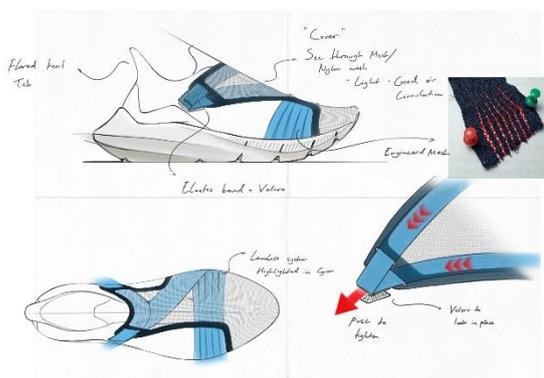
Desain perancangan dilakukan dengan pencarian bentuk sol terlebih dahulu, dari beberapa alternative desain didapatkan kesimpulan bahwa beberapa desain tidak cocok dengan karakter desain yang telah ditetapkan sehingga perlu dilakukan pencarian bentuk kembali.



Gambar 11. Gagasan desain awal

Sumber: Dokumentasi penulis

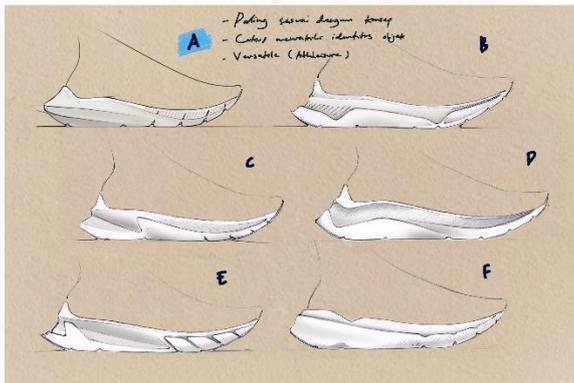
Gagasan awal untuk bagian upper adalah menciptakan sistem laceless dengan memanfaatkan karet elastis sebagai pengencang dengan bantuan Velcro dan penambahan cover sebagai penutup bagian lidah sepatu sekaligus memberikan siluet yang clean dan modern.



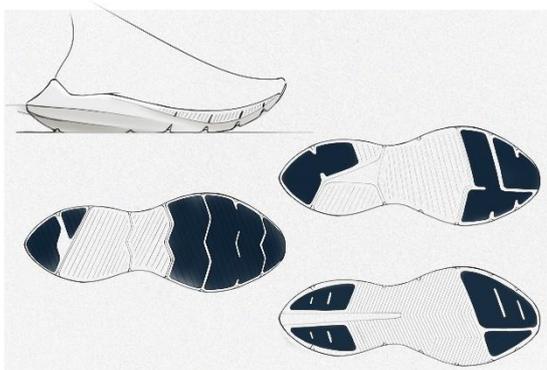
Gambar 12. Gagasan desain awal

Sumber: Dokumentasi penulis

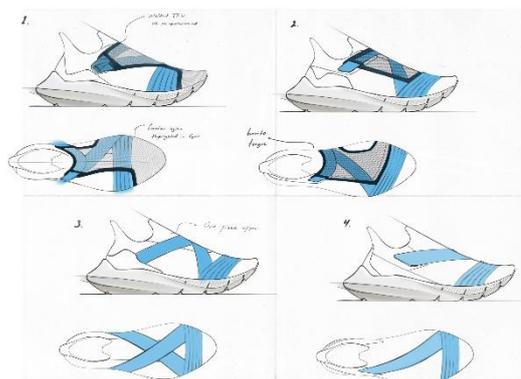
3.9 Alternatif desain



Gambar 13. Pengembangan alternatif desain sol
Sumber: Dokumentasi penulis



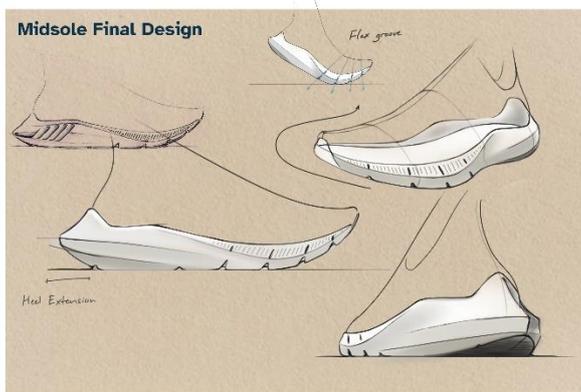
Gambar 14. Pengembangan desain sol
Sumber: Dokumentasi penulis



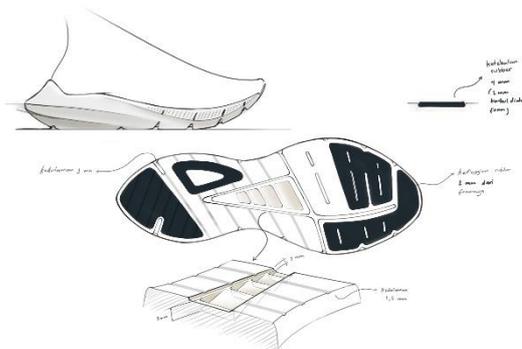
Gambar 15. Alternatif pengembangan desain upper
Sumber: Dokumentasi penulis

Setelah melakukan evaluasi terhadap gagasan desain awal, penulis kemudian mengembangkan desain sol dan upper sehingga didapatkan alternatif yang sesuai dengan kriteria desain.

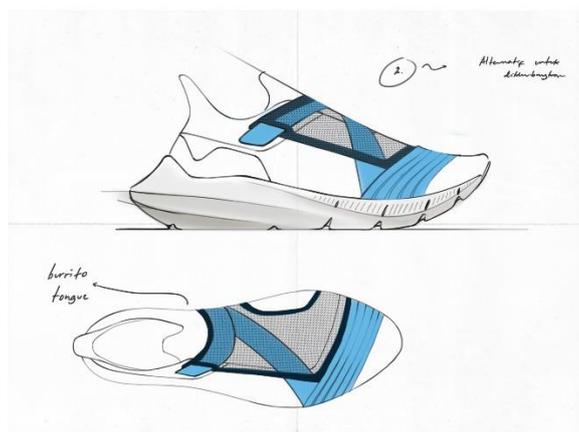
3.10 Alternatif desain terpilih



Gambar 16. Alternatif desain sol terpilih
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 17. Alternatif desain sol terpilih
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 18. Alternatif desain upper terpilih
Sumber: Dokumentasi penulis

Setelah dilakukan evaluasi lanjutan terhadap pengembangan desain, didapatkan alternatif akhir yang paling sesuai dengan kriteria desain serta aspek desain yang telah ditentukan

3.11 Penentuan desain akhir

Setelah menentukan desain akhir, proses selanjutnya adalah pembuatan model yang dilakukan menggunakan material busa ati dan juga modelling clay untuk memberikan gambaran nyata bentuk sepatu yang akan dibuat. Model tersebut kemudian dievaluasi sehingga dihasilkan desain yang siap untuk dijadikan prototipe. Pembuatan prototipe terbagi menjadi dua, yaitu pembuatan sol menggunakan teknologi 3D Print dan pembuatan upper dengan teknik jahit konvensional.



Gambar 19. Desain Akhir

Sumber: Dokumentasi penulis

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis mendapatkan beberapa poin kesimpulan yaitu:

- Tujuan perancangan produk berhasil tercapai yaitu menawarkan sepatu lari untuk pemula, multifungsi, serta sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan oleh pengguna.
- Selain itu proses 3D print sangat efektif dalam membantu proses evaluasi desain karena produk dapat dianalisis secara langsung dan akurat. Namun pengembangan model 3D memerlukan bantuan tenaga profesional untuk memastikan proses pembuatan prototipe berjalan dengan lancar.
- Dari proses desain yang dilakukan telah menghasilkan kebaruan sistem tanpa tali yang dapat mempermudah pengguna saat menggunakan sepatu, yang sesuai dengan konsep athleisure.
- Penerapan bentuk hiu melalui metafora sudah mencapai kriteria, yaitu karakter Hiu masih dapat dikenali melalui bentuk sepatu serta selaras dengan desain sepatu secara keseluruhan. Hal yang menarik dari proses desain adalah menerapkan bentuk objek Hiu dalam desain sepatu tanpa menghilangkan karakteristiknya serta tanpa mengganggu fungsionalitas produk, karena proses metafora dianggap gagal jika objek yang dijadikan inspirasi tidak dapat dikenali.

Saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah, perlunya mahasiswa desain untuk menguasai studi perkembangan tren serta karakteristik berbagai kelompok sosial sebagai bahan studi untuk mencari persoalan ataupun peluang di masyarakat sehingga dapat dicari solusinya dan bisa bermanfaat bagi banyak orang.

5. Daftar Referensi

Breedveld, K., Scheerder, J., & Borgers, J. (2015). Running across Europe. In J. Scheerder & K. Breedveld (Eds.), *Running across Europe*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9781137446374.0017>

Chadwick, S., & Walters, G. (2009). Sportswear identification, distinctive design and manufacturer logos – issues from the front line. *The Marketing Review*, 9(1), 63–78. <https://doi.org/10.1362/146934709X414332>

Dimock, M. (2019). Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins. <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>

Lipiec, M. (2019). Beyond the Double Diamond: Thinking about a better design process model. <https://uxdesign.cc/beyond-the-double-diamond-thinking-about-a-better-design-process-model-de4fdb902cf>

Martin, R. (1998). All American: A Sportswear Tradition. Fashion Institute of Technology.

Parry, Z. (2018). From Hood to Haute. International Fashion & Management.