

Pengembangan Alas Kaki Y2k Untuk Menunjang Kegiatan Festival Musik Multi-Hari (Studi Kasus: Lalala Festival 2024)

Muhamad Agung Nugroho ¹, Mohamad Arif Waskito ²

¹Institut Teknologi Nasional Bandung

²Institut Teknologi Nasional Bandung

muhamad.agungnugroho@mhs.itenas.ac.id, mawaskito@itenas.ac.id

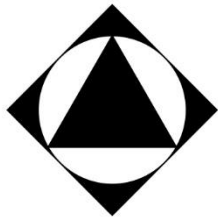
Abstrak

Festival musik multi-hari seperti LaLaLa Festival 2024 menjadi fenomena yang menarik perhatian Generasi Z. Festival ini tidak hanya sebagai ajang hiburan tetapi juga sebagai ruang untuk mengekspresikan gaya pribadi. Namun, pengalaman menghadiri festival sering kali dihadapkan pada tantangan kenyamanan, terutama terkait alas kaki yang digunakan dalam waktu lama dan di berbagai jenis medan pada area di sekitar konser. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengangkat tema perancangan alas kaki fungsional dengan pendekatan gaya Y2K yang sedang digemari oleh generasi Z, serta berfokus pada kebutuhan pengunjung festival musik yang memiliki mobilitas tinggi. Tujuan utama dari desain ini adalah menciptakan produk alas kaki yang mampu memberikan kenyamanan, fleksibilitas, dan relevansi gaya bagi penggunanya. Manfaat dari penelitian ini tidak hanya untuk memberikan solusi nyata pada kebutuhan pengguna, tetapi juga sebagai referensi dalam pengembangan desain tugas akhir yang relevan secara tren pasar sekarang ini. Metode yang digunakan adalah pendekatan Design Thinking dengan tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Data diperoleh melalui observasi lapangan, penyebaran kuesioner, dan pengujian langsung dengan pengguna. Proses ini menghasilkan rancangan sneakers low to mid cut dengan fitur insole ergonomis, material breathable, outsole anti-slip, serta visual desain yang selaras dengan identitas Y2K dan atmosfer festival. Hasil akhir dari penelitian ini adalah produk alas kaki yang tidak hanya menjawab kebutuhan kenyamanan dan fungsi, tetapi juga membawa nilai kebaruan dari sisi gaya hidup, ekspresi diri, serta integrasi estetika dan performa dalam konteks festival musik outdoor.

Kata Kunci: alas kaki, festival musik, LaLaLa Festival, y2k.

Abstract

Multi-day music festivals such as LaLaLa Festival 2024 have become a phenomenon that captures the attention of Generation Z. These festivals serve not only as entertainment events but also as platforms for personal style expression. However, attending such festivals often presents comfort challenges, particularly concerning footwear worn for extended periods and across various terrain types within the venue. Based on these conditions, this research focuses on the design of functional footwear using a Y2K fashion approach, which is currently favored by Generation Z, and targets the specific needs of music festival attendees with high mobility.



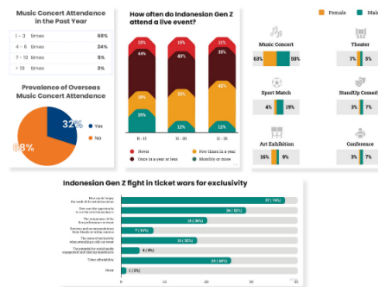
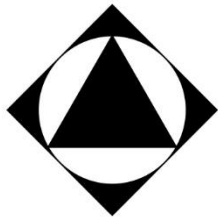
September 2025

The primary goal of this design is to create footwear that provides comfort, flexibility, and stylistic relevance for its users. The benefit of this research is not only to offer practical solutions for user needs but also to serve as a design development reference aligned with current market trends. The method employed is the Design Thinking approach, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through field observations, questionnaires, and direct user testing. This process resulted in a low to mid-cut sneaker design featuring ergonomic insoles, breathable materials, anti-slip outsoles, and a visual aesthetic that reflects Y2K identity and the festival atmosphere. The final outcome of this research is a footwear product that addresses comfort and functional needs while also offering novelty in terms of lifestyle, self-expression, and the integration of aesthetics and performance within the outdoor music festival context.

Keywords: footwear, LaLaLa Festival, music festival, y2k.

Pendahuluan

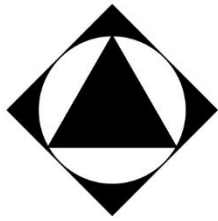
Festival musik skala besar yang diadakan lebih dari 1 hari semakin populer di Indonesia. Ini ditandai dengan Populix yang merilis studi terbarunya bertajuk *“Beyond Borders: A Study of Indonesian Concert-Goers’ Behavior”* menyebut, minat dan partisipasi masyarakat Indonesia terhadap konser musik itu sangat tinggi. Di mana, 77% responden menyatakan ketertarikan untuk menonton konser musik di dalam maupun luar negeri. Acara festival musik skala besar ini biasanya menghadirkan puluhan musisi dari berbagai genre dan berbagai musisi ternama lokal dan mancanegara yang menarik ribuan pengunjung terutama dari kalangan Generasi Z [1], [2]. Menghadiri festival musik bagi Generasi Z bukan hanya tentang menikmati musik seiring dengan berjalannya festival musik tersebut, tetapi juga menjadi ajang bagi mereka untuk mengekspresikan dirinya melalui apa yang dikenakan [3]. Banyak dari mereka yang mengikuti sebuah konser sudah menyiapkan beberapa pakaian yang berbeda untuk setiap hari acara. Fenomena ini dipengaruhi sebagaimana *fashion influencer* dan para konten kreator sering mendokumentasikan dirinya di media sosial seperti Tiktok dan Instagram. Serta dipengaruhi juga oleh fenomena *FOMO* atau (*Fear Of Missing Out*) pada Generasi Z yang takut dirinya ketinggalan zaman [4].



Gambar 1. 1 Persentase minat konser pada studi Populix “Beyond Borders: A Study of Indonesian Concert-Goers’ Behavior” dan IDN Times “Indonesia Gen Z Report” (sumber: populix.co, idntimes.com)

Salah satu festival musik yang menarik perhatian dari kalangan Generasi Z pada pertengahan tahun 2024 adalah LaLaLa Fest 2024 yang merupakan sebuah acara musik dengan konsep alam terbuka yang memberikan pengalaman imersif bagi para pengunjungnya. LaLaLa Fest dikenal sebagai festival musik internasional bertema alam terbesar di Indonesia yang biasanya diadakan di lokasi dengan pemandangan alam seperti hutan pinus atau kawasan dengan lahan terbuka yang luas. LaLaLa Fest pada tahun 2024 ini kembali menghadirkan konsep yang memadukan suasana alam terbuka dengan lineup musisi dalam dan luar negeri menciptakan pengalaman musik yang unik bagi para penikmatnya [5]. Festival ini juga menawarkan beberapa panggung dengan berbagai genre musik mulai dari pop, indie, hingga elektronik yang menarik minat Generasi Z untuk berkunjung ke festival musik yang digelar 1 tahun sekali ini.

LaLaLa Festival 2024 diselenggarakan di JIExpo Kemayoran, Jakarta yaitu sebuah kawasan lahan terbuka seluas 44 hektar yang mencakup area *indoor* maupun *outdoor*. Selama tiga hari pelaksanaan (23–25 Agustus 2024), festival ini menghadirkan lebih dari 40 musisi dari dalam dan luar negeri, serta berhasil menarik sekitar 45.000 hingga 55.000 pengunjung. Setiap harinya, rata-rata sekitar 15.000 orang memadati area festival, menjadikannya salah satu festival musik multi-hari berskala besar di Indonesia. Berdasarkan data yang diperoleh dari tim penyelenggara, Mikha Francoise selaku perwakilan tim *marketing* LaLaLa Fest 2024 menyampaikan bahwa sekitar 67% mayoritas *audiens* berada dalam rentang usia 18 hingga 24 tahun. Kelompok usia ini dikenal memiliki ketertarikan tinggi terhadap musik, budaya populer, dan *fast fashion* yang mengindikasikan bahwa kehadiran mereka di festival tidak hanya bertujuan untuk menikmati musik, tetapi juga sebagai ajang untuk berekspresi melalui gaya dan penampilan pribadi.

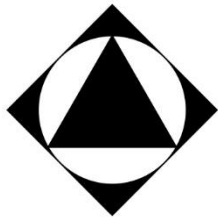


Gambar 1. 2 LaLaLa Festival 2024 (sumber: lalalafest.com, instagram.com)

Namun disisi lain, menghadiri festival musik di lingkungan *outdoor* seperti LaLaLa Fest yang diadakan selama beberapa hari ini membutuhkan banyak energi. Kegiatan para pengunjung yang dapat diikuti pada saat ber-festival musik seperti berfoto pada *spot* atau *landmark* festival yang tersedia, membeli *merchandise*, mengantre makanan, berkumpul dan bersosialisasi dengan teman atau orang baru, menikmati musik di sekitar area, dan berdansa bersama-sama. Tantangan utama yang dihadapi para *concertgoers* (sebutan bagi para pengunjung yang suka menghadiri konser) adalah memilih alas kaki yang sesuai dengan berbagai kondisi pada *venue* acara. Medan yang bervariasi, cuaca yang tidak menentu, serta kebutuhan akan kenyamanan dan gaya menjadi faktor penting dalam pemilihan alas kaki. Lokasi festival yang sering berada di area terbuka seperti hutan membuat pengunjung harus siap menghadapi tanah berbatu, jalur berumput, bahkan area yang berlumpur jika hujan turun. Oleh karena itu, pemilihan alas kaki menjadi faktor krusial agar mereka tetap nyaman bergerak tanpa mengorbankan gaya.



Gambar 1. 3 Outfit fashion influencer dan konten kreator pada saat mereka akan konser (sumber: instagram.com, tiktok.com)

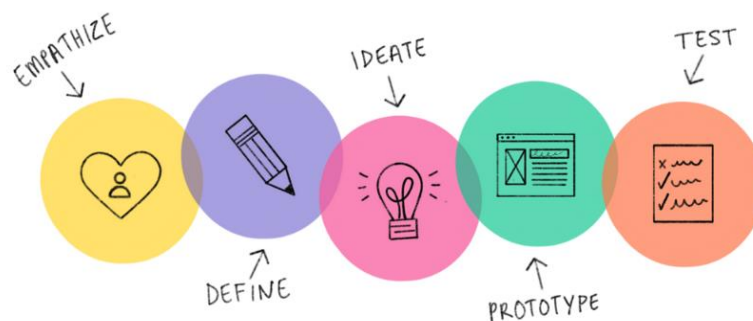


September 2025

Dalam konteks festival musik, alas kaki tidak hanya berfungsi sebagai pelindung kaki, tetapi juga menjadi bagian dari ajang mengekspresikan diri yang selaras dengan gaya dan kebutuhan pemakainya. Salah satu kebutuhan spesifiknya ialah kenyamanan dan fleksibilitas saat menghadiri festival musik yang berdurasi 3 hari itu. Festival musik seringkali melibatkan aktivitas panjang, perpindahan dari satu area ke area lain, serta perubahan kondisi lingkungan yang mempengaruhi kenyamanan pengguna. Oleh karena itu, penulis melihat potensi untuk merancang sebuah produk alas kaki serbaguna yang tidak hanya tahan terhadap berbagai kondisi tetapi juga fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai macam *outfit* atau pakaian yang dibawa oleh para pengunjung selama konser.

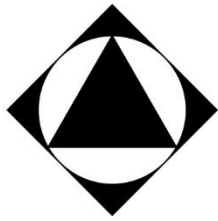
Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memenuhi kebutuhan para penonton konser (*concertgoers*) akan alas kaki yang nyaman saat menghadiri festival musik multi-hari seperti LaLaLa Festival 2024 yang menuntut mobilitas tinggi, aktivitas panjang, serta adaptasi terhadap perubahan kondisi lingkungan. Produk alas kaki yang dirancang tidak hanya tahan terhadap berbagai kondisi medan, tetapi juga mampu disesuaikan dengan berbagai *outfit* yang dibawa pengunjung untuk menunjang kenyamanan dan penampilan. Seiring dengan tren fesyen yang sedang digemari Gen Z, pendekatan gaya Y2K yang identik dengan tampilan berani, *playful*, dan futuristik seperti sol tebal, warna metalik, serta aksesoris unik juga menjadi elemen penting dalam desain agar alas kaki ini tidak hanya fungsional tetapi juga relevan dengan atmosfer LaLaLa Festival 2024.

Metode/Proses Kreatif



Gambar 2. 1 Proses atau tahapan desain thinking (sumber: medium.com)

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* sebagai metode utamanya. Konsep *Design Thinking* mulai dikenal luas berkat kontribusi beberapa tokoh penting, di antaranya Herbert Simon yang pertama kali menjelaskan prinsip-prinsipnya dalam *The Sciences of the Artificial* (1969), serta Tim Brown, CEO IDEO melalui bukunya *Change by Design* (2009) berhasil membawa *Design Thinking* ke dunia bisnis dan inovasi [6].

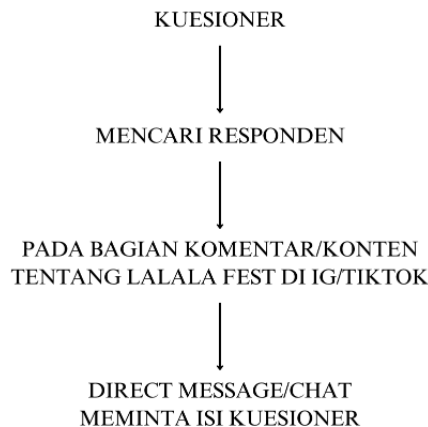
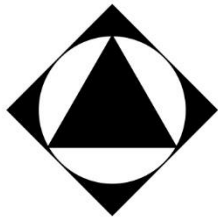


Design Thinking sendiri merupakan metode yang berpusat pada manusia yang mengutamakan pemahaman mendalam terhadap pengguna sebelum mengembangkan solusi inovatif dan juga fungsional. Pendekatan ini terdiri dari lima tahapan utama yang saling terhubung yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* [7]. Tahap *empathize* berfokus pada kegiatan memahami pengguna secara mendalam melalui observasi, wawancara, dan pengalaman langsung guna memperoleh wawasan dari para pengguna. Selanjutnya pada tahap *define*, peneliti merumuskan pernyataan masalah secara jelas dan terarah berdasarkan temuan dari tahap sebelumnya. Tahap *ideate* merupakan fase eksplorasi ide, di mana berbagai solusi kreatif dan inovatif dikembangkan sebanyak mungkin sebagai respons terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi [8].

Setelah itu pada tahap *prototype*, ide-ide yang terpilih kemudian diwujudkan dalam bentuk prototipe (model awal) agar dapat diuji serta divalidasi. Dan pada tahap terakhir yaitu *test*, dilakukan untuk menguji prototipe tersebut secara langsung kepada pengguna guna memperoleh umpan balik dan memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar efektif, tepat, serta sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna yang sesungguhnya. Setiap tahapan ini memiliki peran krusial dalam membentuk solusi akhir yang tidak hanya inovatif, tetapi juga memiliki relevansi tinggi terhadap pengalaman nyata pengguna [8], [9].

Di dalam *design thinking*, terdapat proses pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner secara daring kepada responden yang pernah menghadiri LaLaLa Festival atau festival multi-hari sejenis. Kuesioner dipilih sebagai metode utama karena mampu mengumpulkan data primer secara cepat, efisien, dan menjangkau target pengguna yang tersebar di berbagai lokasi.

Media sosial dipandang sebagai sarana yang ideal dalam pengumpulan data perancangan produk ini karena memiliki pengaruh signifikan terhadap pembentukan preferensi dan perilaku konsumtif khususnya pada individu usia 17-25 tahun. Interaksi yang terjadi di media sosial seperti pertukaran informasi, pencarian rekomendasi, serta keterpaparan terhadap tren visual turut mendorong para individu untuk mengambil keputusan termasuk dalam aspek fesyen dan penampilan diri [10].



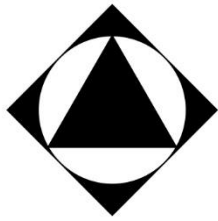
Gambar 2. 2 Bagan berupa tahapan pengumpulan data (sumber: dokumentasi pribadi)

Kuesioner disusun dalam bentuk pertanyaan tertutup dan terbuka yang mengangkat beberapa aspek penting, yaitu:

1. Profil responden yang mencakup usia dan pekerjaan untuk mengidentifikasi latar belakang demografis pengguna.
2. Pemahaman dan pengalaman terhadap LaLaLa Festival seperti sumber informasi mengenai festival, alasan menyukai acara tersebut, dan frekuensi keikutsertaan.
3. Aspek mobilitas dan transportasi termasuk moda transportasi yang digunakan dan estimasi jarak tempuh menuju *venue*.
4. Pengalaman selama berada di area festival yang mencakup kondisi medan, kebersihan, kepadatan, serta pengaruh lingkungan terhadap kenyamanan kaki.
5. Jenis alas kaki yang digunakan, alasan pemilihannya, serta masalah umum yang sering dihadapi.
6. Ekspektasi terhadap desain alas kaki ideal menurut persepsi responden untuk aktivitas festival musik multi-hari.
7. Pengalaman emosional terhadap alas kaki, apakah menyenangkan, menyulitkan, atau justru memberikan kesan unik.

Hasil perancangan

Tahap *empathize* merupakan langkah awal dalam pendekatan *Design Thinking* yang bertujuan untuk memahami pengguna secara mendalam, baik dari sisi kebutuhan, kebiasaan, hingga tantangan yang mereka hadapi. Dalam penelitian ini, pengguna yang dimaksud adalah para pengunjung LaLaLa Festival 2024, sebuah festival musik internasional multi-hari yang mengangkat konsep "*urban sanctuary*" dengan tema "*forest fantasy*". Melalui tahap ini, peneliti membangun empati terhadap pengalaman pengunjung selama mengikuti festival, khususnya dalam hal kenyamanan mobilitas dan pemilihan alas kaki. Pemahaman ini menjadi langkah penting agar rancangan produk yang dikembangkan benar-benar relevan dan sesuai dengan kondisi serta kebutuhan nyata pengguna di lapangan.

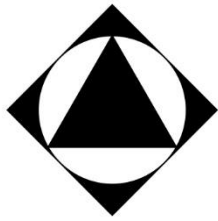


Gambar 3. 1 Press conference LaLaLa Fest 2024 (sumber: idntimes.com)

Pengalaman menghadiri festival musik berskala besar seperti LaLaLa Festival 2024 tidak terlepas dari berbagai tantangan fisik, khususnya terkait kenyamanan mobilitas selama acara berlangsung. Area festival yang luas dengan jarak antar panggung yang berjauhan serta kondisi medan yang beragam mulai dari aspal, paving block, keramik, rumput sintetis, beton, hingga tanah menjadi aspek penting yang harus diperhatikan dalam perancangan alas kaki. Penonton dituntut untuk banyak berjalan dan berpindah tempat dari satu area ke area lainnya selama berjam-jam, bahkan sepanjang hari. Antrean panjang di berbagai titik seperti pintu masuk, toilet, hingga booth makanan pun menambah durasi berdiri yang cukup signifikan, sehingga meningkatkan risiko kelelahan pada kaki.

Selain itu, karena seluruh acara diselenggarakan di area terbuka (*outdoor*), penonton harus siap menghadapi kondisi cuaca yang tidak menentu. Cuaca seperti panas menyengat atau hujan deras dapat mempengaruhi kenyamanan dan keamanan selama festival. Dalam kondisi hujan, area festival terutama yang berbasis tanah atau rumput berpotensi menjadi licin, becek, bahkan sulit dilalui. Situasi ini menunjukkan pentingnya penggunaan alas kaki yang tidak hanya menunjang aspek estetika, tetapi juga memiliki fungsi pendukung seperti daya cengkeram sol yang baik, tahan air, serta mampu memberikan kenyamanan dalam durasi penggunaan yang panjang di berbagai jenis permukaan.

Dari sisi aksesibilitas, banyak pengunjung festival yang datang menggunakan sarana transportasi umum seperti KRL, TransJakarta, ojek *online*, maupun kendaraan pribadi. Setelah sampai di titik *drop-off*, mereka masih harus berjalan kaki sejauh 15 hingga 30 menit menuju area utama festival. Hal ini menandakan bahwa aktivitas fisik penonton tidak hanya terbatas pada area dalam festival, melainkan juga dimulai sejak perjalanan menuju lokasi. Maka dari itu, alas kaki yang digunakan harus mampu menunjang aktivitas mobilitas tinggi baik sebelum, selama, maupun setelah festival berlangsung.



September 2025

Sebagai bagian dari tahap empathize, dilakukan pula observasi terhadap karakteristik permukaan area utama LaLaLa Festival 2024 di JIExpo Kemayoran. Hasil pengamatan tersebut dirangkum dalam tabel berikut:

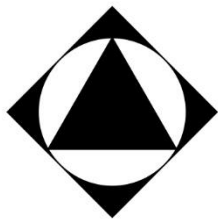
Tabel 3. 1 Karakteristik medan di JIExpo Kemayoran, Jakarta (sumber: exhibition.jiexpo.com , survey pribadi)

No	Jenis Permukaan	Lokasi	Karakter Permukaan	Tingkat Keausan Sepatu
1	Paving Block	Gambir Expo, Open Space	Keras dan tidak rata	Tinggi
2	Keramik	Gambir Expo	Halus, licin saat basah	Sedang
3	Aspal/beton	Open Space, West Parking and Gate	Keras dan kasar	Sangat tinggi
4	Tanah	Gambir Expo	Lunak, bisa berlumpur saat hujan	Sedang – tinggi (tergantung cuaca)
5	Lantai Semen	Open Space	Keras dan rata	Tinggi

Memasuki tahap *define*, informasi dari observasi dan empati tersebut kemudian diolah untuk merumuskan *problem statement* yang berfokus pada kebutuhan utama pengguna. Peneliti juga mengumpulkan data primer dari individu yang pernah menghadiri LaLaLa Festival 2024 guna memvalidasi temuan serta menyusun arah perancangan alas kaki yang sesuai dengan kondisi lapangan dan preferensi pengguna.

Data dikumpulkan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Kuesioner daring melalui Google Form yang dirancang khusus untuk menelusuri pengalaman alas kaki para pengunjung festival.
2. Pencarian responden secara langsung dengan menelusuri akun-akun yang membagikan konten atau meninggalkan komentar pada unggahan bertema LaLaLa Fest di platform Instagram dan TikTok.
3. Pengamatan di kolom komentar, untuk menemukan individu yang benar-benar hadir di acara dan menunjukkan antusiasme terhadap festival.
4. Menghubungi responden melalui direct message (DM) secara sopan dan personal, untuk meminta partisipasi dalam pengisian kuesioner.



September 2025

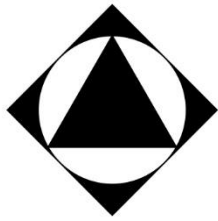
Strategi ini bertujuan untuk memperoleh data dari responden yang benar-benar memiliki pengalaman langsung dalam menghadiri festival, sehingga informasi yang didapatkan lebih relevan dan akurat. Dengan memahami pengalaman mereka dalam menggunakan alas kaki selama acara berlangsung, peneliti dapat mengidentifikasi kebutuhan, keluhan, serta preferensi yang menjadi dasar penting dalam proses perancangan produk.

Setelah dilakukannya kuesioner kepada para penikmat festival musik LaLaLa Festival 2024, didapatkanlah data sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Kuesioner kepada penggemar LaLaLa Festival 2024 (sumber: dokumentasi pribadi)

Berdasarkan kuesioner yang sudah disebar pada target pasar wanita umur 18-30 tahun yang pernah menonton konser LaLaLa Festival 2024 terdapat beberapa keluhan dan simpulan yang menyatakan bahwa:



1. Cepat lelah dan pegal akibat berdiri dan berjalan lama di area luas dengan lantai keras tanpa bantalan.
2. Nyeri pada kaki, terjadi di pergelangan, telapak, tumit, dan betis akibat alas kaki yang terlalu keras.
3. Kram dan pembengkakan disebabkan minimnya gerak dan istirahat, serta kurangnya area duduk di sekitar *venue*.
4. Ketidaknyamanan lingkungan karena lantai kotor, suhu dingin, ventilasi sepatu buruk, dan duduk di lantai menyebabkan kesemutan serta keringat berlebih.

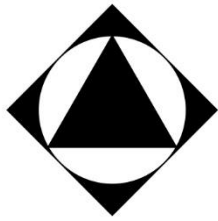


Gambar 3. 3 Titik nyeri pada kaki sesuai dengan poin diatas (sumber: halodoc.com)

Kemudian, dari 73 responden yang telah mengisi kuesioner mereka kebanyakan memilih alas kaki jenis *sneakers* (28,8%), yang diikuti dengan *boots* (23,3%), dan sandal (19,2%). Lalu, penulis pun melakukan komparasi jenis alas kaki yang paling banyak dipilih oleh responden.

Jenis alas kaki memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat kenyamanan dan kelelahan otot kaki terutama pada aktivitas yang melibatkan durasi berdiri dan berjalan yang panjang. Sepatu jenis *boots* memberikan stabilitas dan perlindungan yang baik, penggunaan dalam waktu lama tetap menimbulkan penurunan aktivitas otot maksimum akibat akumulasi kelelahan [11]. Sementara itu, alas kaki non-protektif seperti sandal yang tidak memiliki struktur penyangga memadai terbukti meningkatkan risiko kelelahan dan cedera, khususnya ketika digunakan dalam aktivitas yang memerlukan mobilitas tinggi [12]. Kemudian, sepatu yang tidak sesuai dengan ukuran atau memiliki struktur yang terlalu kaku dapat menyebabkan tekanan berlebih pada kaki, memicu kelelahan, dan menurunkan kenyamanan pengguna [13].

Di sisi lain, jenis sepatu *sneakers* atau sepatu lari menunjukkan performanya dalam mengurangi beban *plantar* dan menjaga kenyamanan selama aktivitas berjalan dan dibuktikan bahwa *sneakers* menghasilkan distribusi tekanan yang paling merata dan memberikan beban *plantar* paling rendah dibandingkan *flat shoes* dan *high heels* [14]. Selain itu dari perspektif pengguna, pelari secara konsisten memilih sepatu jenis *sneakers* atas dasar kenyamanan dan persepsi pencegahan cedera, meskipun tidak selalu berkaitan dengan fitur teknis tertentu. Material *mesh* yang sering ditemukan pada *sneakers* juga dapat mempengaruhi kinerja dari jenis sepatu itu sendiri karena dapat menawarkan suhu serta kelembapan kaki yang lebih stabil dibandingkan material lain seperti kulit atau bahan sintetis,



sehingga dapat meningkatkan kenyamanan secara keseluruhan [15]. Kenyamanan alas kaki juga tidak hanya bergantung pada bahan atau model luar sepatu, tetapi terutama pada akurasi dimensi dan bentuk anatomi *shoelast* yang digunakan dalam proses pembuatannya [16].

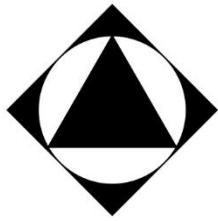
Jenis Alas Kaki	Kelebihan	Kekurangan
	Mempunyai bantalan empuk, ringan dan fleksibel untuk mobilitas tinggi; biasanya tertutup, sehingga melindungi dari debu dan kotoran.	Kurang tahan terhadap air, jika upper-nya berbahan kain/mesh, tidak semua sneakers memiliki grip kuat di permukaan licin atau tanah becek, beberapa model mempunyai toe box yang sempit.
	Kuat untuk melindungi kaki dari benturan atau terinjak orang lain, cenderung tahan air dan lebih tahan terhadap kondisi becek, stabil saat digunakan di permukaan yang tidak rata, beberapa model memiliki outsole yang sangat grip-friendly.	Berat dan kurang fleksibel untuk durasi lama berdiri atau berpindah tempat, bisa membuat kaki cepat panas dan gerah, membutuhkan waktu lebih lama untuk dipakai atau dilepas.
	Ringan dan sangat breathable, cocok untuk cuaca panas, serta mudah dilepas pasang.	Tidak memberikan perlindungan maksimal (rawan terinjak, terkena benda tajam), tidak stabil di permukaan tidak rata atau licin, tidak aman di area berdesakan atau padat karena minim penutup kaki.

Gambar 3. 4 Komparasi jenis alas kaki (sumber: dokumentasi pribadi)

Dapat disimpulkan, jenis alas kaki yang akan dirancang adalah alas kaki jenis *sneakers low to mid cut* - Karena sebanyak 28,8% memilih *sneakers* yang disertai dengan alasan memilih yang beragam seperti ringan, mempunyai sistem sirkulasi udara yang baik, tidak terlalu berat serta dapat digunakan juga untuk aktivitas sehari-hari.

Ergonomi

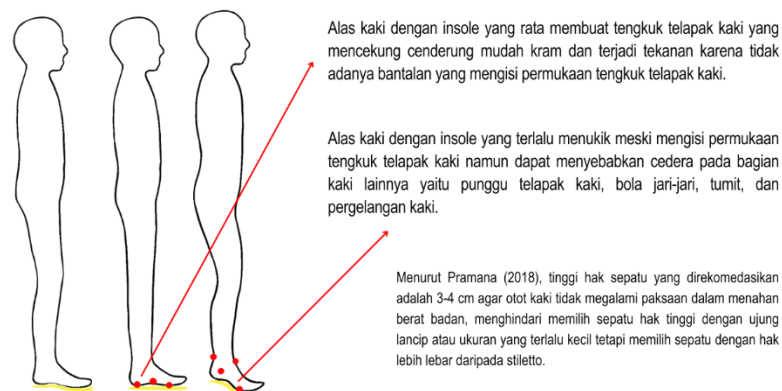
Jenis dan struktur alas kaki memiliki peran penting dalam menentukan kenyamanan dan distribusi beban tubuh selama beraktivitas [17]. Saat berdiri, beban tubuh lebih banyak tertumpu pada tumit; saat berjalan, beban tersebar dari tumit hingga ujung kaki; dan saat melompat, titik tumpu berpindah ke ujung jari kaki. Oleh karena itu, desain *insole* perlu disesuaikan dengan jenis aktivitas seperti; untuk berdiri lama dibutuhkan bantalan ekstra di area tumit, untuk berjalan dan berlari diperlukan dukungan pada lengkung kaki (tengkuk) guna mencegah kram, sementara untuk aktivitas melompat, dibutuhkan konstruksi sepatu yang kuat di bagian depan agar mampu menahan beban dan tidak mudah rusak [18].



Aktivitas	Gerak Kaki	Titik Persebaran Beban
Berdiri		Berat beban tubuh difokuskan pada bagian tumit
Berjalan		Berat beban tubuh merata karena terjadi pergerakan berulang yang menitik beratkan tumit dan ujung jari saat berjalan
Melompat		Berat badan tubuh difokuskan pada ujung jari

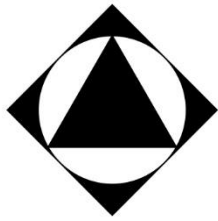
Gambar 3. 5 Pengaruh beban kaki terhadap aktivitas berdiri, berjalan, melompat (sumber: dh.aist.go.jp)

Insole yang terlalu rata atau terlalu menukik dapat menyebabkan gangguan pada kenyamanan dan kesehatan kaki. *Insole* yang rata cenderung tidak memberikan dukungan pada lengkung kaki, sehingga dapat memicu kram, sedangkan *insole* yang terlalu menukik dapat memberikan tekanan berlebih pada bagian kaki lainnya seperti bola jari, tumit, dan pergelangan. Oleh karena itu, tinggi hak yang ideal untuk menunjang kenyamanan adalah sekitar 3–4 cm dengan lebar tumit yang stabil dan tidak menyempit seperti model *stiletto* [18] [19].



Gambar 3. 6 Jenis alas kaki pada titik fokus berat tubuh (sumber: dh.aist.go.jp)

Setelah menganalisis kebutuhan pasar dan ergonomi pada alas kaki yang akan dirancang, maka didapatkanlah sebuah kriteria desain yang menjadi patokan untuk mendesain alas kaki jenis *sneakers* untuk kegiatan festival musik multi-hari dengan studi kasus LaLaLa Festival 2024. Dengan kriteria desain sebagai berikut.



Aspek Fungsi

Desain alas kaki dirancang dengan mempertimbangkan dua aspek utama, yaitu aspek fungsi dan aspek kepraktisan. Dari segi fungsi, alas kaki harus memiliki *insole* yang empuk serta dilengkapi dengan *arch support* guna mendukung kenyamanan kaki selama berdiri dan berjalan dalam waktu lama [19]. Material *upper* yang digunakan sebaiknya bersifat *breathable* agar sirkulasi udara terjaga, kaki tetap sejuk, dan tidak lembap [15]. Selain itu, ukuran *toe box* perlu dibuat cukup luas untuk menghindari tekanan berlebih pada jari-jari kaki. *Outsole* yang ideal memiliki tinggi hak sekitar 3-4 cm agar kaki tetap stabil dan tidak mudah lelah saat digunakan dalam waktu lama [18]. Penting pula bagi alas kaki untuk memiliki sistem sirkulasi udara yang baik secara keseluruhan, serta *outsole* yang tidak licin dan terbuat dari bahan anti-slip dengan pola grip yang dirancang khusus agar mampu mencengkeram di berbagai jenis medan.

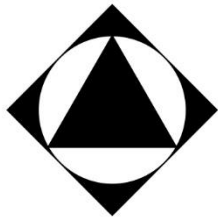
Aspek Kepraktisan

Untuk aspek ini, alas kaki diharapkan memiliki desain yang mudah dilepas pasang untuk menunjang mobilitas pengguna terutama saat berada di tempat umum atau acara luar ruangan [20]. Selain itu, alas kaki harus dirancang agar tidak mengeluarkan suara aneh saat dalam kondisi basah, sehingga tetap nyaman digunakan. Kemudahan dalam proses pembersihan juga menjadi hal penting agar alas kaki tetap terawat dengan baik. Di samping itu, fitur anti-slip tetap harus berfungsi secara optimal saat alas kaki terkena air atau berada di permukaan licin [12]. Terakhir, bobot alas kaki sebaiknya ringan untuk memudahkan pergerakan pengguna sekaligus mengurangi kelelahan saat digunakan dalam durasi yang lama.



Gambar 3. 7 Transformasi LaLaLa Festival 2019 ke LaLaLa Festival 2024 (sumber: lalalafest.com, [instagram.com](https://www.instagram.com))

Transformasi visual LaLaLa Festival dari tahun 2019 ke 2024 menunjukkan pergeseran yang cukup signifikan dari tema alami minimalis hangat menuju ke arah futuristik, eksperimental, dan imersif yang sangat dipengaruhi oleh tren Y2K (Year 2000s). Dalam *branding* terbaru



September 2025

tahun 2024, penggunaan elemen visual seperti *bubble font*, *chrome* efek, warna-warna *dreamy* seperti *pink lilac* dan *icy blue*, serta ornamen metalik dan *digital-fantasy* menggambarkan kebangkitan gaya visual yang kini sangat digemari oleh Gen Z sebagai *audiens* utama festival.



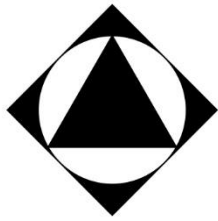
Gambar 3. 8 Karakteristik visual Y2K (sumber: [instagram.com](https://www.instagram.com))

Tren Y2K ini tidak hanya memengaruhi ranah visual, tetapi juga gaya berbusana dan kebutuhan gaya hidup pengunjung festival. Gen Z sebagai pengguna utama produk, sangat terbuka terhadap desain yang bersifat unik dan ekspresif yang menjadi nilai dasar dalam perancangan produk alas kaki ini.

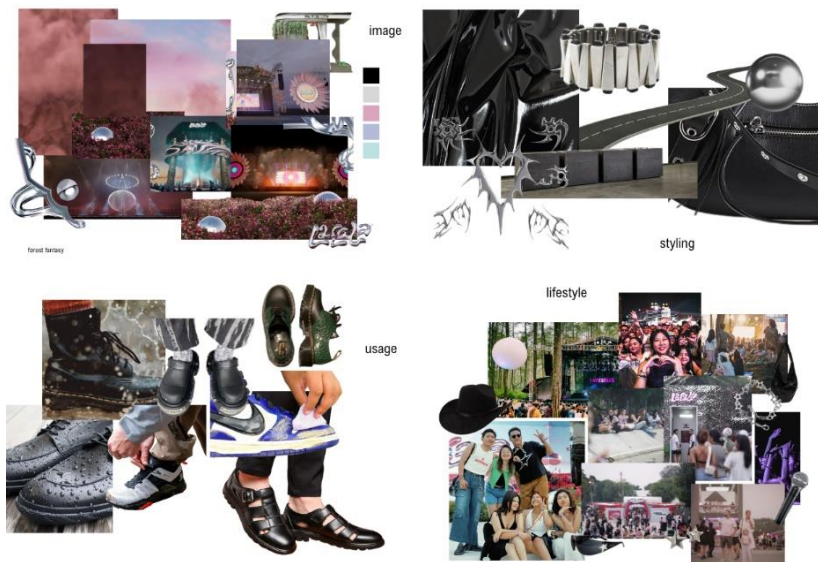


Gambar 3. 9 Outfit LaLaLa Festival 2024 (sumber: [tiktok.com](https://www.tiktok.com), [instagram.com](https://www.instagram.com))

Merespons hal tersebut, desain alas kaki yang dirancang tidak hanya sekadar fungsional untuk digunakan di area *outdoor* festival seperti LaLaLa, tetapi juga memiliki daya tarik visual dan karakter desain yang selaras dengan semangat Y2K seperti penggunaan material dengan



detail yang *bold* dan *playful* serta fitur lain yang mencerminkan gaya hidup anak festival masa kini.



Gambar 3. 10 Image, styling, usage, dan styling board (sumber: dokumentasi pribadi)

Moodboard disusun sebagai dasar visual dalam proses perancangan produk karena berfungsi untuk mengkomunikasikan “*mood*” atau suasana dari brief secara non-verbal antara desainer dan *audiens* [21].

Pada bagian *image*, sesuai dengan konsep tema festival musiknya “*forest fantasy*”, suasana visual yang ditampilkan mengangkat nuansa alam fantasi yang tercermin dari panggung festival yang dikelilingi oleh bunga, kabut merah muda, dan tata cahaya dramatis. Warna-warna dominan seperti hitam, pink pastel, biru muda, dan abu-abu metalik menciptakan kesan *dreamy* namun futuristik, sejalan dengan atmosfer panggung yang imersif [22].

Bagian *styling* merepresentasikan gaya visual yang terinspirasi dari material sintesis berkilau, logam, dan aksesoris *edgy* seperti gelang metal, *studs*, rantai, dan motif futuristik. Karakter desain mencerminkan keberanian dalam berekspresi melalui *fashion* saat menghadiri festival.

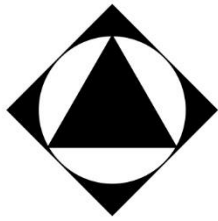
Dalam aspek *usage*, *moodboard* menunjukkan kebutuhan alas kaki yang tahan terhadap cuaca lembap dan medan tidak menentu. Pilihan visual memperlihatkan sepatu dengan material tahan air, bentuk tertutup, serta *outsole* tebal dengan struktur kokoh. Ada pula elemen seperti kemudahan dipakai dan dilepas, cocok untuk mobilitas tinggi di area festival *outdoor*.



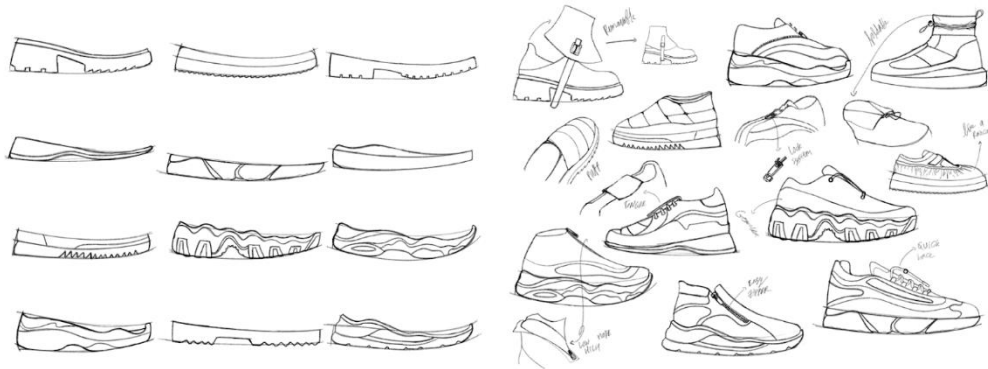
Sementara itu, *lifestyle board* menampilkan momen-momen kebersamaan, antusiasme penonton, serta gaya berpakaian yang santai namun tetap *stylish*. Gambar-gambar ini merepresentasikan pengguna sebagai generasi muda yang aktif, ekspresif, dan mencari pengalaman seru di ruang publik seperti festival musik, di mana *fashion* menjadi bagian penting dari identitas dan gaya hidup mereka.

[illegible]

Benchmark ini disusun sebagai referensi fitur dan elemen desain alas kaki yang dapat mendukung kenyamanan, fungsionalitas, serta estetika bagi pengguna dalam konteks festival musik *outdoor*. Referensi ini mencakup beragam tipe sepatu dengan fitur spesifik yang relevan dengan kebutuhan medan, cuaca, dan aktivitas tinggi.



Secara keseluruhan, benchmark ini menjadi rujukan penting dalam pengembangan desain sepatu festival yang tidak hanya fungsional, tetapi juga relevan secara gaya dan gaya hidup penggunanya.

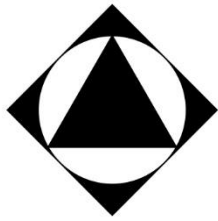


Gambar 3. 12 Sketsa kasar (sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 13 Sketsa (sumber: dokumentasi pribadi)

Tahapan sketsa merupakan langkah awal dalam merancang produk alas kaki ini. Sketsa pertama dikembangkan berdasarkan kriteria desain yang telah disusun, meliputi fungsi, estetika, konteks penggunaan, dan kebutuhan target pasar. Sketsa awal kemudian direvisi oleh tim desain untuk memastikan kesesuaiannya dengan kriteria yang telah ditentukan, termasuk kemudahan produksi dan estetika terhadap konsep utama.



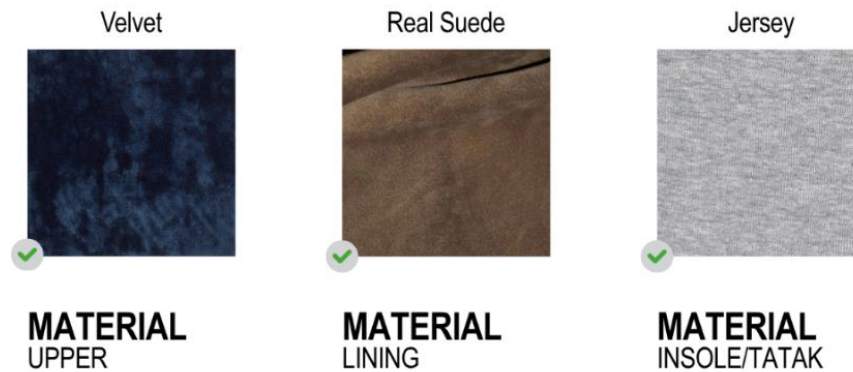
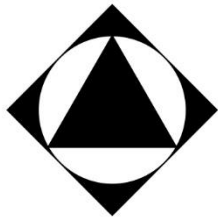
Gambar 3. 14 Sketsa berwarna dan voting desain (sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah revisi, sketsa-sketsa yang sudah disempurnakan dilakukan proses *voting*. Proses ini melibatkan calon pengguna atau representasi pasar target untuk menilai preferensi visual dan fungsi dari sketsa yang diajukan. Voting ini menjadi acuan penting dalam menentukan arah desain yang paling sesuai dengan selera pasar.

ASPEK	DESAIN 1	DESAIN 2
Sneakers	✓	
Image Y2K LaLaLa Fest (warna bold, aksesoris metalik, mudah mix-match)	✓	✓
Sol 3-4 cm	✓	✓
Toe box lebar	✓	✓
Breathable	✓	✓
Mudah lepas pasang	✓	✓
Mempunyai support/bantalan kaki	✓	✓

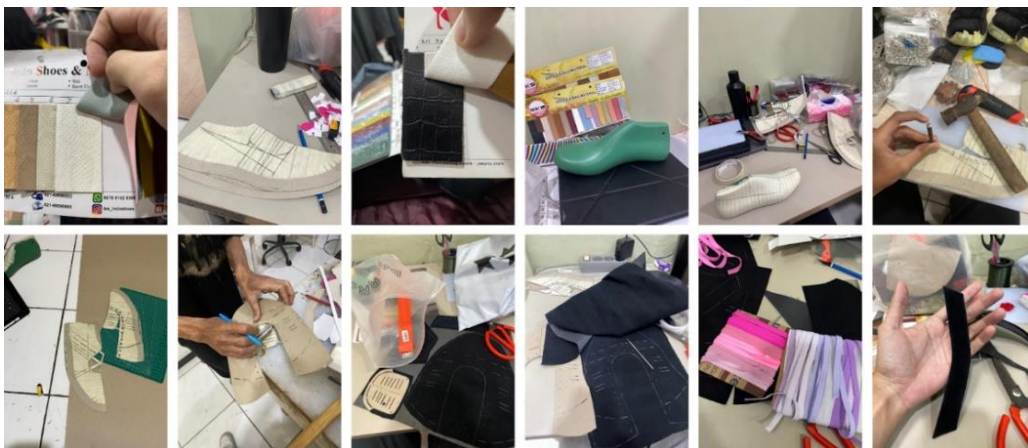
Gambar 3. 15 Tabel konfirmasi desain terpilih (sumber: dokumentasi pribadi)

Sketsa yang terpilih melalui voting selanjutnya dikonfirmasi kembali oleh tim desain dan kurator untuk dicek ulang kesesuaiannya terhadap seluruh parameter desain yang telah dirancang sebelumnya, seperti kenyamanan, daya tahan, dan nilai estetis.



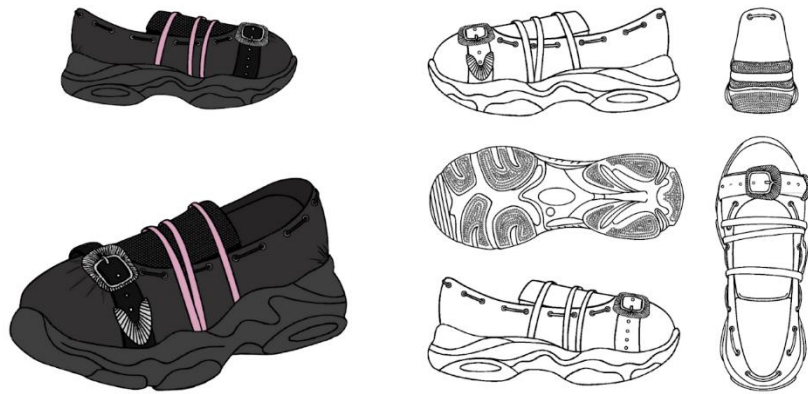
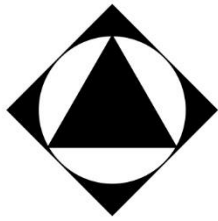
Gambar 3. 16 Material yang terpilih (sumber: dokumentasi pribadi)

Berikutnya, dilakukan pertimbangan pemilihan material dengan mengevaluasi berbagai alternatif bahan yang memungkinkan untuk mewujudkan desain secara optimal. Pemilihan material juga mempertimbangkan karakteristik seperti kelenturan, ketahanan air, dan tekstur, serta tetap menjaga biaya produksi agar sesuai dengan target pasar.



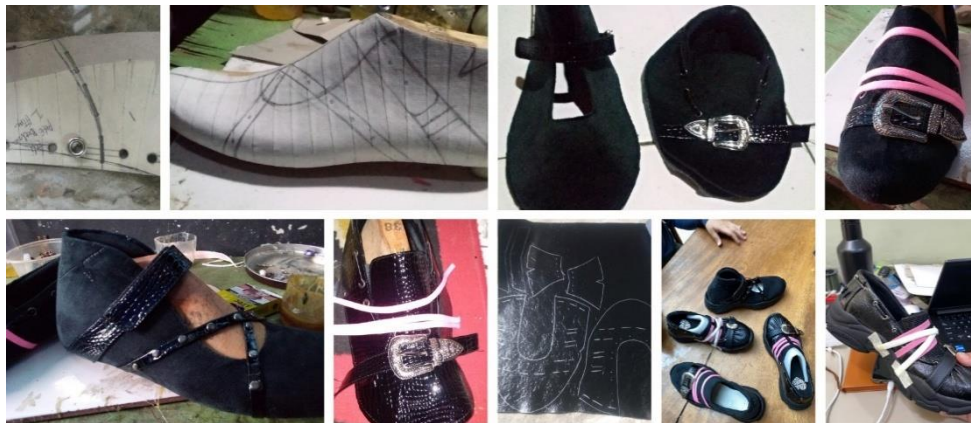
Gambar 3. 17 Proses studi model (sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah material sementara dipilih, dilakukan tahap pengembangan studi model menggunakan material yang menyerupai karakter material final. Studi model ini bertujuan untuk mengevaluasi struktur, proporsi, dan kenyamanan produk secara fisik.



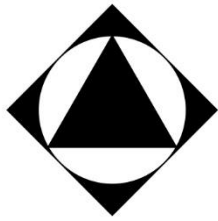
Gambar 3. 18 Perspektif (sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah desain melalui tahap studi model dan mendapatkan persetujuan akhir, dibuatlah gambar kerja lengkap yang mencakup gambar perspektif, tampak depan-samping-belakang, dan detail teknis. Gambar kerja ini kemudian diserahkan kepada vendor untuk diproses ke tahap produksi.



Gambar 3. 19 Proses prototyping produk (sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah produk selesai diproduksi, dilakukan uji coba langsung pada pengguna. Evaluasi dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan, area perbaikan, dan aspek yang dapat ditingkatkan, baik dari segi fungsi maupun estetika.

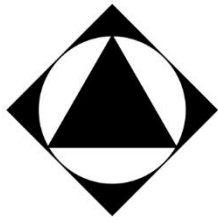


Gambar 3. 20 Pengguna memakai produk prototipe 1 (sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 21 Prototipe 1 (sumber: dokumentasi pribadi)

Berdasarkan hasil uji coba terhadap prototipe 1, ditemukan beberapa catatan evaluasi yang menjadi acuan perbaikan pada tahap pengembangan berikutnya (prototipe 2). Pertama, material *upper* yang digunakan sebaiknya diganti dari kulit sintetis menjadi bahan *velvet*, mengingat karakteristik *velvet* dinilai lebih nyaman dan sesuai dengan preferensi pengguna. Kedua, meskipun sepatu dinilai sudah memberikan rasa nyaman dan cengkeraman (*grip*) yang baik saat digunakan berjalan, namun kenyamanan *insole* masih kurang optimal karena tingkat keempukannya yang rendah. Selain itu, bantalan pada area tumit juga dinilai terlalu tipis sehingga perlu ditingkatkan untuk mendukung distribusi tekanan tubuh secara ergonomis. Beberapa elemen aksesori masih memerlukan revisi minor agar tidak mengganggu fungsi utama sepatu. Terakhir, untuk pengguna dengan bentuk kaki yang lebih lebar, disarankan melakukan penyesuaian ukuran (*upsizing*) agar memberikan kenyamanan maksimal saat digunakan dalam jangka waktu lama. Temuan-temuan ini kemudian dipertimbangkan untuk dilakukan pengembangan yang akan menjadi prototipe 2.



September 2025

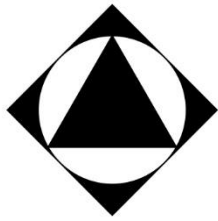
Jika hasil uji coba menunjukkan bahwa produk telah memenuhi seluruh aspek kebutuhan dan kualitas yang dirancang, serta harga pokok produksi (HPP) sesuai dengan segmentasi pasar, maka produk siap untuk diluncurkan ke pasar.



Gambar 3. 22 Prototipe produk jadi yang sudah di revisi (sumber: dokumentasi pribadi)

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil menjawab tantangan utama yang dihadapi oleh pengunjung festival musik multi-hari seperti LaLaLa Festival 2024, yakni bagaimana merancang alas kaki yang tidak hanya nyaman dan fungsional, tetapi juga sesuai tren anak muda di zaman sekarang. Melalui pendekatan *Design Thinking*, peneliti menyelami pengalaman pengguna secara mendalam, mulai dari keluhan pegal akibat berdiri lama, kebutuhan mobilitas tinggi, hingga dorongan untuk tetap tampil ekspresif dengan gaya khas Gen Z yang lekat dengan nuansa Y2K. Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran kuesioner, diketahui bahwa mayoritas pengunjung mengalami kelelahan karena kondisi medan festival yang bervariasi dan cuaca yang tidak menentu, sehingga dibutuhkan alas kaki yang nyaman digunakan dalam jangka

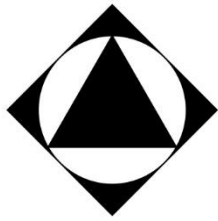


waktu panjang serta dapat menyesuaikan dengan berbagai pakaian yang dikenakan oleh mereka.

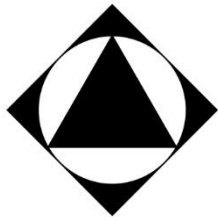
Berdasarkan temuan tersebut, desain diarahkan pada *sneakers* dengan bobot ringan, sirkulasi udara yang baik, dan fleksibilitas tinggi. Desain visualnya juga menyesuaikan tren Y2K melalui elemen estetika yang *bold* namun tetap fungsional. Setelah melewati tahapan sketsa, pemilihan material, pengujian model, hingga validasi oleh calon pengguna, produk akhir ini mampu menjawab kebutuhan akan kenyamanan, fungsi, dan gaya secara menyeluruh. Sebagai saran, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan produk sejenis yang mengedepankan pendekatan berbasis pengguna, tren gaya hidup, serta ergonomi, baik dalam skala industri *fashion* lokal maupun sebagai referensi akademik di bidang desain produk.

Daftar Referensi

- [1] F. J. Faezha, T. Rosnani, R. Ramadania, H. Heriyadi, dan W. Pebrianti, "Does Festival Quality Effect Psychological Well-being Through Festival Value and Festival Satisfaction?," *eCo-Buss*, vol. 7, no. 2, hlm. 1189–1201, Des 2024, doi: 10.32877/eb.v7i2.1785.
- [2] L. D. A. Hazimi dan S. T. Suryaning Setyowati, "Bandung International Concert Center," *Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://eprints.ums.ac.id/126310/10/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>
- [3] T. Widari, Aliffianti, dan M. Indra, "Fast fashion: Consumptive behavior in fashion industry Generation Z in Yogyakarta," *IASJOL*, vol. 1, no. 2, hlm. 104–113, Des 2023, doi: 10.62033/iasjol.v1i2.18.
- [4] D. A. A. Mufarida dan R. P. Santosa, "HUBUNGAN ANTARA SELF CONTROL DENGAN FEAR OF MISSING OUT (FOMO) PADA GENERASI Z PENGGUNA MEDIA SOSIAL TIKTOK," *paedagogy*, vol. 4, no. 2, hlm. 201–212, Jul 2024, doi: 10.51878/paedagogy.v4i2.3077.
- [5] T. Group, "History Page - LaLaLaFest - International Festival." Diakses: 18 Juni 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://lalalafest.com/history-page/>
- [6] R. Dam dan T. Siang, "What is Design Thinking and Why Is It So Popular?," *Interaction Design Foundation*, 2021.
- [7] R. F. Dam dan T. Y. Siang, "What is Design Thinking and Why Is It So Popular?," The Interaction Design Foundation. Diakses: 7 Juli 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>



- [8] K. Khairunnisa dan P. Lanova, "Application of Design Thinking in Building a Product Design Study Program Profile Website Using Content Management Site Wordpress," *Sainstek: Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 16, no. 1, hlm. 36–44, 2024.
- [9] B. H. Miller, "What is Design Thinking? (And What Are The 5 Stages Associated With it?)," Medium. Diakses: 7 Juli 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://medium.com/@bhmillier0712/what-is-design-thinking-and-what-are-the-5-stages-associated-with-it-d628152cf220>
- [10] C. Fransisca dan R. Erdiansyah, "Media Sosial dan Perilaku Konsumtif," *J. Prologia*, vol. 4, no. 2, hlm. 435, Okt 2020, doi: 10.24912/pr.v4i2.6997.
- [11] H. Chander dkk., "Role of Occupational Footwear and Prolonged Walking on Lower Extremity Muscle Activation during Maximal Exertions and Postural Stability Tasks," *Biomechanics*, vol. 1, no. 2, hlm. 202–213, Jul 2021, doi: 10.3390/biomechanics1020017.
- [12] A. L. Barwick, J. J. Van Netten, S. E. Hurn, L. F. Reed, dan P. A. Lazzarini, "Factors associated with type of footwear worn inside the house: a cross-sectional study," *Journal of Foot and Ankle Research*, vol. 12, no. 1, hlm. 45, Jan 2019, doi: 10.1186/s13047-019-0356-8.
- [13] B. O'Rourke dkk., "Does the shoe really fit? Characterising ill-fitting footwear among community-dwelling older adults attending geriatric services: an observational cross-sectional study," *BMC Geriatr*, vol. 20, no. 1, hlm. 55, Des 2020, doi: 10.1186/s12877-020-1448-9.
- [14] Y. J. Cho dkk., "Change of In-Shoe Plantar Pressure According to Types of Shoes (Flat Shoes, Running Shoes, and High Heels)," *Clin Orthop Surg*, vol. 14, no. 2, hlm. 281, 2022, doi: 10.4055/cios20260.
- [15] P.-L. Li, K.-L. Yick, J. Yip, dan S.-P. Ng, "Influence of Upper Footwear Material Properties on Foot Skin Temperature, Humidity and Perceived Comfort of Older Individuals," *IJERPH*, vol. 19, no. 17, hlm. 10861, Agu 2022, doi: 10.3390/ijerph191710861.
- [16] M. A. Waskito, "Pemanfaatan Teknik Pemodelan Digital untuk Meningkatkan Kualitas Bentuk dan Ergonomi pada shoe last Sepatu," *jrh*, vol. 5, no. 1, hlm. 49–62, Apr 2021, doi: 10.26760/jrh.v5i1.49-62.
- [17] A. L. G. D. M. Lima dkk., "Ergonomics Applied to the Development and Evaluation of Insoles for Protective Footwear," *Applied Sciences*, vol. 13, no. 10, hlm. 6207, Mei 2023, doi: 10.3390/app13106207.
- [18] A. P. Wiryawan, "DESAIN SERIAL SEPATU DENGAN INSPIRASI DARI MAMALIA LAUT (PAUS)".



September 2025

- [19] "Requirements for Running Shoes," dalam *Fit and Healthy from 1 to 100 with Nutrition and Exercise*, Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 2022, hlm. 173–173. doi: 10.1007/978-3-662-65961-8_82.
- [20] Shelena Soosay Nathan, Kuan Jung Ying, Lim Hui Wen, dan Lim Xin Weoi, "Design of Smart Walking Shoe for Visually Impaired People," *ARAM*, vol. 101, no. 1, hlm. 53–61, Feb 2023, doi: 10.37934/aram.101.1.5361.
- [21] J. Koch, N. Taffin, A. Lucero, dan W. E. Mackay, "SemanticCollage: Enriching Digital Mood Board Design with Semantic Labels," dalam *Proceedings of the 2020 ACM Designing Interactive Systems Conference*, Eindhoven Netherlands: ACM, Jul 2020, hlm. 407–418. doi: 10.1145/3357236.3395494.
- [22] J. E. Munk, J. S. Sørensen, dan L. N. Laursen, "VISUAL BOARDS: MOOD BOARD, STYLE BOARD OR CONCEPT BOARD?," dalam *Proceedings of the 22nd International Conference on Engineering and Product Design Education*, The Design Society, 2020. doi: 10.35199/epde.2020.47.