

# TEKSTIL DALAM SEPATU



**KARYA SENI**

Oleh

**Setyo Harwanto**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2009**

# TEKSTIL DALAM SEPATU



KARYA SENI



KT003242

Oleh

**Setyo Harwanto**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2009**

# TEKSTIL DALAM SEPATU

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
NO. DAFTAR	3117/H/S/2009
KELAS	
TERIMA	8-9-2009



**KARYA SENI**

**Setyo Harwanto**  
**NIM : 021 1229 022**

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni  
2009**

Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta Pada tanggal 29 Juni 2009.



**Drs. I Made Sukanadi, M. Hum.**

Pembimbing I/ Anggota



**Agung Wicaksono, S.Sn.**

Pembimbing II/ Anggota



**Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.**

Cognate/ Anggota



**Drs. Ahmad Zaenuri.**

Ketua Jurusan Kriya/Ketua Program Studi  
S-1 Kriya Seni/ Ketua/Anggota

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.**

NIP. 19600408 198601 1 001





**untuk Ibu Bapak Istriku dan Adikku tercinta  
atas doa restu pengorbanan dan kesabaranmu  
hanya ini yang mampu kupersembahkan**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan ini bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh jenjang kesarjanaan di Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya belum pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.



Yogyakarta, 28 Maret 2009

  
Setyo Harwanto

## KATA PENGANTAR

### *Bismillahirrahmanirrahim.*

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat-Nya sehingga penulisan karya tugas akhir karya seni yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dibidang Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini dapat berjalan dengan lancar.

Berawal dari ketertarikan penulis ketika melihat dan mengamati sepatu, kemudian muncul gagasan untuk menciptakan sebuah produk sepatu kasual, yang dikerjakan dengan teknik tekstil tradisional, diaplikasikan menjadi visual yang modern dan berbeda dengan sepatu yang telah lazim pada masyarakat. Bertolak dari itu maka tergeraklah hati penulis untuk bermain-main dengan media tekstil dan tali *nylon*, untuk diaplikasikan kedalam sepatu. Maka terciptalah sebuah karya sepatu kasual yang unik dengan berbagai macam model sepatu yang cukup menarik.

Betapapun optimalnya usaha penulis dalam menyusun tugas akhir ini, namun masih banyak kekurangan disana-sini. Walaupun demikian selesainya tugas akhir ini tak lepas dari perhatian, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga penulis merasa berhutang budi karenanya.

Pertama terima kasih kepda Allah SWT yang telah memberikan segalanya, dan penulis merasa tak mampu menguntai rangkaian kata untuk melukiskan rasa terima kasih ini. Dan penulis merasa bersyukur kepada-Nya karena telah dikaruniai orang-orang yang baik dan dekat dengan penulis.

Kepada Ibu, Bapak, saudara dan Istri tercinta yang telah berkorban apapun serta doa restunya yang tiada henti, penulis sampaikan penghargaan yang tulus dan ucapan terima kasih tak terhingga.

Dengan penuh rasa hormat dan rendah hati penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Drs. Soeprpto Soedjono, M.FA, Ph.D., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Drs. Ahmad Zaenuri selaku Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. I Made Sukanadi, M. Hum., dosen pembimbing I, Atas semua bantuan, petunjuk, saran, kritik dan pengarahan serta dorongan morilnya hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
5. Agung Wicaksono, S.Sn., dosen pembimbing II. Atas semua bantuan, petunjuk, saran, kritik dan pengarahannya hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
6. Indro Baskoro. M.P., S.Sn., dosen wali. Atas semua bimbingan dan pengarahan yang telah diberikan.
7. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. atas semua ilmu pengetahuan, bantuan dan bimbingannya.



8. Seluruh Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Staf Akmawa Fakultas Seni Rupa, atas semua pelayanannya.
9. Mas Andi dan Akademi Teknologi Kulit Yogyakarta yang telah membantu dan memfasilitasi beberapa alat penunjang untuk menyelesaikan karya tugas akhir ini.
10. Semua teman – teman di Jurusan Kriya, yang senantiasa ikut membantu terciptanya karya tugas akhir ini, Dan teman-teman di kampus Institut Seni Yogyakarta. Semoga Allah membalas budi baik yang telah diberikan dan semoga Rahmat dan lindungan-Nya selalu bersama kita semua.
11. Kepada semuanya yang telah memberikan bantuannya dan rasa cinta kasihnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih untuk semuanya.

Setiap usaha yang dilakukan manusia selalu mengharapkan hasil akhir yang sempurna, tetapi manusia tidak akan pernah bisa sempurna. Sebagai manusia biasa, tentunya masih terdapat kekurangan – kekurangan, kesalahan, serta kekhilafan. Untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan agar dikemudian hari segala sesuatu yang dilaksanakan lebih baik dari saat ini.

Semoga karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain meskipun Sederhana, karya – karya yang telah diciptakan diharapkan dapat dijadikan salahsatu inspirasi untuk lebih maju dan selalu berusaha berbuat yang terbaik.

**Setyo Harwanto**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	v
<b>HALAMAN KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xviii
<b>INTISARI</b> .....	xix
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Tujuan dan Manfaat .....	7
C. Metode .....	7
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN</b> .....	10
A. Deskripsi Konsep Penciptaan .....	10
B. Landasan Teori .....	18
1. Tinjauan Tentang Tekstil .....	18
2. Tinjauan Tentang Sepatu .....	36
3. Tinjauan Tentang Tapis dan Bordir .....	56
4. Tinjauan Tentang Desain .....	68
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN</b> .....	73
A. Data Acuan .....	73

B. Gambar Data Acuan Sepatu Kasual .....	75
C. Gambar Data Acuan Binatang.....	78
D. Gambar Data Acuan Teknik Tapis.....	84
E. Analisis Data .....	85
F. Rancangan Karya .....	89
G. Rancangan Pakajing Sepatu .....	104
H. Proses Perwujudan .....	105
1. Bahan dan Alat .....	105
2. Teknik Pengerjaan dan Tahapan Perwujudan .....	123
I. Rencana Penyajian .....	136
J. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	137
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA .....</b>	<b>140</b>
A. Tinjauan Umum.....	140
B. Tinjauan Khusus .....	142
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>162</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>164</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sepatu Primitif Berbahan Kulit Binatang .....	5
Gambar 2. Skema Pengolahan Bahan Dasar Tekstil .....	20
Gambar 3. Klasifikasi Benang.....	29
Gambar 4. Alaskaki Dari Meksiko, Amerika Latin .....	39
Gambar 5. Sandal Dengan Bahan Dari Anyaman Serat Tumbuhan .....	40
Gambar 6. Sandal Terbuat Dari Kayu .....	41
Gambar 7. Sepatu Anyaman Pohon Palma .....	42
Gambar 8. Komponen Sepatu .....	43
Gambar 9. Atasan Sepatu Model Oxford dan Derby .....	44
Gambar 10. Cara Menjiplak Telapak Kaki Pada Kertas .....	46
Gambar 11. Cara Mengukur Panjang dan Lebar Telapak Kaki .....	46
Gambar 12. Cara Mengukur Titik Instep Dari Titik Toe .....	47
Gambar 13. Cara Mengukur Lingkar Telapak Kaki (Gemur).....	47
Gambar 14. Acuan Jadi dan Hasil Global Kopiannya.....	49
Gambar 15. Sepatu <i>Pump</i> .....	50
Gambar 16. <i>Pantofel</i> .....	51
Gambar 17. sepatu <i>oxford</i> .....	52
Gambar 18. Sepatu Derby Dengan Dekorasi Brogue.....	53
Gambar 19. Sepatu <i>Monk</i> .....	54
Gambar 20. Sepatu <i>Boot</i> .....	55
Gambar 21. Sepatu Moccasine.....	56
Gambar 22. Tapis Jung Sarat .....	59



Gambar 23. Tapis Raja Tunggal .....	58
Gambar 24. Tapis Raja Medal .....	58
Gambar 25. Tapis Laut Andak .....	59
Gambar 26. Tapis Laut Balak .....	59
Gambar 27. Tapis Limar Sekebar .....	60
Gambar 28. Tapis Pucuk Rebung .....	60
Gambar 29. Tapis Cucuk Andak .....	61
Gambar 30. Tapis Tuho .....	61
Gambar 31. Tapis Laut Linau .....	62
Gambar 32. Tapis Cucuk Pinggir .....	62
Gambar 33. Tapis Agheng/Areng .....	63
Gambar 34. Motif Zig-zag/ selang-seling .....	63
Gambar 35. Motif Datar .....	64
Gambar 36. Motif Tekat Siku / Gunung-gunung .....	64
Gambar 37. Motif Lereng-lereng .....	65
Gambar 38. Motif Belah Ketupat .....	65
Gambar 39. Skema Proses Penciptaan .....	74
Gambar 40. TOM Shoes .....	75
Gambar 41. Nike 1 .....	76
Gambar 42. Nike 2 .....	76
Gambar 43. PUMA .....	77
Gambar 44. ADIDAS batik .....	77
Gambar 45. Foto Puma 1 .....	78

Gambar 46. Foto Puma 2.....	78
Gambar 47. Kuda 1 .....	79
Gambar 48. Kuda 2 .....	79
Gambar 49. Beruang 1 .....	80
Gambar 50. Beruang 2 .....	80
Gambar 51. Beruang 3 .....	81
Gambar 52. Phoenix 1 .....	81
Gambar 53. Phoenix 2 .....	82
Gambar 54. Phoenix 3 .....	82
Gambar 55. Kupu 1 .....	83
Gambar 56. Kupu 2 .....	83
Gambar 57. Motif jung sarat .....	84
Gambar 58. Motif kapal tunggal .....	84
Gambar 59. Sketsa alternatif 1 .....	90
Gambar 60. Sketsa alternatif 2 .....	90
Gambar 61. Sketsa alternatif 3 .....	91
Gambar 62. Sketsa alternatif 4 .....	91
Gambar 63. Sketsa alternatif 5 .....	92
Gambar 64. Sketsa alternatif 6 .....	92
Gambar 65. Pecah pola desain 1 .....	94
Gambar 66. Desain terpilih 1 .....	94
Gambar 67. Pecah pola desain 2 .....	95
Gambar 68. Desain terpilih 2 .....	95

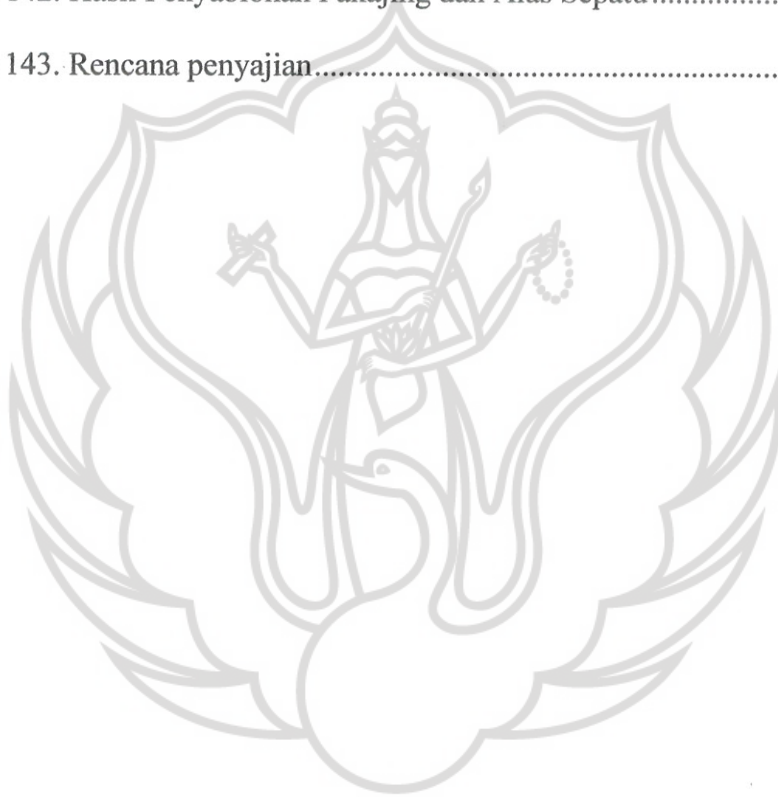
Gambar 69. Pecah pola desain 3 .....	96
Gambar 70. Desain terpilih 3 .....	96
Gambar 71. Pecah pola desain 4 .....	97
Gambar 72. Desain terpilih 4 .....	97
Gambar 73. Pecah pola desain 5 .....	98
Gambar 74. Desain terpilih 5 .....	98
Gambar 75. Pecah pola desain 6 .....	99
Gambar 76. Desain terpilih 6 .....	99
Gambar 77. Pecah pola desain 7 .....	100
Gambar 78. Desain terpilih 7 .....	100
Gambar 79. Pecah pola desain 8 .....	101
Gambar 80. Desain terpilih 8 .....	101
Gambar 81. Pecah pola desain 9 .....	102
Gambar 82. Desain terpilih 9 .....	102
Gambar 83. Pecah pola desain 10 .....	103
Gambar 84. Desain terpilih 10 .....	103
Gambar 85. Desain tas pakajing sepatu .....	104
Gambar 86. Acuan sepatu .....	105
Gambar 87. Pensil .....	105
Gambar 88. Pisau Cutter .....	106
Gambar 89. Gunting .....	106
Gambar 90. Paper tape .....	107

Gambar 91. Kertas manila .....	107
Gambar 92. Bahan kain .....	108
Gambar 93. Pensil atau kapur jahit .....	108
Gambar 94. Mesin bordir .....	109
Gambar 95. Pembedangan .....	109
Gambar 96. Gunting bordir .....	110
Gambar 97. Korek api .....	110
Gambar 98. Jarum jahit tangan dan pelindung jari .....	111
Gambar 99. Benang bordir .....	111
Gambar 100. Kain kapas .....	112
Gambar 101. Tali <i>nylon</i> ukuran 18 .....	112
Gambar 102. Benang jahit .....	113
Gambar 103. Lem fox .....	113
Gambar 104. Gunting potong (khusus kain) .....	114
Gambar 105. Mesin jahit .....	114
Gambar 106. Jarum jahit ukuran 18 .....	115
Gambar 107. Benang jahit katun ukuran 9 .....	115
Gambar 108. Kain keras .....	116
Gambar 109. kuningan .....	117
Gambar 110. Mesin emboss .....	117
Gambar 111. Kulit kambing samak nabati .....	118
Gambar 112. Revolver punch dan alat press ring mata ayam .....	119
Gambar 113. Ring mata ayam .....	119



Gambar 114. Palu, tang, gunting, cutter .....	120
Gambar 115. Jarum jahit sol dan benang .....	120
Gambar 116. Board .....	121
Gambar 117. Pengeras .....	121
Gambar 118. Bensin .....	122
Gambar 119. Kain jala kaos .....	123
Gambar 120. Tali kur dan stopper .....	123
Gambar 121. Pembalutan acuan dengan paper tape .....	124
Gambar 122. Acuan yang sudah terbalut paper tape .....	125
Gambar 123. Mengelupas, memindahkan, dan menambah 5 mm tepi pola .....	126
Gambar 124. Proses membordir dan hasil bordiran.....	126
Gambar 125. Pengeleman tali <i>nylon</i> .....	127
Gambar 126. Motif Zigzag / selang-seling.....	128
Gambar 127. Motif Zigzag Mengikuti Lingkaran Binatang .....	128
Gambar 128. Proses penguncian sulam tapis.....	129
Gambar 129. Proses pemotongan dan hasil potongan.....	129
Gambar 130. Penjahitan bagian belakang sepatu .....	130
Gambar 131. Pelapisan spon .....	130
Gambar 132. Kain keras disetrika .....	131
Gambar 133. Proses penjahitan spon .....	131
Gambar 134. Proses melepas Koran dan cara membalik jahitan .....	132
Gambar 135. Pemotongan label dan penjahitan label .....	132
Gambar 136. Hasil akhir <i>upper</i> .....	132

Gambar 137. Proses lasting .....	133
Gambar 138. Menarik Tepian Dan Merekatkan Pada <i>Board</i> .....	133
Gambar 139. Mengamplas Dalam Sol, Pengeleman Pada Sol, Pemasangan Sol.....	134
Gambar 140. Plong Lubang, Pemasangan Mata Ayam .....	134
Gambar 141. Hasil Akhir Proses Penciptaan .....	135
Gambar 142. Hasil Penyablonan Pakajing dan Alas Sepatu.....	135
Gambar 143. Rencana penyajian.....	136



## DAFTAR TABEL

Tabel I. kalkulasi bahan baku .....	137
Tabel II. Kalkulasi bahan pendukung .....	138
Tabel III. Kalkulasi tenaga kerja .....	138
Tabel IV. Kalkulasi jasa .....	139
Tabel V. kalkulasi biaya keseluruhan .....	139



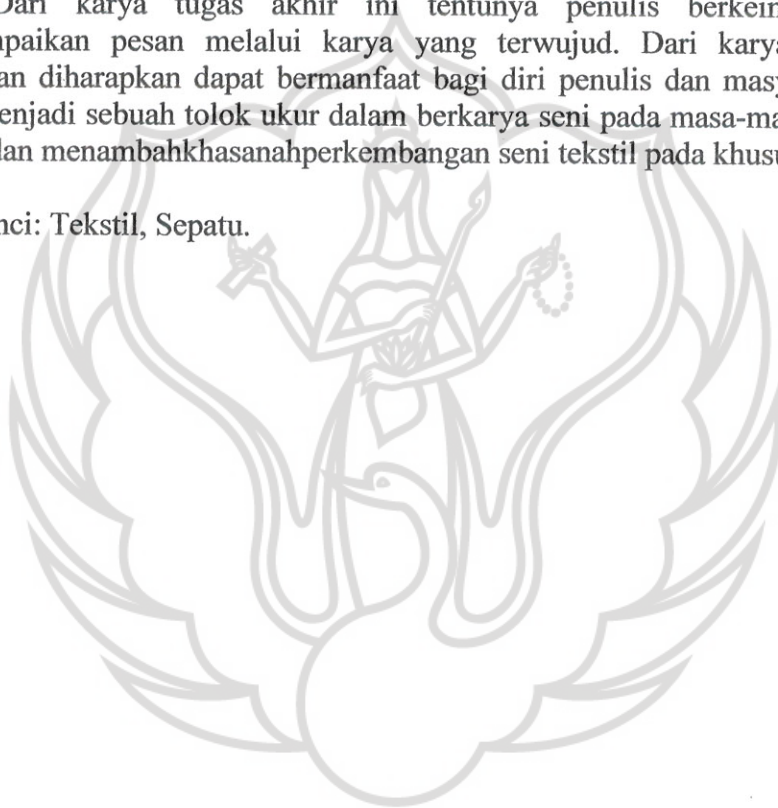
## INTISARI

Dalam perkembangan dunia seni tekstil penulis mewujudkan imajinasi dan pengalaman estetis ketika melihat dan memahami bentuk dari sebuah sepatu kasual. Mengacu pada penciptaan industri kreatif, maka penulis menciptakan produk sepatu kasual.

Karya Tekstil Dalam Sepatu adalah sebuah produk sepatu yang mengadopsi teknik tekstil tradisional sulam tapis Lampung dan teknik bordir dengan motif deformasi binatang kuda, beruang, kupu, puma dan burung phoenix untuk menciptakan karakter tegas, kuat dan gesit pada sepatu. Dalam proses perwujudannya digunakan beberapa metode diantaranya metode pengumpulan data, metode pendekatan, dan metode penciptaan.

Dari karya tugas akhir ini tentunya penulis berkeinginan untuk menyampaikan pesan melalui karya yang terwujud. Dari karya-karya yang dihasilkan diharapkan dapat bermanfaat bagi diri penulis dan masyarakat untuk dapat menjadi sebuah tolok ukur dalam berkarya seni pada masa-masa yang akan datang dan menambah khasanah perkembangan seni tekstil pada khususnya.

Kata kunci: Tekstil, Sepatu.





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Seni merupakan sesuatu yang memberi kontribusi penting di dalam hidup. Karya seni bukan hanya sebagai sebuah bahasa ungkap tetapi merupakan sesuatu untuk menyalurkan ekspresi dari seorang seniman, seperti diungkapkan oleh Bertram Jessup, bahwa karya seni itu bukan sekedar laporan tentang fakta-fakta, melainkan proyeksi dari inspirasi, emosi, preferensi, apresiasi, atau kesadaran akan nilai dari pembuatnya (seniman)<sup>1</sup>.

Karya seni dapat berwujud *applied art* (seni terap) dan *fine art*. *Fine art* adalah karya yang dihasilkan dari kemurnian ungkapan perasaan yang dituangkan pada lukisan, patung, instalasi, dan sebagainya yang mencerminkan bahasa ungkap perasaan pembuatnya. Sedangkan *applied art* adalah bentuk seni terap yang lebih banyak berfokus pada karya-karya fungsional yang langsung berhubungan dengan hidup manusia secara fisik seperti kebutuhan papan, sandang, dan piranti-piranti rumah tangga yang berkaitan dengan aktifitas keseharian.

Berkaitan dengan dunia seni rupa yang selalu menawarkan pesonanya sendiri, begitu pula dengan kehidupan yang terus bergerak, maka secara naluri terciptalah bentuk-bentuk perubahan yang tidak lepas dari kehidupan nyata. Hal ini sangat berkaitan dengan kesenian yang didalamnya terdapat nilai-nilai

---

<sup>1</sup> Malvin Rader, *Arti Seni, Desain, & Teknologi*, (Bandung:Pustaka, 1986),p.149.

yang menciptakan perubahan. Mencipta adalah mengeluarkan perasaan yang kuat, yang didorong oleh emosi sehingga terbentuk sesuatu yang baru.<sup>2</sup> Oleh karena itu jelaslah potensi seni sangat berkaitan dengan aspek kebutuhan yang berhubungan dengan manusia keseharian seperti diatas. Elemen-elemen kebutuhan dasar itu tidak berhenti pada nilai-nilai yang ada, tetapi mengalami pembaharuan, misalnya kebutuhan sandang yang tidak sebatas pada pakaian. Tetapi berlanjut pada elemen-elemen pendukung (*fashion item*) misalnya tas, topi, sandal, sepatu dan sebagainya.

Saat ini *fashion item* sangat kuat berdampingan dengan kebutuhan layaknya pakaian, seperti sandal dan sepatu merupakan bagian dari busana yang sehari-hari tidak pernah lepas pada aktifitas keseharian manusia. Perkembangan yang pesat membuat produk sandal dan sepatu sendiri dari tahun ketahun mengalami perubahan tren.

Perubahan tren busana yang terjadi dalam kehidupan remaja diikuti dengan perkembangan tren sepatu. Di Indonesia sejak tahun 1996 mulai muncul berbagai merk sepatu, baju, dan jaket sport seperti Adidas, Nike, Reebok, Fila, Converse, dan merk lainnya. Era tersebut kemudian berkembang dengan banyaknya merk asing pada tahun 1998. Planet Surf, Billabong, Ocean Pacific, Oakley, Spyderbilt adalah merk yang banyak dicari saat itu, beriringan dengan maraknya olah raga ekstrim skate board dan surfing

Sekitar tahun 2000, tren *blink-blink* ala penyanyi hip-hop, *skater* dan *surfer* seperti disebutkan diatas mulai meredup kejayaannya, bersamaan

---

<sup>2</sup> Sri Ardiati Kamil, *Fashion Disain*, ( Jakarta: CV. Baru ), 1986 p.9

dengan perkembangan musik *Punk* dan *Underground*. Perubahan mode di tahun ini berubah pesat, yang sebelumnya bercelana panjang *gombor-gombor*, ditahun ini banyak remaja bercelana stretch, kaos hitam dengan sablon gambar sebuah grup band idola, rambut potongan Mohawk, sepatu *boot* kulit, sepatu Converse, dan aksesoris seperti gelang dan kalung rantai atau duri seperti aksesoris anjing bulldog yang biasa disebut dengan *bulldog style*.

Tren mode remaja mengalami perubahan tiap tahun, dan tren yang akan terjadi biasanya bisa ditentukan diawal tahun dengan melihat perkembangan tren *fashion* dari negara-negara yang lebih maju. Perkembangan gaya sepatu selalu mengikuti gaya busana yang sedang menjadi tren. Seperti yang telah diungkapkan Mario Andriono seorang pemilik distro Moof yaitu sebuah distro di Galeria Mall yang bergerak dibidang fashion. Dalam wawancara tersebut dijelaskanya :

Perkembangan tren *fashion* di Indonesia biasanya melihat dari Negara maju terdekat seperti Singapura, kemudian menjamah kota-kota besar di Indonesia seperti Bandung, Jakarta, Jogja, Surabaya, dan seterusnya. Perkembangan *fashion* item atas seperti (topi, syal) dan fashion item bawah (sepatu, sandal) sangat berhubungan erat dengan tren busana. Saat ini yang sedang menjadi tren yakni budaya urban atau bagian dari budaya posmodernisme. Anak-anak urban mempunyai *life style* mengambil semua yang bisa dipakai dan bersifat *limited* (terbatas). Jadi gaya-gaya yang banyak diadopsi adalah gaya baru yang dipadu dengan gaya lama misalnya, sepatu Adidas batik yang produknya tidak ada di Indonesia karena produk tersebut banyak diminati oleh anak-anak urban di luar negeri. Kemudian gaya-gaya psychedelic kaum hippies tahun 60-an sekarang muncul dengan beberapa model baju bermotif tie dye dan sedang marak dipasaran remaja<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Mario Andriono, Pengusaha Fashion , Yogyakarta, wawancara pribadi via telepon, April, 24, 2009, 22.15 WIB



Sepatu merupakan *fashion item* yang selalu diperhatikan dalam setiap perubahan tren mode. Sepatu juga merupakan salah satu penentu keindahan berbusana sehari-hari. Aspek fungsi mempengaruhi bentuk alas kaki, di mana sepatu dibuat mendekati bentuk kaki dan disesuaikan dengan aktivitas pemakai. Remaja jaman sekarang pada umumnya adalah remaja yang padat aktifitas, terlihat dari banyaknya remaja di kota Yogyakarta yang masih melakukan kegiatan seperti nongkrong, jalan-jalan, main musik, dan kegiatan belajar diluar sekolah hingga larut malam. Hal ini menjadi inspirasi penulis untuk membuat sepatu kasual, yang secara fungsi sepatu ini cukup nyaman dipakai untuk beraktifitas dan memiliki gaya yang cukup fleksibel.

Jika dilihat dari sejarah, sepatu awalnya hanya berfungsi sebagai alas pelindung kaki yang disesuaikan dengan medan atau daerah tempat asal diciptakan. Sepatu pada awalnya diciptakan dari material kulit binatang, mungkin pada masa itu kulit binatang merupakan material yang cukup kuat, fleksibel, dan mudah didapat. Beberapa tulisan kami kutip dari artikel Irma Kurniati dan Mutia Nugraheni yang menjelaskan :

Para ahli sejarah memperkirakan sepatu pertama kali dibuat pada zaman es atau lima juta tahun lalu dan dibuat dari kulit binatang. Sepatu primitif dalam jumlah besar pernah ditemukan di pedalaman Missouri, Amerika Serikat dan diperkirakan berasal dari 8000 Sebelum Masehi (SM).<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> [www.vivanewskidz.com](http://www.vivanewskidz.com), Artikel Irma Kurniati dan Mutia Nugraheni, *Sejarah Sepatu*, April, 01, 2009, 02.00 WIB





**Gambar. 1**

- Sepatu Primitif Berbahan Kulit Binatang<sup>5</sup>

Pada umumnya sepatu memang banyak diproduksi dengan berbahan kulit, namun dalam perkembangannya banyak muncul sepatu yang menggunakan material non kulit, seperti menggunakan plastik (material sintetis), kain, atau material lainnya yang memiliki tingkat kenyamanan dan karakter estetis yang tidak kalah dari bahan kulit. Tekstil dapat digunakan sebagai material non kulit untuk membuat sepatu. Materi dan teknik tekstil ini biasanya lebih banyak digunakan dalam produk-produk busana, misalnya: tenun, batik, sulam, bordir, tapis, dan lainnya. berbagai teknik tersebut digunakan untuk menorehkan motif sebagai penunjang dan penambah keindahan suatu produk busana.

---

<sup>5</sup> *Ibid.*

Sejumlah seniman dengan cara dan gayanya masing-masing berusaha merespon dan memberi makna atas apa yang menggoda perasaan dan pemikirannya, kemudian terciptalah karya seni dengan beragam corak dan gaya yang mencerminkan kehidupan dengan lebih arif dan manusiawi.

Dalam penciptaan karya sepatu ini, digunakan teknik tradisional sulam tapis Lampung yang dikombinasikan dengan bordir untuk menghias sepatu. Menurut penulis teknik ini cukup menarik yaitu berupa susunan benang-benang yang membentuk garis sesuai dengan motif. Penerapan teknik tradisional tapis memiliki banyak teknik penguncian jahit tangan yang bisa dikembangkan. Ini merupakan sesuatu yang baru dalam inovasi pembuatan sepatu. Masyarakat diharapkan lebih mencintai dan melestarikan produk teknik tradisional nusantara khususnya sulam tapis Lampung yang dikombinasi dengan bordir. Penulis mencoba mengembangkan karakter yang terdapat pada binatang. Karena hewan mempunyai karakter yang kuat sehingga secara visual sering digunakan sebagai simbol kekuatan dan kekuasaan.

Dalam karya Tugas Akhir ini penulis ingin turut menyumbangkan buah pikiran, mengacu pada pengembangan usaha industri kreatif. Dengan mendesain produk sepatu, bermaterial kain dan menggunakan teknik tapis serta bordir dalam pengaplikasian motif pada sepatu.

## **B. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

- a. Untuk memenuhi salah satu syarat Tugas Akhir program studi S-1 Kriya Seni. Minat Utama Kriya Tekstil Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- b. Menciptakan desain produk sepatu tekstil yang dipadu dengan tehnik sulam tapis Lampung dan bordir.
- c. Mengenalkan tapis dan bordir yang diaplikasikan pada produk sepatu kepada masyarakat.
- d. Melestarikan teknik tekstil tradisional Nusantara.

### **2. Manfaat**

- a. Menambah wawasan pengetahuan tentang karya kriya tekstil.
- b. Memberikan acuan dalam menambah khasanah perkembangan seni tapis di masa yang akan datang.
- c. Menambah kecintaan terhadap seni tekstil.

## **C. Metode**

### **1. Metode Pengumpulan Data**

- a. Data primer
  1. Wawancara, melakukan pengumpulan data melalui *interview* langsung kepada ahli pembuat sepatu.
  2. Observasi Langsung, dengan melihat, mengamati, dan mendokumentasi data yang berhubungan dengan tema karya yang akan diciptakan.

b. Data sekunder

1. Kepustakaan, melakukan pengumpulan data melalui studi pustaka, via internet, melalui literatur berupa buku yang relevan dengan ide penciptaan karya, baik dalam bentuk naskah sebagai kutipan dan gambar pendukung.

**2. Metode Pendekatan**

- a. Metode Pendekatan Estetis, implementasi karya dengan sudut pandang dasar estetis yang merupakan elemen desain yaitu garis, warna, bentuk, komposisi, ritme, balancing, dan lain sebagainya.
- b. Metode Pendekatan Empiris, melakukan pengamatan yang berhubungan dengan praktis pembuatan dan distimulasi ke bentuk pengalaman.
- c. Metode Pendekatan Historis, melakukan pengamatan terhadap perkembangan sepatu yang pernah ada dan perkembangannya saat ini.

**3. Metode Penciptaan**

Untuk mendapatkan karya yang maksimal didalam penciptaan, penulis menggunakan metode teknik tradisional manual dan teknik masinal.

- a. Tradisional, merupakan tehnik yang dipakai untuk mengerjakan karya secara manual dengan menggunakan tangan atau *hand made*. Tehnik yang digunakan dalam mengaplikasikan motif pada sepatu adalah tapis Lampung.



- b. Masinal, adalah tehnik yang dikerjakan dengan menggunakan mesin. Teknik ini dilakukan pada saat mengerjakan motif dengan menggunakan tehnik bordir yang dikerjakan dengan mesin jahit bordir dan menjahit kain dengan menggunakan mesin jahit biasa menjadi bahan jadi *Upper* (sepatu bagian atas).

