BAB II

PERKEMBANGAN ALAS KAKI SEPATU KASUAL PRIA

II.1 Pengenalan Sepatu

Sepatu adalah alat untuk menutupi atau sebagai alas kaki yang terbuat dari kulit maupun kain. Dalam Perkembangannya alas kaki terbagi dalam 2 jenis, yaitu tipe mokasin dan sandal. Mokasin adalah sepatu bersol rata pertama yang dibuat oleh penduduk asli Amerika. Dibuat dari kulit rusa dan kulit samak yang lembut dan lentur, mokasin sering dipercantik dengan manik-manik. Mokasin telah lama menjadi model sepatu umumnya dan tak pernah terlihat ketinggalan. Mokasin biasanya dipakai oleh masyarakat di kawasan subtropis dengan desain tertutup. Istilah mokasin ini sekarang lazim disebut dengan sepatu. Dan sandal biasanya dipakai oleh masyarakat di kawasan tropis.

Dari 2 jenis itu, mucul beberapa dasar tipe alas kaki. Menurut Saryoto dari Balai Besar Penelitian dan Pengembangan Industri Barang Kulit Karet dan Plastik (BBPPKP), Depperindag, ada lima bentuk pola dasar dalam merancang alas kaki, yaitu model *pump, derby*, *oxford*, pantofel, dan mokasin. Model *pump* merupakan bentuk dasar sepatu wanita.

Alas kaki yang dulunya begitu sederhana, telah mengalami beberapa perubahan, seperti terdapatnya hiasan dengan beragam aksesoris untuk memperindahnya. Hal itu dimulai saat kekuasaan Dinasti Tudor di Inggris, pada abad ke-15, yang menandakan status sosial. Kemudian pada abad *10-15*, munculah jenis sepatu runcing (*sabot*) yang dikombinasi kaus rajutan *knitted house* dari Spanyol yang disukai Ratu Elizabeth, Inggris. Bentuk sepatu kemudian semakin baik dan indah saja, yaitu dengan menambahkan hak.

Pada abad ke-19, fungsi mempengaruhi bentuk alas kaki, dimana dibuat mendekati bentuk kaki dan disesuaikan dengan aktivitas pemakai. Aspek kesederhanaan menjadi pertimbangan sehingga terjadi reduksi pernik dan dibuat massal. Pada abad 20 merupakan jaman keemasan bagi alas kaki, terutama untuk para wanita. Pertama kali dalam sejarah busana, alas kaki menjadi pusat

penampilan, seperti diungkap Stefanie Ricci dalam buku *Salvatore Ferragamo*: The Art The Shoe 1848-1960, New York: Rizzoli *International Publication inc*, 1992. Salvatore Ferragamo adalah perancang sepatu yang cukup dikenal dan karyanya banyak dipakai artis Hollywood seperti Greta Garbo dengan model *flat-heeled brogues* atau *Marilyn Monroe* yang dibuatkan model sepatu dengan tumit *stiletto*. Selain itu, Ferragamo menyempurnakan teori segi tiga titik penahan berat tubuh pada telapak kaki. Membuat sepatu rancangannya nyaman dipakai dan kelihatan indah. Elemen alas kaki yang bisa mempengaruhi penampilan yaitu bahan, aksesori atasan, warna, bentuk bagian depan, tinggi hak, bawahan, dan pengunci. Semua itu dapat membentuk citra pada pemakainya, dapat berkesan feminin, maskulin, atau sportif.

II.1.1 Jenis Sepatu

1. Sepatu Klasik

Sepatu klasik banyak digunakan untuk sepatu formal dan sepatu kasual, sangat banyak desain sepatu yang mengambil contoh model *derby* atau *gibson* sebagai *basic design*-nya. Model sepatu *classic* ini tidak pernah ketinggalan dari perkembangan mode karena model ini merupahkan model dasar dari berbagai bentuk sepatu.

2. Sepatu Kasual Pria

Jenis sepatu yang sifat desainnya lebih baru dan terus berubah sesuai perkembangan jaman. Biasanya merupakan pengembangan dari jenis-jenis model-model klasik.

a. Sepatu Mokasin

Jenis alas kaki tertua, paling sederhana, dahulu hanya sebuah kulit hewan yang membungkus kaki dan telapak kaki kemudian diikat dibagian atas kaki. Sepatu mokasin merupakan alas kaki yang tertutup seperti kantung dimana hal ini dipengaruhi oleh perkembangan sosio-budaya daerah dingin agar kaki tetap hangat terlindung dari cuaca. Mokasin memiliki ciri atau spesifikasi sepatu yaitu, jenis alas kaki tertua, paling sederhana, dahulu hanya sebuah kulit hewan yang membungkus kaki dan telapak kaki

kemudian diikat dibagian atas kaki. Sepatu model ini dikenal sebagai sepatu paling nyaman untuk dikenakan. Harganya cukup mahal mengingat luas kulit yang digunakan lebih luas dari sepatu rata-rata. Kulit dari atasnya melingkari kaki, dari mulai punggung sampai telapak kaki. Dapat digunakan untuk sepatu formal atau kasual. Adanya *hand stitching* menjadi nilai plus dari sepatu ini. Pada awalnya dikenal sebagai pelindung kaki untuk penduduk di daerah dingin.

b. Sepatu *Slip On*

Sebagaimana namanya, sepatu ini bisa dengan mudah dikenakan dan dilepas (*slipped in and slipped out easily*). Ciri yang paling menonjol dari sepatu model ini adalah sepatunya tidak memiliki tali, menggunakan elastis sebagai pengikatnya. Terkadang beberapa orang menambahkan *saddle* atau *bar* pada *apron*-nya lebih dikenal sebagai sepatu pantofel atau loafer.

c. Sepatu *Ankle Boot*

Merupakan model sepatu boot dengan *top line* persis diatas mata kaki. Cukup populer di Indonesia.

d. Sepatu *High Boot*

Merupakan model sepatu boot dengan *top line* berada di sekitar betis, rata-rata pada tentara menggunakannya sebagai sepatu dinas lapangan. Banyak dipakai di negara beriklim sub tropis.



Gambar II.1.1 Model Sepatu Kasual Pria

(Sumber: Sejarah Perkembangan Alas Kaki oleh: Dwi Yunanto)

II.1.2 Arti Kasual dalam Konteks Sepatu

Kasual untuk arti dalam konteks sepatu adalah sepatu yang digunakan oleh pemakai terasa nyaman diwaktu sedang keadaan santai ataupun dalam kegiatan lainnya. Tidak terlalu kaku, formal dan warna, bahan material serta bentuknya bervariatif. Terdapat hiasan dengan beragam aksesoris untuk memperindahnya dan dikenakan sesuai dengan pakaian yang dikenakan agar terlihat serasi.

II.1.3 Pengembangan Desain

Model-model dasar tersebut, bukanlah harga mati dari sebuah desain alas kaki. Penambahan potongan atau aplikasi yang lain membuat sepatu yang dihasilkan menjadi terlihat lain. Maka dari itu sangat diperlukan kejelian, kreatifitas dan inovasi baru oleh seorang Desainer.

a. Sepatu Modern / *Fashionable Shoes*

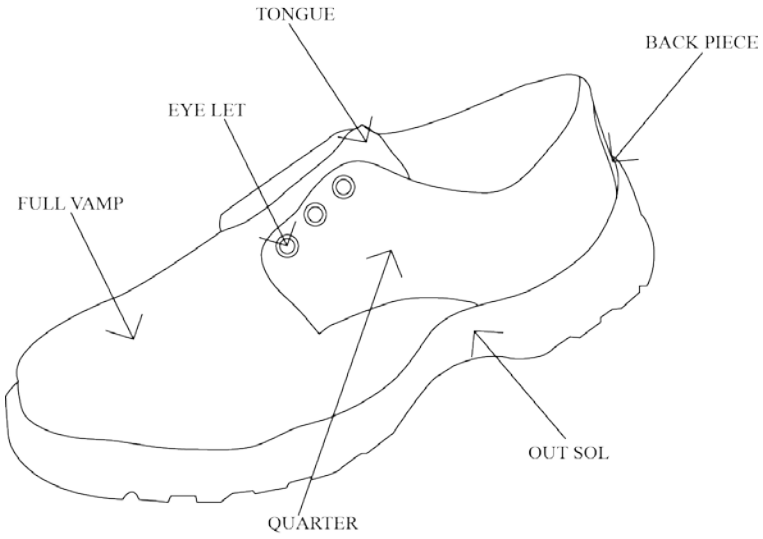
Fungsi sepatu pada saat ini bukan hanya sebagai pelindung kaki saja tetapi telah menjadi semacam kebutuhan fashion bagi kebanyakan orang. Jika salah memilih sepatu atau memakai sepatu yang tidak seharusnya, maka selain merasa tidak nyaman, juga bisa mengurangi rasa percaya diri.

b. Nama Bagian Komponen Sepatu

Bagian atas sepatu adalah kumpulan dari komponen sepatu yang menutup seluruh bagian dan samping kaki. Komponen-komponen ini menjadi tujuan utama dalam mendesain dan pembuatan pola sepatu. Bagian sepatu merupahkan satu unit yang terdiri dari beberapa komponen dengan bermacam bentuk desain yang dirakit menjadi satu.

- *Vamp* : Merupakan komponen yang berfungsi menutupi bagian ujung dan tengah kaki.
- *Quarter* : Terdiri dari dua bagian kanan dan kiri dari satu komponen sepatu yang berfungsi menutupi bagian samping dalam dan belakang kaki.
- *Tongue* (Lidah) : Komponen bagian atas sepatu yang disambungkan pada lengkung tengah dari sebuah vamp, atau menjadi satuan utuh dengan vamp. Lidah pada bagian sepatu ini cukup lebar dan dapat melindungi kaki dari gesekan tali sepatu.

- *Back Piece* : Merupakan komponen sepatu bagian belakang atau tumit, adalah komponen yang mempunyai fungsi untuk memperkuat sambungan antara quarter.
- *Eye Let* (Mata Ayam) : Komponen bagian atas sepatu berbentuk pipa pipih, terbuat dari logam yang berfungsi sebagai tempat untuk memasang tali sepatu.
- *Out Sol* (Sol Luar) : Komponen bagian bawah yang letaknya paling luar dan langsung berhubungan dengan lantai / tanah, berfungsi sebagai alas sepatu , bahan yang digunakan kulit, karet, PU, TPR dan lainnya.



Gambar II.1.2 Komponen Bagian Sepatu

(Sumber: Data Pribadi)

II.2 Cibaduyut

II.2.1 Cibaduyut dalam Lintas Sejarah Alas Kaki

Mulai berkembangnya industri dan perdagangan alas kaki di Cibaduyut telah cukup lama. Awalnya dimulai sekitar tahun 1920, beberapa orang warga setempat yang kesehariannya bekerja pada sebuah pabrik sepatu di kota Bandung, setelah memiliki keterampilan dalam membuat sepatu, mereka berhenti sebagai pekerja. Mereka memulai membuka usaha membuat dan menjual produk alas kaki secara kecil-kecilan di lingkungan rumah tangganya dengan melibatkan tenaga kerja anggota keluarganya. Dengan semakin berkembangnya pesanan, maka mulai

merekrut pekerja yang berasal dari warga sekitarnya, sehingga keterampilan dalam membuat alas kaki ini menyebar dan ditularkan dalam lingkungan keluarga dan warga masyarakat sekitarnya.

Menurut informasi dari para tokoh pengusaha alas kaki Cibaduyut bahwa sebelum penjajahan Jepang tahun 1940 telah berkembang sejumlah pengrajin sepatu di Cibaduyut sebanyak 89 orang. Hal ini tidak terlepas dengan semakin meningkatnya pesanan, karena dinilai produk sepatu Cibaduyut memiliki kualitas yang sangat baik memenuhi selera konsumen pada masa itu. Bahkan, setelah negara Indonesia merdeka pada tahun 1950-an jumlah unit usaha alas kaki berkembang menjadi 250 unit usaha. Dengan jumlah unit usaha yang besar inilah daerah Cibaduyut mulai dikenal sebagai sentra produksi alas kaki.

II.2.2 Perkembangan Desain

Pola perkembangan gaya desain sepatu persepatuan di Cibaduyut antara tahun 2011-2013, selalu mengikuti (meniru) perkembangan gaya desain yang sedang tren baik lokal maupun internasional. Namun dalam proses tersebut tidak diikuti oleh kualitas produk yang memadai sehingga produk Cibaduyut dianggap sepatu murahan dengan kualitas rendah. Dengan citra market seperti itu, bagi masyarakat yang memiiiki gengsi dan menganggap benda sebagai gaya hidup, Cibaduyut tidak menjadi pilihan untuk belanja sepatu.

II.2.3 Perkembangan Sepatu Kasual Pria Cibaduyut

Sepatu didalam perkembanganya tidak hanya sekedar menjadi alas kaki tetapi juga menjadi sebagai bagaian dari mode, karena semakin banyak jenisnya serta warna-warna yang menarik yang bisa di sesuaikan dengan pakaian yang di gunakan pemakai. Seperti perkembangan desain sepatu kasual di Cibaduyut desainnya dikembangkan dengan mengikuti selera perkembangan masyarakat terutama kaum pria dengan mengikuti tren atau *fashion* pada saat ini. Karakteristik sebuah tren yang dikaji kemudian disesuaikan dengan karakter masyarakat di dalam negeri sebagai target untuk perkembangan sepatu tersebut.

Bentuk Desain Sepatu	Jenis Sepatu Kasual	Bahan Material Sepatu
	Sepatu Mokasin Di buat tahun 2011	Kulit Warna Hitam
	Sepatu Mokasin Di buat tahun 2011	Suede Warna Hijau
	Sepatu *Ankle Boot* Di buat tahun 2011	Suede Warna Hijau
	Sepatu *Ankle Boot* Di buat tahun 2011	Suede Warna Coklat
	Sepatu *Ankle Boot* Di buat tahun 2011	Suede Warna Biru
	Sepatu Mokasin Di buat tahun 2012	Suede Kombinasi Kulit Imitasi Warna Hitam
	Sepatu *Slip On* (Loafer) Di buat tahun 2012	Suede Kombinasi Kulit Imitasi Warna Coklat
	Sepatu *Slip On* (Loafer) Di buat tahun 2012	Suede Kombinasi Kulit Imitasi Warna Coklat dan Putih
	Sepatu *Slip On* (Loafer) Di buat tahun 2012	Suede Kombinasi Kulit Imitasi Warna Biru
	Sepatu *Slip On* (Loafer) Di buat tahun 2012	Kulit Warna Cream
	Sepatu *Slip On* (Loafer) Di buat tahun 2012	Kulit Warna Coklat
	Sepatu *Slip On* (Loafer) Di buat tahun 2013	Suede Warna Abu Tua
	Sepatu *Slip On* (Loafer) Di buat tahun 2013 Terlihat Lebih Formal	Kulit Warna Hitam
	Sepatu *Slip On* (Loafer) Di buat tahun 2013 Terlihat Lebih Formal	Kulit Warna Hitam

Tabel II.1 Perkembangan Sepatu Kasual Pria Cibaduyut 2011-2013

(Sumber: Peneliti 2013)

II.2.4 Pengrajin

Pengrajin ialah orang yang pekerjaannya membuat barang-barang kerajinan atau orang yang mempunyai keterampilan berkaitan dengan kerajinan tertentu, seperti kelompok pengrajin sepatu di Cibaduyut dapat disebut pengrajin sepatu dari Cibaduyut. Barang-barang tersebut kebanyakan tidak dibuat dengan mesin, tetapi dengan tangan sehingga sering disebut barang kerajinan tangan.

II.3 Teori DKV

1. Warna

Salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca adalah warna. Apabila pemakaian warna kurang tepat maka dapat merusak citra dan mengurangi nilai keterbacaan. Jika dapat menggunakan warna dengan tepat, warna dapat membantu menciptakan *mood* dan membuat teks lebih berbicara. Dengan menggunakan warna-warna *soft* dapat menyampaikan kesan lembut, tenang dan romantik. Warna-warna kuat dan kontras dapat memberi kesan dinamis, cenderung meriah. Kekuatan warna sangat dipengaruhi oleh *background* (Supriyono Rakhmat, 2010, h.70).

2. Layout

Pada dasarnya layout dapat dijabarkan sebagai tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Me-layout adalah salah satu proses/tahapan kerja dalam desain (Rustan Surianto, 2009, h.0).

Ada berbagai macam elemen dalam layout, secara umum tujuan pertama adalah menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, yang kedua kenyamanan dalam membaca termasuk didalamnya kemudahan mencari informasi yang dibutuhkan, navigasi dan estetika.

3. Tipografi

Cara memilih dan mengelola huruf dalam desain grafis sudah menjadi disiplin ilmu tersendiri, disebut Tipografi (*Typography*). Tipografi berasal dari kata Yunani *tupos* (yang diguratkan) dan *graphoo* (tulisan). Saat ini pengertian tipografi sudah berkembang lebih luas lagi, yaitu mengarah pada disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf, bagaimana memilih dan mengelola huruf untuk tujuan-tujuan tertentu.

Pemilihan jenis dan karakter huruf, serta cara pengelolaannya akan sangat menentukan keberhasilan desain komunikasi visual. Dibaca-tidaknya sebuah pesan tergantung pada penggunaan huruf (*type face*) dan cara penyusunannya. Informasi semenarik apapun, bisa tidak dlirik pembaca karena disampaikan dengan tipografi yang buruk. Salah satu contoh, ukuran huruf terlalu kecil, jenis huruf sulit dibaca, spasi terlalu rapat, dan layout berdesakan (*crowded*) sehingga menyebabkan pembaca tidak berselera untuk membaca. Huruf dipilih dengan pertimbangan nilai kemudahan baca (*readability*). Tujuan dari mendesain adalah menyampaikan informasi kepada pembaca secara cepat, mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan fungsinya, huruf dapat dipilah menjadi dua jenis, yaitu huruf teks (*text type*) dan huruf judul (*display type*). Jika akan menggunakan huruf untuk teks, sebaiknya pilih bentuk huruf (*text type*) yang sederhana dan akrab dengan pembaca. Sementara itu untuk judul, subjudul, atau teks pendek seperti slogan, masih bisa menggunakan huruf yang sedikit unik dengan tetap menjaga nilai keterbacaan dan kesesuaian (Supriyono Rakhmat, 2010, h.19-23).

4. Infografis / *infographic*

Secara mudah *infographic* (infografis) adalah informasi yang disampaikan dengan gambar. Infografis dapat diterapkan dalam fakta-fakta dan data-data statistik dari survey dan penelitian yang disajikan dalam bentuk grafik (*chart*), tabel, diagram, bagan, peta dan lain-lain (Rustan Surianto, 2009, h.58).

5. Ilustrasi

Secara umum dapat dikatakan, desain komunikasi visual yang tidak disertai ilustrasi cenderung monoton, kurang informatif, kurang menyenangkan, dan tidak memiliki unsur *eye catcher*. Adanya ilustrasi dimaksudkan untuk memperjelas informasi atau pesan dan sekaligus sebagai alat untuk menarik perhatian pembaca (*attention grabber*).

Pengertian ilustrasi secara luas tidak terbatas pada gambar dan foto. Ilustrasi bisa berupa garis, bidang, dan bahkan susunan huruf bisa disebut ilustrasi. Seorang desainer grafis Amerika, Herb Lubalin, sangat dikenal dunia kepiawaiannya mengeksploitasi bentuk huruf sebagai ilustrasi. Pengertian ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik. Ilustrasi yang berhasil menarik perhatian pembaca pada umumnya memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut.

- Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami.
- Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca.
- Ide baru, orisinil, bukan merupakan plagiat atau tiruan.
- Punya daya pukau (*eye-catcher*) yang kuat.
- Jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan.

Ilustrasi dapat digunakan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca dalam memahami pesan, serta menambah daya tarik desain, bukan sebaliknya. Penggunaan ilustrasi yang berlebihan justru dapat membingungkan dan mengurangi nilai keterbacaan (Supriyono Rakhmat, 2010, h.50-51).

6. Fotografi

Fotografi adalah suatu seni melukis dengan cahaya, jadi faktor cahaya merupakan unsur terpenting dalam seni fotografi, untuk melakukan suatu pemotretan, satu hal yang mutlak diperlukan adalah cahaya. Baik cahaya yang tampak seperti pemotretan biasa ataupun cahaya yang tidak tampak seperti dalam pemotretan dengan infra merah atau sinar X untuk *rontgen*. Jumlah

cahaya yang digunakan untuk membentuk suatu gambar tergantung pada Kepekaan media (ASA/ISO), Kecepatan / *Shutter Speed* dan *Diafragma*.

Fotografi sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu *photos* adalah cahaya, sinar. Sedang *graphein* berarti tulisan, gambar atau desain bentuk. Jadi, fotografi secara luas adalah menulis atau menggambar dengan menggunakan cahaya. Gambar mati atau lukisan yang didapat melalui proses penyinaran dengan menggunakan cahaya. Karena dalam membuat gambar mengguanakan alat kamera maka sudah tentu harus benar-benar menguasai alat tersebut juga beberapa teknik dasarnya.

II.4 Analisa Masalah

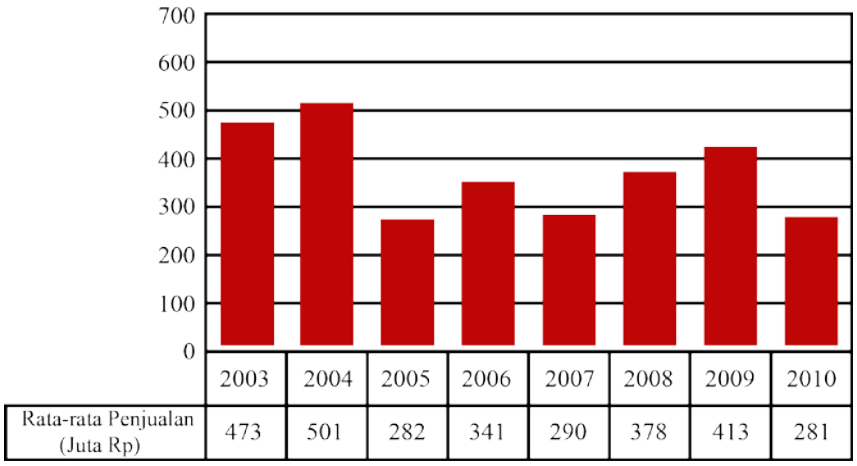
Dalam analisa ini peneliti menggunakan analisa pendekatan wawancara, observasi langsung, penyebaran kuesioner dan ditambah dengan data sekunder data-data yang sudah ada yang diusahakan, didapat, direkam, dan dipublikasikan. Dalam analisa pendekatan wawancara ini peneliti datang langsung ketempat nara sumber yaitu sesepuh pengrajin sepatu di Cibaduyut untuk langsung berwawancara terhadap narasumber. Setelah melakukan wawancara peneliti mendapat data-data mengenai masalah yang sedang dialami di Cibaduyut dalam persepatuannya, yaitu diantaranya pada saat ini persepatuan di Cibaduyut sedang melemah dan menurun dikarenakan adanya sepatu-sepatu impor yang masuk ke Indonesia yang dibandrol dengan harga murah sehingga berpengaruh terhadap persepatuan di Cibaduyut. Setelah melakukan wawancara peneliti melakukan observasi kelapangan langsung ke daerah Cibaduyut dan ke pabrik-pabrik sepatu para pengrajin sepatu di Cibaduyut dan menyebarkan kuesioner untuk masyarakat daerah Cibaduyut dan umumnya pada masyarakat kota Bandung untuk mendapatkan data-data kualitatif. Sehubungan dengan masalah penelitian ini, maka peneliti mempunyai rencana kerja atau pedoman pelaksanaan penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif, di mana yang dikumpulkan berupa pendapat, tanggapan, informasi, konsep-konsep dan keterangan yang berbentuk uraian dalam mengungkapkan masalah. Jadi maksud dan tujuan dengan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan penelitian

data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan tentang orang-orang, perilaku yang dapat diamati sehingga menemukan kebenaran yang dapat diterima oleh akal sehat manusia.

Bogdan dan Biklen (1982) berpendapat bahwa:

Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari , dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. (h. 248).

Dari hasil data Instalasi Pengembangan IKM Persepatuan Cibaduyut yang tertulis dalam laporan tugas akhir oleh Agung Saputra, pada saat ini penjualan sepatu produk Cibaduyut mengalami penurunan karena para distributor mengikuti *trend market* masyarakat umum, yang dimana masyarakat umum lebih menyukai sepatu dengan merek asing yang terdengar lebih bergaya dan lebih terkenal sehingga tidak ketinggalan dibandingkan dengan produk dalam negeri dengan merek tak begitu dikenal. Dan sepatu produk impor lebih murah dan lebih bermacam-macam bentuknya dan modelnya dibandingkan dengan sepatu buatan Cibaduyut. Sehingga para distributor mengurangi pemesanan pembuatan sepatu di Cibaduyut. Berikut gambar dari penurunan penjualan sepatu produk Cibaduyut yang digambarkan dengan grafik penjualan:



	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010
Rata-rata Penjualan (Juta Rp)	473	501	282	341	290	378	413	281

Gambar II.1 Grafik Data Penjualan

(Sumber: Instalasi Pengembangan IKM Persepatuan Cibaduyut, 2010)

Dari gambar II.1 diatas terlihat dengan jelas pada tahun 2010 produk sepatu Cibaduyut mengalami penurunan. Dimana penjualan pada tahun 2009 Rp. 413.736.608 dan penurunan pada tahun 2010 Rp. 281.494.643 penurunannya sekitar 30 %.

Setelah melakukan pembagian kuesioner pada masyarakat Cibaduyut serta kepada para pengrajin sepatunya dan kepada masyarakat kota Bandung terkait tentang adanya pendokumentasian perkembangan sepatu kasual pria di Cibaduyut dari tahun ketahun. Di ambil dari beberapa sampel secara acak dari 20 responden dan dari 20 jawaban responden cukup mewakili tanggapan dari isi kuesioner tersebut, diantaranya:

Jumlah Responden	Persentase %	Tanggapan
9	45 %	Mengetahui informasi adanya pendokumentasian tentang perkembangan sepatu kasual pria di Cibaduyut.
11	55 %	Tidak mengetahui informasi adanya pendokumentasian tentang perkembangan sepatu kasual pria di Cibaduyut.

18	90 %	Beranggapan jika di informasikan melalui media cetak berupa katalog.
1	5 %	Beranggapan jika di informasikan melalui media cetak berupa koran.

1	5 %	Beranggapan jika di informasikan melalui *museum*. Karena jika sepatu disimpan/dipajang dalam *museum* khusus untuk sepatu Cibaduyut, agar terlihat lebih jelas dan sebenarnya serta informasi pun lebih jelas dimengerti.

Tabel II.2 Pengolahan Data Kuisioner

(Sumber: Peneliti 2013)

Jadi dapat disimpulkan dari tanggapan para responden pada tabel diatas, jika pendokumentasian tentang perkembangan sepatu kasual pria di Cibaduyut dari tahun ketahun dapat di informasikan sementara ini dalam media cetak berupa sebuah katalog. Karena katalog mudah dicari dan didapat serta mudah dibaca dan dimengerti oleh para pengrajin sepatu di Cibaduyut dan masyarakat kota Bandung pada umumnya. Karena masyarakat sekarang ingin lebih peraktis dan simpel dalam mencari sebuah informasi didalam berbagai jenis media.

II.4.1 Waktu Dan Tempat Penelitian

Waktu kunjungan penelitian dan observasi di Sub Unit Pengembangan IKM Persepatuan Bandung yang berlokasi di jalan Cibaduyut No. 170 Bandung tujuannya untuk mencari informasi mengenai keadaan persepatuan di Cibaduyut sekarang serta jenis - jenis pengembangan sepatu kasual pria dan faktor - faktor yang mendorong serta menghambat pelaksanaan pengembangan sepatu kasual pria di Cibaduyut. Dan penelitian kuisioner dilaksanakan dibeberapa bengkel pengrajin / pabrik pembuatan sepatu disekitar Cibaduyut.

II.5 Analisis SWOT

	Sepatu Kasual Cibaduyut	Kompetitor I (Sepatu Impor)
STRENGTH (kekuatan)	dibuat dan di desain menggunakan tangan atau *handmade*.	dibuat dan di desain menggunakan mesin.
WEAKNESS (kelemahan)	kurang adanya mesin broduksi yang membantu proses pembuatan sepatu lebih cepat.	karena menggunakan mesin, tidak ada rasa sebagai perajin.
OPPORTUNITY (peluang)	adanya jahitan tangan yang tidak bisa ditiru oleh mesin.	produksi pembuatan sepatu cepat karena menggunakan mesin sehingga cepat menghasilkan model tiruan.
THREAT (ancaman)	sistem hand made maka produksi kurang cepat.	menggunakan mesin bisa saja kurang teliti.

Tabel II.3 Tabel Analisis SWOT

(Sumber: Peneliti 2013)

Kesimpualan analisis SWOT:

Sepatu Cibaduyut lebih lambat mengalami pengembangan dikarenakan kurang didukungnya dengan mesin, tetapi mempunyai nilai lebih dalam pembuatan sepatu Cibaduyut menggunakan *hand made* yaitu buatan tangan

langsung sehingga menghasilkan model-model sepatu yang unik dan berkarakteristik walaupun meniru dari perkembangan tren saat ini mempunyai karakteristik tersendiri. Jika semua pembuatan produksi didukung menggunakan mesin produksi akan lebih cepat namun tidak akan sedetail *hand made* atau buatan tangan.

II.6 Simpulan BAB II

Memaparkan dan mengartikan sepatu kasual pria dalam perkembangannya secara luas maupun perkembangannya dalam perepatuan Cibaduyut yaitu alas kaki berdasarkan fungsi sebagai sepatu kasual pria dan jenis-jenis sepatu yang termasuk kedalam sepatu kasual pria serta awal pengenalan sepatu. Dan dikaitkan dengan pendekatan teori DKV terkait akan dibuatnya perancagan media berdasarkan permasalahan diatas dan dari hasil analisa hingga sampai dengan didapatnya solusi ditambah dengan analisis SWOT sebagai pembanding.

Pada saat akan melakukan perancangan kedalam sebuah media, teori-teori dkv di atas akan digunakan untuk merancang sebuah informasi berupa visual. Bagaimana pemilihan warna yang tepat untuk perancangan media informasi agar visualnya dapat dilihat dengan baik oleh mata dan tidak mengganggu mata. Perancangan media informasi ini di *layout* berdasarkan tata letak yang sesuai dengan konsep visual atau perancangan agar tertata dengan baik dan terlihat menarik. Dalam perancangan media informasi ditambah juga pemilihan tipografi yang tepat dan sesuai dengan karakter konsep visual atau perancangan, dan tipografi ini harus dapat terbaca *tangible* dan *intangiblenya* dengan jelas oleh pandangan mata agar pesan dari tipografi itu dapat tersampaikan. Perancangan media informasi secara konsep dan teori dkv dibuat secara infografis dan menggunakan fotografi ataupun ilustrasi agar perancangan media informasi ini dapat disampaikan dengan mudah secara simpel dan agar dapat menarik perhatian dengan pesan tersampaikan juga dapat mempengaruhi pola pikir.