

## **2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA**

### **2.1. Tinjauan Literatur Tentang Ilustrasi**

#### **2.1.1. Pengertian Ilustrasi**

Berdasarkan buku karangan Sofyan Salam yang ditulis pada tahun 2017 dengan judul “Seni Ilustrasi”, menurut dari Grove (2011) bahwa Ilustrasi merupakan “gambar yang bercerita dan juga ilustrasi sering dikatakan berawal dari hasil penggambaran kehidupan, segala karya dua dimensi yang bersifat naratif-figuratif.” (p.13)

Menurut dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Ilustrasi merupakan sebuah seni gambar dapat dimanfaatkan untuk memberi sebuah penjelasan. Ilustrasi terdapat 2 (dua) jenis yaitu ilustrasi audio dan visual.

Ilustrasi audio merupakan ilustrasi yang berbentuk rangkaian audio atau suara. Dalam hal ini biasa berbentuk music maupun suara-suara lainnya yang dapat didengar. Ilustrasi audio berguna untuk mendukung dan menciptakan suatu atmosfer dan dapat juga digunakan untuk menjelaskan suatu hal dengan memanfaatkan pendengaran manusia.

Bentuk ilustrasi lainnya yaitu ilustrasi visual dimana yang merupakan ilustrasi visual adalah ilustrasi yang memanfaatkan penglihatan (*vision*). Ilustrasi visual pada umumnya berbentuk gambar atau kesenian lain yang berupa 2 dimensi (2D) maupun 3 dimensi (3D).

Ilustrasi ini memiliki manfaat yang hampir sama dengan ilustrasi audio yakni sebagai media pendukung dan memberikan suatu penjelasan mengenai suatu topik tertentu. Namun yang menjadi pembeda antara ilustrasi audio dengan ilustrasi visual yang paling mencolok adalah ilustrasi audio tidak dapat dilihat dan diraba namun bisa didengar, sedangkan ilustrasi visual dapat dilihat dan diraba namun tidak dapat didengar. Selain itu, kedua ilustrasi ini juga memiliki perbedaan indra yaitu ilustrasi audio menggunakan pendengaran dan ilustrasi visual menggunakan penglihatan.

### 2.1.2. Peranan Ilustrasi Dalam Kehidupan Sosial

#### - Fungsi Ilustrasi:

Menurut dari artikel seputarpengertian, mengenai “*Pengertian ilustrasi: fungsi, tujuan, jenis, teknik dan contohnya*” (n.d) ilustrasi memiliki peranan yang sangat penting, berikut ada beberapa fungsi dari Ilustrasi, yaitu:

- **Secara umum:**

- Menarik perhatian para pembaca; dimana gambar ilustrasi terdapat di dalam buku, majalah, koran dan media lainnya yang membuat sebuah informasi kepada pembaca sehingga dapat menjadi lebih menarik untuk dibaca.
- Memudahkan pembaca memahami isi pesan, dimana yang dimaksud dalam hal ini adalah dimana para pembaca cenderung lebih mudah memahami isi pesan pada suatu media dengan melalui ilustrasi.
- Mengandung nilai estetika, sesuai dengan istilah yang mengatakan seni itu mahal, maka ilustrasi mengandung nilai estetika dimana hal itu yang membuat ilustrasi menjadi lebih menarik dan memiliki keindahan tersendiri.

- **Secara Khusus:**

- Deskriptif; gambar ilustrasi dapat memberikan penjelasan yang ringkas dalam suatu tulisan sehingga dapat lebih cepat dipahami pembacanya.
- Ekspresif; menyampaikan sebuah ide atau gagasan dalam ilustrasi sebagai cara untuk menunjukkan suatu ekspresi tertentu.
- Kualitatif, dalam kualitatif ilustrasi digunakan sebagai media dalam menjelaskan suatu hal tertentu yang biasanya berupa tabel, grafik, atau bagan.
- Analitis, dalam hal ini ilustrasi digunakan untuk menganalisa suatu hal secara lebih detail dan terperinci.

#### - Tujuan Ilustrasi:

Menurut dari Antonio Putra N. dan Rahmatsyam Lakro (2012:2), ada 3 (tiga) tujuan dalam pembuatan sebuah ilustrasi yaitu:

- Untuk memperjelaskan sebuah informasi atau pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca.
- Untuk memberikan variasi bahan dyajar sehingga dapat terlihat menarik, komunikatif, memotivasi dan dapat memudahkan ara pembaca untuk memahami isi pesan ang disampaikan.
- Untuk mengingat konsep dan gagasan yang ingin disampaikan melalui gambar.

#### 2.1.3. Sejarah Perkembangan Ilustrasi

Ilustrasi memiliki perkembangan yang lama dan sudah mulai dikenal sejak zaman prasejarah. Pada awal perkembangannya ilustrasi yang memiliki fungsi yang hampir sama dengan alfabet yaitu sebagai sebuah piktograf atau gambaran yang dimaksud. Hal-hal ini dapat dibuktikan bahwa adanya sebuah symbol atau gambar yang ada di dalam dinding-dinding goa di zaman paleolithikum. Salah satunya yaitu di Goa Leang – Leang di Maros, Sulewesi Selatan. Namun, pada tahun 190 SM di daerah Mesir ilustrasi ditemukan gulungan-gulungan yang terbuat dari daun *papyrus* dan serta kulit hewan. Ciri-ciri dari pembuatan ilustrasi pada zaman itu adalah menggunakan gambar-gambar ornamentik yang menjadi dekorasi berwarna sebuah naskah yang disepuh emas. Lalu, sistem ini juga dikenal dengan sistem penulisan Hieroglifik (*hieroglyphic*). Istilah ini dapat digunakan pertama kali oleh orang Yunani pada tahun 500 SM yang berarti mengukir. Huruf dari hieroglifik itu sendiri hanya dibaca oleh para juru tulis yang memiliki kedudukan yang tinggi. Hingga di tahun 600 SM, tulisan ini dapat digunakan sebagai penulisan teks agama, sastra atau bisnis yang kemudian digantikan oleh koptik, yaitu bentuk penulisan lain dari bahasa tertulis. Kemudian bahasa Arab menjadi sebuah bahasa lisan dan tulisan-tulisan di Mesir sehingga teknik untuk membaca dalam simbol lambat laun mulai dilupakan.

Seni ilustrasi di Indonesia mulai berkembang pada tahun 1917. Dimana bermunculah ilustrator dari Indonesia bekerja di majalah Panji terbitan Balai

Pustaka di masa penjajahan Belanda. Namun ada banyak ilustrator dari Belanda dan dapat dibuktikan dengan mengeluarkan banyak buku terbitan Indonesia dengan menggunakan ilustrator dari Belanda. Pada masa pendudukan Jepang, kemajuan dari pemuda-pemuda Indonesia yang khususnya di bidang penulis dan penerbitan membuat pemerintah Jepang merasa khawatir dan juga curiga akan terjadinya sebuah pemberontakan sehingga dibentuk badan sensor, agar setiap karya dari pemuda Indonesia dapat menyesuaikan dengan aturan dan keinginan pemerintah Jepang. Namun, Indonesia mulai membuat sebuah ilustrasi untuk uang kertas sendiri pada jaman Orde Lama. Dengan kemajuan yang sangat pesat di bidang teknologi penerbitan dan ilustrasi, maka pada tahun 1951 para pelukis dan ilustrator Indonesia mulai mempelajari cara-cara membuat ilustrasi pada uang kertas, yang nantinya teknik tersebut dapat diajarkan di tanah air yaitu Indonesia. Ilustrator pada masa itu mulai mendapatkan sebuah posisi yang baik secara politis karena pemanfaatan untuk sebuah kepentingan perang dan seringkali ilustrator memposisikan dirinya sebagai interpreter visual. Sejak itulah di masa Orde Baru, para ilustrator Indonesia berkembang dengan pesat, terutama dalam pembuatan buku-buku cerita maupun pengetahuan.

#### **2.1.4. Jenis-jenis Ilustrasi**

Berdasarkan di dalam artikel seputarpengetahuan mengenai *Pengertian Ilustrasi: Fungsi, Tujuan, Jenis, Teknik dan Contohnya* (n.d) berikut adalah beberapa jenis ilustrasi:

- Gambar Ilustrasi Naturalis:  
Ilustrasi Naturalis adalah gambaran ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan wujud nyata/ aslinya, tanpa adanya pengurangan ataupun penambahan sebuah elemen lainnya.
- Gambar Ilustrasi Dekoratif:  
Ilustrasi Dekoratif merupakan sebuah gambaran ilustrasi yang berfungsi untuk menghiasi suatu gambaran dengan bentuk sederhana atau diletakkan dengan gaya tertentu.

- Gambar Ilustrasi Karikatur:  
Merupakan sebuah gambar kritikan ataupun sindiran yang dimana sudah terjadi suatu penyimpangan dalam pembentukan proporsi tubuh, dan gambaran tersebut bisa ditemukan di majalah maupun di koran.
- Gambar Ilustrasi Kartun:  
Merupakan sekumpulan gambar yang mempunyai bentuk lucu/ memiliki ciri khas tertentu. Namun, gambar kartun tersebut banyak menghiasi di majalah anak-anak maupun di komik serta cerita bergambar.
- Cergam (Cerita bergambar):  
Merupakan jenis komik/ cerita gambar yang diberi teknik gambar dan dibuat berdasarkan cerita dengan sudut pandang yang menarik.
- Ilustrasi Buku Pelajaran:  
Dimana ilustrasi dapat berfungsi untuk menjelaskan sebuah teks ataupun suatu kejadian baik yang ilmiah maupun berupa gambar bagian.
- Ilustrasi Khayalan:  
Gambaran ini memiliki hasil olahan daya cipta dengan memainkan sebuah imajinasi (khayalan). Namun, Ilustrasi tersebut dapat ditemukan di dalam buku cerita, novel, dan juga komik.

#### **2.1.5. Macam Gaya Desain Grafis:**

Berdasarkan di dalam artikel *Wave design studio* yang mengenai “*Mengenal Berbagai Macam Gaya Desain Grafis*” (2018), berikut ini adalah beberapa macam gaya desain grafis:

- *Victorian Style* (1837 – 1901):  
*Victorian Style* berasal dari Inggris pada masa periode pemerintah Ratu Victorian. Lalu, keluarga dari Ratu Victorian menyukai banyak hiasan

yang berbentuk dekoratif yang kompleks, seperti mempengaruhi gaya arsitektur kerajaan, *furniture* yang digunakan, *interior* desain, fashion, seni dalam gaya tipografi yang rumit, hingga *layout* desain yang berbentuk simetris. Pada masa sekarang, gaya tersebut dapat dikembangkan menjadi sedikit dan lebih sederhana dengan mengurangi berbagai border yang dekoratif walaupun masih menggunakan element ornament.



Gambar 2.1 Gambar *Victorian Style*

sumber: <https://www.onlinedesignteacher.com/2016/05/graphic-design-styles.html>

- Art and Craft Style (1880-1910)

Art and Craft movement merupakan sebuah pergerakan internasional dalam seni murni dan dekoratif yang bermula di Inggris, yang kemudian menyebar luas di Eropa hingga Amerika Utara. Namun, dapat muncul di Jepang pada tahun 1920-an. Gaya ini dibuat dengan menggunakan bentuk yang sederhana dan dapat menampilkan kesan abad pertengahan dan romantis, namun lebih menekankan dengan penggunaan tekstur dan ilustrasi tipografi. Gaya ini memiliki peranan yang sangat penting di dalam seni Eropa sebelum digantikan oleh Art Nouveau dan Art Deco, hingga dua gaya tersebut tergeser oleh gaya desain yang lebih modern pada tahun 1930-an. Ciri-ciri utama dari gaya art and craft movement tersebut adalah memiliki bentuk yang sederhana, ilustrasi pada tipografi, dan penggunaan tekstur yang banyak.



Gambar 2.2 Gambar *Art and Craft Style*

sumber: <https://www.onlinedesignteacher.com/2016/05/graphic-design-styles.html>

- Futurisme Style (1900 – 1930)

Futurisme Style merupakan sebuah gerakan sosial yang berkembang di Italia pada awal abad ke 20. Gaya ini lebih menekankan pada ilustrasi kecepatan, teknologi, kekerasan, dan bentuk objek lainnya seperti kendaraan dan gedung/ kota. Namun, seniman ini seringkali menawarkan pemecahan warna kedalam serangkaian titik-titik atau bentuk-bentuk geometris melalui proses yang disebut *divisionisme*. Gaya ini banyak mempengaruhi perkembangan desain grafis ke arah yang lebih modern abad ke 20.



Gambar 2.3 Gambar *Futurisme Style*

sumber: <https://www.telegraph.co.uk/culture/art/art-features/5549675/Women-of-the-futurists.html>

- *Heroic Realisme Style* (1910 – 1940):

*Heroic Realisme* merupakan sebuah gambaran seni desain grafis yang digunakan sebagai alat propaganda. Dengan gaya ini digunakan untuk menyebarkan revolusi di Uni Soviet pada masa pendudukan Nazi.

Karakteristik dari gaya tersebut adalah mudah untuk mengidentifikasi, terlihat realistik dan kebanyakan menggunakan tokoh, pahlawan, atau simbol sebagai obyek utamanya. Ciri utama dari gaya tersebut adalah menampilkan citra realistik, namun dapat menonjolkan ke satu orang atau tokoh atau obyek yang utama, teks kalimat pesan yang terlihat lebih kuat dan menggunakan font yang jelas dan kuat.



Gambar 2.4 Gambar *Heroic Realisme Style*

sumber: <https://www.britannica.com/topic/Uncle-Sam>

- *Art Deco Style* (1920 – 1940)

Art Deco merupakan gaya desain grafis yang menggunakan bentuk-bentuk yang bersifat aerodinamis, tajam memiliki *motion line* dan efek *airbrush* pada tampilannya. Gaya ini dapat ditemukan di dalam buku komik, poster pameran mobil tua, dan sampul buku. Karakteristik dari *Art Deco* tersebut adalah terdapat bentuk geometris, kurva tebal, garis vertical yang kuat, memiliki efek *airbrush*, gradasi warna, dan juga menekan dalam penggunaan ilustrasi dan representasi dari bangunan

atau benda sehari-hari. Namun, gaya desain tersebut dapat kembali dipakai dalam pembuatan poster film.



Gambar 2.5 Gambar *Art Deco Style*

sumber: <https://www.widewalls.ch/art-deco-poster/>

- *Flat Design Style* (2010 – Sekarang)

Flat Desain merupakan gaya desain yang paling banyak digunakan sampai sekarang dan gaya tersebut sangat populer karena gaya ini lebih minimalis, dengan pemilihan warna cerah yang nyaman dipandang. Namun, flat design tersebut pada mulanya digunakan untuk grafis interface website, software, dan aplikasi mobile. Kini, gaya desain ini dapat diaplikasikan ke berbagai media seperti banner, poster, brosure, logo/ icon, dan sebagainya.



Gambar 2.6 Gambar *Flat Design*

sumber: <https://design.tutsplus.com/zh-hant/tutorials/10-top-tips-on-creating-flat-design-graphics--cms-25888>

## **2.2. Tinjauan Desain Ilustrasi Yang Akan Dirancang**

### **2.2.1. Tinjauan Dari Segi Ide dan Tema Cerita**

#### **2.2.1.1. Tugu Pahlawan**

Tugu Pahlawan merupakan landmark Kota Surabaya sekaligus monument yang diciptakan untuk memperingati peristiwa 10 Nopember 1945 di Kota Surabaya. Dimana monumen ini memiliki tinggi 45 *yard*, dengan 10 bagian lengkungan pada tubuhnya dan dibagi menjadi 11 ruas. Dimana angka-angka tersebut digunakan untuk menggambarkan tangga 10 Nopember 1945. Bentuk monument ini terinspirasi dari paku dengan posisi yang terbalik. Tugu pahlawan berada dipusat kota Surabaya yakni ada disekitar Pasar Turi, didalam kompleks Tugu Pahlawan juga terdapat museum yang diberi nama Museum 10 Nopember 1945.

Tugu Pahlawan didirikan pada 10 November 1951 dengan pendirian yang dicetuskan oleh Walikota Surabaya saat itu yakni Doel Arnowo dan digarap oleh arsitek Ir. R. Soeratomoko. Proses pembangunan Tugu Pahlawan memakan waktu kurang lebih 1 (satu) tahun sehingga pada tanggal 10 November 1952 Tugu Pahlwanan diresmikan oleh Presiden Republik Indonesia saat itu Ir. Soekarno.



Gambar 2.7 Gambar Monumen Tugu Pahlawan

sumber: <https://indonesiaexpat.biz/travel/surabaya-through-time/>

#### **2.2.1.2. Pertempuran 10 Nopember 1945 di Surabaya**

Pada tahun 1945 lebih tepatnya beberapa saat setelah kemerdekaan Indonesia diumumkan dan teks proklamasi dibacakan, Belanda datang kembali di Indonesia dengan tujuan untuk merampas kembali kedaulatan yang baru saja diterima oleh Indonesia pada waktu itu. Tanggal 10 November 1945, telah terjadi pertempuran sengit antara Arek-Arek Suroboyo dalam melawan kedatangan Belanda dan Inggris yang dipimpin oleh Brigjen A.W.S. Mallaby. Dimana Arek-Arek Suroboyo berjuang hingga titik darah penghabisan demi mengusir kembali Belanda dan mempertahankan kedaulatan NKRI. Terdapat poin-poin penting yang menjadi ikon dari Pertempuran 10 Nopember 1945 di Surabaya yakni:

##### **- Pidato Bung Tomo:**

Pidato Bung Tomo memegang peranan penting dalam membakar semangat Arek-Arek Suroboyo untuk berani maju melawan Belanda yang waktu itu bekerjasama dengan Inggris untuk merebut kembali NKRI pada saat itu hingga akhirnya Bung Tomo tewas pada tanggal 7 Oktober 1981 (usia 61 tahun) ketika Bung Tomo sedang menunaikan ibadah haji di Arafah, Arab Saudi dan dimakamkan di Jalan Ngagel, Surabaya.



Gambar 2.8 Gambar pidato Bung Tomo

sumber: <https://clipartart.com/categories/bung-tomo-clipart.html>

- **Mobil VW milik Bridjen AWS Mallaby:**



Gambar 2.9 Gambar mobil VW milik Bridjen AWS Mallaby

sumber: <https://www.liputan6.com/news/read/2360571/misteri-kematian-jenderal-mallaby-yang-picu-pertempuran-surabaya>

Mobil ini menjadi ikon Pertempuran 10 Nopember 1945 yang tidak diketahui dimana keberadaan mobil ini sekarang. Mobil ini merupakan Mobil Volkswagen yang ditumpangi oleh Brigadir Jendral AWS Mallaby pada saat Pertempuran 10 Nopember 1945 di Surabaya. mobil ini merupakan ikon yang sangat bagus karena didalam mobil inilah Bridjen AWS Mallaby tewas terpanggang karena ulah Arek-Arek Suroboyo yang melemparkan granat.

- **Jembatan Merah:**

Jembatan merah merupakan salah satu *landmark* yang dimiliki Surabaya dan sangat terkenal akan sejarahnya. Hal ini disebabkan karena Jembatan Merah merupakan lokasi terjadinya Pertempuran 10 Nopember 1945 hingga pertumpahan darah Arek-Arek Suroboyo hingga tewasnya Bridjen AWS Mallaby.



Gambar 2.10 Gambar Jembatan Merah

sumber: <https://www.pinterest.com/pin/492722015467716934/>

Hingga kini, Jembatan Merah tetap menjadi ikon Surabaya dan menjadi salah satu yang paling terkenal. Jembatan Merah juga merupakan salah satu aspek Surabaya yang dijaga kelestariannya oleh Pemerintah Daerah Setempat dan merupakan bagian dari jalan Surabaya yang ramai dilewati setiap harinya. Jembatan Merah juga memiliki nilai tambah dari estetika yang dimilikinya yaitu bangunan-bangunan tua peninggalan belanda yang berada disekitar Jembatan Merah.

#### **2.2.1.3. Hotel Oranje**

Hotel yang kini memiliki nama sebagai Hotel Majapahit merupakan salah satu tempat yang memiliki sejarah di Kota Surabaya. Dahulunya hotel ini memiliki nama Hotel Yamato ketika Jepang masih menjajah Indonesia, dan Hotel Oranje ketika Belanda menjajah Indonesia. Hotel ini menjadi saksi sejarah perobekan bendera belanda pada saat Arek-Arek Suroboyo melakukan pengusiran tentara belanda tepatnya pada tanggal 19 September 1945. Hingga kini hotel yang terletak di Jalan Tunjungan ini dikenal sebagai hotel bersejarah dengan nuansa klasik ala-ala kolonial yang terlihat jelas pada arsitektur dan interior-interior didalamnya.



Gambar 2.11 Gambar gedung Hotel Oranje

sumber: <https://www.indonesiainages.net/impian-megah-yang-menjadi-saksi-sejarah/>

## **2.2.2. Tinjauan Dari Aspek Dasar Filosofi**

### **2.2.2.1. Aspek Sosial**

Perancangan desain dalam tugas akhir ini secara filosofis bertujuan untuk memperkenalkan dan menciptakan kembali pandangan masyarakat terhadap sejarah Kota Surabaya melalui generasi milenial. Melalui generasi milenial ini, diharapkan masyarakat lebih menghargai adanya sejarah-sejarah yang terjadi di Kota Surabaya pada jaman dahulu. Selain itu, adanya desain ini juga agar sejarah-sejarah yang dianggap “dongeng” yang panjang dapat dikenal masyarakat melalui suatu hal yang lebih singkat karena dirangkum dalam suatu media. Sehingga pengenalan sejarah kepada masyarakat dapat berjalan lebih efektif daripada cara pengenalan sejarah dengan cara lisan atau tulisan (konvensional). Perlunya ada penekanan tersebut agar bukan menjadi seolah-olah hanya dipandang, tetapi sebagai pembangkit semangat arek-arek Suroboyo yang bergelora. Sehingga dapat dipakai sebagai acuan dalam memperingati hari Pahlawan, salah satu contohnya yaitu dalam menggambarkan perjuangan mereka tanpa kenal lelah dalam mempertahankan kemerdekaannya, hingga dapat disebar luaskan ke generasi milenial dalam mempertahankan jiwa nasionalis yang kuat.

### **2.2.2.2. Aspek Psikologis**

Apabila ditinjau dari segi filosofi mengenai aspek psikologis, maka dapat dijelaskan bahwa desain dalam tugas akhir ini bertujuan untuk menanamkan kembali rasa nasionalisme dalam diri masyarakat. Hal ini diakibatkan karena semakin berkembangnya jaman masyarakat melupakan sejarah dan tidak mengindahkan sejarah serta pengorbanan pahlawan pada era melawan penjajah. Dengan adanya hal ini maka diharapkan pengenalan sejarah Kota Surabaya kepada masyarakat dapat berjalan seperti yang diharapkan dan penanaman nilai-nilai sosial dapat efektif kepada masyarakat.

### **2.2.2.3. Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial**

Dewasa ini kehidupan masyarakat sangat dipengaruhi oleh dampak globalisasi yang cukup besar sehingga public memiliki *lifestyle* kebarat-baratan dan cenderung memilih *fashion* yang memiliki merek internasional karena dianggap

lebih bergengsi dan dapat meningkatkan daya tarik ketika dipakai. Contohnya dalam pemilihan *sneakers* sebagai salah satu fashion yang sangat digemari pada jaman sekarang khususnya oleh generasi milenial. Namun, meski begitu harus dilakukan upaya agar kearifan lokal ikut terlibat dalam *fashion* meskipun produknya berasal dari luar negeri. Maka dari itu perlu dilakukan upaya agar kearifan lokal dapat terwujud dalam penggunaan *sneakers* salah satunya dengan cara melakukan desain dengan metode *re-paint*. Faktor-faktor eksternal yang melatarbelakangi terwujudnya ide ini adalah:

- *Trend*

Pengguna *sneakers* rata-rata merupakan generasi milenial karena generasi milenial ini memiliki kebiasaan untuk selalu mengikuti trend yang ada, sesuai dengan perkembangan jaman.

- *Selera*

Selera pengguna *sneakers* juga memegang pengaruh penting dalam desain *sneakers*. Selera ini terdiri dari beberapa aspek seperti motif, bentuk, warna, jenis ilustrasi, genre, dan lain sebagainya.

- *Kenyamanan*

*Sneakers* merupakan jenis sepatu yang dianggap sebagai sepatu ternyaman dan sangat digandrungi oleh segala kalangan khususnya kaum milenial. Hal ini Karena penggunaan *sneakers* yang terkesan santai dan memiliki berbagai jenis model yang tidak terbatas dalam segi bentuk, warna, dan juga inovasinya apabila dibandingkan dengan jenis sepatu yang lainnya.

## **2.3. Tinjauan Tentang *Sneakers***

### **2.3.1. Pengertian Tentang *Sneakers***

*Sneakers* merupakan sebuah sepatu dengan menggunakan bahan sol karet, dengan bahan nyaman dan fleksibel sebagai bahan utama/ bahan material di sepatu tersebut. *Sneakers* dalam bentuk klasik, pada umumnya juga menggunakan bahan dasar denim atau kanvas sebagai bahan dasarnya sehingga banyak orang sering

menyebutkan sepatu kanvas. Namun, sneakers tersebut memiliki banyak fungsi yang tidak hanya dapat dipakai pada saat momen-momen santai, namun juga *sneakers* dapat digunakan pada momen-momen formal contohnya yaitu pada saat ke pesta dan juga saat di tempat kerja.

Menurut dari Deni Supendi (2019) pada harapanrakyat.com mengenai “Fakta Menarik Dibalik Sepatu Sneakers”, mengatakan bahwa “Kata dari sneakers juga asalnya dari kata “*sneak*” yang artinya mengendap-endap, karena bahan dasarnya terbuat dari sol karet, dimana sepatu tersebut tidak mengeluarkan suara pada saat dipakai atau melangkah kaki. Namun, berbeda dengan ketika melangkah kaki kita dalam menggunakan *boots* atau *high heels*, maka mengeluarkan suara.”

### **2.3.2. Pengertian Streetwear**

Streetwear merupakan sebuah gaya busana khas dari fashion jalanan, dimana gaya ini dapat dipergunakan sejak awal abad ke-20, sebagai acuan untuk busana yang dipakai di luaran atau di jalan (*on the street*). Pada tahun 1980, gaya busana tersebut telah digambarkan sebagai busana dan gaya yang dipengaruhi oleh musik *hip-hop*, *punk*, *breakdance*, atau *reggae*. Apalagi terjadinya perkembangan dalam budaya sepatu roda atau *skate culture*. Pakaian jalanan atau *streetwear* ini pada umumnya juga termasuk *jeans*, tim *jersey* basket, topi baseball/ *baseball cap*, *trainers* dan *hoodies*, dan juga *sneakers*.

Goet Poespo (2018: 330).

### **2.3.3. Perbedaan Antara Sneakers dengan Sepatu Lain**

Awalnya, sepatu merupakan sebuah alat kebutuhan yang paling umum digunakan oleh manusia. Namun, sepatu tersebut digunakan oleh banyak orang dari segala usia dan juga jenis kelamin. Lalu, ada istilah ada lain dari *sneakers* tersebut yang membuat orang bingung karena sepatu *sneakers* sama seperti dengan sepatu lainnya. Sehingga dapat menyulitkan bagi orang untuk membedakan antara sneakers dengan sepatu lainnya.

Seperti yang ditulis pada sepatusneakers.com, sneakers ini memiliki sebuah tujuan yang sama seperti sepatu lain, berikut ini adalah perbedaan antara sepatu sneakers dengan sepatu lain, yaitu:

- Sepatu merupakan istilah umum untuk menggambarkan sepatu secara keseluruhan. Yakni sepatu yang digunakan oleh pria dan wanita. Sedangkan *sneakers* adalah sepatu khusus yang digunakan dalam dunia atletik (*sporty*) meskipun tidak semua sepatu *sporty* dapat disebut dengan sneakers.
- Sepatu biasa dibuat dari berbagai macam bahan, namun sneakers pada umumnya dibuat dari kain sintetis, kulit, atau bahkan sejenis karet (*silicone*).
- Dalam segi kenyamanan, sneakers memiliki tingkat kenyamanan yang tinggi. Sedangkan sepatu biasa kurang begitu nyaman sehingga biasa digunakan dalam acara formal.

#### **2.3.4. Komunitas *Sneakerheads***

Menurut dari Deni Supendi (2019) pada harapanrakyat.com mengenai “Fakta Menarik Dibalik Sepatu Sneakers”, Munculnya sebuah era sneakersheads sekitaran tahun 1980an dan sudah merujuk pada pecinta dan *collector sneakers*. Namun, *sneakerheads* dapat terbagi menjadi dua kelompok, yaitu pecinta dalam mengoleksi sepatu atlit atau olahraga seperti sepatu olahraga basket pada mayoritasnya dan komunitas *skateboard* dan kedua adalah penggemar dalam mengikuti era music *hip-hop/ rapper*. Selain itu, era *sneakerheads* bukan hanya sebagai hobi/ *collector* saja, namun pada umumnya juga sebagai bahan transaksi jual-beli *sneakers* dengan mengeluarkan edisi khusus (*limited edition*) dengan tujuan agar mendapatkan suatu esensi khusus yakni keuntungan atau *benefit* lainnya.

Di dalam artikel mengenai “Indonesia Sneaker Team, Koleksi Alas Kaki dengan Passion” (2019), di Indonesia juga terdapat komunitas sneakers yang bernama Indonesia Sneakers Team (IST). Pandu Raditya Darmawan selaku salah satu inisiator IST menceritakan bahwa komunitas ini merupakan wadah bagi para pecinta sneakers dari berbagai brand yang terbentuk pada tahun 2011. Menurut Pandu, tujuan dari dibentuknya komunitas ini adalah untuk mengedukasi para anggota dalam membeli dan menggunakan sneakers, berbagi, dan juga sebagai

wadah untuk melakukan jual-beli, membuat *event*, kerjasama, dan banyak hal lainnya. Dimana semua anggota yang berkumpul pada komunitas tersebut memiliki kesamaan dalam segi passion, selera, dan juga hobi yang sama, namun masing-masing orang juga memiliki pandangan yang berbeda-beda seperti dalam mengetahui pengetahuan tentang brand-brand *sneakers* yang ada, seperti mengetahui berita-berita sepatu yang akan dikeluarkan, mengetahui bahan-bahan sepatu, dan juga bisa belajar dalam hal menyesuaikan dalam cara berpakaian sesuai dengan selera atau *trend* yang ada.

### **2.3.5. Basis Media Ilustrasi Sepatu**

Basis media yang digunakan untuk ilustrasi ini adalah sepatu *sneakers* yang memiliki material kain. *Sneakers* dengan bahan dasar kain dan kulit sintetis karena lebih mudah untuk dilakukan *re-paint* dibandingkan dengan sepatu dengan bahan dasar karet, busa, atau lainnya. Hal ini disebabkan kain kanvas dan kulit sintetis memiliki serat yang bagus dan lebih mudah dilakukan pengecatan daripada jenis kain yang lainnya yang biasa digunakan sebagai material pembuatan *sneakers*.

Selain itu, pemilihan *sneakers* dengan bahan dasar kain khususnya kain kanvas juga didasari karena *sneakers* dengan bahan kain cukup digemari kalangan masyarakat khususnya bagi kaum milenial karena jenis *sneakers* dengan bahan dasar kain merupakan model sepatu yang cukup konvensional.

### **2.3.6. Teknik Penggunaan dalam Desain/ Lukis Motif Sepatu**

Bahan dan teknik dalam pembuatan desain atau lukis motif sepatu tersebut tidaklah mudah karena dibutuhkan kemampuan dalam teknik menggambar agar mendapatkan hasil yang bagus dan rapi. Menurut dari *Best Present Guide* di bp-guide.id mengenai tentang “Cara Membuat Sendiri Sepatu Lukis dan 8 Brand Pilihan Kalau Malas Membuatnya Sendiri” ada 3 tahap dalam proses pembuatan desain motif sepatu, yaitu:

- Siapkan bahan-bahan yang diperlukan:  
Ini adalah tahap pertama kita menyiapkan barang yang diperlukan untuk mendesain/ membuat motif sepatu. Ada beberapa bahan dasar yang

harus dipersiapkan, seperti kuas, pensil, cat kanvas/ cat khusus bahan sepatu, dan yang pastinya pallet sebagai tempat dalam pencampuran warna sebagai warna varian.

- Cara membuatnya:

Di dalam teknik melukis/ mendesain motif sepatu, harus bisa teliti pada saat pengerjaannya seperti membersihkan bahan dari kotoran hingga memperhatikan detail dalam proses pelukisan sepatu. Karena semakin sulit dalam menggambar yang ingin dibuat, untuk itu memilih gambar yang sederhana dan mudah. Berikut inilah adalah tahap cara membuat desain motif sepatu:

- Buatlah sebuah sketsa atau pola tersebut, dengan ini bertujuan agar mendapatkan hasil lukisan/ motif yang sangat baik.
- Berilah warna pada pola yang sudah digambar/ hasil sketsa sesuai dengan referensinya. Dalam teknik mewarnai tersebut, harus berhati-hati, mulai mencampurkan warna dengan air hingga pada mengaplikasikan pada kanvas. Untuk itu, menggunakan selotip yang berguna untuk menjaga batas antara bagian yang akan didesain dengan bagian yang tidak ingin didesain sehingga pengaplikasian cat dapat lebih rapi.
- Dan yang terakhir adalah mengeringkan sepatu tersebut dengan sinar matahari/ *hair dryer* kalau ingin hasilnya lebih cepat.

- Estimasi Biaya:

Budget dapat disesuaikan berdasarkan selera dari pengguna/pembuat. Bila perlu, adanya survei dengan cara mempertimbangkan harga dengan toko lain, sehingga tidak salah untuk membeli bahan-bahan tersebut.



Gambar 2.12 Gambar proses desain motif sepatu *sneakers*

sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=7pSj2TeJa48>



Gambar 2.13 Gambar hasil karya lukis sepatu *sneakers*

sumber: <https://id.pinterest.com/pin/650066527439771500/>

### 2.3.7. Kelebihan Dalam Mendesain/ Melukis Motif Sepatu

Sebagaimana yang tertulis pada Best Present Guide pada bp-guide.id yang menyatakan bahwa kelebihan dari sepatu lukis adalah:

- Merupakan trend terobosan baru.
- Bahan yang digunakan memiliki tingkat kenyamanan tinggi yakni bahan kanvas dengan sol karet.
- Memiliki keaslian dari kreatifitas pribadi atau bagi yang membuatnya karena sepatu ini dibuat secara handmade.
- Membuat desain motif *sneakers* bisa menjadi *limited stock* karena desain tersebut sangat terbatas, sehingga banyak orang tertarik dalam membelinya.

### 2.3.8. Jenis Sepatu

Jenis sepatu yang digunakan sebagai perancangan ini adalah jenis sepatu *sneakers streetwear* yang dimana dapat menyesuaikan dengan era kekinian. Biasanya untuk standart ukuran kaki tersebut berupa angka yaitu ukuran 43 – 44 (US version: 9 - 9½) Namun ada beberapa tipe sepatu yang akan didesain, yaitu:

- *Canvas Sneakers:*

Merupakan sepatu yang terbuat dari kain kanvas di bagian atas/ badan sepatu yang membuat para *user* sangat nyaman dan konvensional untuk dipakai. Namun juga memiliki sol yang *solid*/ keras. Sepatu ini bisa ditemukan di brand Converse.



Gambar 2.14 Contoh model *canvas sneakers*

Sumber: <https://www.tokopedia.com/blog/jenis-sepatu-sneakers/>

- *High-top Basketball Sneakers*

*High-top Basketball Sneakers* merupakan sepatu sneakers yang pada awal mulanya merupakan sepatu yang mengutamakan *functional* yaitu sebagai sepatu basket. Contoh dari sepatu tersebut adalah Nike Air Jordan.



Gambar 2.15 Contoh model *high-top basketball sneakers*

Sumber: <https://solecollector.com/news/2020/03/how-to-buy-dior-air-jordan-1-collaboration>

- *Plimsoll Sneakers*

Jenis *Plimsoll Sneakers* ini merupakan sepatu kets/ sepatu sol yang terbuat dari bahan dasar karet (rubber soled shoes) yang tebal dan menggunakan kain canvas sebagai bahan dasar badan sepatu, yang pada awalnya tidak bisa membedakan sepatu untuk kaki kiri dan kanan. Biasanya sepatu tersebut dapat ditemukan di *brand* Vans dan Converse.



Gambar 2.16 Contoh model *plimsoll sneakers*

Sumber: <https://www.efootwear.eu/plimsolls-vans-old-skool-vn000d3hy28-black-white.html>

- *Leather Sneakers:*

Jenis *Leather Sneakers* merupakan sepatu dengan penggunaan dasar materialnya yaitu kulit pada bagian atas/ *upper body*, yang memiliki jangka waktu yang sangat panjang.



Gambar 2.17 Contoh model *leather sneakers*

Sumber: <https://www.courtsidesneakers.com/products/nike-air-force-1-07-white-1?variant=34547406343>

## **2.4. Analisis Data Lapangan**

### **2.4.1. Analisis Profil Pemakai**

Pada umumnya produk ini biasa digunakan oleh kaum milenial dengan kisaran usia dari 18-35 tahun. Hal ini dikarenakan kaum milenial dengan rentang usia tersebut cenderung mengikuti trend fashion yang cukup unik. Hal ini disebabkan usia tersebut merupakan usia-usia kaum milenial dalam pencarian jati diri hingga usia-usia aktif untuk mengekspresikan diri. Dengan adanya inovasi sepatu sneakers sesuai dengan tugas akhir ini, maka hal ini sesuai dengan sifat-sifat kaum milenial yang ingin mengikuti trend sneakers sekaligus pengekspresian dirinya.

### **2.4.2. Analisis Kelemahan dan Kelebihan**

Setiap produk memiliki hal yang dapat menjadi keunggulan tetapi juga memiliki hal yang dapat menjadi kelemahan suatu produk tersebut. Oleh sebab itu, maka kelebihan dan kelemahan produk sneakers dengan desain motif Kota Surabaya dapat diuraikan sebagai berikut:

#### **Kelebihan:**

- Lebih memberikan apresiasi terhadap Kota Surabaya dalam segi penggunaan fashion
- Lebih mengenalkan tentang Kota Surabaya kepada generasi milenial
- Menuangkan ide kreatif dan jati diri Kota Surabaya sebagai acuan yang luas sebagai nilai nasional kedalam media sepatu sneakers

#### **Kekurangan:**

- Tidak semua kaum milenial akan menyukai desain ini
- Desain berlaku sempit, dimana lingkup hanya berdasarkan Kota Surabaya
- Perlu usaha lebih untuk mengenalkan sneakers dengan desain ini hingga diluar Kota Surabaya.

### **2.4.3. Analisis Prediksi Dampak Positif**

Dengan adanya penciptaan produk ini maka diharapkan Kota Surabaya dapat lebih dikenal dimasyarakat bahkan hingga keluar Kota Surabaya. Selain itu, diharapkan desain ini dapat menjadi bahan inspirasi bagi seniman lainnya dalam menciptakan suatu karya khususnya bertemakan “kearifan local” dan serta dapat menjadi trend fashion baru bagi generasi milenial.

### **2.5. Kesimpulan**

Setelah melakukan wawancara kepada beberapa narasumber sebagai peneilitai riset, maka proyek tersebut dapat dirancang dengan menggunakan teknik ilustrasi naturalis dan diolah menjadi motif utama dalam desain sepatu. Desain tersebut dapat diaplikasikan dengan berbagai gambar seperti monument-monumen Kota Surabaya, sejarah peristiwa dari perjuangan pahlawan Kota Surabaya, hingga munculnya tokoh-tokoh perjuangan Kota Surabaya. Namun, dipadu dengan warna *vintage/ monochrome* (dengan sedikit penggunaan warna merah) sebagai simbol dari keadaan masa perjuangan di Kota Surabaya dan juga disupport oleh berbagai pesan yang tersembunyi (*hidden message*) sebagai lambang kepunyaan dari khas sejarah Kota Surabaya. Jenis ini di desain pada empat (4) sepasang sepatu yang merupakan siap pakai dengan ukuran sepatu pria (kurang-lebih 43 & 44). Dengan ini dapat mendesain sepatu tersebut dengan material kain kanvas, kulit sintetis pada bagian atas, hingga karet di bagian sol tengah.

### **2.6. Usulan Pemecahan Masalah**

Dengan mendesain motif pada sneakers tersebut, perancangan ini dapat lebih mudah mengenalkan lebih dalam akan sejarah dari Kota Surabaya karena perancangan ini dapat meyesuaikan dengan kebutuhan fashion yang ada di era saat ini atau yang biasa dikenal dengan era milenial. Selain itu, pengguna dari sneakers ini bukan hanya sebagai pemakai atau *user sneaker* saja, namun dapat mengembangkan, memperkuat, dan serta mengenalkan akan sejarah Kota Surabaya. Perancangan sneakers ini juga memiliki dampak yang positif baik kepada kaum pengrajin seniman ataupun masyarakat yang ada di Kota Surabaya, serta perancangan sneakers ini dapat memberi kesempatan dalam mengenalkan

sejarah Kota Surabaya tersebut kepada masyarakat yang bukan berasal dari Kota Surabaya. Namun, dengan inilah melalui desain ilustrasi mengenai sejarah Kota Surabaya yang menggambarkan perjuangan rakyat Surabaya dapat ditampilkan dengan karya yang kreatif di media sepatu sneakers sehingga terlihat menarik dan memiliki jiwa nasionalis yang tinggi bagi kalangan pecinta sepatu atau sneakerheads.