

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Sebagian besar pemain *skateboard* merusak sepatu mereka saat bermain skateboard karena trik yang mereka melakukan. Menurut Tyler Huff (2016) Trik dasar, yang disebut *ollie*, merupakan lompatan dari tanah dengan skateboard. Saat melakukan trik ini, pemain *skateboard* menggesekkan sepatu mereka ke permukaan kasar papan *skateboard*, yang akan merusak bagian luar sepatu. Hal ini terjadi hampir setiap kali pemain *skateboard* melakukan trik, sehingga sangat umum bagi pemain skateboard untuk sering membutuhkan sepatu baru.

Penelitian ini dilakukan untuk melanjutkan dari penelitian sebelumnya yaitu “Pengkajian Kualitas Material Dan Konstruksi *Upper* Pada Proses Perancangan Sepatu Olahraga Ekstrim *Skateboard*”, sebuah penelitian yang ditulis oleh (Djarmiko, et al., 2013). Pada penelitian tersebut peneliti sebelumnya telah mengidentifikasi jenis bahan yang layak digunakan sebagai komponen *upper* sepatu skateboard berdasarkan kekuatan gesek dan kelenturan melalui proses uji gesek menggunakan alat yang telah dirancang. Pada pengujian gesek tersebut peneliti sebelumnya melakukan dua tahap pengujian, yaitu dengan pengujian bahan material *upper* dan pengujian material *bottom/sol* sepatu.

Pada penelitian sebelumnya telah dilakukan pengujian material dengan menggunakan alat uji gesek. Alat uji gesek yang digunakan dirancang secara sederhana dengan mengadopsi kondisi riil dari peristiwa terjadinya gesekan antara bahan *upper* dan *bottom/sol*. Alat uji gesek ini terdiri dari beberapa bagian utama, yaitu:

1. Roda Penggesek
2. Tangkai Pencengkram Benda Uji
3. Counter Hitung 5 Dijiit.

Prinsipnya, Gerakan roda akan membuat tangkai benda uji akan bergerak bolak balik kearah roda penggesek sepaerti yang terjadi pada erakan sebuah Piston. Setiap bersentuhan, benda uji akan tergesek dalam durasi 2 detik. Selama pergerakan

tersebut, tangkai benda uji akan dikaitkan pada system counter yang menghitung jumlah gesekan pada benda uji.

Berdasarkan hasil pengujian terhadap bahan-bahan alternatif yang sering digunakan sebagai bahan dasar pembuatan upper, bahan upper yang terkuat adalah bahan kulit jenis *pull up*, jenis kulit *pull up* ini mudah meninggalkan bekas ketika tergesek namun, material tersebut dapat menahan gesekan paling baik. Pada pengujian bahan sol peneliti sebelum nya menemukan bahwa bahan yang baik menahan gesekan dalam material TPR atau natural crepe rubber. Namun bahan sol jenis TPR tidak terlalu lentur, sol jenis TPR biasanya sering ditemukan dalam bentuk sol cetak. Sedangkan bahan sol yang berasal dari crepe rubber memiliki sifat mekanis yang cukup alot. Sol jenis *creepe rubber* ini tersedia dalam bentuk lembaran.

Berdasarkan hasil analisa dari pejelasan yang telah dijabarkan maka produk perancangan yang dihasilkan yaitu, sepatu *skateboard* dengan pengembangan perancangan pada material *upper* menggunakan *pull up leather*.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah dapat diidentifikasi, sebagai berikut:

1. Diperlukan perancangan sepatu *skateborad* menggunakan material kulit *pull up* sebagai penahan gesekan pada penggunaan jenis kegiatan olahraga ekstrim *skateboarding*.
2. Bagaimana pengaplikasian material *upper* kulit *pull up* sebagai material dalam penahan gesekan pada sepatu aktivitas *skateboard* berdasarkan indikator sepatu *skateboard*.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi malsalah di atas, maka dapat ditarik beberapa rumusan masalah yang akan dibahas pada penulisan ini, sebagai berikut:

1. Belum tersedianya perancangan sepatu aktivitas *skateboarding* menggunakan material kulit *pull up*.

2. Merancang sepatu *skateboard* berdasarkan indikator sepatu *skateboard* dan produk eksisting.

#### **1.4. Pertanyaan Penelitian**

Adapun pertanyaan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Apa saja indikator yang perlu diperhatikan dalam perancangan sepatu *skateboard*?
2. Apakah material kulit *pull up* bisa diaplikasikan sebagai material *upper* sepatu *skateboard*?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Untuk melanjutkan dari penelitian sebelumnya yang melakukan pengkajian terhadap material *upper* sepatu *skateboard*.
2. Melakukan perancangan *upper* sepatu *skateboard* menggunakan material kulit *pull up*.

#### **1.6. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah terhadap penelitian perancangan, sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan sepatu aktivitas untuk menunjang kegiatan olahraga ekstrim *skateboard*.
2. Penelitian ini hanya terbatas pada perancangan sepatu aktivitas *skateboard* dengan melakukan penerapan terhadap material *upper* dengan kulit *pull up*.

#### **1.7. Ruang Lingkup Penelitian**

Produk perancangan pada penelitian ini adalah produk yang dipakai sebagai sepatu olahraga ekstrim *skateboard*. Penelitian ini akan berfokus pada potensi yang dimiliki material kulit *pull up* sehingga dapat dijadikan salah satu bagian material pada *upper* sepatu *skateboard* dengan menahan gesekan aktivitas *skateboarding*.

#### **1.8. Keterbatasan Perancangan**

Penelitian ini terbatas pada referensi jurnal tentang perancangan sepatu *skateboard*.

### 1.9. Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian, sebagai berikut:

1. Bagi Pengetahuan  
Perancang dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengetahuan sebagai acuan untuk perancangan selanjutnya dalam bidang yang sama.
2. Bagi Industri  
Perancang dapat memberikan referensi pada perancangan sepatu *skateboard* dengan variasi material.
3. Bagi Masyarakat  
Memberikan produk sepatu pakai aktivitas *skateboarding* dengan variasi material.

### 1.10. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dibagi menjadi lima bab, adapun rincian dari setiap babnya sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**, pada bab ini terdapat latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

**BAB II KAJIAN UMUM**, pada bab ini menjelaskan tentang studi literatur yang terdiri dari referensi atau acuan terkait perancangan, sumber seperti jurnal, situs resmi, majalah, atau surat kabar.

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN**, pada bab ini berisi metodologi penelitian yang menggunakan metode penelitian *Reasearch & Development*, serta metode perancangan yang terdiri dari pendekatan perancangan dan teknik analisis data.

**BAB IV STUDI ANALISA PERANCANGAN**, pada bab ini berisi tentang analisa perancangan dengan pertimbangan desain produk yang dikaji dari berbagai aspek. Mulai dari: aspek primer, sekunder dan tersier. Terdapat tabel parameter aspek desain dan tabel analisa aspek desain.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**, pada bab ini menjelaskan hasil dan kesimpulan akhir dari perancangan yang telah dilaksanakan dan dijelaskan pada bab-bab sebelumnya.