

SPACEPRO

Product Design Journal
Vol. 3 No. 2 (2025)

ISSN Media Electronic: 3026-1260

Inovasi Perancangan Sepatu *Touring* Menggunakan Teknik *Scamper*

Amy Maulid

*Institut Seni Indonesia Padang Panjang/ Fakultas Seni Rupa dan Desain
Program Studi Desain Produk
maulid265@gmail.com*

Randi Pratama

*Institut Seni Indonesia Padang Panjang/ Fakultas Seni Rupa dan Desain
Program Studi Desain Produk
randipratamart@gmail.com*

Miftah Amalia Yasti

*Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat/Program Studi Sarjana Kebidanan
miftah.amalia.y@gmail.com*

Dian Fitriarni Sari

*Institut Seni Indonesia Padang Panjang/ Fakultas Seni Rupa dan Desain
Program Studi Desain Komunikasi Visual
dfsisipp@gmail.com*

Okza Hendrian Wijaya

*Institut Seni Indonesia Padang Panjang/ Fakultas Seni Rupa dan Desain
Program Studi Desain Komunikasi Visual
wijayaokza@gmail.com*

Muhammad Arrozi

*Institut Seni Indonesia Padang Panjang/ Fakultas Seni Rupa dan Desain
Program Studi Kewirausahaan
muhammad.arrozi.ma@gmail.com*

Abstract

The rise of city-to-city touring among young Indonesians, particularly students using automatic scooters, has highlighted a

significant gap in the market for appropriate footwear. This research aims to develop touring footwear specifically for male students aged 20-25 who ride automatic

SPACEPRO: Product Design Journal

scooters, bridging the gap between casual sneakers that lack protection and conventional touring boots that are often perceived as too rigid and stylistically excessive for this demographic. This study employs a qualitative descriptive research method, utilizing literature review, field observation, and interviews to gather data. The core of the design process is the SCAMPER creative thinking technique, which is used to analyze existing products and generate innovative ideas by exploring seven different perspectives: Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, and Reverse/Rearrange. The result is a final design for a casual, simple, and classic slip-on touring shoe that combines functionality for medium-distance touring (100-150 km) with an aesthetic suitable for daily activities. Key features include a combination of genuine leather, synthetic leather, and elastic fabric, as well as functional components like elastic rubber and reflective strips for safety. In conclusion, this design offers a hybrid solution that meets the specific needs of young automatic scooter riders, providing a product that is safe, comfortable, and stylish

Keywords: *Touring; Footwear; SCAMPER*

Abstrak

Meningkatnya tren *touring* antar kota di kalangan anak muda Indonesia, khususnya mahasiswa pengguna motor *matic*, telah menyoroti kesenjangan signifikan pada pasar alas kaki yang sesuai. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sepatu *touring* yang

dirancang khusus untuk mahasiswa laki-laki usia 20-25 tahun yang mengendarai motor *matic*, guna menjembatani kesenjangan antara *sneakers* kasual yang minim proteksi dengan sepatu *touring* konvensional yang sering dianggap terlalu kaku dan berlebihan secara gaya untuk demografi ini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dengan memanfaatkan studi pustaka, observasi lapangan, dan wawancara untuk pengumpulan data. Inti dari proses perancangan adalah teknik berpikir kreatif SCAMPER, yang digunakan untuk menganalisis produk eksisting dan memunculkan gagasan inovatif dengan mengeksplorasi tujuh sudut pandang berbeda yaitu *Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate*, dan *Reverse/Rearrange*. Hasil dari perancangan ini adalah desain final sepatu *touring slip-on* yang kasual, sederhana, dan klasik, yang menyatukan fungsionalitas untuk *touring* jarak menengah (100-150 km) dengan estetika yang relevan untuk aktivitas sehari-hari. Fitur utamanya meliputi kombinasi material kulit asli, kulit sintetis, dan kain elastis, serta komponen fungsional seperti karet elastis dan garis reflektor untuk keamanan. Sebagai kesimpulan, perancangan ini menawarkan solusi hibrida yang menjawab kebutuhan spesifik pengendara motor *matic* dari kalangan muda, dengan menyediakan produk yang aman, nyaman, dan tetap bergaya.

Kata kunci: *Turing; Alas kaki; SCAMPER*

Pendahuluan

Touring antar kota telah bertransformasi menjadi bagian tak terpisahkan dari gaya hidup generasi muda di Indonesia, khususnya di kalangan mahasiswa. Fenomena ini didorong oleh dominasi motor *matic* sebagai kendaraan pilihan yang menawarkan kepraktisan dan kenyamanan untuk perjalanan jarak menengah, berkisar antara 100-150 km. Meningkatnya tren ini secara langsung menciptakan permintaan akan perlengkapan berkendara yang fungsional dan sesuai dengan identitas penggunanya. Namun, popularitas tren ini mengungkap sebuah kesenjangan krusial pada perlengkapan vital, yaitu alas kaki. Saat ini, para pengendara muda dihadapkan pada dua pilihan yang tidak ideal yaitu sepatu kasual harian (*Sneakers*) yang nyaman dan sesuai dengan gaya, sepatu jenis ini juga sama sekali tidak dirancang untuk berkendara, material dan konstruksinya menawarkan proteksi yang sangat minim terhadap risiko benturan, gesekan, atau cedera pergelangan kaki saat terjadi insiden, kemudian Sepatu Touring Konvensional. Produk yang tersedia di pasaran saat ini mayoritas dirancang untuk segmen pengendara motor *sport*. Desainnya cenderung kaku,

SPACEPRO: Product Design Journal

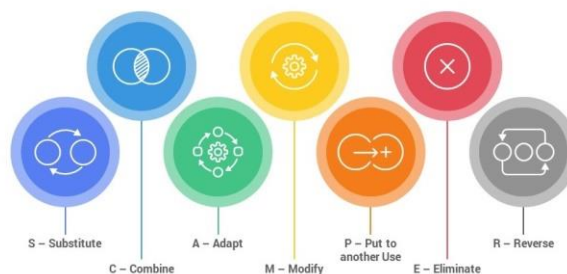
masif, dan berfokus murni pada performa balap, sehingga estetika dan fungsinya terasa berlebihan dan tidak selaras dengan gaya pengendara motor matic yang lebih santai.

Oleh karena itu, perancangan ini dilakukan untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Perancangan ini berfokus pada pengembangan sepatu touring yang dirancang secara spesifik untuk target pengguna mahasiswa (usia 20-25 tahun) pengendara motor matic. Dengan mengusung konsep desain yang sederhana dan kasual, sepatu ini bertujuan untuk menyatukan dua aspek yaitu aspek fungsional untuk kegiatan touring dan aspek estetika agar tetap relevan untuk digunakan dalam aktivitas sehari-hari. Produk ini akan menjadi solusi bagi *user* yang menginginkan keamanan dan nyaman serta tampilan yang tetap sederhana dan kasual. Pendekatan ini menggunakan analisis SCAMPER sebagai instrumen utama untuk menghasilkan data kualitatif yang kaya dan mendalam, tujuan utama SCAMPER adalah untuk melihat suatu masalah atau ide dari tujuh sudut pandang yang berbeda, sehingga memicu munculnya solusi atau inovasi yang tidak terpikirkan sebelumnya. Pendekatan ini dirancang untuk menggali dan mengembangkan gagasan-gagasan inovatif secara terstruktur. Teknik SCAMPER digunakan sebagai kerangka analisis untuk mengeksplorasi aspek fungsional dari objek penelitian, sehingga menghasilkan produk yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan subjek penelitian (*user*).

Metode

Tahap riset pada implementasi teknik SCAMPER merupakan tahap studi pemahaman untuk memunculkan ide inovatif pada sebuah produk, metode penelitian deskriptif kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena ingin mengetahui dan menjabarkan masalah dan kebutuhan pengguna untuk seseorang yang memiliki hobi touring dengan motor *matic* yang dipunya. Penelitian ini didukung oleh teknik pengumpulan data studi pustaka, observasi lapangan dan wawancara dengan melibatkan kombinasi lapangan dan observasi yang bertujuan untuk memahami yang terjadi di lapangan, sehingga fenomena tersebut dianalisis dan dipaparkan serta diuraikan dalam bentuk gambar dan kata-kata.

Teknik *SCAMPER* adalah metode dan teknik berpikir kreatif yang menggunakan serangkaian pertanyaan untuk memancing inovasi serta cara pandang baru. Teknik *SCAMPER* merupakan teknik mengajukan pertanyaan untuk menghasilkan ide-ide baru dan berbeda melalui objek yang telah ada (Nemiro, 2004). Hal ini didukung oleh pernyataan dari Michalko dalam Toraman & Altun (2013) bahwa teknik *SCAMPER* dilandasi oleh filosofi “*Every idea born out of another existing ideas.*” Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan saat menggenerasi ide diwakili oleh setiap huruf dalam *SCAMPER*.



Bagan 1. Tahapan Teknik *SCAMPER*

SPACEPRO: Product Design Journal

Berikut adalah tahapan teknik berpikir kreatif berdasarkan analisis SCAMPER

1. *Substitute* (mengganti): mempertimbangkan untuk mengganti komponen, material, atau proses yang ada dengan alternatif lain untuk melihat apakah perbaikan dapat dicapai
2. *Combine* (menggabungkan): menggabungkan dua atau lebih fitur, ide, atau produk yang sebelumnya terpisah untuk menciptakan sesuatu yang baru dan multifungsi
3. *Adapt* (mencocokkan): untuk menyesuaikan atau meminjam ide dari konteks, produk, atau situasi lain dan menerapkannya pada masalah yang sedang dihadapi.
4. *Modify* (memodifikasi): mengubah aspek-aspek tertentu dari produk, seperti memperbesar atau memperkecil ukurannya, mengubah bentuk, warna, atau atribut lainnya untuk menambah nilai baru.
5. *Put to Another* (menggunakan pada fungsi lain): gunakan untuk kegunaan lain), yaitu fitur atau fitur tidak terpikirkan sebelumnya untuk produk yang sudah ada.
6. *Eliminate* (menghapus): yaitu secara kritis mengevaluasi komponen atau fitur mana yang dapat dihilangkan untuk menyederhanakan produk, mengurangi biaya, atau meningkatkan efisiensi.
7. *Reverse* atau *Rearrange* yaitu balikkan atau susun ulang, yang menantang untuk membalikkan urutan proses, menata ulang tata letak, atau memikirkan fungsi secara terbalik untuk menemukan perspektif baru.

Pembahasan dan Hasil

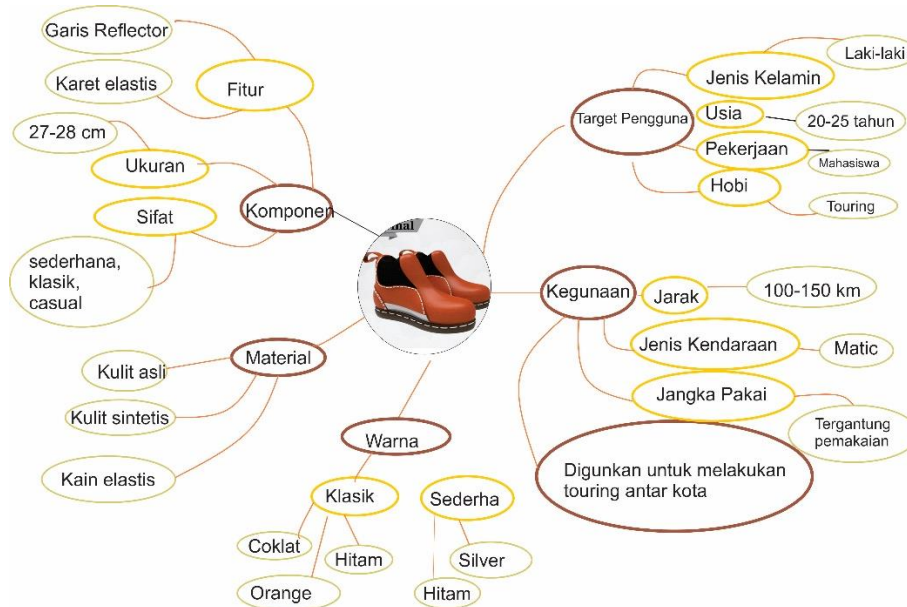
Teknik SCAMPER

Berdasarkan kerangka metodologi yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, tahap ini akan menguraikan hasil dan pembahasan dari proses perancangan sepatu touring kasual. Instrumen utama yang digunakan untuk menggali dan mengembangkan gagasan inovatif adalah teknik SCAMPER. Pendekatan ini diterapkan bukan sebagai acuan yang bersifat kaku, melainkan sebagai kerangka kerja eksploratif untuk membedah permasalahan dan menganalisis atribut, fungsi, serta material dari produk eksisting yaitu sepatu kasual (sneakers) dan sepatu touring konvensional.

Penerapan tujuh sudut pandang SCAMPER (*Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, dan Reverse/Rearrange*) secara sistematis telah menghasilkan serangkaian data kualitatif yang kaya. Data ini berupa gagasan-gagasan solutif yang bertujuan untuk menjembatani kesenjangan fungsionalitas dan estetika yang telah diidentifikasi sebelumnya. Dari keseluruhan proses analisis, muncul beberapa benang merah atau temuan kunci yang menjadi fondasi utama dalam perancangan produk.

Untuk memberikan gambaran yang komprehensif, pembahasan berikut akan diuraikan secara sistematis. Dimulai dengan penjabaran ide-ide kunci yang muncul dari setiap tahapan analisis SCAMPER, kemudian dilanjutkan dengan sintesis dari seluruh gagasan tersebut yang mengerucut pada sebuah konsep final produk sepatu touring kasual yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pengguna.

Konsep Perancangan



Bagan 2. Mind Mapping

Berdasarkan mind mapping yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa produk ini adalah sepatu pria dengan gaya sederhana, klasik, dan casual. Sepatu ini dirancang khusus untuk mahasiswa laki-laki dalam rentang usia 20-25 tahun yang memiliki hobi touring antar kota. Kegunaan Utama: Sepatu ini dioptimalkan untuk kegiatan touring dengan jarak tempuh menengah (100-150 km) dan lebih spesifik lagi untuk pengguna kendaraan motor matic. Material: Dibuat dari kombinasi material seperti kulit asli, kulit sintetis, dan kain elastis untuk menyeimbangkan antara daya tahan, penampilan, dan kenyamanan. Fitur: Dilengkapi dengan komponen fungsional seperti karet elastis untuk kemudahan pemakaian dan garis reflektor untuk meningkatkan keamanan saat berkendara. Warna: Menawarkan palet warna yang menggabungkan pilihan klasik (Coklat, Hitam) dengan pilihan yang lebih modern (Silver, Orange) untuk menjangkau selera yang lebih luas. Secara keseluruhan, *mind mapping* ini menggambarkan sebuah konsep produk sepatu yang tidak hanya fokus pada penampilan, tetapi juga sangat mempertimbangkan gaya hidup, hobi, dan kebutuhan fungsional dari target penggunanya, yaitu para pemuda yang gemar melakukan perjalanan (*touring*).

Analisis Teknik SCAMPER

Tahap dalam proses pengembangan perancangan produk sepatu Touring untuk motor matic usia 20 – 25 tahun berdasarkan analisis sebagai berikut

1. *Substitute* (mengganti): Mengganti tali sepatu menjadi sistem sepatu *slip on*, sistem *slip on* ini praktis nyaman digunakan untuk berbagai aktivitas, sifatnya yang non-formal sesuai dengan kebutuhan pengguna yang mengutamakan sifat simpel dan casual.
2. *Combine* (menggabungkan): Menggabungkan desain sandal dan sepatu yang dipisahkan dengan sistem resleting.

SPACEPRO: Product Design Journal

3. *Adapt* (mencocokkan): Menyesuaikan bentuk desain sesuai dengan user yaitu pengguna motor matic bagian alas cendrung datar.
4. *Modify* (memodifikasi): menambah dibagian tertentu pada sepatu menggunakan jenis material *reflective fabric*, yang memiliki kemampuan untuk memantulkan cahaya, sehingga desain yang dihasilkan lebih unik dan *fashionable*.
5. *Put to Another* (menggunakan pada fungsi lain): menjadikan produk tidak hanya sebagai sepatu tetapi juga bisa dijadikan sebagai sandal yang dapat dibuka pasang dan disesuaikan kebutuhannya oleh user.
6. *Eliminate* (menghapus): yaitu menghilangkan tali pada bagian sepatu sehingga lebih simpel dan praktis
7. *Reverse* atau *Rearrange* yaitu operasional yang unik karena bisa dijadikan sebagai sandal dan sepatu



Gambar 1. Analisis SCAMPER

Sketsa Alternatif dan Desain Final

Dalam proses perancangan produk sepatu *touring* ini dibuat tiga belas sketsa alternatif yang menggunakan metode SCAMPER, yaitu kepanjangan dari *Substitute*, *Combine*, *Adapt*, *Modify*, *Put to Another Use*, *Elaborate*, dan *reverse*. Setelah melakukan analisis SCAMPER Proses pemilihan desain final yaitu dengan menggunakan *scoring* atau *vote*. Desain yang terpilih dianalisa lagi dan dikombinasikan dengan keunggulan dari desain yang lain. Selain itu, proses pemilihan desain ini juga melewati beberapa tahap evaluasi dari segi bentuk, warna fitur, material dan lain-lain, hingga didapatkan hasil desain final yang akan dibuat menjadi produk.





Gambar 2. Sketsa Alternatif dan Desain Final

Gambar ini menampilkan desain teknis dari sepatu touring yang akan dirancang. Penggambaran dilakukan dari beberapa sudut pandang untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai bentuk dan dimensi produk. Desain Sepatu tampak atas menunjukkan bentuk bagian atas sepatu dengan panjang 28 cm, tampak depan memperlihatkan bagian depan sepatu dengan tinggi 14 cm dan tampak samping: mengilustrasikan profil samping sepatu, menunjukkan detail sol dan bagian atasnya, dengan tinggi total 14 cm. Setiap gambar dilengkapi dengan garis ukur dan notasi dimensi yang jelas untuk menunjukkan ukuran sebenarnya dari setiap komponen.

Kesimpulan

Perancangan ini menjawab permasalahan kesenjangan produk alas kaki bagi mahasiswa pengendara motor *matic* (usia 20-25 tahun) yang gemar melakukan *touring* jarak menengah (100-150 km). Dengan memanfaatkan metode berpikir kreatif SCAMPER, penelitian ini menghasilkan sebuah konsep sepatu *touring* yang inovatif. Produk akhir yang dihasilkan adalah sepatu model *slip-on* yang memadukan keamanan dan fungsionalitas sepatu *touring* konvensional dengan kenyamanan dan estetika *sneakers* kasual yang relevan dengan gaya hidup target penggunaannya. Pengaplikasian teknik SCAMPER secara sistematis memungkinkan adanya inovasi fitur seperti penggantian tali sepatu dengan sistem *slip-on* untuk kepraktisan, penambahan material reflektif untuk keamanan, serta penggunaan kombinasi material kulit asli, kulit sintetis, dan kain elastis untuk mencapai keseimbangan antara durabilitas, kenyamanan, dan gaya. Dengan demikian, perancangan ini menawarkan solusi produk yang tidak hanya fungsional untuk kegiatan berkendara, tetapi juga tetap nyaman dan modis untuk digunakan dalam aktivitas sehari-hari, sesuai dengan kebutuhan spesifik yang telah diidentifikasi.

Pernyataan Penulis

Produk ini masih dalam tahap peneliian dan pengembangan lebih lanjut. Saran untuk pengembangan desain selanjutnya diharapkan dalam bentuk tampilan warna serta motif yang lebih beragam lagi mengingat di era digital seperti saat ini keberagaman untuk penunjang pengembangan desain lenih mudah diakses. Selain itu eksplorasi material diharapkan dapat dikaji lebih dalam lagi, terutama material sepatu agar produk sepatu dapat bersaing dengan produk-produk luar negeri yang materialnya lebih berkualitas.

Referensi

- Theomas, J., Kurniawan, M. R., Novianti, S. N., & Humaira, T. (2021). Perancangan Desain Aplikasi Tempat Sampah Digital “E-Trash Bin” dengan Metode SCAMPER. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Robotika*, 3(1).
- Cahyati, H., Muin, A., & Musyrifah, E. (2018). Efektivitas teknik SCAMPER dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 173-182.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.