

Varian Sepatu *Wedges* (Inspirasi Semangat Moana)

Renisa Cantiputri
Renisa.c@hotmail.com
Program Studi Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta

Abstrak

Karya sepatu *wedges* lahir dari “rasa” yang berasal dari enam karakter film Moana, diwujudkan melalui material yang berasal dari karakter sifat Moana. Enam karakter tersebut: bertumbuh, kemandirian, pelindung, kelembutan, pemersatu dan kekuatan. Enam karakter tersebut tercipta melalui material: rotan, kayu, kain, resin, serat kayu, dan daun, dengan sistem teknik penyambungan seperti: anyaman, *pressing*, *joint*, lilitan dan cetakan. Perwujudan sepatu merupakan karya ekspresi secara subjektif terhadap respon dari karakter cerita pada film Moana. Varian sepatu *wedges* ini merupakan karya pakai dalam ranah mode yang dibutuhkan oleh perempuan sebagai identitas diri yang dapat dipakai pada acara tertentu. Menggunakan konsep estetika dari V.S Ramachandran tentang ‘rasa’, maka proses kreatif ini dapat terwujud melalui karakter Moana ke dalam sepatu *wedges*.

Kata kunci

moana, rasa, karakter, material, *wedges*, gaya

Abstract

The artworks of wedges shoes are born from “rasa” based on the six characters of Moana film presented through the materials of Moana’s characters. The six characters are: evolve, independent, protector, softhearted, unifier, and strong. All these six characters are made through materials: rattan, wood, fabric, resin, wood fiber, and leaves, with the connector systems such as woven, pressing, joint, coil and mold. The shapes of shoes are the subjective expression of the story characters of Moana film. These wedges shoes variants are women’s fashion as the identities that can be wear at certain events. V.S Ramachandran’s concept about ‘rasa’ used on this creative concept, the creative process came off through Moana’s characters into the wedges shoes.

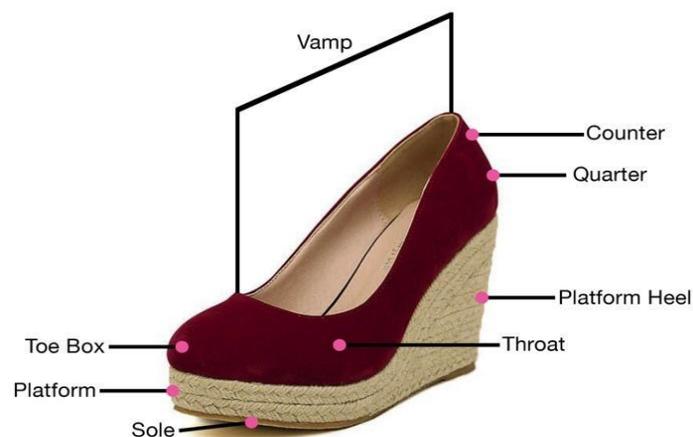
Keywords

moana, rasa, characters, materials, *wedges*, style

Pendahuluan

Sepatu memiliki banyak ragam dan fungsi. Pengalaman penulis sebagai seorang anak perempuan yang tumbuh besar bersama seorang ibu, penulis diajarkan untuk mengenakan sepatu jenis *wedges* dalam acara-acara bersifat formal. Bagi penulis, penggunaan sepatu *wedges*, pada remaja hingga dewasa ini, memberikan rasa percaya diri, berkarakter, dan independen. Hal ini menjadi ketertarikan bagi penulis untuk memanfaatkan *wedges* sebagai objek penelitian, karena mampu mengembangkan sisi ekspresif dan 'rasa' dalam diri penulis.

Sepatu *wedges* hadir sebagai sepatu wanita *high heels* dengan penampilan yang berbeda. Posisi kaki penggunanya tidak berbeda dibandingkan dengan menggunakan *stiletto*, bagian tumit berada di posisi yang lebih tinggi dan ujung kaki di bagian lebih rendah. Perbedaannya terletak pada *shank* yaitu bagian yang membentang antara tumit sampai bagian depan telapak kaki untuk membentuk struktur sepatu didesain menjadi satu dengan *platform*, sekaligus dengan *sole* atau bagian bawah sepatu yang bersentuhan dengan lantai sehingga secara visual cenderung mengesankan sepatu yang besar dan tebal.



Gambar 1. Sepatu *wedges* dan bagian-bagiannya
Sumber: www.tips-sepatu-wanita.com (diunduh 16 Juli 2019)

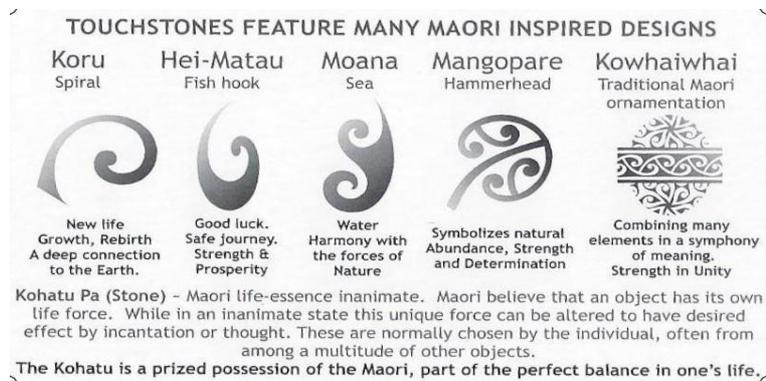
Selain *wedges*, penulis juga menemukan 'rasa' serupa pada karakter kartun Moana. Moana adalah film besutan Walt Disney, mengisahkan seorang perempuan bernama Moana yang mengarungi lautan untuk mencari Maui (*demi-god*) untuk membantunya mengembalikan benda pusaka *Heart of Te Fitti* agar pulau tempat tinggalnya, Motunui, kembali sejahtera. Secara subjektif karakter Moana dianggap mewakili 'rasa' independen yang ada dalam diri penulis.



Gambar 2. Karakter putri Moana dalam film Moana

Sumber: Disney Film (diunduh 15 Maret 2019)

Dalam film tersebut terdapat beragam simbol yang merupakan adaptasi dari lambang yang digunakan suku Maori, yaitu: koru, hei-matau, moana, mangopare, dan kowhaiwhai. Koru, berbentuk spiral, bermakna kelahiran, pertumbuhan, dan berhubungan dengan bumi. Hei-Matau atau *fish hook*, memiliki arti keberuntungan, keamanan dalam perjalanan, kekuatan, dan kemakmuran. Moana (laut), merupakan simbolisasi dari harmonisasi dengan kekuatan alam (*nature-force*). Mangopare, sebagai pengejawantahan dari ikan hiu martil (*Sphyrna zygaena*), adalah representasi dari kelimpahan alami, kekuatan, dan tekad. Simbol terakhir, Kowhaiwhai, adalah ornament tradisional suku Maori yang merupakan perwujudan visual dari kombinasi berbagai elemen kekuatan dan persatuan.



Gambar 3. Simbol suku Maori dan maknanya

Sumber: www.arcadiaptown.com (diunduh 15 Maret 2019)



Gambar 4. Adaptasi simbol suku Maori pada logo dan film Moana

Sumber: Disney Film (diunduh 15 Maret 2019)

Secara garis besar, *wedges* dan film Moana menjadi dasar ide dalam penelitian ini. Pemanfaatan kedua tema tersebut selanjutnya diteliti menggunakan teori 'rasa' yang dicetuskan V.S. Ramachandran (2001) dan konsep fungsi dan desain menurut Victor Papanek (1973). Menurut Ramachandran (Ramachandran & Hubbard, 2001: hlm. 31), rasa adalah suatu persepsi emosional yang dibuat oleh mekanisme kinerja saraf otak terhadap suatu objek yang diterima melalui panca indra, sebagai representasi dari objek itu sendiri. Kemudian, terkait konsep fungsi dan desain, menurut Papanek (1973), desain adalah upaya sadar untuk memaksakan keteraturan yang berarti (berfungsi). Hal ini memunculkan variabel dalam hubungan antara desain dan fungsi: metode, kegunaan, kebutuhan, *Telesis* (kemampuan desain untuk mencerminkan waktu dan kondisi tertentu, serta kesesuaiannya dengan tatanan sosial ekonomi yang berlaku secara umum), asosiasi, dan estetis. Secara visual hubungan tersebut dijabarkan pada diagram 2.1. Pada ranah desain, banyak terjadi hubungan antara imajinasi dengan fungsionalitas produk. Pada penelitian ini, proses kreatif yang dialami penulis diwujudkan melalui sepatu *wedges* dengan desain yang terinspirasi dari karakteristik rasa pada karakter pemeran utama film Moana.

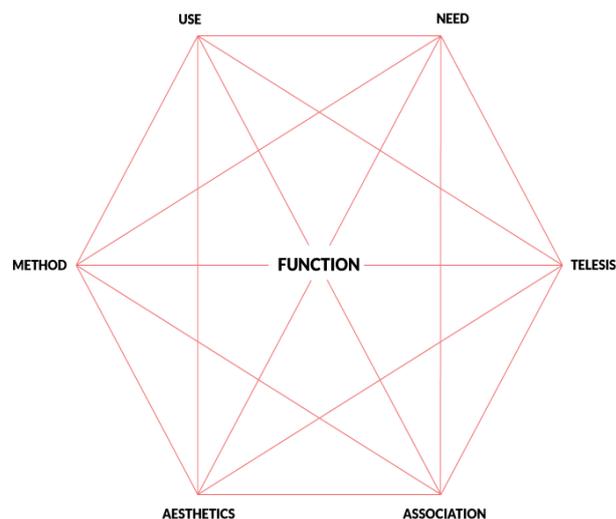


Diagram 1. Kompleks Fungsi menurut Papanek (1973)

Sumber: www.aliceincreativeland.com/design-for-the-real-world (diunduh 28 Juni 2019)

Pembahasan

Secara garis besar, penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang diawali dengan survey wawancara dan berakhir pada tahap presentasi akhir. Secara detil, hal ini dijabarkan pada diagram 2. Berdasarkan observasi penulis yang dilakukan melalui survey lapangan dan wawancara di beberapa toko sepatu (Amante, Charles & Keith, Steve Madden, dan Rococo) terhadap desain sepatu di tingkat industri, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Pada industri desain sepatu, penggunaan *mixed media* digunakan sebagai aksesoris,
- Desain berbasis *mixed media* hanya ditemukan pada beberapa perancang desain,
- Sepatu dengan desain ekspresif biasanya diproduksi sebagai bagian dari acara musiman tertentu,
- Desain sepatu dengan *mixed media* seperti rancangan penulis, lebih mengarah kepada *art fashion* dibanding sebagai desain sepatu tingkat industri akibat perbedaan proses.

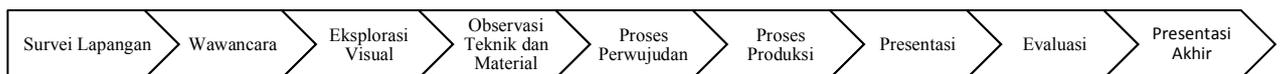


Diagram 2. Tahapan metode penelitian
Sumber: Olah data Cantiputri, 2019.

Selanjutnya, pada tahap eksplorasi visual, dilakukan analisis terhadap bagian sepatu *wedges* dengan konsep fungsi dan desain Papanek sebagai landasan analisis. Hasil dari tahap ini dijabarkan sebagai berikut:

- *Method*: metode kualitatif dengan eksperimen pemilihan bahan yang mewakili karakter Moana. Pemilihan material yang mewakili karakter Moana, perpaduan warna mewakili karakter Moana, dan melakukan kolaborasi dengan pengrajin sepatu dan pengrajin kayu. Model sepatu disesuaikan dengan ergonomi kaki perempuan.
- *Use*: *art fashion shoes*.
- *Need*: karakter percaya diri.
- *Telesis*: mengingatkan kembali karakter film Moana melalui simbol-simbol, seperti: *koru*, *matau*, dan *moana*.
- *Association*: material yang digunakan mengasosiasikan karakter Moana, seperti: bertumbuh, kemandirian, pelindung, kelembutan, pemersatu dan kekuatan.

- *Aesthetics*: memperlihatkan komposisi Moana, material, bentuk, ukuran, berat, dan ergonomi pada kaki wanita.

Tahap observasi teknik dan material merupakan langkah penelitian yang memadukan antara sifat atau karakter dengan material yang mampu menjadi representasi dari sifat tersebut. Material sebagai representasi karakter dipilih berdasarkan pengalaman subjektif penulis terhadap karakteristik material tersebut. Berdasarkan penelitian, terdapat enam jenis material yang dianggap mampu mewakili masing-masing karakter. Secara rinci, hal ini dijabarkan pada tabel 1.

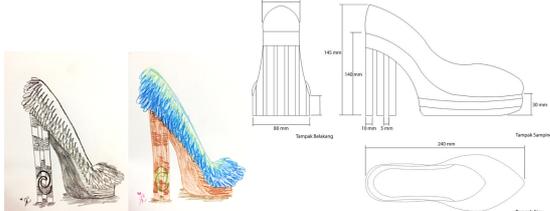
Tabel 1. Penjelasan Relasi Antara Karakter dan Material

| Karakter | Material | Relasi Karakter - Material |
|-------------------------------------|---------------------|--|
| <i>Evolve</i> (bertumbuh) | Rotan | Rotan yang memiliki kemampuan bertumbuh dengan kuat, menimbulkan rasa percaya diri atas kekuatan untuk bertumbuh |
| <i>Independent</i> (mandiri) | Kayu | Kayu sebagai bagian dari pohon, mampu tumbuh secara mandiri tanpa bergantung dari pohon lainnya |
| <i>Protector</i> (pelindung) | Kain | Kemampuan kain yang melindungi tubuh dari cuaca memberikan rasa perlindungan terhadap individu yang menggunakannya |
| <i>Soft-hearted</i> (kelembutan) | Resin | Resin yang berbentuk cair sebelum dicetak, memunculkan 'rasa' lembut secara visual |
| <i>Unifier</i> (pemersatu) | Tali serat kayu | Tali yang mampu mengikat dan menyatukan sesuatu, dan serat kayu yang kuat, memunculkan 'rasa' penyatuan |
| <i>Strong</i> (kekuatan) | Anyaman daun pandan | Bentuk anyaman yang terlihat salit memperkokoh satu sama lain, memberikan kesan kekuatan. |

Temuan dari tahap survey, wawancara, dan observasi material dan teknik, selanjutnya dimanfaatkan sebagai dasar pelaksanaan tahap perwujudan karya. Terdapat enam karya yang dihasilkan, masing-masing merupakan representasi dari enam karakter berbeda; *evolve*, *independent*, *protector*, *soft-hearted*, *unifier*, dan *strong*. Karya pertama dengan tema *evolve*, terinspirasi dari berkembangnya sifat Moana menjadi seseorang yang lebih baik dan percaya diri dalam rangka mengarungi lautan demi menemukan Maui dan mengembalikan *Heart of Te Fitti*. Karya kedua – *independent* – merupakan interpretasi sifat Moana yang berani mengarungi laut seorang diri. Karya ini terinspirasi dari bentuk perahu yang digunakan Moana. Karya ketiga adalah representasi dari Moana ketika menjadi kepala suku, yakni pelindung (*protector*), dengan inspirasi desain yang berasal dari rambut Moana serta dayung dan *headpiece* pada film tersebut.

Karya keempat yang bertajuk *soft-hearted*, mencerminkan interaksi Moana dengan lautan pada masa kecilnya, yang selanjutnya laut tersebut menjadi 'sahabat'-nya. Pasir laut, simbol dengan efek *glow in the dark*, menjadi inspirasi karya ini. Selanjutnya, *unifier* atau pemersatu menjadi tema karya kelima yang terinspirasi dari tugas Moana sebagai kepala desa yang notabene harus menyatukan rakyat di desanya. Karya terakhir bertemakan *strong*, yang menjadikan kemampuan dan kekuatan Moana dalam menghadapi tantangan sebagai sumber inspirasi. Secara detil, proses perwujudan dijelaskan pada Tabel 2 hingga Tabel 7.

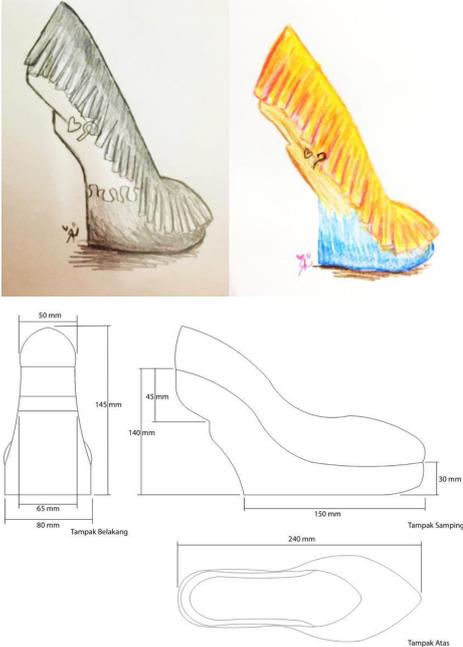
Tabel 2. Tahap Perwujudan Karya I: Tema *Evolve*

| No | Tahap | Visualisasi | Keterangan |
|----|--------------------------------------|--|--|
| 1 | <i>Moodboard</i> |  | Moodboard karya tema <i>Evolve</i> |
| 2 | Desain |  | Desain pada <i>wedges</i> |
| 3 | Proses Pembuatan (Material & Teknik) |  | Kain <i>ceruti</i> , <i>tile</i> , <i>soft foam</i> , kayu sungkai, rotan, dan kayu <i>dowel</i> |
| 4 | Perwujudan dan Penggunaan Karya |  | Karya berupa <i>wedges</i> dengan aplikasi desain |

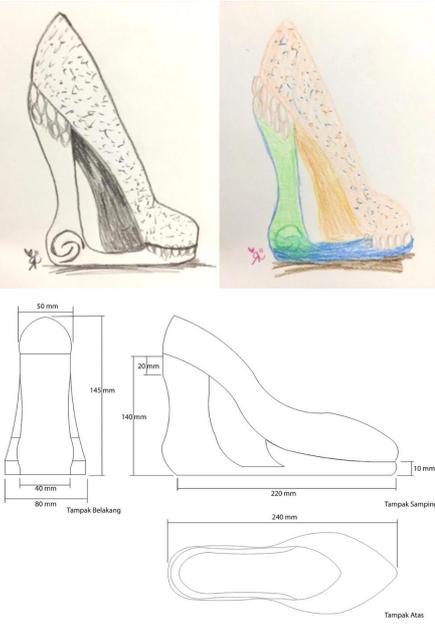
Tabel 3. Tahap Perwujudan Karya II: Tema *Independent*

| No | Tahap | Visualisasi | Keterangan |
|----|--------------------------------------|--|---|
| 1 | Moodboard |  | Moodboard karya tema <i>Independent</i> |
| 2 | Desain |  | Desain pada <i>wedges</i> |
| 3 | Proses Pembuatan (Material & Teknik) |  | Karya berupa <i>wedges</i> dengan aplikasi desain |
| 4 | Perwujudan dan Penggunaan Karya |  | Karya berupa <i>wedges</i> dengan aplikasi desain |

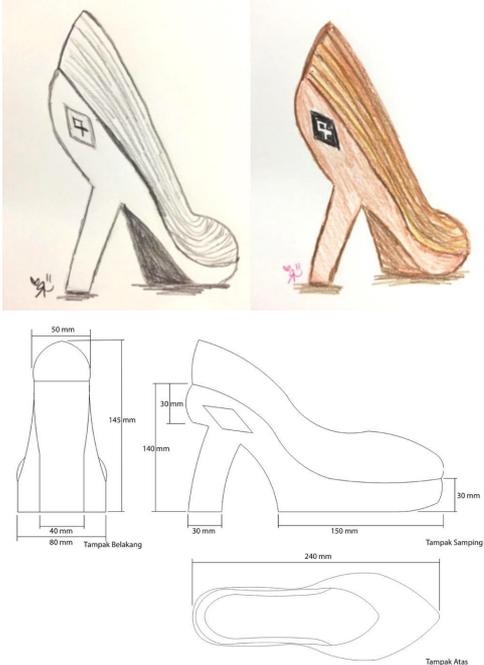
Tabel 4. Tahap Perwujudan Karya III: Tema *Protector*

| No | Tahap | Visualisasi | Keterangan |
|----|--------------------------------------|--|---|
| 1 | <i>Moodboard</i> |  | Moodboard karya tema <i>Protector</i> |
| 2 | Desain |  <p>Technical drawing dimensions: - Back view (Tampak Belakang): 50 mm (width), 145 mm (height), 65 mm (heel width), 80 mm (total width) - Side view (Tampak Samping): 45 mm (heel height), 140 mm (heel width), 150 mm (sole length), 30 mm (heel width) - Top view (Tampak Atas): 240 mm (width)</p> | Desain pada <i>wedges</i> |
| 3 | Proses Pembuatan (Material & Teknik) |  | Kain <i>velvet</i> , <i>tile</i> , <i>soft foam</i> , kayu sungkai, cat akrilik |
| 4 | Perwujudan dan Penggunaan Karya |  | Karya berupa <i>wedges</i> dengan aplikasi desain |

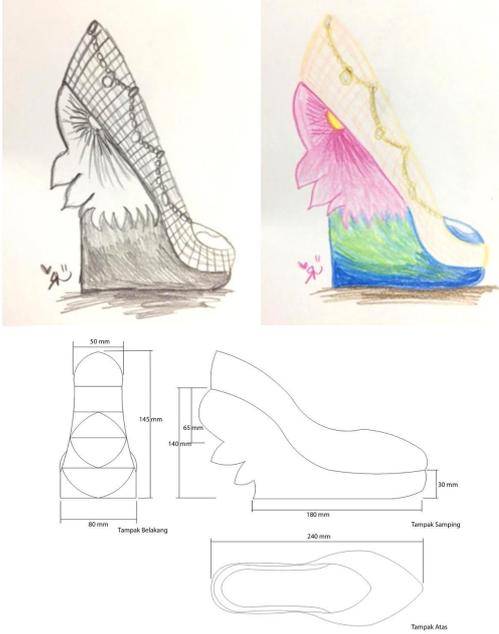
Tabel 5. Tahap Perwujudan Karya IV: Tema *Soft-hearted*

| No | Tahap | Visualisasi | Keterangan |
|----|--------------------------------------|--|--|
| 1 | Moodboard |  <p>The moodboard includes images of a girl, ocean waves, and a person on a beach. It features the text 'soft-hearted', 'material : resin', and a 'color chart' with various shades of blue, green, and yellow.</p> | Moodboard karya tema <i>Soft-hearted</i> |
| 2 | Desain |  <p>The design stage shows two sketches of a high-heeled shoe. The left sketch is a black and white line drawing, and the right sketch is a colored drawing. Below the sketches are three technical drawings with dimensions: 'Tampak Belakang' (Back View) with dimensions 50 mm, 145 mm, and 80 mm; 'Tampak Samping' (Side View) with dimensions 20 mm, 140 mm, 220 mm, and 10 mm; and 'Tampak Atas' (Top View) with a dimension of 240 mm.</p> | Desain pada <i>wedges</i> |
| 3 | Proses Pembuatan (Material & Teknik) |  <p>A photograph showing the shoe prototype in progress, which is a high-heeled shoe with a green and blue color scheme and a spiral design on the heel.</p> | Kain semi kulit, lem kaca, pasir Bali, <i>glitter</i> , <i>soft foam</i> , kerang, dan resin |
| 4 | Perwujudan dan Penggunaan Karya |  <p>The final stage shows the finished shoe, which is a high-heeled shoe with a green and blue color scheme and a spiral design on the heel. The shoe is shown from a top-down view and a side view, and is also shown being worn by a person.</p> | Karya berupa <i>wedges</i> dengan aplikasi desain |

Tabel 6. Tahap Perwujudan Karya V: Tema *Unifier*

| No | Tahap | Visualisasi | Keterangan |
|----|--------------------------------------|--|---|
| 1 | <i>Moodboard</i> |  | Moodboard karya tema <i>Unifier</i> |
| 2 | Desain |  | Desain pada <i>wedges</i> |
| 3 | Proses Pembuatan (Material & Teknik) |  | Kain semi kulit, tali serat kayu, <i>soft foam</i> , kayu sungkai, resin, dan akrilik |
| 4 | Perwujudan dan Penggunaan Karya |  | Karya berupa <i>wedges</i> dengan aplikasi desain |

Tabel 7. Tahap Perwujudan Karya VI: Tema *Strong*

| No | Tahap | Visualisasi | Keterangan |
|----|--------------------------------------|---|--|
| 1 | Moodboard |  <p>The moodboard includes images of Moana, a color chart with various shades of blue, green, and pink, and a material sample labeled 'pandan tasik woven'.</p> | Moodboard karya tema <i>Strong</i> |
| 2 | Desain |  <p>The design shows a hand-drawn sketch of a wedge shoe with a pink flower on the side. Below it is a technical drawing with dimensions: 50 mm (width), 140 mm (height), 80 mm (width), 100 mm (width), 240 mm (width), and 90 mm (width). Labels include 'Tampak Belakang', 'Tampak Samping', and 'Tampak Atas'.</p> | Desain pada <i>wedges</i> |
| 3 | Proses Pembuatan (Material & Teknik) |  <p>The photograph shows the physical prototype of the shoe, which is a wedge shoe with a pink flower on the side, made from woven pandan leaves, wood, and acrylic paint.</p> | Anyaman pandan tasik, tali serat kayu, mutiara imitasi, lem, kayu sungkai, cat akrilik |
| 4 | Perwujudan dan Penggunaan Karya |  <p>The photograph shows the finished shoe, which is a wedge shoe with a pink flower on the side, made from woven pandan leaves, wood, and acrylic paint.</p> | Karya berupa <i>wedges</i> dengan aplikasi desain |

Simpulan

Penerjemahan dan sinkronisasi antara 'rasa' pada karakter, pengalaman, material, dan proses, menjadi suatu tantangan tersendiri dalam penelitian ini. Sensitivitas subjektif atas keempat hal tersebut dibutuhkan dalam proses perwujudan karya, sehingga dapat dikatakan bahwa karya yang dihasilkan dari penelitian ini adalah bentuk *tangible* dari akumulasi proses kreatif dan pengalaman artistik penulis.

Sepatu *wedges* adalah pilihan alternatif dalam memakai sepatu dengan hak tinggi. Sepatu *wedges* juga dapat menjadi aksesoris melalui bentuk yang menonjolkan sebuah *art fashion* sehingga pemakainya akan memiliki sebuah nilai rasa percaya diri yang lebih. Varian desain karya yang diciptakan ditujukan untuk digunakan pada acara tertentu, baik formal maupun informal, namun tidak untuk pemakaian sehari-hari (*daily use*). Karya penelitian berupa *wedges* dapat dinikmati sebagai bentuk karya seni bernilai artistik.

Daftar Pustaka

- Brook, T. *Moana: Kontroversi di balik putri terbaru Disney*. 2016. Retrieved Maret 2019, 15, from <https://www.bbc.com/indonesia/vert-cul-38206166>
- Clabby, A. *The Meaning Behind Moana: Myth and Metaphor*. 2017. Retrieved Maret 2019, 15, from <https://bramclabby.wordpress.com/2017/01/16/the-meaning-behind-moana-myth-and-metaphor/>
- Disney Fandom. *Moana*. 2016. Retrieved Maret 15, 2019, from Disney Fandom: [https://disney.fandom.com/wiki/Moana_\(character\)](https://disney.fandom.com/wiki/Moana_(character))
- Herald, J. *Experimental Pattern Sourcebook*. Beverly, Massachusetts, USA: Rockport Publishers, 2010.
- Herman, D. *How The Story of "Moana" and Maui Holds Up Against Cultural Truths*. 2016. Retrieved Maret 2019, 15, from <https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/how-story-moana-and-maui-holds-against-cultural-truths-180961258/>
- Jade, M. *Traditional Maori Symbols and Meanings*. 2016. Retrieved Maret 2019, 15, from <https://www.mountainjade.co.nz/blog/traditional-maori-symbols-and-meanings-carving-ta-moko/>

Kohli, O. *The Themes And Symbols Present In 'Moana' Are Inexplicable When You Look At The Big Picture*. 2018. Retrieved Maret 2019, 15, from <https://www.mountainjade.co.nz/blog/traditional-maori-symbols-and-meanings-carving-ta-moko>

Nair, D. *Rasa theory and Neural Mechanism*. 2012. Retrieved Juli 16, 2019, from New Zealand Online Journal of Interdisciplinary Studies. Volume 1. Issue 2.: <https://pdfs.semanticscholar.org/a09b/941b680983c35ff0603cefa444ba6a69449b.pdf>

Papanek, V. *Design For The Real World*. New York City, New York, USA: Bantam Books, 1973.

Pricco, E. *Juxtapoz Handmade*. Berkeley, California, USA: Gingko Press, Inc, 2010.

Suwarni, W. *Sepatu Wanita dan Bagian-bagiannya*. 2014. Retrieved Juli 16, 2019, from <http://www.tips-sepatu-wanita.com/2014/06/bagian-bagian-dari-sepatu-wanita.html>

Suwarni, W. *Sepatu Wedges*. 2014. Retrieved Juli 16, 2019, from <http://www.tips-sepatu-wanita.com/2014/11/sepatu-wedges.html>