

“HAK TANPA TEMATA” SEBUAH PRODUK *UPCYCLE* DAN *REDESIGN* SEPATU *HIGH HEELS* WANITA BEKAS MENJADI PRODUK SENI BARU

Nyoman Ayu Permata Dewi¹, Made Gana Hartadi²

^{1,2} Desain Produk
Institut Seni Indonesia Denpasar
Denpasar, Indonesia

e-mail: ayupermatadewi@isi-dps.ac.id¹, ganahartadi@isi-dps.ac.id²

Abstrak

Sepatu *high heels* adalah salah satu jenis alas kaki yang digunakan oleh wanita dalam berkegiatan sehari-hari ataupun acara khusus. Banyaknya pengguna sepatu *high heels* berdampak juga pada banyaknya limbah yang dihasilkan. Seperti halnya ditemukan limbah sepatu banyak ditemukan terdampar dipesisir pantai dan tempat pembuangan akhir (TPA), lebih dari 300 juta pasang sepatu ditemukan sebagai limbah, namun tatkala sepatu yang ditemukan masih dalam keadaan layak pakai, masih dapat berguna sesuai dengan fungsinya. Salah satu strategi dalam menanggulangi sampah dan untuk meningkatkan kualitas sebuah produk, maka peneliti melakukan proses *upcycle* dan *redesign* pada produk lama yang telah usang, salah satunya adalah sepatu *high heels* wanita bekas yang masih berfungsi dengan baik hanya bagian *interfacenya* yang terlihat sudah tidak menarik. Proses *upcycle* dan *redesign* bertujuan untuk meningkatkan value sepatu tanpa harus banyak mengubah bentuk awal pada sepatu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif untuk mengumpulkan data dengan pendekatan kategori semantic. Pendekatan kategori semantic bertujuan untuk membantu dalam proses *redesign*. *Redesign* sepatu *high heels* tidak terlepas dari pembuatan konsep baru, konsep baru yang digunakan adalah *temata* dan gelombang laut. Produk yang dihasilkan berupa sepatu *high heels* dengan desain baru dengan nilai seni yang lebih baik.

Kata-kata Kunci: *Upcycle, Redesign, High Heels, Limbah Sepatu.*

Abstract

High-heeled shoes are a type of footwear that women use in daily activities or special events. The large number of high-heeled shoe users also has an impact on the amount of waste produced. Just as shoe waste is often found stranded on beaches and landfills, more than 300 million pairs of shoes are found as waste, but even if the shoes found are still in a condition suitable for use, they can still be useful according to their function. One strategy for dealing with waste and improving the quality of a product is that researchers carry out an upcycling and redesign process on old, obsolete products, one of which is used women's high heels which still function well, only the interface part looks unattractive. The upcycle and redesign process aims to increase the value of the shoe without having to change the initial shapes of the shoe much. The method used in this research is a qualitative method to collect data using a semantic category approach. aims to assist in the redesign process. The redesign of high heels cannot be separated from the creation of a new concept, the new concepts used are themes and sea waves. The resulting product is high heels with a new design with better artistic value.

Keywords: *Upcycle, Redesign, High Heels, Shoe Waste.*

PENDAHULUAN

Para peneliti mendapati kawasan pantai selatan Pulau Jawa dipenuhi dengan berbagai macam limbah plastik dan sepatu bekas. Sampah ini terhanyut dari laut selatan hingga terdapat dipinggiran pantai di Pulau Jawa selatan. Peneliti memperkirakan terdapat 238ton plastik termasuk 977.000 jenis sepatu yang ditemukan (McGrath, 2019). Limbah-limbah sepatu ini diperkirakan hanya jumlah kecil yang ditemukan pada pesisir pantai selatan Pulau Jawa, belum termasuk dari limbah yang sengaja dibuang ke tempat pembuangan akhir (TPA). Diperkirakan sekitar 300juta pasang sepatu dibuang ke TPA setiap tahunnya. Penguraian limbah sepatu ini membutuhkan waktu kurang lebih sekitar 30-40 tahun, sedangkan sepatu yang terbuat dari bahan karet membutuhkan waktu sekitar 80 tahun untuk terurai. Selain itu, industri sepatu menyumbang 1,4% emisi global yang menjadikannya sebagai salah satu pencemar terbesar di bumi. Berdasarkan jumlah lama waktu terurainya sepatu yang memiliki nyaris kesamaan lamanya dengan penguraian limbah tekstil dan plastik, maka kita perlu juga memberikan perhatian terhadap jumlah limbah sepatu ini.

Limbah sepatu yang ditemukan sebagian besar adalah jenis sepatu yang digunakan untuk kegiatan sehari-hari. Seperti jenis sepatu *sneakers*, sandal, *flat shoes*, pantofel, *high heels* dan jenis lainnya. Hasil temuan disebagian besar limbah sepatu ditemukan masih dalam keadaan layak pakai, seperti ukuran sepatu yang sudah tidak muat pakai atau hanya sebagian besar bentuk fisik atau visual yang terlihat sudah tidak sebaik seperti awal mulanya. Problematika seperti itu digolongkan dalam permasalahan sederhana, sehingga dianggap masih layak pakai hanya perlu sedikit pembaharuan bentuk atau visual saja, belum tergolong dalam bentuk limbah yang sudah tidak bisa dipakai, sehingga masih dapat dikatakan sebagai golongan produk barang bekas. Jenis sepatu yang banyak ditemukan masih dalam keadaan layak pakai adalah sepatu jenis *high heels* wanita. Ditemukan masih dalam keadaan baik hanya bentuk visualnya saja yang dianggap sudah tidak baik. *High heels* atau sepatu hak tinggi wanita adalah jenis sepatu yang didesain dengan hak yang tinggi sehingga tumit akan lebih tinggi daripada jari kaki (Hasan et al., 2020). Penggunaan *high heels* bertujuan untuk menompang penampilan wanita, sepatu jenis ini biasa dipakai dalam kegiatan sehari-hari ataupun acara khusus. Terdapat beberapa *high heels* yang ditemukan dalam bentuk visual kurang baik, namun masih dikatakan layak digunakan. Diperkirakan *high heels* ini menggunakan material yang mudah rusak jika terkena air dan udara panas atau lembab, sehingga bagian kulit *high heels* rusak dan terkelupas. Berdasarkan problematika tersebut, *upcycle* dan *redesign* merupakan salah satu solusi yang dapat diterapkan. Bertujuan untuk meningkatkan value (nilai) jual dari sepatu bekas tersebut.

Konsep *upcycle* adalah salah satu upaya untuk menciptakan produk baru dengan nilai yang lebih tinggi dari sebelumnya melalui penggunaan material yang telah terbuang atau material paska pakai (Utomo et al., 2021). Kata *upcycling* pertama dipopulerkan oleh Reiner Pilz pada tahun 1994, seorang insiyur asal Jerman. *Upcycling* adalah daur ulang atau sama artinya dengan *down-cycling*, dimana obyek yang telah using diberikan atau ditambahkan nilai-nilai baru maupun tetap menjaga bentuk aslinya semaksimal mungkin (Pilz, 1994 dalam Utomo et al., 2021). Keterangan definisi konsep *upcycle* atau *upcycling* menjelaskan secara singkat mengenai proses daur ulang yang akan terjadi pada produk sepatu *high heels* wanita bekas yang akan peneliti *upcycle*. Secara bentuk sepatu akan tetap dipertahankan hanya saja *interface* wujud permukaan yang diubah dan diberi tambahan untuk meningkan nilai estetik yang sebelumnya telah hilang. *Redesign* adalah sebuah aktivitas melakukan pengubahan pembaharuan dengan berpatokan pada wujud desain yang lama diubah menjadi baru, sehingga dapat memenuhi tujuan-tujuan positif yang mengakibatkan kemajuan dan mengembalikan nilai serta kualitas produk (Saputro et al., 2022). Selain itu redesain merupakan proses mendesain ulang produk yang sudah ada (Yusuf et al., 2021). Dari uraian tersebut, maka dapat dijelaskan bahwa proses redesain sepatu *high heels* wanita bekas ini adalah mendesain ulang bentuk visual sepatu berdasarkan konsep baru, tujuannya agar memkasimalkan penampilan lama menjadi lebih baik.

Upcycle dan *redesign* berfokus pada proses perancangan dan pengembangan produk, yang mana fungsi pada awal produk adalah sepatu untuk kegiatan sehari-hari, dialih fungsikan sebagai sebuah produk seni baru. Tidak hanya dapat digunakan sebagaimana nilai fungsionalnya sepatu. Tetapi juga dapat sebagai media penyalur inspirasi ide kreatif desainer yang memiliki makna dan pesan tersendiri. Sehingga ketika sedang tidak digunakan sebagai alas kaki, sepatu ini dapat digunakan sebagai produk seni dalam pameran seni. Tujuan dari penelitian ini untuk membantu pengoptimalan proses daur ulang (*upcycle*) produk sepatu *high heels* wanita bekas dengan mendesain ulang (*redesign*) beberapa komponen untuk mengembalikan dan mengembangkan nilai produk yang lebih baik. Serta menjadikan produk bekas tersebut sebagai sebuah media penyaluran ide kreatif desainer dalam menyampaikan pesan dalam sebuah konsep baru, untuk menjadikannya menjadi sebuah produk yang tidak hanya memiliki nilai fungsional tetapi estetika sebagai produk seni baru.

METODE

Metodologi penelitian yang digunakan dalam proses penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Memberikan data dalam bentuk deskripsi, keterangan, informasi yang tepat. Metode kualitatif beranggapan bahwa manusia selalu dalam proses menjadi dan berkembang, sehingga berlaku juga bagi setiap ilmu kemanusiaan yang selalu berada dalam proses pengembangan. Penelitian ini juga menekankan pada pemahaman mengenai masalah-masalah dalam kehidupan social berdasarkan kondisi realitas yang bersifat subjektif dan berdimensi banyak.

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan kategorisasi semantik dalam proses *upcycle* dan *redesign*, pendekatan kategorisasi semantik adalah pendekatan lama yang dirumuskan oleh C. Burnette dan dipengaruhi oleh semantik naratif, sebuah wilayah aktualisasi nilai-nilai semantik. Kategori-kategori tersebut adalah sebagai berikut (Burnette, 1994 dalam Sumartono, 2018):

- a. Semantik Emosional: makna berasal dari pengalaman yang diingat.
- b. Semantik Empiris: makna yang berasal dari pengalaman langsung.
- c. Semantik Kognat: makna berasal dari asosiasi abstrak.
- d. Semantik Kontekstual: makna berasal dari situasi yang ditunjukkan berdasarkan orientasi, pengelompokan-pengelompokan, berbagai hal, interaksi-interaksi dan komunikasi-komunikasi dan lain-lain.
- e. Semantik Fungsional: makna berasal dari kegiatan membuat, mengerjakan, menggunakan terkait dengan sesuatu.
- f. Semantik Evaluatif: makna diperoleh dengan perbandingan, penilaian dan tes.
- g. Semantik Kultural/Budaya: makna diperoleh melalui pengalaman sosial dan norma-norma.

Penelitian ini juga menggunakan metode lain yaitu: metode observasi, metode dimana peneliti mengamati sendiri secara langsung obyek yang diteliti. Kedua metode eksperimental, metode ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengalami sendiri, mengikuti proses, mengamati obyek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri mengenai proses obyek yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tahapan-tahapan yang disusun guna mendapatkan hasil penelitian yang terarah, tahapan sebagai berikut:

Studi Literatur

Studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah data penelitian. Studi literatur dilakukan berkaitan dengan perancangan *upcycle* dan *redesign* sepatu *high heels* wanita. Fokus dalam pengumpulan data ini adalah terkait konsep penciptaan desain yang terbaru, konsep yang digunakan dalam *redesign* ini mengangkat mengenai gelombang laut dan makna *temata*. Sehingga dalam studi ini, peneliti melakukan pencarian data terkait gelombang laut dan

pemakaian istilah *temata*, bersumber dari buku, artikel, jurnal dan juga dokumen yang relevan dengan konsep.

Uji Coba Material Produk

Proses uji coba material berfokus pada teknik dan pemilihan pewarna yang tepat, untuk menghasilkan warna yang tepat maka peneliti melakukan uji coba pada material. Peneliti melepaskan pewarna awal yang terdapat pada *high heels* dengan menggunakan cairan aseton dengan campuran air. Cairan ini digosokkan pada permukaan *high heels* yang sebelumnya telah retak dan sedikit mengelupas, hal ini bertujuan untuk menghilangkan warna awal *high heels* hingga terbukalah material asli berupa kain kanvas.

Uji coba kedua dilakukan dengan menggunakan pewarna, pewarna yang dipilih adalah pewarna khusus kain dan kulit. Pewarna tersebut bermerk Moscow, cat elastis, fleksibel dan kedap air, cat ini tidak mudah retak dan luntur bila dicuci, memiliki daya rekat yang kuat juga tidak mudah terkelupas dan tergores serta tidak lengket atau tacky jika terkena panas seperti halnya cat jenis acrylic pada umumnya. Digunakan beberapa warna untuk mendesain ulang sepatu high heels ini, warna yang digunakan sesuai dengan konsep gelombang laut dan *temata*, yaitu warna biru muda, ungu, hijau, putih dan emas.



Gambar 1. Cat Merk Moscow
(sumber: <https://www.instagram.com/moscowpaint/>)

Penggunaan Material Tambahan

Komponen dalam perancangan sepatu high heels membutuhkan material pendukung lain. Tujuan penggunaan material lain ini untuk menunjang value dari estetika visual sepatu. Material tambahan ini diperhitungkan sesuai dengan konsep redesign sepatu, yang mengangkat mengenai konsep gelombang lautan dan *temata*. Komponen material pendukung tersebut antara lain:

Lem Tembak dan kerrang laut. Lem tembak digunakan untuk membuat atau membentuk sebuah motif pada permukaan sepatu. Kerang Laut, digunakan untuk memberikan tambahan bentuk visual. Disesuaikan dengan konsep yang digunakan saat ini. Material ini bersifat *tentative* karena disesuaikan dengan kebutuhan konsep karya.

Gaya Desain

3D Style

Karya yang dibuat menggunakan ilusi volume dan masa sehingga tampak seperti memenuhi tiap sudut ruang. Desain 3D umumnya digunakan untuk membuat desain skueomorfik, sehingga desain yang dibuat menyerupai kehidupan nyata.

Conceptual Art

Seni konseptual adalah sub-kategori seni ilustrasi dan merupakan penggambaran metaforis dari ide visual. Karena model visual yang digunakan tidak harus menampilkan kemiripan dengan obyek nyata yang dijadikan model.

Feminine & Luxurios

Gaya feminin yang ditampilkan menggunakan detail atau ornament yang secara stereotip menarik perhatian wanita, seperti penggunaan warna yang feminin (pastel), ornament motif bunga dan bentuk-bentuk feminin lainnya. Serta ditambahkan kesan mewah dengan menyertakan warna yang kaya seperti emas untuk menyampaikan gagasan kemegahan.

Berdasarkan pendekatan semantik Burnette, pembahasan dalam membentuk desain baru dilakukan dengan tujuh kategori semantik melalui dua tahapan fase. Fase pertama adalah dalam bentuk penelitian dan fase kedua adalah dalam bentuk penggunaan hasil penelitian semantik itu untuk mendesain sebuah produk baru. Fase pertama, dilakukn penelitian dengan memahami lebih dahulu tujuh kategori semantik yang dirumuskan oleh Burnette. Penelitian langsung dilakukan terhadap obyek, yaitu sepatu *high heels* wanita bekas. Hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Semantik emosional: Sepatu *high heels* tersebut berharga bagi pemiliknya karena sering digunakan dalam acara-acara penting; dari sisi desain dan *interface* (tampilan antar permukaan produk) terlihat sederhana, namun kini telah rusak karena cat pada permukaan mulai retak dan beberapa telah mengelupas. Membuat sepatu *high heels* ini mulai tidak digunakan karena tidak secantik seperti dulu.

Semantik empiris: Sepatu *high heels* ini ringan, memiliki tali pengikat sehingga nyaman digunakan; tinggi *high heels* hanya 12 cm sehingga masih tergolong nyaman dan stabil saat digunakan, hal ini yang membuat pemiliknya sangat menyukainya.

Semantik kognat: Bagi pemiliknya sepatu *high heels* ini memiliki desain yang *minimalist* dan *clean design* dengan warna nude dan coklat tua mengingatkannya pada warna alam dan tanah. Asosiasi ini positif bagi pemilik karena ia menyukai warna-warna alam yang natural. Menurutnya, desain dan warna natural mempermudahnya dalam melakukan kombinasi dengan pakaian yang digunakan.

Semantik kontekstual: Ketika menggunakan sepatu *high heels* itu, ia merasakan dirinya istimewa, meski terasa sedikit sakit karena menggunakannya tetapi ketika menggunakan *high heels* dia merasa istimewa; sepatu *high heels* ini digunakan pada saat kegiatan khusus dan istimewa baginya dan sepatu *high heels* itu cocok digunakan dengan banyak pakaian yang dikenakannya.

Semantik fungsional: Sepatu *high heels* ini digunakan secara efektif, karena hanya digunakan saat kegiatan khusus dan istimewa. Pembatasan penggunaan ini diperhitungkan karena asas kenyamanan penggunaan *high heels*. Secara fungsional sepatu *high heels* ini digunakan sesuai dengan acara tertentu, karena sepatu *high heels* ini memiliki *interface* dasar, mudah digunakan, ringan dan tidak menyebabkan keringat. Dia hanya membatasi penggunaannya pada acara tertentu karena sedikit mengalami sakit saat menggunakannya.

Semantik evaluatif: Berdasarkan perbandingan dengan sepatu *high heels* lainnya yang didasarkan pada penilaian, pengukuran dan penaksiran, pemilik sepatu *high heels* menganggap sepatu *high heels* itu memiliki desain yang cantik, ringan, stabil digunakan dan nyaman karena ada tali yang mengikat sepatunya pada kaki serta tidak membuat kakinya berkeringat ketika digunakan berjam-jam; sebetulnya ia tidak suka menggunakan sepatu *high heels*, namun karena desain yang cantik, maka ia mengenakannya.

Semantik budaya: Dia tidak suka menggunakan sepatu *high heels* karena sering merasa sakit pada bagian *ankle* kakinya; rasa sakit tersebut membuatnya cepat Lelah, sehingga ia cenderung menggunakan sepatu *high heels* pada saat acara tertentu saja. Hasil penelitian fase pertama ini, kemudian digunakan sebagai dasar merancang kembali sebuah produk dengan variasi baru. Dengan menerapkan teknik dan konsep baru, diharapkan desain baru ini lebih baik sehingga dapat disukai oleh lebih banyak pengguna. Berikut adalah tahapan fase kedua, yaitu tahapan mendesain baru (*redesign*):

Ide / Konsep

Tahap pencarian ide atau konsep adalah langkah awal dalam pengembangan produk untuk menemukan inovasi. Tahap ini perancang membuat beberapa sumber ide untuk dijadikan konsep utama pembuatan desain. Ide konsep yang terpilih terkait pada permasalahan tentang penggunaan *high heels* bagi wanita. Banyaknya tuntutan sebagai seorang wanita. Wanita dituntut untuk berpenampilan menarik tetapi dibalik itu ada penderitaan yang sering dialami. Permasalahan ini serupa dengan istilah *temata* yang berarti wanita wani ditata (berani diatur). Banyak hal dalam hidup wanita yang diatur, meski banyak beban yang harus ditanggungnya. Serupa dengan penggunaan sepatu *high heels*, penampilan wanita terlihat lebih cantik tetapi rasa sakit saat penggunaan *high heels* cukup menyiksa.

Berdasarkan hal tersebut, *temata* kemudian menjadi ide pemantik dalam membuat konsep, penambahan konsep kedua yaitu gelombang lautan berasal dari derasnya arus kehidupan yang harus dilewati wanita. Besar kecilnya arus gelombang harus siap dilewati wanita. Hal ini menjadi perumpamaan dalam kehidupan wanita yang keras. Serta banyaknya ditemukan limbah saat ini dipesisir pantai, yang dicurigai banyaknya limbah lain dilautan lepas. Hal ini diharapkan mengingatkan masyarakat akan keindahan bahari yang harus tetap dijaga. Sehingga gelombang laut menjadi kombinasi konsep dalam *redesign* sepatu *high heels*.

Design Brief

Produk sepatu *high heels* bekas masih dapat digunakan secara fungsional, tetapi secara *interface* sudah rusak, mengelupas dan retak. Hal ini menyebabkan sepatu *high heels* bekas tidak lagi digunakan. Performa pada perancangan ini yakni, mengganti *interface high heels* dengan desain baru. Menggunakan material cat khusus kulit dan kain, agar mendapati warna yang baru, tidak mudah retak dan mengelupas. Desain dibuat disesuaikan dengan konsep yang telah dibuat sebelumnya.

Sketsa Desain

Dibuat sketsa desain yang sesuai dengan konsep sepatu *high heels*, yaitu berkaitan dengan konsep gelombang lautan.



Gambar 2. Sketsa desain sepatu
(Sumber: Ayu Permata Dewi, 2023)

Proses Pembuatan:

Proses pembuatan *upcycle* dan *redesign*:

Tahap pengecekan obyek untuk mengetahui kondisi awal obyek yang akan di *upcycle* dan *redesign*.



Gambar 3. Desain Awal Sepatu *high heels* wanita bekas.
(Sumber: Ayu Permata Dewi, 2023)

Tahap pembersihan obyek untuk mempersiapkan media yang akan dilukis dengan cat khusus. Permukaan sepatu digosok menggunakan campuran air + aseton dengan kain. Penggunaan cairan aseton untuk membantu mengangkat warna pada sepatu agar mudah terkelupas. Permukaan sepatu digosok hingga bersih sampai tersisa permukaan kainnya saja.



Gambar 4. Desain Sepatu *high heels* wanita bekas yang telah dibersihkan permukaannya.
(Sumber: Ayu Permata Dewi, 2023)

Tahap pewarnaan. Proses pewarnaan dan desain motif dilakukan sekaligus dengan teknik lukis menggunakan cat khusus kulit dan kain.



Gambar 5. Desain Sepatu *high heels* wanita bekas yang telah dilakukan proses pewarnaan dan penggambaran motif.
(Sumber: Ayu Permata Dewi, 2023)

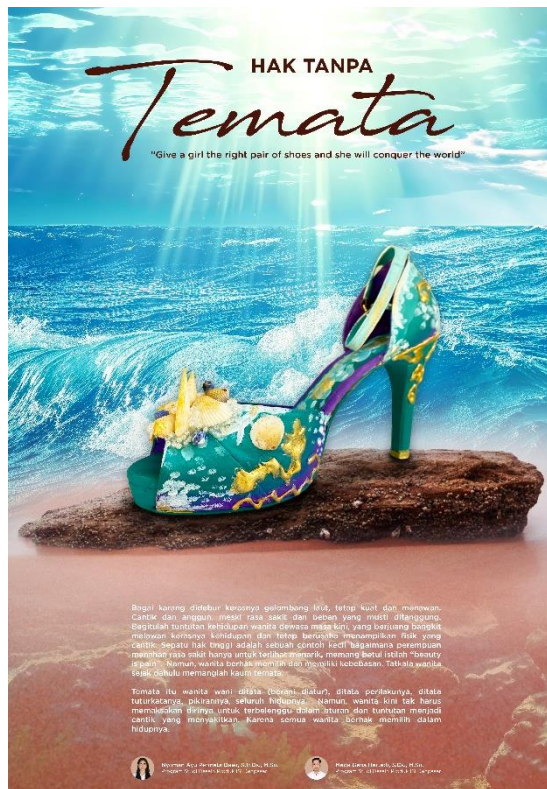
Tahap penambahan material pendukung. Material pendukung yang digunakan adalah pembuatan motif 3D yang terbuat dari lem tembak dan kerrang laut.



Gambar 6. Desain Sepatu *high heels* wanita bekas yang telah diberikan material tambahan untuk desain 3D (Sumber: Ayu Permata Dewi, 2023)

Final Look

Berikut hasil akhir dari *upcycle* dan *redesign* sepatu *high heels* wanita bekas.



Gambar 7. Desain Poster Sepatu dalam Pameran (Sumber: Made Gana Hartadi, 2023)

Sepatu *high heels* wanita yang telah di-*upcycle* dan *redesign* ini diberi judul "hak tanpa temata". Karya ini telah ikut dalam pameran seni visual tingkat nasional yang berjudul *Rakta Mahardika Rupa* "merdeka cipta Daulat bangsa" pada 10 November 2023 hingga 10 Januari 2023, yang diadakan oleh Setditjen Dikristek dan Badan Kerjasama Perguruan Tinggi Seni Indonesia (BKS-PTS). Deskripsi karya dalam pameran sebagai berikut:

Bagai karang didebur kerasnya gelombang laut, tetap kuat dan menawan. Cantik dan anggun, meski rasa sakit dan beban yang musti ditanggung. Begitulah tuntutan kehidupan wanita dewasa masa kini, yang berjuang bangkit melawan kerasnya kehidupan dan tetap berusaha menampilkan fisik yang cantik. Sepatu hak tinggi adalah sebuah contoh kecil bagaimana perempuan menahan rasa sakit hanya untuk terlihat menarik, memang betul istilah “beauty is pain”. Namun, wanita berhak memilih dan memiliki kebebasan. Tatkala wanita sejak dahulu memanglah kaum *temata*. *Temata* itu wanita *wani ditata* (berani diatur), ditata perilakunya, ditata tuturkatanya, pikirannya, seluruh hidupnya. Namun, wanita kini tak harus memaksakan dirinya untuk terbelenggu dalam aturan dan tuntutan menjadi cantik yang menyakitkan. Karena semua wanita berhak memilih dalam hidupnya.

PENUTUP

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu:

Proses upcycle dilakukan untuk obyek yang masih layak pakai. Jika produk hanya rusak pada bagian *interface* maka konsep *upcycle* sangat tepat digunakan. *Upcycle* pada sepatu *high heels* wanita bekas dilakukan dengan mengubah bentuk penampilan visual sepatu. *Upcycle* dilakukan dengan melakukan *redesign* sepatu.

Proses *redesign* sepatu *high heels* wanita bekas menerapkan konsep *temata* dan gelombang laut. Proses redesain ini menggunakan teknik pewarnaan dan lukis, ditambah dengan material pendukung untuk wujud 3D. Pewarnaan dan lukis motif didasari pada konsep gelombang lautan dan *temata* itu sendiri.

Proses upcycle dan redesign ini keduanya bertujuan untuk meningkatkan nilai (value) pada sepatu *high heels* wanita bekas. Sehingga sepatu ini tidak menjadi limbah tetapi dapat digunakan kembali dan bahkan memiliki nilai produk seni baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, M., Indah Amin Sugiharti, & Dwi Aryadina Rachmawati. 2020. “Hubungan Penggunaan High Heels terhadap Intensitas Nyeri Daerah Calcaneus dan Perubahan Range of Motion pada Ankle”. *Journal of Agromedicine and Medical Sciences*, Vol. 6. No. 2. 82–86. <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/105075>.
- Herdiana, I., Hardiman, dan I Nyoman Radiasa.. 2020. “Analisis Estetik lukisan Made Ariana”. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*. Vol. 10 No. 2. 79-91. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/35791>.
- McGrath, M. (2019, May 19). “Peneliti Temukan Tumpukan Sampah Sandal Bekas di Sebuah Pulau Selatan Pulau Jawa”. *BBC News Indonesia*. <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-48306086>.
- Saputro, A. R., Achmad Albarru Rohman, dan Ridho Akbar. 2022. “Rancangan Recycle dan Redesign Produk Sepatu Bola Bekas Menggunakan Metode Quality Function Deployment (QFD)”. *Motor Bakar: Jurnal Teknik Mesin Universitas Muhammadiyah Tangerang*, Vol. 6. No. 2. <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/mjtm/article/view/7523/pdf>.
- Sumartono. 2018. “Semantik dan Netnografi Sebagai Pendekatan Penelitian Untuk Perancangan Kembali (Redesign) Sebuah Produk”. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan Dan Perancangan Produk)*, Vol. 3. No. 3. 95–100. <https://journal.isi.ac.id/index.php/PRO/article/view/1925/624>.
- Suwita, A.A.G.N.B., I Nyoman Sila, dan Gede Eka Harsana Koriawan. 2018. “Kerajinan Tenun Endek Lukis Di Desa Sulang, Kecamatan Dawan, Kabupaten Klungkung”. *Jurnal Pendidikan*

Seni Rupa Undiksha Vol. 8 No.1.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/13601>.

Utomo, T.N.P., Yusita Kusumarini, Stephanus Evert Sindrawan. 2021. "Eksplorasi Kreativitas Desain Melalui Konsep Upcycle Material Produk Furnitur Paska Pakai". *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan Dan Perancangan Produk)*, Vol. 4. No. 1. 59–66. <https://journal.isi.ac.id/index.php/PRO/article/view/4106>.

Yusuf, R. D. H., & Wahyudin Hi A Mutalib. 2021. Redesain Pembangunan Gedung Perpustakaan Pusat Universitas Muhammadiyah Maluku Utara. *DINTEK : Jurnal Teknik*, Vol. 14. No. 1, 72–78. <https://jurnal.umm.ac.id/index.php/dintek/article/view/729>.