

Perancangan Karya Visual Untuk Memperkenalkan Sejarah Surabaya Melalui Desain Sepatu Kepada Sneakerhead.

Brian Chouw¹, Cokorda Alit Artawan², Anang Tri Wahyudi³
 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Jl.
 Siwalankerto 121-131 Surabaya
 Email: Chouw23@gmail.com

Abstrak

Sejarah 10 November 1945 merupakan peristiwa yang monumental yang terjadi di Kota Surabaya. Peristiwa ini terjadi pada saat warga Surabaya mengambil kembali kekuasaan dan melawan segala penjajahan yang ada pada Kota Surabaya. Namun, sangat disayangkan bahwa dengan berkembangnya zaman, peristiwa ini mulai dilupakan dan digantikan oleh perkembangan arus globalisasi atau zaman *trend* yang ada seperti *fashion* dan *branding*. Dengan adanya perancangan ini dapat bertujuan untuk menyambungkan peristiwa 10 November ini dengan media yang sudah berkembang, yaitu melukis ilustrasi kepada media sepatu sneakers. Hal ini dilakukan supaya milenial memiliki rasa nasionalisme yang tinggi dan tidak melupakan perjuangan tokoh-tokoh yang berjasa dalam melawan sekutu atau penjajah yang ada di Kota Surabaya.

Kata kunci: Sejarah, Surabaya, Trend, Globalisasi, Ilustrasi, Sneakers.

Abstract

Title: Introducing the History of Surabaya Through Shoe Design for Sneakerhead

10th November 1945 is a monumental event in the city Surabaya. Surabaya citizens took back the reign and fought back against the colonization. However, it is very unfortunate that as time progresses, this event has been forgotten and replaced by the globalization growth and trends such as fashion and branding. The purpose of this design is to introduce and commemorate the event of 10th November by using the evolving media: a sneaker shoes' illustration. Therefore, millennials will have a bigger sense of nationalism and commemorate the national heroes' sacrifices and services to fight against the colonizers in Surabaya.

Keywords: History, Surabaya, Trend, Globalization, Illustration, Sneakers.

PENDAHULUAN

Kota Surabaya juga memiliki sejarah yang cukup dramatis yang masih dikenang oleh beberapa kalangan dimasyarakat. Jadi, sejarah Kota Surabaya sebetulnya berhubungan dan saling berkaitan dengan identitas Kota Surabaya. Namun, meski demikian generasi milenial kurang berminat untuk mempelajari sejarah Kota Surabaya. Namun, sejarah terkenalnya Kota Surabaya ada pada peristiwa 10 Nopember 1945. Dimana pada saat itu terkenal dengan pembunuhan. Jenderal AWS Mallaby yang dibunuh oleh arek-arek Suroboyo, dan adanya mobil VW milik Jenderal AWS Mallaby yang juga dibakar oleh arek-arek suroboyo, selain itu peristiwa lainnya yang masih berkaitan dengan peristiwa 10 Nopember 1945 adalah peperangan yang berlokasi di Hotel Oranje (saat ini menjadi Hotel Majapahit) yang diikuti oleh perobekan bendera oleh arek-arek suroboyo. Sejarah-sejarah

tersebut merupakan sejarah yang cukup *iconic* bagi masyarakat Surabaya, dimana adanya sejarah ini tidak dapat dipisahkan dari jati diri Kota Surabaya itu sendiri. Namun meski demikian, seiring berjalannya waktu sejarah-sejarah ini perlahan semakin dilupakan terutama oleh kaum milenial. Kaum milenial terlalu fokus dan lebih memperhatikan hal-hal modern yang dianggap lebih *up to date*, selain itu kaum milenial tidak memiliki ketertarikan untuk mempelajari sejarah karena dianggap suatu hal yang jadul atau tidak terlalu penting untuk dipelajari. Padahal sebagai warga Kota Surabaya yang baik sudah seharusnya ikut ambil bagian dalam melestarikan jati diri Kota Surabaya. Dengan ini, dapat diperlukan usaha-usaha agar kaum milenial dapat lebih memandang dan lebih tertarik terhadap sejarah Kota Surabaya. Apabila dikaitkan dengan selera kaum milenial yang dipengaruhi oleh

arus globalisasi, maka usaha tersebut harus disesuaikan dengan *lifestyle* yang biasa digunakan dan disukai oleh kaum milenial sebagai media untuk mengenalkan kembali tentang sejarah Kota Surabaya yang merupakan bagian dari budaya Kota Surabaya. Keberagaman ini mewujudkan keindahan tersendiri yang dimiliki Kota Surabaya, sehingga hal ini harus di kenalkan kepada masyarakat luar Surabaya. Keindahan tersebut dapat diwujudkan dengan desain sepatu *sneakers*. Pada awalnya, sepatu hanyalah sebagai alat kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka memakainya sebagai pelindung kaki. Dan biasanya, sepatu memiliki banyak macam fungsi, salah satunya yaitu menghindari dari batu kerikil atau permukaan tanah yang menggangukannya. Namun, barang yang awalnya sebagai kebutuhan masyarakat, sudah menjadi barang yang haus akan fashion. Itulah sebabnya banyak sekali para desainer berpijak dalam membuat sebuah karya, apalagi dalam mendesain kepada para atlet-atlet yang terhebat. Oleh karena itu, banyak sekali para *collector*/ hobi pengoleksi sepatu mengikuti jejak dalam membeli sepatu dengan berbagai jenis/ *series* yang ada. Oleh sebab itu, maka yang akan menjadi topik dalam penulisan Tugas Akhir adalah desain sepatu *sneakers* adalah desain mengenai Kebudayaan Kota Surabaya, dimana desain ini akan memuat sub-tema yang mengandung unsur sejarah kota Surabaya yang akan dituangkan melalui *re-paint* sepatu *sneakers*. Dengan tujuan agar nantinya desain *sneakers* yang bertemakan Kebudayaan Kota Surabaya tetap sesuai dengan selera *lifestyle* dari Sneakerhead.

Metode Penelitian

Dalam proses perancangan ini, dibutuhkan beberapa data yang dapat mendukung kualitas dan meningkatkan keberhasilan perancangan ini:

Data Primer:

Data yang didapatkan langsung dari sumber utama, yaitu dibutuhkan hasil wawancara dari para ahli sejarah/ dosen yang khususnya mengetahui budaya Surabaya (tradisional-modern), dan juga para *collector* sepatu (*sneakerheads*).

Data Sekunder:

Data yang didapatkan dari sumber yang sudah diolah oleh penulis atau berbagai peneliti lain dan sumber yang didapatkan juga berupa artikel online maupun di dalam social media.

Metode Pengumpulan Data

Wawancara

Data primer yang didapatkan dengan cara wawancara dengan narasumber yang dinilai masuk dalam kriteria responden dalam ruang lingkup yang diteliti.

Wawancara dalam perancangan ini akan menargetkan generasi milenial yang menyukai sepatu *sneakers*.

Survei

Membuat sebuah kuesioner yang ditujukan oleh para target *audience* sebagai ajang pengetahuan sekilas tentang budaya di Surabaya dan juga mengetahui behaviour dalam mengoleksi sepatu (baik itu dari local maupun di luar).

Instrument/ alat pengumpulan data

Menggunakan kuesioner, menyediakan pertanyaan dalam via *smartphone* (untuk mempersiapkan sebagai wawancara ke ahli sejarah/ dosen/ milenial), alat tulis, dan mencari sumber dengan hasil browser di gadget (laptop).

Metode Analisa Data

Analisa dalam perancangan ini menggunakan pertanyaan 5W+1H yang dapat disusun sebagai berikut:

What:

- Apa yang membuat sejarah Kota Surabaya semakin ditinggalkan?
- Apa yang membuat milenial lebih berminat terhadap sejarah Kota Surabaya?
- Apa yang membuat milenial memiliki hobi mengoleksi sepatu?

Where:

- Dimanakah tempat terjadinya perdagangan sepatu?
- Dimana letak penempatan model sepatu yang relevan dengan desain yang bertemakan Sejarah Kota Surabaya?

When:

- Kapan sneakers menjadi sebuah gaya hidup di kota Surabaya.

Who:

- Siapa target audience yang ingin dicapai?

Why:

- Mengapa mereka mulai mengabaikan sejarah Kota Surabaya?
- Mengapa sneakers menjadi salah satu *trend* kebutuhan generasi milenial saat ini?

How:

- Bagaimana cara memperkenalkan sejarah Kota Surabaya melalui generasi milenial?
- Bagaimana cara menyadarkan generasi milenial untuk melestarikan sejarah Kota Surabaya?

Identifikasi dan Analisis Data

Tinjauan Literatur Tentang Ilustrasi

Pengertian Ilustrasi

Berdasarkan buku karangan Sofyan Salam yang ditulis pada tahun 2017 dengan judul “Seni Ilustrasi”, menurut Grove (2011:4) bahwa Ilustrasi merupakan gambar yang bercerita dan juga ilustrasi sering dikatakan berawal dari hasil penggambaran kehidupan, segala karya dua dimensi yang bersifat naratif-figuratif.

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.

Tinjauan Desain Ilustrasi Yang Akan Dirancang

Tinjauan Dari Segi Ide dan Tema Cerita

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 tanggal 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.



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

Gambar 1. Gambar Monumen Tugu Pahlawan

Pertempuran 10 Nopember 1945:

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 Bridjen AWS Mallaby. Dimana Arek-Arek Suroboyo berjuang hingga titik darah penghabisan demi mengusir kembali Belanda dan mempertahankan keadulatan NKRI.

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-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.



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

Gambar 2. Gambar Gedung Hotel Oranje Tinjauan Tentang Sneakers

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 harapanakyat.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.”

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).

Komunitas Sneakerheads

Menurut dari Deni Supendi (2019) pada harapanakyat.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.

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 dikalangan masyarakat khususnya bagi kaum milenial karena jenis *sneakers* dengan bahan dasar kain merupakan model sepatu yang cukup konvensional.



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

Gambar 3. Gambar Proses Desain Motif Sepatu Sneakers

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.

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.

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.

Tujuan Kreatif

Dengan adanya perancangan proyek tersebut, diharapkan khususnya generasi milenial dapat lebih memperhatikan, mengembangkan, dan melestarikan sejarah yang ada di Kota Surabaya. Namun, bukan hanya sebagai pengingat sejarah akan Kota Surabaya saja, tetapi agar mereka memiliki suatu pandangan akan jiwa nilai nasional dari Kota Surabaya. Serta untuk membakar jiwa nasionalis terhadap Kota Surabaya semakin tinggi sehingga mereka memiliki jiwa perjuangan yang kuat seperti semangat perjuangan arek-arek Suroboyo pada saat peristiwa 10 Nopember yang membara. Selain itu, diharapkan para desainer dapat meneruskan hingga dapat memperkenalkan kepada generasi milenial menjadi salah satu obyek kreatif yang baru, serta diberi kesempatan untuk memperkenalkan sejarah tersebut kepada masyarakat luar Kota Surabaya.

Target Audience

- a. Geografis: Kota Surabaya (*metropolitan*)
- b. Psikografis:
 - Mudah menerima dalam perubahan dan sesuatu kebaruan (*inovasi*).
 - Suka mengikuti *trend* yang baru/ informasi yang *up-to-date*
 - Memperhatikan dalam penampilan/ gaya fashion.
 - Suka dan hobi dalam mengoleksi sepatu *sneakers*.

- c. Demografis:
 - SES: A & B
 - Gender: Laki-laki & Perempuan
 - Usia: 18-35 Tahun
- d. Behavioral:
 - *Hangout* dengan teman (baik itu pergi ke mall maupun ke tempat lain seperti *café*).
 - Terkadang suka *shopping* untuk melihat penampilan model dari *fashion* tersebut sehingga terlihat keren.
 - Suka mengambil gambar obyek sepatu yang *instagramable*.

Gaya Visual/ Grafis

Gaya visual yang dipakai dalam perancangan desain motif sepatu *sneakers* adalah gabungan antara gaya desain *flat design* atau *vector* dan penggunaan teknik dekoratif yang menggambarkan seorang tokoh, monument/ tempat dan juga menggambarkan berbagai adegan-adegan yang menceritakan keadaan pada saat sebelum dan sesudah Kota Surabaya merdeka.



Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/464996730259772611/>

Gambar 4. Gambar flat design

Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan dalam pembuatan desain motif ke dalam produk tersebut adalah proses teknik *cutting* dan *peeling* pada desain tersebut sebagai pembatas untuk mencetak sepatu *sneakers* dengan proses manual yaitu penggunaan cat warna/ *air brush*, kuas (*detail*), *masking tape* (sebagai pembatasan), dan juga penggunaan *cutting stensil* agar memperlancar proses pengecatan dan *finishing*.

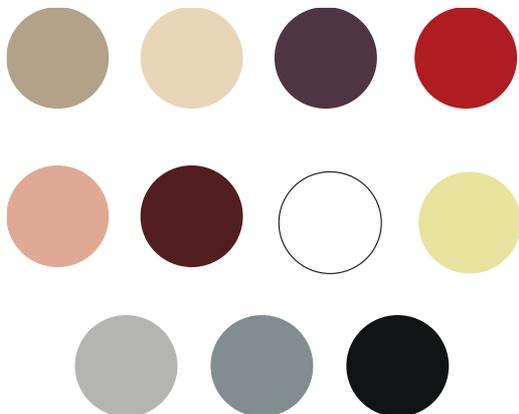
Teknik Visualisasi

Teknik dalam penggunaan untuk membuat desain motif *sneakers* adalah berupa desain gambar mural di sepatu. Berikut ini adalah proses dalam teknik visualisasi dalam sepatu *sneakers*:

1. Membuat perancangan dengan cara *sketch* di kertas (*thumbnail*).
2. Menyesuaikan gambar tersebut di dalam digital dengan menggunakan Adobe Illustrator sebagai bantuan digital.
3. Menyesuaikan warna cat yang ada di *sketch* gambar tersebut dengan warna yang ada di digital (bantuan Adobe Illustrator atau Photoshop).
4. Cetak hasil gambar sepatu tersebut (*tight tissue*) yang berwarna sebagai referensi.
5. Jika perlu, dapat mencetak *sticker silhouette*.
6. Mulai memasuki tahap pengerjaan di sepatu dengan cara aseton sebagai untuk menghilangkan warna yang tidak diinginkan.
7. Membuat *sketch* tersebut dengan cara memakai pensil pada sepatu.
8. Kemudian menutup warna tersebut pada sepatu terlebih dahulu.
9. Lalu, lanjut ke proses *outlining* dan *detailing* dengan menggunakan kuas. (ukuran kecil)
10. Tahap terakhir adalah melapisi hasil warna tersebut dengan menggunakan *matte* atau *glossy* (*finishing*).

Tone Warna

Tone warna yang digunakan dalam proses pewarnaan desain motif *sneakers* tersebut adalah warna kuning pucat, abu-abu (muda dan tua), dan berbagai warna *vintage* lainnya seperti coklat tua, krem muda warna monochrome (hitam dan putih), yang menceritakan tentang era perjuangan hingga kemerdekaan di Kota Surabaya, namun dengan penggunaan warna merah cerah sebagai identitas bahwa Kota Surabaya sudah menjadi kepunyaan dari Indonesia. Dan disupport dengan warna sedikit cerah untuk mengikuti jejak kekinian/ *trendy*.



Gambar 5. Tone Warna

PROSES DESAIN

Penjaringan Ide Ilustrasi Desain Sepatu

Data primer pada perancangan ini diperoleh melalui observasi secara langsung di lapangan. Sedangkan data sekunder yang diperoleh berupa dokumen-dokumen, literatur-literatur dan sumber lain dari internet, yang menggambarkan perjuangan Arek-Arek Suroboyo sesuai dengan alur waktu kejadian (*timeline*) pada 'Perang 10 November'. Dari data yang sudah dikumpulkan, penulis mengambil atau menggunakan data sebagian atau seluruhnya.

Hasil dari pengumpulan data ini merupakan tahap awal sebelum penulis melanjutkan ke tahap sketsa ilustrasi (*thumbnail*). Sketsa ilustrasi ini merupakan hasil inspirasi yang diperoleh dari beberapa sumber di internet serta kreasi dengan menggunakan gaya visual flat desain (*vector*), sehingga dapat menciptakan gambar ilustrasi yang memiliki kesan yang sesuai dengan trend pada masa sekarang.

Untuk merepresentasikan produk ini, dibutuhkan adanya brand image. Brand image yang diciptakan oleh penulis berupa bentuk (*pattern*) hexagon yang didapat penulis dari 'Kejadian Bung Tomo saat sedang Berpidato'.

Final Desain Sepatu Sneakers



Gambar 6. Final Desain Ilustrasi

Final Media Pendukung



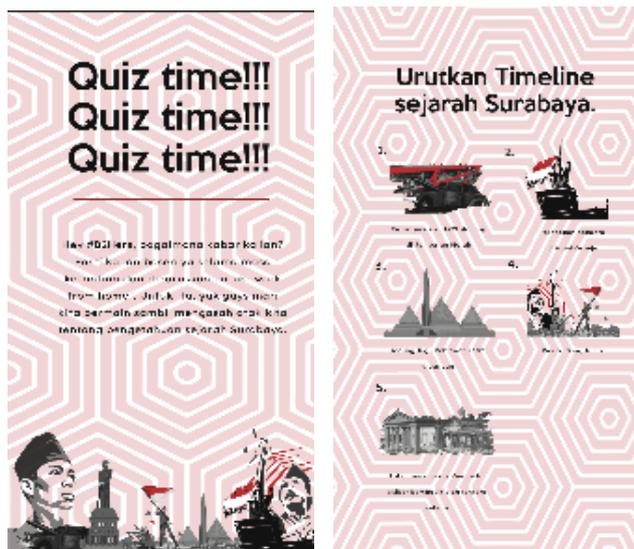
Gambar 7. Kartu QR-Code Instagram



Gambar 8. Buku Manual



Gambar 10. Final Desain Sticker



Gambar 9. Final Instagram Story (Quiz)



Gambar 11. Final Desain Baju



Gambar 12. Final Desain Information Card

Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, hasil penelitian dan perancangan yang dilakukan, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa generasi milenial memiliki respon yang berbeda mengenai sejarah perjuangan arek-arek Suroboyo. Ada yang merasa bahwa sejarah itu harus dilestarikan, tetapi ada juga yang kurang mempedulikan tentang sejarah Surabaya. Perancangan menggunakan sepatu sebagai media penyampaian pesan secara visual kepada kaum millennial tentang pentingnya mengingat jasa para pahlawan yang berisikan ilustrasi tentang sejarah perjuangan rakyat surabaya, dengan aplikasi ilustrasi pada media sepatu dan media pendukung lainnya (sticker, baju dan Instagram), media yg tepat dengan visual yang kreatif dan menarik yang sesuai target sasaran para sneakers dan kaum milenial diharapkan pesan sampai dengan baik dan mampu menggugah perasaan target sasaran untuk menikmati dan selanjutnya membeli produknya. Kemudian dari penggunaan media pendukung (Instagram) penulis membuat artikel-artikel yang menceritakan tentang sejarah Surabaya dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik. Hal ini dinilai efektif dalam membagikan informasi mengenai sejarah Surabaya,

khususnya kepada generasi milenial yang sangat aktif dalam menggunakan media pendukung ini.

Saran

Bagi *Sneakerheads*:

Dari hasil penulisan ini diharapkan para *Sneakerheads* mampu mengimplimentasikan atau menerapkan elemen-elemen yang telah dipilih. Berdasarkan kesimpulan diatas, ada beberapa saran yang diberi oleh penulis;

1. Mulai menciptakan karya-karya seni dengan menggunakan media seperti (Sepatu, baju, topi dan lain sebagainya) yang dapat dilukis atau didesain ulang sehingga dapat bersaing dengan negara lain serta memperkenalkan budaya Indonesia.
2. Mendukung kegiatan melukis di sepatu *sneakers* yang dilakukan oleh komunitas *sneakers* dan juga *event* sepatu *sneakers* lainnya.

Bagi Masyarakat di Surabaya:

1. Mengenalkan sejarah kepada masyarakat yang ada di luar kota Surabaya, agar dapat mengedukasi serta mengingatkan kembali bahwa perlunya mengenalkan sejarah sebagai identitas utama.
2. Sebagai acuan penyemangat bangsa Indonesia (khususnya kepada arek-arek Suroboyo), untuk meningkatkan nilai nasionalisme kepada anak-anak bangsa. Sehingga dapat mencerminkan bahwa bangsa Indonesia (khususnya di kota Surabaya) mampu mempertahankan kemerdekaan dengan cara bersaing dengan negara lain.
3. Mampu mengembangkan sejarah Surabaya dengan menggunakan pendekatan media lainnya (seperti pembuatan baju khas dari anak Surabaya).

Bagi Penulis Lebih Lanjut:

Hasil penulisan ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dan refrensi untuk membantu para penulis untuk bergerak dibidang ilustrasi dalam merancang dan mengembangkan karya, serta strategi lainnya;

1. Menambah jumlah informan mengenai komunitas sepatu *Sneakers (sneakerheads)* sebagai acuan refrensi yang dituju. Dengan ini dapat membantu para penulis untuk mencari informasi lebih lanjut (*insight*), berdasarkan pengalaman atau kebutuhan yang ada di komunitas tersebut. Untuk penulisan selanjutnya juga dapat menganalisis dari segi *brand identity* dan komunitas *sneakerheads* lainnya.
2. Dalam pembuatan desain tersebut dapat menggunakan *flat design style* sebagai desain utama. Menempatkan gambar dan berbagai *pattern* tersebut yang *proportional*, sehingga dapat mengaplikasi ke dalam desain dalam tertata rapi.

Daftar Pustaka

Begini ternyata sejarah panjang sneakers, sneakerheads wajib tahu!. (2019). Retrieved from <https://urbanasia.media/channel/uss/begini-ternyata-sejarah-panjang-sneakers--sneakerhead-wajib-tahu->

Cica. (2019). *Indonesia sneaker team, koleksi alas kaki dengan passion*. Retrieved from <https://www.fimela.com/fimelahood/read/3867646/indonesia-sneaker-team-koleksi-alas-kaki-dengan-passion>

Makam penoleh jejak sejarah belanda yang (mulai) dilupakan. (2017). Retrieved from <https://surabaya.tribunnews.com/2017/01/20/makam-peneleh-jejak-sejarah-belanda-yang-mulai-dilupakan>

Pengertian ilustrasi: fungsi, tujuan, jenis, teknik dan contohnya. (n.d). Retrieved from <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/09/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan-jenis-teknik-contoh.html>

Salam, S. (2017). *Seni ilustrasi: Sensi, sang ilustrator, lintasan, penilaian*. Makassar: Badan Penerbit UMN.

Setyawan, A. (2019). *Surabaya: Di mana kau sembunyikan nyali kepahlawananmu?*. Yogyakarta: Matapadi Presindo.