

TUGAS AKHIR
PENGEMBANGAN DESAIN SEPATU *HEELS* WANITA
MENGGUNAKAN KONSTRUKSI *SACCHETTO* DI PT.
NUANSA BARU INDONESIA



Disusun Oleh:
BINTANG HARIS SAPUTRA
NIM: 2202060

KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN RI
BADAN PENGEMBANGAN SUMBERDAYA MANUSIA INDUSTRI
POLITEKNIK ATK YOGYAKARTA
2025

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN DESAIN SEPATU *HEELS* WANITA
MENGUNAKAN KONSTRUKSI SACCHETTO DI PT.
NUANSA BARU INDONESIA**



Disusun Oleh:
BINTANG HARIS SAPUTRA
NIM: 2202060

KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN RI
BADAN PENGEMBANGAN SUMBERDAYA MANUSIA INDUSTRI
POLITEKNIK ATK YOGYAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN DESAIN SEPATU *HEELS* WANITA MENGGUNAKAN KONSTRUKSI *SACCHETTO* DI PT.NUANSABA BARU INDONESIA

Disusun Oleh:

Bintang Haris Saputra

NIM: 2202060

TEKNIK PENGOLAHAN PRODUK KULIT

Pembimbing



Nunik Purwaningsih, S.T., M.Eng.

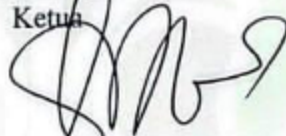
NIP. 197807252008042001

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir dan dinyatakan memenuhi salah satu syarat yang diperlukan untuk mendapatkan Derajat Ahli Madya Diploma III (D3) Politeknik ATK Yogyakarta

Tanggal :

TIM PENGUJI

Ketua



Wawan Budi Setyawan, S.Pd.T., M.Pd

NIP. 197905312008031001

Anggota

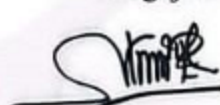
Penguji I



Abimanyu Yogadita Restu Aji A.Md., S.Pd., M.Sn

NIP. 199103112019011001

Penguji II



Nunik Purwaningsih, S.T., M.Eng.

NIP. 197807252008042001

Yogyakarta,.....
Direktur Politeknik ATK Yogyakarta



Dr. Sonny Taufan, S.H., M.H.

NIP. 198402262010121002

MOTTO

“Ide yang biasa tapi dieksekusi dengan sempurna jauh lebih baik daripada ide yang sempurna tapi tidak dieksekusi sama sekali”

(malaka)

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, saya persembahkan Tugas Akhir ini kepada:

1. Tuhan YME, atas segala rahmat, karunia, serta anugrah yang senantiasa menyertai setiap langkah dalam hidup saya.
2. Kedua orang tua saya, Bapak Slamet Hariyadi dan Ibu Umi Islamiyah, sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tak terhingga atas segala kasih sayang, dukungan, doa, serta pengorbanan yang tak pernah putus selama ini. Semoga ini menjadi langkah kecil untuk membalas semua jasa-jasa kalian.
3. Seluruh dosen dan staf pengajar Politeknik ATK Yogyakarta, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan selama saya menempuh pembelajaran pada program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit.
4. Teman-teman seperjuangan TPPK 2022 dan kakak Tingkat TPPK 2021 orang-orang baik yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang senantiasa terjalin selama masa perkuliahan.
5. PT NUANSA BARU INDONESIA beserta seluruh jajaran staff dan karyawan atas kesempatan yang diberikan untuk melakukan prakerin dan penelitian sehingga dapat menyusun Tugas Akhir.
6. Seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini, atas segala bantuan dan doa yang diberikan, semoga Tuhan membalas kebaikan dengan limpahan pahala dan keberkahan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran tuhan yang maha esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “**PENGEMBANGAN DESAIN SEPATU *HEELS* WANITA MENGGUNAKAN KONSTRUKSI *SACCHETTO* DI PT.NUANS BARU INDONESIA**” sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit di Politeknik ATK Yogyakarta.

Tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Sonny Taufan, S.H., M.H. Selaku Direktur Politeknik ATK Yogyakarta.
2. Abimanyu Yogadita Restu Aji A.Md., S.Pd., M.Sn Ketua Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit.
3. Nunik Purwaningsih, S.T., M.Eng. Selaku dosen pembimbing Tugas Akhir
4. Pimpinan dan staf karyawan PT NUANS BARU INDONESIA atas kesempatan dan kerjasamanya.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

2025

DAFTAR ISI

MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	14
A. Latar Belakang	14
B. Rumusan Masalah	16
C. Tujuan.....	17
D. Manfaat.....	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	18
A. Desain	18
B. Ergonomi	20
C. Sepatu	21
D. Material	23
E. <i>Heels</i> sepatu	24
F. Konstruksi sepatu.....	25
G. <i>Sacchetto</i>	26
BAB III MATERI DAN METODE TUGAS AKHIR	28
A. Materi	28
B. Metode.....	29
C. Waktu Lokasi Penelitian.....	30
D. Tahap Penyelesaian masalah	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Hasil.....	34
B. Pembahasan	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ilustrasi konstruksi <i>sacchetto</i>	27
Gambar 2. Diagram alur pemecahan masalah.....	31
Gambar 3. Tampak samping sepatu	36
Gambar 4. Tampak belakang sepatu	36
Gambar 5. Tampak prespektif sepatu.....	36
Gambar 6. Ilustrasi sepatu Vivi Nici	38
Gambar 7. Presentase keamanan sepatu Vivi Nici.....	39
Gambar 8. Presentase ketidaknyamanan sepatu Vivi Nici.....	40
Gambar 9. Bagian <i>Insole</i> sepatu.....	41
Gambar 10. Presentase kontrol sepatu Vivi Nici	42
Gambar 11. Visual komponen <i>bottom sacchetto</i>	43
Gambar 12. <i>Brainstorming</i> tema minimalis.....	45
Gambar 13. <i>Imageboard</i>	46
Gambar 14. Analisis <i>imageboard</i>	46
Gambar 15. Desain digital 1.....	48
Gambar 16. Desain digital 2.....	48
Gambar 17. Desain digital 3.....	48
Gambar 18. Desain digital 4.....	48
Gambar 19. Desain digital 5.....	48
Gambar 20. Tampak samping sepatu <i>heels</i>	49
Gambar 21. Tampak belakang sepatu <i>heels</i>	49
Gambar 22. Tampak prespektif sepatu <i>heels</i>	49
Gambar 23. Katalog bahan dan bagian komponen	50
Gambar 24. Konstruksi <i>sacchetto</i>	51
Gambar 25. Tampak depan pengembangan sepatu <i>heels</i>	53
Gambar 26. Tampak samping pengembangan sepatu <i>heels</i>	53
Gambar 27. Tampak belakang pengembangan sepatu <i>heels</i>	53
Gambar 28. Komponen desain baru.....	54
Gambar 29. Komponen <i>connector</i>	55
Gambar 30. Komponen <i>outsole</i> sepatu <i>sacchetto</i>	55
Gambar 31. Ilustrasi fungsi komponen <i>strap</i>	57
Gambar 32. Hasil kuisioner aspek keamanan	59
Gambar 33. Hasil kuisioner aspek kenyamanan	61
Gambar 34. Penggunaan sepatu <i>heels</i>	62
Gambar 35. Hasil kuisioner aspek fungsional.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Responden pengguna sepatu <i>heels</i>	58
Tabel 2. Responden pengguna sepatu <i>heels</i>	60
Tabel 3. Penilaian survey responden.....	64
Tabel 4. Perbandingan sepatu <i>heels</i>	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penempatan <i>Dualsystem</i>	69
Lampiran 2 Sertifikat	70
Lampiran 3 Lembar Harian Magang.....	71
Lampiran 4 Form Penilaian Magang.....	75

INTISARI

Permasalahan yang dihadapi PT Nuansa Baru Indonesia pada produk sepatu *heels* merek Vivi Nici adalah kurangnya kenyamanan pada bagian pergelangan kaki, tingkat keamanan yang rendah, dan kontrol yang kurang optimal untuk pemakaian sehari-hari. Hasil observasi dan kuisioner menunjukkan bahwa 63,6% responden menilai sepatu kurang aman, 70% merasa tidak nyaman pada pergelangan kaki, dan aspek fungsionalitas juga dinilai kurang mendukung. Untuk mengatasi permasalahan ini, dilakukan pengembangan desain dengan menerapkan konstruksi *sacchetto*, yang dikenal memberikan fleksibilitas dan kenyamanan tinggi. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis melalui analisis desain lama, *brainstorming* bertema minimalis, penyusunan *imageboard*, pembuatan sketsa digital, dan produksi sampel. Inovasi desain meliputi penggunaan *strap* ergonomi yang menopang pergelangan kaki, penambahan komponen *connector* berbahan suede berlapis *EVA*, serta *outsole* anti-slip untuk meningkatkan stabilitas. Penerapan teknik *sacchetto* menghasilkan sepatu yang lebih ringan, lentur, dan mampu mengikuti kontur kaki secara alami. Hasil evaluasi terhadap 11 responden menunjukkan peningkatan signifikan, yaitu 90,9% untuk aspek keamanan, 100% untuk kenyamanan, dan 81,8% untuk fungsionalitas. Dengan demikian, pengembangan desain ini berhasil meningkatkan kualitas sepatu *heels* Vivi Nici sehingga lebih aman, nyaman, dan fungsional untuk penggunaan harian.

Kata kunci: sepatu *heels*, kenyamanan, konstruksi *sacchetto*, ergonomi

ABSTRACT

The main issue identified in Vivi Nici heeled shoes produced by PT Nuansa Baru Indonesia lies in the lack of comfort around the ankle, low safety level, and insufficient control for daily use. Observations and questionnaires revealed that 63.6% of respondents considered the shoes unsafe, 70% reported discomfort in the ankle area, and functional aspects were rated as inadequate. To address these problems, a new design was developed using sacchetto construction, known for its superior flexibility and comfort. The development process was carried out systematically through initial design analysis, minimalist-themed brainstorming, imageboard preparation, digital sketching, and sample production. Design innovations include ergonomic ankle straps, connector components made of suede with EVA lining, and anti-slip outsoles for improved stability. The application of sacchetto construction results in lighter, more flexible shoes that adapt naturally to the foot's contour. Evaluation involving 11 respondents showed significant improvements: 90.9% for safety, 100% for comfort, and 81.8% for functionality. This design development successfully enhances Vivi Nici high heels to become safer, more comfortable, and functional for everyday wear.

Keywords: heels, comfort, sacchetto construction, ergonomics

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri fashion merupakan sektor yang dinamis dan terus berkembang, dengan tren yang silih berganti. Sepatu *heels* wanita, sebagai salah satu elemen penting dalam fashion wanita, tidak terkecuali dari perubahan tren tersebut. Seiring dengan meningkatnya kesadaran akan penampilan dan gaya hidup, permintaan akan sepatu *heels* yang tidak hanya modis tetapi juga nyaman semakin meningkat. (Choi & Kim, 2019).

Dalam beberapa tahun terakhir, tren sepatu *heels* wanita mengalami pergeseran yang signifikan. Konsumen tidak hanya mencari sepatu dengan desain yang menarik, tetapi juga yang nyaman dipakai dalam berbagai aktivitas. Hal ini tercermin dari meningkatnya popularitas sepatu *heels* dengan desain ergonomis, penggunaan material yang lebih lembut, dan teknologi insole yang inovatif. Selain itu, tren fashion yang semakin inklusif juga mendorong munculnya desain sepatu *heels* yang cocok untuk berbagai bentuk kaki dan gaya berpakaian.

PT. Nuansa Baru Indonesia, yang berlokasi di Ciomas, Bogor, Jawa Barat, merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang produksi sepatu Wanita dengan merk Vivi Nici, dikenal dengan desain yang inovatif, kualitas bahan terbaik, dan keunggulan dalam proses manual. Namun Perusahaan seringkali dihadapkan pada permasalahan dan tantangan. Salah satunya adalah bagaimana menyeimbangkan antara desain yang modis dengan

kenyamanan. Konstruksi sepatu *heels* tradisional terkadang mengorbankan salah satu aspek tersebut. Misalnya, sepatu dengan heels yang sangat tinggi dan runcing seringkali kurang nyaman untuk penggunaan sehari-hari. Tantangan lainnya adalah bagaimana mengintegrasikan inovasi material dan teknik produksi agar menghasilkan produk yang tidak hanya berkualitas tinggi tetapi juga efisien dalam biaya produksi.

Pengembangan desain sepatu *heels* wanita di PT Nuansa Baru Indonesia seringkali berfokus pada aspek visual dan mengikuti tren musiman. Namun, perhatian yang lebih mendalam terhadap aspek konstruksi, terutama yang berkaitan dengan kenyamanan dan daya tahan, masih perlu ditingkatkan. Konstruksi *sachetto*, yang dikenal dengan fleksibilitas, ringan, dan kenyamanan yang superior karena menghilangkan banyak lapisan kaku pada sol dalam, menawarkan potensi solusi untuk mengatasi keterbatasan desain sebelumnya. Penerapan konstruksi *sachetto* dalam desain sepatu *heels* wanita diharapkan dapat melengkapi kekurangan desain konvensional yang seringkali kurang fleksibel dan nyaman untuk penggunaan sehari-hari. Pengembangan ini juga berpotensi memberikan kontribusi baru kepada PT Nuansa Baru Indonesia dalam menciptakan sepatu *heels* merk Vivi Nici yang tidak hanya modis tetapi juga ergonomis dan mendukung penggunaan sehari-hari.

Tujuan utama dari pengembangan desain sepatu *heels* wanita di PT Nuansa Baru Indonesia adalah untuk menciptakan inovasi produk sepatu *heels* wanita merk Vivi Nici yang menggabungkan estetika desain modern dengan

kenyamanan dan kualitas konstruksi yang unggul melalui penerapan teknik *sacchetto*.

Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi PT Nuansa Baru Indonesia dalam menghasilkan produk sepatu heels wanita yang memiliki nilai tambah yang signifikan di pasar, meningkatkan daya saing perusahaan, dan memenuhi kebutuhan konsumen akan sepatu *heels* yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga nyaman dan berkualitas. Selain itu, pengembangan ini juga berpotensi mendorong inovasi dalam industri alas kaki lokal dan memberikan wawasan baru bagi para desainer dan produsen sepatu mengenai teknik konstruksi yang dapat meningkatkan kualitas produk

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diperoleh rumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana cara mengembangkan desain sepatu *heels* wanita dengan konstruksi *sacchetto* di PT Nuansa Baru Indonesia?
2. Bagaimana cara menemukan desain baru sepatu Vivi Nici agar sesuai dengan aspek kenyamanan untuk penggunaan sehari-hari?
3. Bagaimana cara mengetahui perbandingan fitur desain sepatu Vivi Nici dengan sepatu Vivi Nici yang sudah dikembangkan?

C. Tujuan

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dalam penyusunan tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. Analisis desain sepatu *heels* Vivi Nici yang sesuai dengan aspek kenyamanan untuk penggunaan sehari-hari.
2. mengembangkan desain sepatu *heels* wanita dengan konstruksi *sacchetto* di PT Nuansa Baru Indonesia.
3. Mengetahui perbandingan desain sepatu Vivi Nici dengan desain sepatu Vivi Nici yang sudah dikembangkan.

D. Manfaat

Tugas akhir yang dibuat dapat memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Penulis :
Menambah wawasan, pengetahuan, dan ilmu baru dalam proses pembuatan Sepatu *heels* Wanita dengan Teknik *sacchetto*, dan dapat menerapkan ilmu yang di dapat di bangku perkuliahan.
2. Bagi Politeknik ATK Yogyakarta :
Tambahan referensi bagi mahasiswa Politeknik ATK Yogyakarta mengenai proses pembuatan Sepatu *heels*, khususnya di prodi Teknik Pengolahan Produk Kulit.
3. Bagi Masyarakat :
Menjadi referensi dalam proses pembuatan Sepatu *heels* Wanita.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Desain

Desain adalah proses yang kompleks dan multifaset yang melibatkan berbagai kegiatan, mulai dari riset pengguna hingga pembuatan prototipe dan pengujian. Desainer harus memiliki pemahaman yang kuat tentang kebutuhan pengguna, serta kemampuan untuk menghasilkan ide-ide kreatif dan menerjemahkannya menjadi produk atau layanan yang fungsional dan menarik (Milton & Rodgers, 2013). Dalam melakukan pendalaman desain dapat diuraikan menjadi berapa bagian sebagai berikut:

1. *Brainstorming*

Menurut Brown & Paulus, (2021), *Brainstorming* adalah teknik kelompok yang dirancang untuk menghasilkan ide-ide baru dan kreatif dalam jumlah besar dalam waktu singkat, dengan menangguhkan penilaian dan mendorong partisipasi aktif dari semua anggota.

2. *Imageboard*

Menurut Cho & Kim, (2020), *Imageboard* atau *Moodboard* adalah alat visual yang digunakan untuk mengumpulkan dan menyajikan gambar, warna, teks, dan bahan lainnya yang terkait dengan tema atau konsep tertentu. *Imageboard* dapat membantu desainer untuk mengembangkan ide-ide mereka, mengkomunikasikan visi mereka kepada orang lain, dan menciptakan suasana atau perasaan tertentu dalam sebuah proyek.

3. Sketsa Desain

Menurut Lawson, (2020), sketsa desain adalah representasi visual awal dari sebuah ide atau konsep desain. Sketsa dapat berupa gambar tangan bebas, diagram, atau model 3D kasar yang digunakan untuk mengeksplorasi dan mengkomunikasikan ide-ide desain secara cepat dan informal.

4. Desain Final

Menurut Ulrich & Eppinger, (2021), desain final adalah tahap akhir dalam proses desain di mana semua keputusan desain telah diselesaikan dan desain siap untuk diproduksi atau diimplementasikan. Desain final biasanya mencakup spesifikasi teknis yang terperinci, gambar kerja, dan informasi lain yang diperlukan untuk mewujudkan desain menjadi produk atau layanan yang nyata.

5. Pembuatan Pola

Menurut Shaeffer, (2021), Pembuatan pola (*pattern making*) adalah seni dan ilmu merancang dan mengembangkan pola-pola yang digunakan untuk membuat pakaian. Ini adalah proses menerjemahkan desain pakaian dua dimensi menjadi bentuk tiga dimensi yang dapat dikenakan pada tubuh manusia.

6. Pemilihan Bahan

Menurut Ashby, (2020), Pemilihan bahan adalah proses pengambilan keputusan yang krusial dalam desain produk, di mana desainer mempertimbangkan berbagai factor seperti sifat material,

biaya, ketersediaan, dampak lingkungan, dan kesesuaian dengan fungsi dan estetika produk yang diinginkan.

7. Pembuatan Sampel

Menurut Glock & Kunz, (2020), Pembuatan sampel (*Sampel making*) adalah proses menciptakan prototipe atau model skala kecil dari suatu produk desain sebelum produksi massal. Sampel ini digunakan untuk menguji desain, mengevaluasi fungsionalitas, dan memvisualisasikan produk akhir.

B. Ergonomi

Menurut Norman, (2013), Ergonomi dapat dipahami sebagai pendekatan dalam desain yang menempatkan kebutuhan, kemampuan, dan perilaku manusia sebagai prioritas utama, dengan tujuan menciptakan sistem atau produk yang optimal, intuitif, aman, nyaman, dan efisien bagi penggunanya. Ini mencakup produk sesuai dengan aspek berikut:

1. Aspek Keamanan

Aspek keamanan desain produk adalah memastikan produk aman digunakan, meminimalkan risiko cedera atau bahaya bagi pengguna.

2. Aspek Kenyamanan

Aspek kenyamanan dalam desain produk adalah memastikan produk memberikan pengalaman penggunaan yang menyenangkan dan mengurangi kelelahan atau ketidaknyamanan fisik bagi pengguna.

3. Aspek Fungsionalitas

Aspek fungsionalitas desain produk adalah memastikan produk

berfungsi dengan baik sesuai tujuannya.

C. Sepatu

Menurut Basuki (2010), mengatakan bahwa sepatu adalah pakaian untuk kaki, sedangkan kaki adalah anggota badan yang hidup dan bergerak, dengan bentuk yang asimetris pada struktur dan gerakannya. Pada prinsipnya sepatu merupakan bagian busana (pakaian) yang dikenakan pada kaki untuk menutupi bagian punggung dan alas (telapak) kaki. Pertama kali sepatu di buat dengan bahan-bahan alami seperti serat, kulit pohon, dan kulit hewan. Seiring berkembangnya zaman, fungsi, dan nilai sepatu muncul banyak desain dan teknologi baru yang bertujuan agar sepatu menjadi lebih nyaman dan bagus dilihat.

Sepatu dapat dibagi menjadi 4 bagian pokok, yaitu: *Upper* (Bagian Atas), *Outsole* (Sol Luar), *Midsole* (Lapisan Tengah) dan *Insole* (Sole Dalam). Berikut penjelasannya:

1. *Upper* (Bagian Atas)

Upper sepatu adalah bagian luar sepatu yang menutupi dan melindungi bagian atas kaki. *Upper* sepatu memiliki beberapa komponen, antara lain:

- a. *Vamp*: Bagian depan yang menutupi jari-jari kaki dan punggung kaki.
- b. *Quarter*: bagian samping yang membungkus sisi kaki.
- c. Lidah sepatu (*Tongue*): Bagian yang terletak di bawah lubang tali sepatu, menutupi punggung kaki.

- d. Kerah sepatu (*Collar*): Bagian atas yang membungkus pergelangan kaki.
- e. Lubang tali sepatu (*Eyelets*): Lubang-lubang kecil untuk memasukkan tali sepatu.
- f. Pelindung tumit (*Heel Counter*): Bagian belakang yang membungkus tumit.

2. *Outsole* (Sol Luar)

Outsole, atau sol luar, adalah bagian paling bawah dari sepatu yang bersentuhan langsung dengan tanah. *Outsole* berfungsi untuk memberikan traksi atau cengkeraman agar tidak mudah tergelincir, melindungi kaki dari benda tajam dan permukaan kasar, serta memberikan daya tahan agar sepatu tidak cepat rusak.

3. *Midsole* (Lapisan Tengah)

Midsole, atau lapisan tengah, adalah bagian sepatu yang terletak di antara *Outsole* (sol luar) dan *Insole* (sol dalam). Fungsi utama *midsole* adalah memberikan bantalan dan penyerapan guncangan saat berjalan atau berlari.

4. *Insole* (Sol dalam)

Insole, atau sol dalam, adalah lapisan dalam sepatu yang terletak tepat di bawah kaki. *Insole* berfungsi untuk memberikan kenyamanan, dukungan, dan stabilitas pada kaki saat beraktivitas. *Insole* biasanya terbuat dari bahan yang empuk dan nyaman seperti busa atau gel, dan dapat disesuaikan dengan bentuk kaki pemakainya.

D. Material

Material pokok untuk pembuatan sepatu dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis bahan yaitu dari binatang, tumbuhan, atau *sintetis*. Bahan sintetis merupakan bahan tambahan (supplement) atau bahan pengganti yang memiliki harapan bagus untuk industri sepatu dimasa yang akan datang (wiryodiningrat,2008).

Material pokok yang digunakan untuk pembuatan sepatu antara lain kulit samak (*leather*), kain *fabric*, karet, *suede*, *sintetis*. Jika dilihat dari sisi pemakaian, kualitas dari bahan yang sangat berkualitas sampai bahan yang paling tidak berkualitas untuk digunakan sebagai bahan pokok. Hal tersebut tentu sangat mempengaruhi kualitas sepatu.

Ketentuan material pembuatan bagian *upper* sepatu setidaknya adalah sebagai berikut:

1. Memiliki ciri atau sifat kemuluran, *plastisin*, dan bentuknya stabil menyesuaikan bentuk kaki.
2. Material sebaiknya dapat menyerap air dan uap air dengan baik, serta mampu menyalurkan uap air sehingga nyaman dipakai meskipun terjadi peningkatan kelembapan.
3. Mempunyai sifat *thesmis*, bahan untuk bagian *upper* harus mempunyai daya kerja *thesmis* untuk untuk *mengisolir*, sehingga kaki pada waktu musim dingin tidak akan terlalu dingin dan di waktu musim panas tidak terlalu panas.

E. *Heels* sepatu

Dalam teknologi sepatu, *heels* atau hak adalah bagian pada sepatu yang berfungsi untuk meninggikan tumit dibandingkan dengan jari kaki. Secara umum, tujuan dari penambahan *heels* ini bervariasi, mulai dari alasan estetika membuat kaki terlihat lebih jenjang dan anggun, fungsionalitas (melindungi kaki dari kotoran atau medan yang basah). Seiring berjalannya waktu, *heels* lebih identik dengan sepatu wanita, meskipun pada awalnya juga digunakan oleh pria (Serevina A. , dan Daniswara A. 2019)

Teknologi di balik *heels* berfokus pada desain struktural yang dapat menopang berat badan pemakai dengan stabil dan nyaman. Hal ini melibatkan material, bentuk, dan tinggi hak yang dipilih untuk mendistribusikan tekanan ke seluruh telapak kaki. Ketika *heels* semakin tinggi, tekanan pada bagian depan kaki (jari-jari kaki) akan meningkat secara signifikan, yang dapat menyebabkan ketidaknyamanan atau masalah kesehatan jika dipakai dalam waktu lama.

Berikut adalah macam-macam ukuran *heels* yang sering dikaitkan dengan tingkat kenyamanan:

1. *Heels* Rendah (Kurang dari 5 cm)

Kategori ini mencakup sepatu dengan hak setinggi di bawah 5 cm. Tinggi ini dianggap paling ideal untuk kenyamanan karena meminimalkan tekanan pada bagian depan kaki. Sepatu ini sangat cocok untuk penggunaan sehari-hari, seperti untuk bekerja atau beraktivitas santai, karena memberikan stabilitas dan tidak membuat kaki cepat lelah.

2. *Heels* Sedang (5 cm - 7 cm)

Ukuran ini merupakan keseimbangan antara kenyamanan dan tampilan yang lebih anggun. Dengan tinggi antara 5 hingga 7 cm, sepatu ini memberikan sedikit peningkatan tinggi tanpa mengorbankan stabilitas secara signifikan. Jenis *heels* ini populer untuk acara semi-formal, pesta, atau saat Anda ingin tampil lebih elegan namun tetap bisa bergerak dengan leluasa.

3. *Heels* Tinggi (Lebih dari 7 cm)

Sepatu dengan hak di atas 7 cm masuk dalam kategori ini. Ukuran ini biasanya digunakan untuk menunjang penampilan yang dramatis, seperti di acara formal, pesta, atau acara khusus lainnya. Namun, tingginya yang ekstrem dapat menyebabkan tekanan besar pada jari kaki dan berpotensi menimbulkan ketidaknyamanan jika digunakan dalam waktu lama.

F. Konstruksi sepatu

Menurut Basuki (2010), metode konstruksi sepatu menjadi sangat pokok dan penting, karena mempunyai pengertian : bagaimana cara merakit atau melekatkan antara *upper* dengan *shoe bottom*. Banyak cara / metode konstruksi sepatu yang masing-masing mempunyai ciri-ciri yang spesifik, teknik, kekhususan dan penggunaan yang berbeda-beda, dari yang dikerjakan secara manual / tradisional sampai dengan yang modern.

G. *Sacchetto*

Menurut Aquila (2024), Konstruksi *Sacchetto* adalah teknik pembuatan sepatu yang berasal dari Italia, yang dikenal karena fleksibilitas dan kenyamanannya yang luar biasa. Nama *sacchetto* sendiri dalam bahasa Italia berarti kantong kecil. Ini merujuk pada cara bagian dalam sepatu dibuat, di mana lapisan kulit lembut dijahit bersama seperti sebuah kantong yang kemudian diintegrasikan ke dalam bagian atas sepatu. poin-poin penting mengenai konstruksi *sacchetto*:

1. Lapisan Dalam Sebagai Kantong

Lapisan dalam sepatu (lining) terbuat dari selembar kulit yang lembut dan fleksibel. Kulit ini dijahit sedemikian rupa hingga membentuk sebuah kantong yang membungkus seluruh bagian dalam sepatu.

2. Minim Jahitan Internal

Berbeda dengan konstruksi sepatu konvensional yang melibatkan banyak jahitan dan lapisan yang kaku, konstruksi *sacchetto* meminimalkan jahitan di bagian dalam sepatu. Hal ini menghasilkan permukaan yang lebih halus dan mengurangi potensi gesekan atau iritasi pada kaki.

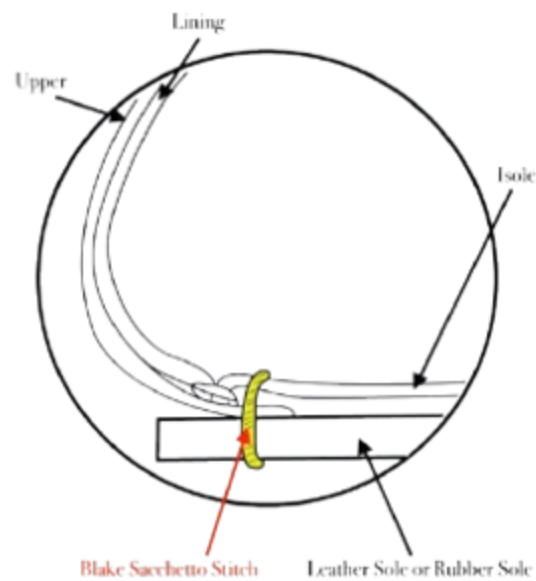
3. Fleksibilitas Tinggi

Karena lapisan dalam yang lembut dan minimnya komponen kaku seperti insole tradisional dan shank, sepatu dengan konstruksi *sacchetto* sangat fleksibel. Sepatu dapat mengikuti gerakan alami kaki,

memberikan kenyamanan saat berjalan.

4. Ringan

Penghilangan beberapa komponen internal dan penggunaan material yang lebih lembut membuat sepatu *sacchetto* cenderung lebih ringan dibandingkan sepatu dengan konstruksi lain.



Gambar 1. Ilustrasi konstruksi *sacchetto*

Sumber: bottegasenatore.com

BAB III

MATERI DAN METODE TUGAS AKHIR

A. Materi

Materi tugas akhir ini adalah Sepatu Wanita merk Vivi Nici yang diproduksi di PT. Nuansa Baru Indonesia, Sepatu merk Vivi Nici tersebut akan di amati dan diidentifikasi sesuai dengan poin berikut:

1. Desain Sepatu Vivi Nici

Bagian ini akan membahas desain Sepatu Vivi Nici, mulai dari Gambaran bentuk desain Sepatu hingga elemen-elemen unik yang membedakan dari Sepatu *heels* lainnya.

2. Fitur desain Sepatu Vivi Nici

Sepatu Vivi Nici dilengkapi dengan desain dan fitur khusus yang bertujuan untuk meningkatkan performa dan kenyamanan para pengguna Sepatu *heels*. Bagian ini akan menjelaskan secara rinci fitur unggulan tersebut agar menunjang kebutuhan pengguna Sepatu *heels* dan analisis aspek keamanan, kenyamanan dan fungsionalitas.

3. Kelebihan dan kekurangan desain Sepatu Vivi Nici

Setiap desain Sepatu memiliki keunggulan dan kelemahannya masing masing. Bagian ini akan menyajikan evaluasi objektif mengenai kelebihan dan kekurangan desain Sepatu Vivi Nici berdasarkan hasil kuisioner.

B. Metode

Dalam penyusunan tugas akhir ini, digunakan pendekatan desain sebagai kerangka kerja untuk menyelesaikan masalah yang diidentifikasi. Pendekatan ini memungkinkan untuk merancang solusi yang relevan dengan kebutuhan pengguna atau target pengguna.

Untuk memahami masalah secara mendalam dan mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk merancang solusi, dilakukannya dua jenis pengumpulan data:

1. Pengumpulan Data Primer

Pengumpulan data primer adalah proses pengumpulan data langsung dari sumber aslinya atau subjek penelitian. Ini biasanya dilakukan oleh peneliti sendiri dan melibatkan interaksi langsung dengan subjek atau fenomena yang diteliti. Berikut adalah beberapa metode pengumpulan data primer:

a. Kuisioner

Responden diminta untuk menjawab serangkaian pertanyaan tertulis. Kuisioner bisa dikirimkan melalui email, atau diisi secara online. Untuk mendapat data mengenai permasalahan pada Sepatu.

b. Observasi

Penelitian mengamati dan mencatat perilaku atau karakteristik subjek penelitian. Observasi bisa dilakukan secara langsung atau dengan menggunakan alat seperti kamera video. Dalam pengambilan data menggunakan metode ini pengguna Sepatu *heels*

bisa dilakukan di berbagai tempat seperti jalan, ruangan, halaman rumah.

c. Dokumentasi

Pengumpulan data dokumentasi adalah proses pengumpulan data dengan dokumen-dokumen yang relevan dengan penelitian. Dokumen tersebut bisa berupa laporan, foto, video atau bahan cetak lainnya yang berhubungan dengan subjek penelitian.

2. Pengumpulan Data Sekunder

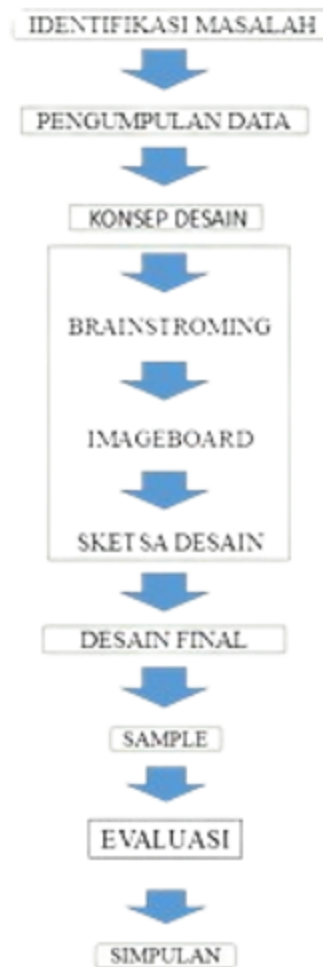
Menurut Sugiyono (2021), pengumpulan data sekunder merupakan suatu proses pencarian data yang telah tersedia dan dikumpulkan oleh individu atau Lembaga lain sebelumnya. Data sekunder ini dapat berupa data kuantitatif maupun kualitatif yang diperoleh dari berbagai sumber seperti jurnal ilmiah, laporan penelitian, buku, artikel, situs web resmi, dan basis data statistik.

C. Waktu Lokasi Penelitian

Waktu yang digunakan dalam penelitian ini selama magang di PT. Nuansa Baru Indonesia selama 6 bulan dan juga pengamatan di Jl. Gedong Sawah No.3, RT.01/RW.01, Pabaton, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, Jawa Barat

D. Tahap Penyelesaian masalah

Tahapan ini merupakan diagram bagian alur pemecahan masalah mulai dari pengamatan hingga kesimpulan.



Gambar 2. Diagram alur pemecahan masalah

Diagram alur tersebut menggambarkan proses desain pengembangan desain sepatu *heels* secara sistematis. Berikut merupakan penjabaran dari diagram alur:

1. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah merupakan tahap awal dimulainya suatu alur pemecahan masalah.

2. Pengumpulan data

Pengumpulan data adalah proses mengumpulkan informasi untuk menjawab pertanyaan atau menguji hipotesis. Proses tersebut dibagi

menjadi 2 yaitu:

a. Data primer

Pengumpulan data primer adalah proses mendapatkan informasi langsung dari sumbernya melalui survei, observasi.

b. Data sekunder

Pengumpulan data sekunder adalah proses mendapatkn informasi yang sudah ada seperti buku, jurnal, laporan penelitian, atau basis data online.

3. Konsep desain

Konsep desain adalah proses kreatif untuk merencanakan dan menciptakan solusi yang memenuhi kebutuhan dan tujuan tertentu.

a. *Brainstorming*

Brainstorming adalah teknik pemecahan masalah secara kreatif yang melibatkan sekelompok orang untuk menghasilkan ide sebanyak-banyaknya dalam waktu singkat.

b. *Imageboard*

Imageboard adalah kolase visual yang digunakan untuk mengkomunikasikan ide, konsep, dan gaya estetika dalam suatu proyek desain.

c. Sketsa desain

Sketsa desain adalah gambar awal untuk memvisualkan ide atau konsep desain.

4. Desain Final

Desain final adalah versi akhir dari sebuah desain yang siap diproduksi atau diterapkan.

5. Sampel

Sampel adalah contoh representasi dari desain akhir untuk memberikan gambaran kepada klien tentang tampilan dan fungsionalitas.

6. Evaluasi

Evaluasi adalah proses menilai sampel untuk memastikan kesesuaiannya dengan tujuan produk, jika sesuai maka akan finish jika tidak sesuai kembali ke proses desain final.

7. Simpulan

Simpulan merupakan tahap terakhir dari alur pemecahan masalah.