

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepatu kulit adalah sepatu yang memiliki kesan yang formal dan elegan saat sedang di gunakan. Sepatu kulit pada umumnya lebih sering digunakan saat sedang menghadiri acara formal atau untuk pergi ke kantor. Namun pada tahun 2000-an, para pria sudah mulai memakai sepatu bermaterial kulit untuk tampil pada kegiatan sehari-hari. Saat memasuki usia dewasa, para pria mulai mencari berbagai macam sepatu kulit untuk menunjang penampilannya yang dapat terlihat maskulin.

Sepatu derby adalah sepatu yang berbahan dasar kulit yang sudah dikenakan pada era klasik, memiliki bentuk yang sederhana dan memiliki ukuran yang lebih ramping serta memiliki detail jahitan yang sangat sedikit. Sepatu derby terdiri dari bagian upper, insole, outsole, lining, welt, dan bagian last atau bagian cetakan yang membentuk sepatu. Sepatu Derby dipelopori oleh seorang jenderal prusia pemimpin perang Waterloo bernama Gebhard Leberecht Von Blucher setelah abad ke XVII pada sekitar tahun 1810.

Pada umumnya para pekerja *departemen Store* membutuhkan alas kaki saat sedang bekerja mereka dituntut untuk memakai sepatu formal berbahan dasar kulit. Dengan jangka waktu bekerja yang memakan waktu kurang lebih 8 jam sehari dan suhu ruangan yang sangat dingin membuat sepatu akan mudah lembab karena adanya pertumbuhan bakteri pada sepatu. Salah satu bagian tubuh yang banyak memproduksi keringat adalah bagian pada kaki. Kebanyakan penyebab bakteri timbul pada kaki adalah *Staphylococcus epidermidis* Untuk menunjang para pekerja dibutuhkan sebuah alas kaki yang dapat mencegah timbulnya perkembangan bakteri agar sepatu tidak mudah lembab saat sedang bekerja. *Tinea pedis* merupakan jamur yang timbul pada kulit kaki yang sering berkeringat, pemakaian sepatu yang tertutup dan kaus kaki dalam jangka waktu yang lama dapat menyebabkan kulit disertakan kaki menjadi lembab karena keringat yang timbul.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, perancangan produk ini akan berfokus pada fitur pengguna untuk membuat pengguna nyaman saat sedang bekerja dan dapat menghindari pertumbuhan bakteri pada sepatu yang menimbulkan kaki lembab. Dengan menggunakan metode pendekatan *teardown* dan data *reverse engineering*, pengumpulan data dengan bertujuan untuk merancang kenyamanan pada alas kaki sepatukulit.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan sebelumnya, berikut permasalahan yang muncul sepatu kulit memiliki kesan yang formal dan elegan saat di gunakan. Dan umumnya dikenakan saat sedang bekerja di kantor. Pada umumnya juga pada bagian lining sepatu memiliki bahan yang kurang nyaman jika dipakai secara berkala dikarenakan bagian yang sangat sering bergesekan dengan kulit kaki maka sering kali menimbulkan bau yang tidak sedap.

1.3 Rumusan Masalah

Perancangan sepatu formal memerlukan pertimbangan material dengan memiliki fitur-fitur pendukung dan material yang akan diterapkan pada produk perancangan.

1.4 Pertanyaan Perancangan

- a. Bagaimana perancangan Ulang Sepatu Cardinal KAI 2 (aspek material) ?
- b. seperti apa rancangan produk dengan material yang sesuai sehingga sepatu pada bagian dalam tidak menimbulkan lembab pada kaki?

1.5 Tujuan Perancangan

- a. Tujuan Umum
Secara umum perancangan ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan pengguna sepatu *derby* untuk para pekerja di *depaterment store*. Dengan *future* mencegah sepatu agar tidak lembab.
- b. Tujuan Khusus
Agar dapat merancang sepatu *derby* yang sesuai dengan kebutuhan karyawan sehingga dapat menunjang aktivitas bekerja dengan baik.

1.6 Batasan Masalah

Dalam perancangan ini terdapat beberapa batasan masalah sebagai berikut :

- a. Perancangan kali ini hanya akan berfokus pada pengembangan jenis sepatu *derby* dengan melakukan eksplorasi terhadap produk baik material serta desain.
- b. Produk yang dirancang mencegahnya lembab pada sepatu saat dipakai terlalu lama.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan ini menggunakan pendekatan data *reverse engineering*, karena dengan metode ini mendapatkan sebuah parameter dan dideskripsikan secara naratif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara survei, dan observasi lapangan mengenai data terkait. Kemudian menggunakan pendekatan ergonomi, karena dengan metode ini mendapatkan sebuah parameter secara perdata.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara melihat bentuk kaki manusia pada umumnya dan mengobservasi kenyamanan pada kaki manusia.

1.8 Keterbatasan Perancangan

Perancangan ulang sepatu Cardinal KAI 2 (aspek material) ini dilakukan pada masa pandemik Covid-19, Sehingga dalam pelaksanaan perancangan memiliki keterbatasan dalam proses perancangan produk ini, baik untuk pengumpulan data maupun keterbatasan proses kegiatan perancangan produk berlangsung.

1.9 Manfaat Perancangan

- a. Ilmu Pengetahuan : Dapat menjadi sebuah rujukan studi desain mengenai produk sepatu kulit dengan memiliki aspek studi kenyamanan dan material.
- b. Pihak terkait : Dapat menjadi sebuah penyelesaian dari permasalahan para pekerja *departemen Store* yang diwajibkan memakai sepatu kulit formal dan mengasah kemampuan perancangan dan penyelesaiannya.
- c. Industri : Mendapatkan berbagai data yang diperlukan sebagai bahan penelitian terhadap perancangan produk sepatu *derby*.

1.10 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Identifikasi Masalah
- 1.3 Rumusan Masalah
- 1.4 Pertanyaan Perancangan
- 1.5 Tujuan Perancangan
- 1.6 Batasan Masalah
- 1.7 Ruang Lingkup Perancangan
- 1.8 Keterbatasan Perancangan
- 1.9 Manfaat Perancangan
- 1.10 Sistematika Penulisan Laporan

BAB II TINJAUAN UMUM

- 2.1 Sepatu jenis derby
- 2.2 Penyebab sepatu lembab
- 2.3 Suhu dan kelembaban yang nyaman
- 2.4 Kajian lapangan
- 2.5 Summary

BAB III Metode Perancangan

3.1 Research design

3.2 Metode penggalian data

3.3 Proses perancangan

3.4 Metode validasi

BAB IV Pembahasan

4.1 Perancangan

BAB V Kesimpulan

5.1 Kesimpulan

5.2 Saran