

Transformasi sepatu *boots* kulit *vintage* menuju *boots* kulit yang lebih ergonomis

Raihan Febrianoro,^{1*} Wyna Herdiana,² Florentina Tiffany³

^{1,2,3} Program Studi Desain dan Manajemen Produk, Universitas Surabaya, Surabaya, Indonesia

Abstract

Leather boots have long been a top choice in the world of fashion and functionality, offering durability and classic style. The latest innovation brings the transformation of traditional leather boots into ergonomic leather boots, designed to improve comfort and support the normal functional movement anatomy of the foot. This shoe combines premium leather materials with ergonomic technology, such as a soft sole, adjustable arch support, and flexible design to support the natural movement of the foot, so that boot users avoid the risk of minor injury due to the use of boots with leather materials. With a focus on foot health and long-term wearing comfort, these ergonomic leather boots not only maintain the classic aesthetic but also present additional benefits to the user's daily life, whether for light activities or heavy work. This transformation paved the way for products that integrate style with function health, making it an ideal choice for modern consumers who prioritize comfort without sacrificing appearance. The results of the study show that users of leather boots often experience minor injuries such as blistered feet, impaired blood circulation, and difficulty moving the legs freely according to their normal function. The factors that affect this are because the shoe does not have poor air circulation, the material is less flexible, and the arrangement of components that do not pay attention to the ergonomics of the foot. Users love boots that can be worn both for outdoor and daily needs.

Key words: *boots, leather, adaptive materials, footwork, ergonomics*

Abstrak

Sepatu *boots* kulit telah lama menjadi pilihan utama dalam dunia fesyen dan fungsionalitas, menawarkan daya tahan dan gaya yang klasik. Inovasi terbaru menghadirkan transformasi sepatu *boots* kulit tradisional menjadi sepatu *boots* kulit ergonomis, yang dirancang untuk meningkatkan kenyamanan dan mendukung anatomi gerak fungsi normal kaki. Sepatu ini menggabungkan material kulit premium dengan teknologi ergonomis, seperti sol empuk, penyangga lengkung yang disesuaikan, serta desain yang fleksibel untuk mendukung gerakan alami kaki, agar pengguna sepatu *boots* terhindar dari resiko cedera ringan akibat penggunaan *boots* dengan material kulit. Dengan fokus pada kesehatan kaki dan kenyamanan pemakaian jangka panjang, sepatu *boots* kulit ergonomis ini tidak hanya mempertahankan estetika klasik tetapi juga menghadirkan manfaat tambahan dalam keseharian pengguna, baik untuk aktivitas ringan maupun pekerjaan berat. Transformasi ini membuka jalan bagi produk yang mengintegrasikan gaya dengan fungsi kesehatan, menjadikannya pilihan ideal bagi konsumen modern yang mengutamakan kenyamanan tanpa mengorbankan penampilan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pengguna sepatu *boots* berbahan kulit sering mengalami cedera ringan seperti kaki lecet, peredaran darah terganggu, dan kaki sulit bergerak bebas sesuai fungsi normalnya. Faktor yang mempengaruhi hal tersebut yaitu karena sepatu tidak memiliki sirkulasi udara yang kurang baik, material yang kurang fleksibel, serta penataan komponen yang tidak memperhatikan ergonomi pada kaki. Material kulit yang dikombinasikan dengan material pendukung lainnya seperti *foam*, kain *mesh* dan *outsole* yang ringan dan empuk diharapkan dapat membantu mengatasi hal tersebut.

Kata kunci: sepatu *boots*, kulit, material adaptif, gerak kaki, ergonomi

1. Pendahuluan

Alas kaki merupakan pelindung untuk telapak kaki agar terhindar dari cedera saat bekerja atau beraktivitas sehari-hari. Sepatu merupakan salah satu

jenis alas kaki yang menjadi kebutuhan pokok yang penting bagi masyarakat saat beraktivitas sehari-hari. Baik dalam melakukan perjalanan eksplorasi ataupun kegiatan sehari-hari seperti bekerja, sekolah dan *traveling*. Seiring berkembangnya teknologi dan era

* Corresponding author e-mail : 92rawon@gmail.com

moderen saat ini sepatu juga dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan karakter dalam diri seperti untuk kebutuhan fesyen (Alsabiyah, 2018; Marchiani et al., 2015). Pengembangan karakter diri tersebut berkaitan erat dengan peningkatan gaya hidup yang terjadi pada masyarakat, sehingga mereka sangat berhati-hati dalam menentukan sepatu yang akan membelinya (Juárez-Varón et al., 2023; Nurhidayat et al., 2025; Rianto & Hakimah, 2024).

Menurut data Kementerian Perindustrian Indonesia “Utilisasi industri kulit, barang jadi kulit dan alas kaki juga mengalami kenaikan sebesar 84,49% pada bulan Juli 2022 apabila dibandingkan dengan utilisasi sebelum pandemi sekitar 80,18%”. Merek sepatu kulit terkenal di Indonesia yaitu merek Brodo juga melakukan riset market di tahun 2022 dengan melibatkan responden sebanyak 1300 orang. Hasil risetnya menunjukkan bahwa 40% responden menggunakan sepatu kulit untuk sehari-hari, 14% menggunakan sepatu formal (Nada et al., 2023).

Sepatu *boots* kulit adalah salah satu jenis sepatu yang banyak kita jumpai yang pada zaman dahulu digunakan untuk menunggang kuda dan para anggota militer. Kajian tentang sepatu *boots* telah banyak dilakukan. Di antaranya berkaitan dengan makna simbolik sepatu *boots* (Hidayat, 2014), desain sepatu *boots* yang *breathable* (Firmansyah, 2025), desain khusus untuk operator cuci mobil (Rahmadi, 2025), aspek kesehatan (Arizandy et al., 2023; Lavigne et al., 2023; Nurohmah et al., 2023), aspek produksi (Krisnaningsih & Dwiyan, 2020; Ulya, 2025) dan pemasaran (Anwari & Dermawan, 2025; Irma & Trikurniasih, 2025; Purba & Ritonga, 2024). Seiring perkembangan zaman, saat ini Sepatu *boots* digunakan oleh orang yang menyukai hobi *traveling*, memiliki pekerjaan sebagai ASN, kelas pekerja buruh dan para pekerja lapangan yang membutuhkan tingkat *durability* yang tinggi untuk aktivitas di luar ruangan (*Outdoor atau Adventure Style*) (Al Farisyi, 2021). Bukan tanpa alasan mengapa orang tetap menggunakan sepatu *boots* kulit meskipun memiliki dampak negatif akibat penggunaan. Alasan utamanya karena penyesuaian lingkungan seperti *outdoor* dan *adventure* yang memiliki medan ekstrim tidak bisa hanya menggunakan sepatu kasual biasa (Putri, 2022). Tujuan dari adanya perancangan sepatu *boots* ini yaitu untuk menjawab masalah terkait bagaimana solusi untuk mengurangi dampak negatif akibat penggunaan sepatu *boots* kulit, dan bagaimana material sangat berpengaruh baik untuk ergonomis maupun *stylish*.

Faktor pengaruh kenyamanan sepatu

Kenyamanan merupakan faktor penting yang harus

diutamakan dalam pembuatan sepatu. Sepatu *boots* berbahan kulit memiliki nilai positif dalam melindungi kaki pada saat bekerja di lapangan, namun juga memiliki dampak negatif seperti cedera ringan kaki lecet, pergelangan kaki kram, nyeri sendi, peredaran darah terganggu yang secara umum sering dirasakan oleh penggunanya (Dobson, 2017). Salah satu studi kasus US Army Laboratories menyebutkan bahwa kenyamanan penggunaan sepatu *boots* kulit ini terganggu oleh sebab dari kurangnya stabilitas suhu dan kelembaban pada saat penggunaan. Pemilihan sepatu *boots* kulit yang baik tidak hanya dari segi ukuran yang pas di kaki tetapi juga dalam penggunaan dari sisi pergerakan kaki dan ruang sepatu yang nyaman. Karakteristik material kulit serta bahan komponen pada sepatu seperti *outsole*, *upper*, *insole* dan *lace*.

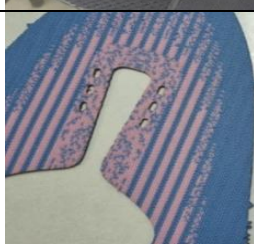
Sepatu *boot* ini dirancang untuk meningkatkan kenyamanan pada sepatu *boots*. Bahan kulit memiliki karakteristik yang lebih kuat sehingga kenyamanan pada gerak fungsi normal kaki lebih kecil dibandingkan dengan kenyamanan saat menggunakan sepatu kasual berbahan kanvas, kain jaring *mesh*, PVC (Kulit Sintetik) dan *outsole* ruber berbahan karet (Bayu M. F., 2019). Pengukuran kenyamanan dapat dilihat dari sisi subjektif seperti (kenyamanan bantalan pada bentuk konstruksi sepatu), serta dari sisi objektif (kekakuan, kekuatan, fleksibilitas, bentuk komponen, serta sirkulasi udara yang baik untuk menjaga metabolisme pada kaki) (Kong & Bagdon, 2010).

Perancangan sepatu *boots* kulit ini dibuat untuk membuat sepatu *boots* kulit yang memiliki kenyamanan. Rancangan ini dibuat untuk memadukan dua tipe sepatu yang berbeda sepatu *boots* kulit yang kokoh, kuat dengan sepatu kasual yang nyaman, fleksibel dan ringan, yang nantinya akan menjadi sepatu *boots* kulit yang dapat bertransformasi menjadi sepatu kasual yang kuat, fleksibel, nyaman, dan ringan, nantinya dapat mengembangkan inovasi perkembangan desain sepatu yang baru.

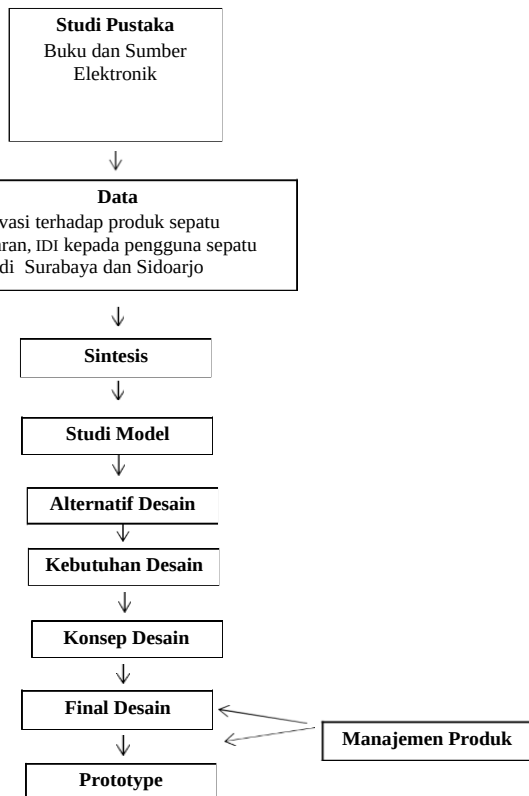
2. Metode

Perancangan sepatu *boots* ini dilakukan dengan mengkombinasi material kulit dan material yang digunakan pada sepatu kasual, serta melakukan observasi langsung pada pengguna sepatu *boots*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pengguna sepatu *boots* berbahan kulit sering mengalami cedera ringan seperti kaki lecet, peredaran darah terganggu, dan kaki sulit bergerak bebas sesuai fungsi normalnya. Faktor yang memengaruhi hal tersebut, yaitu karena sepatu

Tabel 1. Eksisting material

No	Foto	Material
1		PVC atau kulit sintetik sebagai pelapis bagian <i>Toe box</i> dan <i>Back Counter</i>
2		<i>Mesh Foam</i> Lapisan upper sebagai sirkulasi udara yang dilengkapi bantalan
3		<i>Engineering Mesh</i> bagian sirkulasi udara dibuat dengan mesin untuk menciptakan motif yang beragam
4		<i>Thermoplastic Polyurethane (TPU)</i> bisa sebagai pengganti PVC untuk penguat dengan daya elastisitas
5		Rajut mesin bisa sebagai pengganti <i>upper</i> dengan tambahan motif dari variasi warna benang.

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 1. Kerangka penelitian
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

tidak memiliki sirkulasi udara yang kurang baik, material yang fleksibel dan ringan, serta tata letak komponen yang tidak memperhatikan anatomi dan ergonomi.

Setelah melakukan observasi material yang sesuai kebutuhan ergonomi dan tampilan, untuk pengembangan produk, dilakukan proses pembuatan 6 alternatif desain dengan material yang kemudian dibuat studi model dengan ukuran 1:1 dengan memperhatikan penempatan komponen konstruksi sepatu yang sesuai dengan anatomi kaki dan lasting sepatu. Studi model di tes langsung terhadap pengguna untuk mendapat hasil bentuk dan kenyamanan yang maksimal. Setelah melakukan tes uji coba, penulis melakukan evaluasi desain terkait komponen yang kurang sesuai dan dihasilkan desain final yang detail untuk selanjutnya digunakan sebagai prototipe.

3. Hasil dan pembahasan

Konsep desain yang digunakan adalah perancangan sepatu *boots* dengan material yang adaptif terhadap gerak fungsi normal pada kaki. Dari konsep tersebut, ada 3 kata kunci penting, yaitu (1) Sepatu *boots*, atau sepatu yang memiliki karakteristik ketahanan dan kekuatan yang umumnya terbuat dari bahan kulit

hewan. (2) Material yang adaptif. Material adaptif yang dimaksud adalah kombinasi dengan material yang digunakan pada sepatu santai. Material ini harus memiliki sirkulasi udara yang baik, fleksibel, empuk, serta ringan, sehingga dapat beradaptasi terhadap suhu, tekanan, dan aktivitas sehari-hari. (3) Gerak fungsi normal kaki. Gerak fungsi normal yang dimaksud adalah ketika kondisi kaki mulai beraktivitas dalam jangka waktu tertentu. Kondisi kaki harus tetap nyaman saat bergerak agar terhindar dari resiko cedera ringan seperti kaki lecet, tekanan darah terganggu, dan nyeri pada kaki.



Gambar 2. *Toe spring*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. *Toe box*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Existing material pada sepatu kasual

Berdasarkan material eksisting yang digunakan pada sepatu kasual, terdapat beberapa material yang dapat menunjang faktor kenyamanan, dilihat pada Tabel 1. Faktor penunjang kenyamanan sepatu terletak pada *toe spring* dan *toe box*. *Toe spring* adalah lekukan pada bagian depan sepatu yang berfungsi sebagai pendukung saat pergerakan maju Gambar 2) (Saputro, 2021). Bagian ini meliputi bagian metatarsal hingga bagian ujung alas kaki. Fungsi ini membantu otot metatarsal dalam meringankan pergerakan agar tidak menekuk secara berlebihan. Sedangkan *Toe box* adalah area depan bagian pada *upper* sepatu (Gambar 3). Komponen ini berfungsi sebagai penyedia ruang pada ujung jari kaki agar dapat bergerak dengan nyaman.

Fleksibilitas menjadi faktor pendukung dalam



Gambar 4. Fleksibilitas sepatu
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 5. *Heel to the drop*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 6. *Outsole*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

pergerakan metatarsal. Pada saat bergerak area metatarsal akan lebih sering menekuk sehingga jika tidak terbantu dengan alas kaki yang memiliki fleksibilitas yang baik kaki akan terasa kurang nyaman (Gambar 4) (Mutazam & Aviasti, 2021). *Heel to the drop* adalah jarak ketinggian antara tumit dengan bagian depan sepatu yaitu metatarsal. Bagian ini berfungsi untuk meringankan beban energi yang dikeluarkan dari engkel dan kaki agar tidak berlebihan. *Outsole* memiliki karakteristik tampilan yang bervariasi serta tingkat kekerasan yang berbeda dari segi fungsional. Sol ini sebagai alas bagian paling bawah pada bagian sepatu.

Pemilihan material kulit dan outsole

Material kulit yang akan digunakan pada Tabel 2 yaitu material kulit sapi *nubuck*. Material ini dipilih

Tabel 2 . Material kulit

	Kulit sapi krom	Kulit sapi nabati	Kulit sapi pull up	Kulit sapi suede	Kulit sapi nubuck
Kekuatan 20%	4(0,8)	4(0,8)	4(0,8)	3(0,6)	4(0,8)
Fleksibel 30%	4(1,2)	3(0,9)	4(1,2)	4(1,2)	4(1,2)
Pori-pori 25%	2(0,5)	3(0,75)	2(0,5)	2(1)	4(1)
Biaya 25%	2(0,5)	3(0,75)	3(0,75)	3(0,75)	3(0,75)
Total	12(3)	13(3,2)	13(3,25)	12(3,55)	15(3,75)

1 = Sangat Kurang; 2 = Kurang; 3 = Sedang; 4 = Baik; 5 = Sangat Baik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tabel 3. *Outsole*

	TPR	TPU	Rubber	Phylon
Kekuatan 20%	5 (1)	4(0,8)	4(0,8)	3(0,6)
Empuk 30%	2(0,6)	2(0,6)	2(0,6)	5(1,5)
Ringan 25%	2(0,5)	3(0,75)	4(1)	5(1,25)
Anti Slip 25%	3(0,75)	2(0,5)	4(1)	4(1)
Total	12(2,85)	11(2,12)	14(3,4)	17(4,35)

1 = Sangat Kurang; 2 = Kurang; 3 = Sedang; 4 = Baik; 5 = Sangat Baik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 7. Alternatif desain
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

karena memiliki tingkat kelembutan dan pori-pori yang baik namun juga memiliki kekuatan yang lebih tinggi. Material yang akan digunakan pada Tabel 3 yaitu material sol dari bahan *pyhlon* dan *rubber*. Bahan *phylon* sebagai pelapis bagian atas pada sol yang empuk sedangkan material *rubber* sebagai pelapis bagian bawah sol untuk anti slip.



Gambar 8. Desain final
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Alternatif Desain

Pada Gambar 7 setiap alternatif desain memiliki tata letak komponen yang sama dengan penataan pada *lasting* yang mengacu pada bentuk anatomi kaki dan pergerakan di setiap sendi. Pada bagian lingkaran *lining* atas terdapat bantalan yang berfungsi sebagai meminimalisir gesekan terhadap kulit serta sebagai penahan guncangan. Lalu pada bagian lingkaran engkel terdapat komponen penguat sebagai penjaga kondisi gerak engkel agar tetap pada posisi yang sesuai tidak berubah. Bagian *upper* dan *vamp* terdiri dari material *mesh* yang berfungsi sebagai sirkulasi udara agar kaki tetap terjaga suhu dan kelembabannya. Bagian *back counter* menggunakan material kulit untuk menjaga kondisi tumit atau belakang kaki tetap kokoh. *Outsole* menggunakan bentuk yang organis namun tetap berkarakter dengan material *phylon* yang empuk dan ringan serta bagian tapak bawah *rubber* sebagai anti slip. Melalui proses pengumpulan data didapatkan keputusan untuk desain terpilih yaitu desain F yang selanjutnya dibuat *final design* menjadi lebih detail dan lengkap sesuai dengan spesifikasi komponen dan bahan. Detail bahan seperti tekstur kulit, kanvas, kain *mesh* berpori sebagai sirkulasi serta *outsole* sebagai peredam kejutan juga digambarkan detail setiap bagian.

4. Kesimpulan

Pada perancangan ini dilakukan tahap observasi langsung terhadap pengguna dan produk yang baik akan menghasilkan karya yang lebih baik. Faktor penunjang dan yang mempengaruhi kenyamanan pada sepatu juga membantu dalam perancangan desain sepatu *boots* yang memenuhi kebutuhan pengguna. Material *upper* pengukung seperti bantalan, kain *mesh*

dan juga kanvas serta *outsole phylon* yang ringan dan empuk juga membantu mengurangi masalah pada saat kaki bergerak menggunakan sepatu *boots*.

Dalam penelitian dan perancangan karya pasti ada tantangan yang harus dilalui, namun tantangan tersebut menjadi ilmu yang sangat bermanfaat dalam membangun dan mengembangkan karya yang lebih baik. Dalam penciptaan karya ini diharapkan bisa mengembangkan produk yang telah ada namun masih bisa ditelaah lebih lanjut. Dan diharapkan masyarakat lebih sadar akan pemilihan sepatu *boots* yang baik terhadap kondisi kesehatan kaki dalam penggunaannya.

Daftar Pustaka

- Al Farisyi, F. (2021). *Perancangan Informasi Sepatu Sneakers Di Indonesia Terhadap Culture Style Berpakaian Anak Muda Melalui Majalah* [Skripsi. Universitas Komputer Indonesia]. <http://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/5081>
- Alsabiyah, T. (2018). *Pengaruh Gaya Hidup terhadap Keputusan Pembelian (Survei pada mahasiswa/mahasiswi Universitas Brawijaya yang menggunakan sepatu sneakers merek Converse)* [Universitas Brawijaya]. <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/168348>
- Anwari, M. R., & Dermawan, W. (2025). Bandung City's Parallel Diplomacy in Promoting Tegep Boots Fashion UMKM Products in Italy 2023. *LITERACY: International Scientific Journals of Social, Education, Humanities*, 4(2), 406–415. <https://doi.org/10.56910/literacy.v4i2.2599>
- Arizandy, R., Rahmawati, Y. T., & Sandhi, T. A. N. (2023). Analisis Faktor Risiko Tinea Pedis Pada Pengguna Sepatu Boots. *CoMPHI Journal: Community Medicine and Public Health of Indonesia Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.37148/comphijournal.v4i1.138>
- Firmansyah, R. (2025). *Sepatu Boots Kasual dengan Inovasi Upper Hybrid Sistem Pengunci Breathable Adaptif untuk Pengendara Bermotor* [Skripsi. Universitas Mercu Buana Jakarta]. <http://repository.mercubuana.ac.id/id/eprint/96842>
- Hidayat, A. (2014). Sepatu boot dan fetisisme pada bikers. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 1(2), 13. <https://doi.org/10.46964/jkdpia.v1i2.106>
- Irma, A., & Trikurniasih, E. (2025). Pengaruh Kualitas Produk terhadap Keputusan Pembelian di Toko Moro Bootwear Jambi. *Ebisma (Economics, Business, Management, & Accounting Journal)*, 5(1), 74–82. <https://doi.org/10.61083/ebisma.v5i1.69>
- Juárez-Varón, D., Mengual-Recuerda, A., Capatina, A., & Cansado, M. N. (2023). Footwear consumer behavior: The influence of stimuli on emotions and decision making. *Journal of Business Research*, 164, 114016. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2023.114016>
- Kong, P. W., & Bagdon, M. (2010). Shoe preference based on subjective comfort for walking and running. *Journal of the American Podiatric Medical Association*, 100(6), 456–462. <https://doi.org/10.7547/1000456>
- Krisnaningsih, E., & Dwiyan, S. (2020). Sistem pendukung keputusan penentuan jumlah produksi sepatu type Boots 350 V2 dengan menggunakan metode fuzzy Mamdani. *Jurnal INTECH Teknik Industri Universitas Serang Raya*, 6(2), 107–112. <https://doi.org/10.30656/intech.v6i2.2315>
- Lavigne, A., Chicoine, D., Esculier, J.-F., Desmeules, F., Frémont, P., & Dubois, B. (2023). The Role of Footwear, Foot Orthosis, and Training-Related Strategies in the Prevention of Bone Stress Injuries: A Systematic Review and Meta-Analysis. *International Journal of Exercise Science*, 16(3), 721. <https://doi.org/10.70252/ZNRS2138>
- Marchiani, N. D., Hidayat, W., & Dewi, R. S. (2015). Pengaruh gaya hidup, citra merek, dan kualitas produk terhadap keputusan pembelian sepatu sneakers merek converse (studi pada mahasiswa Universitas Diponegoro Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 4(3), 324–332. <https://doi.org/10.14710/jiab.2015.8918>
- Mutazam, M. A., & Aviasti, A. (2021). Perancangan Produk Sepatu Pantofel dengan Pendekatan Quality Function Deployment dan Antropometri di Home Industri X Shoes. *Bandung Conference Series Industrial: Engineering Science* 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.29313/bcsies.v1i1.5>
- Nada, S. A., Pambudi, T. S., & Sadika, F. (2023). Perancangan Sneakers Kulit Brand Brodo Untuk Perjalanan Dinas (Studi Kasus Brodo dengan Target Market ASN). *EProceedings of Art & Design*, 10(1), 628–644. <https://repository.telkomuniversita.ac.id/pustaka/182120/perancangan-sneakers-kulit-brand-brodo-untuk-perjalanan-dinas-studi-kasus-brodo-dengan-target-market-asn.html>
- Nurhidayat, M., Khalisha, A. F., & Syarif, E. B. (2025). Redesign sepatu Mary Jane untuk wanita dengan konsep estetika Coquette berbasis Metode MFC. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan Dan Perancangan Produk)*, 8(1), 103–112. <https://doi.org/10.24821/productum.v8i1.13643>
- Nurohmah, E. S., Sulaeman, S., Kurniawan, E., & Mulia, Y. S. (2023). Hubungan Penggunaan Sepatu Boots Dengan Kejadian Tinea pedis pada Petani dan Peternak Sapi. *Jurnal Kesehatan Siliwangi*, 4(1), 308–312. <https://doi.org/10.34011/jks.v4i1.1474>
- Purba, E. S., & Ritonga, M. H. (2024). Strategi Komunikasi Pemasaran AP Boots di Instagram dalam Membentuk Brand Image. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 8(2), 13–21. <https://doi.org/10.22437/jssh.v8i2.36653>
- Rahmadi, R. (2025). *Perancangan Desain Sepatu Boots Karet untuk Operator Pencucian Motor dan Mobil Menggunakan Metode Reverse Engineering* [Skripsi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau]. <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/87079>
- Rianto, T., & Hakimah, E. N. (2024). The Influence of Brand Equity, Life Style, and Product Variety on Purchase Decisions for Aerostreet Shoes. *Proceeding Kilisuci International Conference on Economic & Business*, 2, 545–554. <https://doi.org/10.29407/pffdr337>
- Saputro, M. K. A. (2021). *Pengembangan Desain Sepatu Midboot Non Formal di PT. Sepatu Mas Idaman Sukaraja, Bogor* [Tugas Akhir. Politeknik ATK Yogyakarta]. <http://repository.atk.ac.id/id/eprint/859>
- Ulya, M. Z. (2025). *Produk Sepatu dengan Teknik Slashing* [Skripsi. Universitas Negeri Jakarta]. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/54329>



Published by:
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

[HOME](#) [ABOUT](#) [LOGIN](#) [REGISTER](#) [CATEGORIES](#) [SEARCH](#) [CURRENT](#) [ARCHIVES](#) [ANNOUNCEMENTS](#) [PEER-REVIEWERS](#) [EDITORIAL TEAM](#)

[Home](#) > **Vol 9, No 2 (2026)**

Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)

p-ISSN 2477-7900 | e-ISSN 2579-7328

PRODUCTUM is a product design journal published by the Faculty of Fine Arts, Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta managed by the Product Design Study Program, ISI Yogyakarta in collaboration with ADPII (Alliance of Indonesian Industrial Product Designers). This journal was first published in October 2015 with the mission of developing knowledge in the field of Industrial Product Design both design and studies involving other relevant fields of science. PRODUCTUM is published twice a year, namely the January-June and July-December editions. Starting from Volume 6 Number 1 of the January-June 2023 edition, PRODUCTUM is accredited with **SINTA 3 (S-3)** rank based on the Decree of the Director General of Higher Education, Research and Technology Number 177/E/KPT/2024 dated October 15, 2024, concerning Scientific Journal Accreditation Rankings for Period II, 2024.

The editors accept manuscript submissions from various groups, both practitioners, academics, and Product Design observers who have never been and are not currently being published in other journals/media. Manuscripts can be in the form of research results, design results, book reviews, and review articles (features) related to the field of Product Design, both in Indonesian and English.



Partners





Productum: Jurnal Desain Produk

(Pengetahuan dan Perancangan Produk)

p-ISSN 2477-7900
e-ISSN 2579-7328

Published by:
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

[HOME](#) [ABOUT](#) [USER HOME](#) [CATEGORIES](#) [SEARCH](#) [CURRENT](#) [ARCHIVES](#) [ANNOUNCEMENTS](#) [PEER-REVIEWERS](#) [EDITORIAL TEAM](#)

Home > About the Journal > **Editorial Team**

Editorial Team

Editor in Chief

Rahmawan Dwi Prasetya, Program Studi Desain Produk, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

Editor

Achmad Syarif, Prodi Desain Produk Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung, Indonesia

Mita Purbasari Wahidiyat, Program Studi Desain Grafis dan New Media, Universitas Bina Nusantara, Jakarta, Indonesia

Associate Editor

Ferry Fernando, Program Studi Desain Produk, Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Sumatra Barat, Indonesia

Guguh Sujatmiko, Program Studi Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya, Surabaya, Indonesia

Sriti Mayang Sari, Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia

Wyna Herdiana, Program Studi Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya, Surabaya, Indonesia

Zaki Saptari Saldi, Product Design Study Program, Universitas Pembangunan Jaya, South Tangerang, Banten, Indonesia

Copy Editor

Dede Affian Surya, Desain Produk Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Della Chintya Ananda Filly, Program Studi Desain Produk, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

Maria Santissima Trindade Borromeu, Program Studi Desain Produk, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

Rakhmat Kurniawan, Program Studi Desain Produk, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

Rio Raharjo, Politeknik Negeri Samarinda, Indonesia

p-ISSN 2477-7900 | e-ISSN 2579-7328



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Like & Follow Us



[Focus and Scope](#)

[Peer Review Process](#)

[Open Access Policy](#)

[Artificial Intelligence \(AI\) Policy](#)

[Author Guidelines](#)

[Copyright Notice](#)

[Article Processing Charge](#)

[Editorial Team](#)

[Reviewer Team](#)

[Publication Ethics](#)

[Indexing and Database](#)

[Contact](#)

[Visitor](#)

Partners



Table of Contents

Articles

Eksplorasi desain coffee table dari bonggol jagung dengan optimalisasi teknik bending laminasi <i>Shopie Putri Mahaelani, Andry Andry</i>	PDF 135-144
Perancangan produk alat pengupas kulit dan pemipil biji jagung dengan Metode AHOQ di Kecamatan Silaen <i>Wesly Mailander Siagian, Willy Cristover Silaen, Tegar Arifin Prasetyo, Muhammad Ilham Maulana</i>	PDF 145-152
Implementasi SDGs-12 melalui inovasi bio-leather limbah ampas sagu untuk potensi produk kerajinan lukis aplikatif <i>Bayu Aji Suseno, Putri Prabu Utami, Winta Tridhatu Satwikasanti, Ponimin Ponimin, Rony Rony, Anwar Hidayat</i>	PDF 153-164
Desain busana siap pakai manipulatif untuk perempuan plus size berbasis Wastra Nusantara <i>Vashtia Hanin Pramesiwi, Sri Wening, Mohammad Adam Jerusalem</i>	PDF 165-174
Karpet piknik multifungsi "Piksi": Desain praktis berbasis Design Thinking <i>Angga Rini, Widiastuti Widiastuti</i>	PDF 175-184
Analisis material untuk rancangan Kartu Karuta bertema sejarah desain produk <i>Putri Anggraeni Widyastuti, Iwan Zahar, Ratih Pertiwi, Ratnawati Susanto</i>	PDF 185-194
Perancangan tas handphone bergaya minimalis berbahan kulit: Studi kasus Aleta Leather <i>Rigita Wulandhari, Cucu Sutianah, Handayani Madania Insani</i>	PDF 195-202
Pengembangan desain furnitur kardus modular dengan memanfaatkan fitting berbasis pencetakan 3D <i>Abdul Gafur Maulana Achmad, Imam Damar Djati</i>	PDF 203-210
Perancangan ulang konfigurasi baterai pada sepeda motor konversi listrik <i>Muhammad Syarif Jayeng Hendrawan, Bintang Nugraha, Yanuar Herlambang</i>	PDF 211-220
Perancangan set meja makan minimalis berkonsep Japandi Style <i>Irvan Nurhadi, Dwi Agus Susila, Ariyanto Ariyanto</i>	PDF 221-228
Transformasi sepatu boots kulit vintage menuju boots kulit yang lebih ergonomis <i>Raihan Febriantoro, Wyna Herdiana, Florentina Tiffany</i>	PDF 229-234
Perancangan alat berkebun hidroponik berbasis musik untuk apartemen tipe studio <i>Muhammad Iqbal, Rahmawan Dwi Prasetya, Sekar Adita</i>	PDF 235-244
Netraspoon: Inovasi sendok makan ergonomis berindikator suhu untuk mendukung kemandirian anak tunanetra <i>Gregorius Guntur Jembar Wicaksono, Alya Ramadhani, Sinta Nur Anggraheni, Corinthia Gabrielle Sutjiadi, Arethusia Guinevere Dova Enoch, Baridah Mutmainah</i>	PDF 245-252
Pemanfaatan limbah kerang sebagai material kemasan primer lipstick berbasis desain berkelanjutan <i>Ferry Fernando, Marchelia Indriyanti Hutapea, Kendall Malik</i>	PDF 253-264

SERTIFIKAT

Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia



Kutipan dari Keputusan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia
Nomor: 177/E/KPT/2024 Tanggal: 15 October 2024
Peringkat Akreditasi Jurnal Ilmiah Periode II Tahun 2024

Nama Jurnal Ilmiah
**Productum Jurnal Desain Produk
(Pengetahuan dan Perancangan Produk)**
E-ISSN
25797328
Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Ditetapkan Sebagai Jurnal Ilmiah:

TERAKREDITASI PERINGKAT 3

Akreditasi Berlaku selama 5 (lima) Tahun, yaitu:
Volume 6 Nomor 1 Tahun 2023 sampai Volume 10 Nomor 2 Tahun 2027

Direktur Riset, Teknologi dan Pengabdian ~~Kepada~~ Masyarakat
Jakarta,



M.Faiz Syuaib
NIP. 196708311994021001

