

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penampilan fisik merupakan aspek penting yang dipertimbangkan dalam kehidupan sehari-hari dan dipengaruhi dari pakaian yang dipakai, terutama untuk dewasa muda. Setiap jenis pakaian memberikan kesan tertentu yang dapat memengaruhi bagaimana pemakainya ingin diidentifikasi oleh dirinya sendiri maupun orang lain (Özdil, 2021, h.127). Dewasa muda sendiri menggunakan pakaian untuk mengekspresikan identitas mereka. Berdasarkan Victoria Brown (2023), dewasa muda antusias dalam memperhatikan pemilihan pakaian mereka untuk mencapai status sosial tertentu (h.229) dan karena adanya perkembangan tren fashion dan media sosial (Chrimes, 2023, h.743). Banyak dewasa muda percaya kalau pemilihan pakaian yang disesuaikan dengan bentuk tubuh tidak hanya memiliki nilai estetika yang baik, tetapi juga memudahkan dalam menyesuaikan diri dengan berbagai konteks sosial seperti saat pesta, bertemu teman, dan lainnya (Hidayati dkk., 2018, h. 440). Pemilihan warna, pola, dan bahan membantu menciptakan ilusi proporsi pemakai yang seimbang (Pramanuharaoee, 2025).

Dewasa muda sering memilih pakaian yang kurang cocok dengan fisik mereka karena adanya kebingungan dalam memilih pakaian yang bisa menunjukkan kelebihan bentuk tubuhnya ditambah dengan preferensi mereka sendiri. Ditambah lagi, tidak semua dewasa muda memiliki pengetahuan mendalam dan pengalaman yang dibutuhkan untuk pemilihan pakaian yang sesuai dengan bentuk tubuh, seperti kemampuan visual, estetika, dan penggabungan pakaian (Lee & Lee, 2018, h. 653).

Dengan munculnya banyak tren *fashion* dalam waktu yang singkat dengan desain dan tema yang serupa, dewasa muda kesulitan dalam mencari *style fashion* yang mengekspresikan preferensi dan gaya unik mereka. Terutama dengan adanya tekanan untuk meniru pakaian mereka dengan tren yang ada yang mendorong ide kalau hanya ada satu standar tubuh dan pakaian yang ideal

meskipun setiap orang memiliki bentuk tubuh yang berbeda-beda (Glaser dkk., 2024, h.2). Tanpa ada panduan yang tepat, mereka tidak tahu bagaimana mencocokkan satu per satu bagian pakaian dengan tren yang mereka minati dan bentuk tubuh mereka menjadi satu penampilan yang sempurna (Katsha, 2022). Selain itu, 91,9% dewasa muda yang menganggap pakaian memiliki pengaruh besar terhadap kepercayaan diri (Sholikhah, 2020, h.5). Saat pakaian mereka tidak sesuai atau tidak optimal dengan bentuk tubuh mereka, kepercayaan diri mereka bisa menurun sampai ke titik dimana mereka mulai memiliki body image yang buruk dan menyalahkan badannya sendiri (Brownbridge dkk., 2018, h.441).

Setelah membandingkan berbagai media yang ada di internet, dari bentuk video maupun artikel, belum ada media interaktif yang melibatkan pemilihan baju berdasarkan bentuk tubuh secara langsung. Interaksi secara langsung dapat memberikan personalisasi yang lebih akurat dan subjektif sekaligus membantu visualisasi (Vuruskan dkk., 2024, h.177). Sebelumnya, penyampaian secara interaktif mengenai pakaian hanya ada digunakan sebagai pembelajaran materi untuk mahasiswa jurusan fashion design yang membahas tentang pembuatan pola pakaian secara teoritis sehingga kurang bisa dimengerti oleh masyarakat umum (Wiana & Riyanto, 2018, h.18).

Oleh karena itu, dibutuhkan solusi yang dapat memberikan informasi mengenai cara memilih pakaian yang sesuai dengan berbagai bentuk tubuh yang bisa diinteraksi melalui media digital. Media interaktif memudahkan dalam menyampaikan suatu informasi karena memanfaatkan grafik yang jelas (Indartiwi dkk., 2020, h.29) dan memberikan kebebasan untuk merasakan pengalaman secara langsung (Anggraini & Sartono, 2019, h.60). 91,2 % orang menggunakan aplikasi untuk mencari dan memiliki visualisasi terhadap pakaian secara lebih personal dengan bentuk tubuh (Accenture dalam KabarSDGs, 2023). Selain itu, fitur *fashion all-in-one* membantu untuk meningkatkan *style fashion* dengan adanya rekomendasi *up-to-date* dan menyimpan koleksi pakaian dengan memanfaatkan teknologi secara imersif, interaktif, dan antarmuka yang lebih baik. Dengan ilustrasi, dewasa muda untuk mengerti masing-masing bentuk tubuh dan siluet pakaian dengan lebih jelas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari penjabaran latar belakang sebelumnya, penulis menemukan masalah seperti berikut, yakni:

1. Perlunya dewasa muda untuk tahu cara memilih baju yang sesuai dengan bentuk tubuh agar bisa meningkatkan kepercayaan mereka terhadap persepsi dan identitas diri.
2. Tidak ada media interaktif untuk orang awam yang berfokus terhadap pemilihan baju sesuai bentuk tubuh yang dewasa muda bisa pilih secara langsung.

Oleh karena itu, terbentuklah rumusan masalah seperti berikut: Bagaimana perancangan media interaktif yang memberikan informasi kepada dewasa muda mengenai pemilihan pakaian yang benar dan sesuai dengan bentuk tubuh?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan untuk dewasa muda usia 18—25 tahun, ses B, berdomisili di Jabodetabek, yang memberikan perhatian lebih kepada pakaian yang digunakannya, dengan menggunakan metode desain media digital interaktif oleh Griffey, Perea, dan Giner. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain aplikasi interaktif yang memberikan informasi dengan ilustrasi tentang tipe bentuk tubuh dan pemilihan jenis pakaian dalam konteks sosial dari beberapa elemen *fashion* yang cocok dengan masing-masing bentuk tubuh untuk 18 – 25 tahun.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah penulis buat sebelumnya, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan media interaktif untuk memberikan informasi kepada dewasa muda mengenai pemilihan pakaian yang benar dan sesuai dengan bentuk tubuh.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang didapatkan dari tugas akhir ini dibagi menjadi 2 bagian, yakni:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian diharapkan dapat menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual dalam Universitas Multimedia Nusantara terkait pemilihan baju sesuai bentuk tubuh untuk dewasa muda melalui media informasi yang interaktif kepada mahasiswa lain ke depannya yang ingin menggunakan topik pembahasan sebagai referensi maupun yang ingin merancang aplikasi interaktif untuk tugas akhir.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pentingnya menyesuaikan pakaian dengan bentuk tubuh seseorang. Aplikasi interaktif yang dibuat dapat digunakan sebagai panduan dengan penjelasan akurat dan jelas untuk mempermudah pemilihan jenis pakaian yang sesuai bentuk tubuh kepada dewasa muda sehingga dapat meningkatkan penampilan dan kepercayaan dirinya serta memberikan persepsi pertama yang bagus.

