

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi

Aplikasi merupakan salah satu perangkat yang bisa digunakan sebagai media interaktif secara digital seperti melalui komputer, ponsel atau tablet. Menurut Cuello & Vittone (2013), aplikasi merupakan sebuah *software* yang bisa tersedia dalam bentuk, ukuran, dan warna yang berbeda dan digunakan memiliki banyak manfaat untuk meningkatkan produktivitas pengguna atau efisiensinya yang bisa digunakan di mana saja (h.12) Sifatnya yang fleksibel dan bisa menyimpan data membuat banyak program memilih untuk menggunakan perangkat tersebut.

Selain sebagai perangkat digital, aplikasi bisa digunakan sebagai sistem interaktif yang memperbolehkan pengguna untuk melakukan suatu aksi untuk mendapatkan informasi. Karena sifatnya yang melibatkan pengguna secara imersif, aplikasi interaktif memudahkan pengguna untuk mengontrol tindakan untuk memenuhi kebutuhannya secara mandiri. Aplikasi interaktif juga dapat bekerja seperti simulasi dari sebuah fenomena sehingga berguna sebagai media pembelajaran dan informasi (Pramono, 2018, h.54). Interaktivitas sendiri mengacu terhadap personalisasi dan interaksi antar elemen yang ada dalam aplikasi.

Aplikasi berfungsi sebagai perangkat digital yang praktis dan efisien serta memiliki interaktivitas yang tinggi. Karena aplikasi bersifat imersif dan memerlukan tindakan langsung dari penggunanya, aplikasi interaktif cocok dijadikan media untuk perancangan ini karena pemilihan pakaian membutuhkan interaksi langsung supaya pengguna bisa melakukan personalisasi pakaian sesuai dengan preferensi mereka dan memudahkan visualisasi. Selain itu, aplikasi dapat memberikan *feedback* langsung supaya pengguna memahami topik.

2.1.1 Jenis Aplikasi

Aplikasi sendiri memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Aplikasi memiliki 3 jenis yang dibagi berdasarkan sistem teknologi, visual, dan

interaksinya (Cuello & Vittone, 2013, h.18-21). Aplikasi tersebut adalah seperti berikut:

A. Native

Aplikasi ini merupakan program software yang dikembangkan untuk platform atau sistem tertentu yang biasanya disebut sebagai Software Development Kits (SDKs). Dibandingkan dengan aplikasi *web* dan *hybrid*, aplikasi *native* dibentuk dengan pemograman platform sehingga membuat software dan hardware aplikasi berjalan secara lebih efektif dan cepat. Platform yang biasanya dipakai pada zaman teknologi sekarang adalah Android, iOS, dan Windows.

Jenis aplikasi dapat diunduh melalui toko aplikasi seperti App Store atau PlayStore dan mengharuskan penggunanya untuk update jika ada perubahan dalam aplikasi. Aplikasi *native* memiliki karakteristik notifikasi meskipun pengguna sedang tidak membuka aplikasi dan sering menggunakan hardware yang tersedia dalam perangkat, seperti contohnya kamera dan sensor untuk GPS. Dari segi desain visual, aplikasi terlihat kohesif dan konsisten, menyesuaikan dengan platform yang ada sehingga meningkatkan pengalaman pengguna dalam memakainya.

B. Web

Web Applications merupakan aplikasi yang dapat bekerja secara independen dan tidak terikat kepada sistem tertentu. Karena tidak terikat sistem atau SDKs tertentu, aplikasi ini mudah digunakan dalam platform yang berbeda-beda tanpa menggunakan cara yang rumit atau membuat kode baru untuk setiap platform yang berbeda. Pemrograman dari aplikasi tersebut mengutamakan HTML, JavaScript, dan CSS.

Berbeda dengan *native applications*, *web applications* tidak mewajibkan penggunanya untuk mengunduh aplikasinya dalam perangkat mereka. Aplikasi bekerja secara praktis melalui *web* yang akan selalu *update* dengan versi terbarunya. Namun, aplikasi ini juga membutuhkan internet untuk bekerja. *Web applications* juga memiliki

memori yang lebih terbatas dan memiliki antarmuka/*interface* navigasi dan interaksi yang lebih generik disbanding *native applications*.

C. Hybrid

Hybrid applications merupakan kombinasi antara *native* dan *web applications*. Aplikasi ini dikembangkan dengan pemrograman yang serupa dengan *web*, yaitu dengan HTML, JavaScript, dan CSS, dan memiliki hasil akhir yang terlihat seperti *native applications*. Pemrograman dalam aplikasi ini memudahkan *developer* untuk membuat aplikasi yang bisa digunakan dalam sistem yang berbeda hanya dengan membuat satu kode yang serupa, seperti contohnya membuat satu aplikasi yang akan disebarluaskan masing-masing untuk *android* dan *iOS*.

Hybrid applications juga mengatasi masalah memori terbatas yang ada dalam *web applications* karena menggunakan *library* yang mampu menampung lumayan banyak memori. Aplikasi ini juga bisa mengakses fitur dalam perangkat, seperti kamera, GPS, dan notifikasi meskipun memiliki inti *web based*. Namun, performa *hybrid applications* kurang baik karena pemrograman yang harus dijalankan dalam kontainer atau sistem tertentu.

Jenis aplikasi dijabarkan menjadi *native*, *web*, dan *hybrid apps*. Dari 3 jenis aplikasi tersebut, bisa disimpulkan kalau *native apps* menjadi tipe aplikasi yang pas untuk perancangan karena memiliki memori paling besar di antara kedua jenis aplikasi dan bisa bekerja secara efisien dan cepat sehingga pengguna bisa mendapatkan informasi pemilihan pakaian yang mereka mau tanpa hambatan. *Native apps* juga menyimpan memori penggunanya sehingga histori kegiatan dan kumpulan pakaian dalam aplikasi tidak akan hilang.

2.1.2 Manfaat Aplikasi

Aplikasi menjadi salah satu perangkat yang banyak digunakan dalam era modern sekarang karena mampu untuk memudahkan penggunanya untuk melakukan tugas dan menyelesaikan masalah. Aplikasi memiliki beberapa fungsi seperti digunakan sebagai media hiburan, alat untuk mengikuti kabar-

kabar terbaru, media komunikasi dan pertemanan (Sitoresmi, 2024). Selain itu, aplikasi juga berperan besar dalam memudahkan pembelajaran atau penerimaan informasi untuk penggunanya. Aplikasi, terutama aplikasi untuk *mobile*, memungkinkan penggunanya untuk mengakses informasi dan menerima *feedback* secara instan serta mudah untuk disesuaikan berdasarkan kebutuhan pengguna (Patel, 2023).

Dalam dunia *fashion*, aplikasi juga mulai marak dipakai untuk membantu proses pembuatan pakaian dan mempromosikan *brand* pakaian tertentu. Aplikasi menggunakan *user-friendly interface* untuk meningkatkan *customer engagement* dan memberikan personalisasi *fashion* sesuai dengan preferensi pengguna (D & Kumar, 2024, h.4-5). Fitur kustomisasi dalam aplikasi juga memberikan gambaran kepada pengguna tentang pakaian yang ingin mereka pakai atau beli secara praktis sekaligus memberikan kabar mengenai tren *up to date* mengenai *fashion*. Sektor *fashion* memanfaatkan aplikasi untuk meningkatkan penjualan mereka secara *online* dan meningkatkan loyalitas pelanggan terhadap *brand fashion* mereka (Sagar, 2025). Kegunaan aplikasi dalam bidang *fashion* ini terbukti dari peningkatan jumlah unduhan aplikasi dalam sektor *fashion* dari tahun 2019 yang memiliki jumlah unduhan aplikasi *mobile* sebesar 150 juta menjadi 750 juta pada tahun 2023 (D & Kumar, 2024, h.4).

Jika disimpulkan, aplikasi dapat membantu penggunanya untuk menyelesaikan tugas tertentu secara instan dan bisa digunakan untuk berbagai media seperti hiburan, komunikasi, dan informasi. Selain itu, aplikasi banyak dimanfaatkan dalam bidang *fashion*. Dalam perancangan tugas akhir, aplikasi dapat berfungsi sebagai panduan untuk penggunanya mengenai pemilihan pakaian yang disesuaikan dengan bentuk mereka. Selain itu, aplikasi bisa memiliki fitur *mix and match* dan membuat personalisasi pakaian sendiri sesuai dengan keinginan pengguna. Aplikasi juga bisa memberikan pakaian yang direkomendasikan berdasarkan gaya *fashion* dan konteks acara.

2.2 User Interface (UI)

User Interface (UI) menjadi salah satu aspek terpenting dalam pembuatan aplikasi. UI sendiri merupakan proses desain yang memfokuskan terhadap tampilan atau gaya menarik yang akan digunakan untuk membuat antarmuka dalam suatu *software* atau perangkat (Hashemi-Pour & Churchville, 2024). UI adalah tampilan pertama yang akan pengguna lihat saat membuka suatu aplikasi. Hal yang penting untuk diperhatikan saat membuat UI adalah memastikan UI mudah dan nyaman untuk digunakan oleh pengguna.

Desain UI menyangkup pemilihan *layout*, warna, tipografi, dan interaksi navigasi dalam aplikasi. Membuat UI yang efektif dapat berlaku sebagai jembatan antara pengguna dengan aplikasi sehingga dapat meningkatkan *engagement* pengguna dan membangun identitas aplikasi yang unik dan kuat. UI yang umumnya digunakan adalah *Graphical User Interfaces* (GUIs), *Voice-controlled Interfaces* (VUIs), dan *Gesture-based interfaces* (IxDF, 2016). Ketiga format tersebut merupakan interaksi pengguna dengan UI dengan menggunakan visual, suara, maupun gerakan tubuh.

User Interface (UI) merupakan suatu tampilan visual dalam aplikasi yang dipastikan nyaman untuk dilihat oleh pengguna dan menjadi aspek penting dalam pembuatan aplikasi. UI yang berbentuk grafis (GUIs) akan digunakan sebagai UI utama dalam perancangan ini. Dengan merancang UI yang baik, pengguna akan bisa menavigasi fitur pemilihan pakaian berdasarkan bentuk tubuh dengan mudah.

2.2.1 Prinsip UI

Dalam membuat UI, prinsip UI diterapkan untuk menjaga antarmuka tetap terlihat konsisten dan terstruktur supaya pengguna bisa mendapatkan pengalaman yang nyaman saat melihatnya. Prinsip-prinsip UI menurut Schlatter & Levinson (2013, h.154 – 156) yang akan digunakan dalam perancangan ini dapat terbagi menjadi 3:

A. Consistency

Consistency membantu supaya UI terlihat serupa dengan satu sama lain pada suatu aplikasi. Prinsip ini memudahkan pengguna untuk mengerti cara bekerja UI secara lebih cepat dan meningkatkan pengalaman mereka saat menerapkan pengetahuan tersebut dalam aplikasi. Jika suatu UI tidak memiliki *consistency* yang baik, hal tersebut dapat menciptakan kebingungan dan menyusahkan pengguna untuk menyelesaikan aksi yang ingin mereka lakukan dalam aplikasi. *Consistency* bisa diterapkan kepada aspek estetika dan fungsionalitas dalam suatu UI.

Consistency estetika mengarah terhadap kesamaan visual dan gaya dari warna, *font*, dan grafis dalam UI. Konsistensi ini memberikan ciri khas yang mudah untuk dikenal oleh penggunanya serta memudahkan asosiasi emosional tertentu terhadap UI tersebut. Berbeda dengan estetika, *consistency* fungsionalitas mengarah terhadap kesamaan aksi dan interaksi yang dihasilkan dari UI yang sama. Hal ini membantu pengguna untuk mengerti bagaimana suatu UI yang serupa dalam aplikasi memiliki fungsi yang sama sehingga mereka bisa mengerti cara penggunaan aplikasi yang baru secara lebih instan.

B. Hierarchy

Hierarchy merupakan prinsip UI yang bantu mengatur elemen-elemen UI menjadi suatu struktur yang mudah dimengerti oleh penggunanya. Prinsip ini membantu memberikan kejelasan terhadap elemen apa yang diprioritaskan dan memiliki kepentingan utama dengan menonjolkan elemen tersebut secara visual dibandingkan yang lain. Karakteristik dari *hierarchy* adalah bagaimana elemen UI menggunakan kontras posisi, ukuran, jarak, dan warna untuk hierarki yang jelas.

Selain itu, *eye behavior* dari pengguna, yang biasanya melihat dari atas kiri ke kanan sebelum bergerak ke bawah, dapat memberikan gambaran untuk pengelompokan elemen UI dengan benar dalam aplikasi. Seringkali, *hierarchy* menggunakan *nesting* dan *overlap*

untuk menunjukkan elemen terpenting yang dikemas di atas elemen lainnya yang memiliki skala prioritas yang lebih rendah. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui karakteristik dan kebutuhan pengguna aplikasi supaya hierarki elemen UI bisa tertata dengan benar.

C. Personality

Personality membantu UI supaya memiliki kesan pertama baik yang terbentuk berdasarkan tampilan dan perilaku kepada penggunanya, baik secara sadar atau tidak sadar. Pengguna akan memperhatikan terhadap suatu UI aplikasi melalui warna, *layout*, *imagery*, dan *control affordances* dan memberikan suatu persepsi atau kesan tertentu terhadap aplikasi tersebut. *Personality* sendiri terbagi menjadi 3 kerangka, yaitu *visceral*, *behaviour*, dan *reflective*.

Visceral mengarah terhadap lapisan pertama yang akan dilihat oleh pengguna saat menggunakan aplikasi. Kerangka ini difokuskan terhadap penampilan visual dan memastikan UI menunjukkan suatu persepsi positif dan mudah diingat supaya pengguna mau terus menggunakan aplikasi. *Behaviour* menjadi lapisan kedua yang mendorong pengguna untuk mengevaluasi efektivitas dari kegunaan UI aplikasi. *Reflective* merupakan lapisan terakhir yang menjadi pertimbangan pengguna untuk terus memakai aplikasi dari puas atau tidak puasnya pengguna terhadap UI aplikasi.

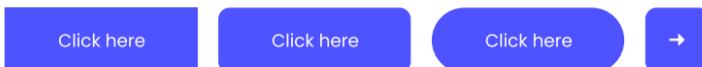
Prinsip UI terbagi menjadi 3, yaitu *consistency*, *hierarchy*, dan *personality*. *Consistency* akan digunakan dalam perancangan untuk menjamin elemen-elemen yang akan dibuat nantinya memiliki gaya visual yang sama serta bekerja secara konsisten saat memilih pakaian untuk pengguna. *Hierarchy* digunakan untuk menjaga hierarki antar elemen sehingga terlihat suatu *emphasis* yang menolong pengguna untuk mengetahui letak informasi utama. *Personality* akan membantu untuk merancang aplikasi yang memiliki suatu ciri khas, baik dari visual atau dari interaktivitasnya, sehingga pengguna tertarik dan mau terus menggunakan aplikasi tersebut.

2.2.2 Elemen UI Aplikasi

User Interface (UI) memiliki elemen-elemen yang berlaku sebagai inti dari suatu aplikasi yang membantu pengguna berinteraksi dengan sistem aplikasi. Gabungan antara visual UI dan fungsionalitasnya dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan menjaga kelancaran kerja aplikasi. Elemen-elemen bisa terdiri dari beberapa kategori (Acharya, 2021, h.48-161).

A. Buttons

Buttons merupakan elemen UI yang bisa diinteraksi untuk menghasilkan suatu aksi dalam aplikasi. Elemen ini direkomendasikan untuk memiliki minimal ukuran sebesar 40 x 40 pt. *Alignment* antar *button* juga harus diperhatikan supaya memiliki jarak yang sama supaya elemen tersebut tidak terlihat menumpuk. *Button* yang bisa di-klik biasanya memiliki bentuk persegi panjang secara horizontal dengan ujung tajam atau melengkung untuk menarik perhatian pengguna untuk menggunakan.

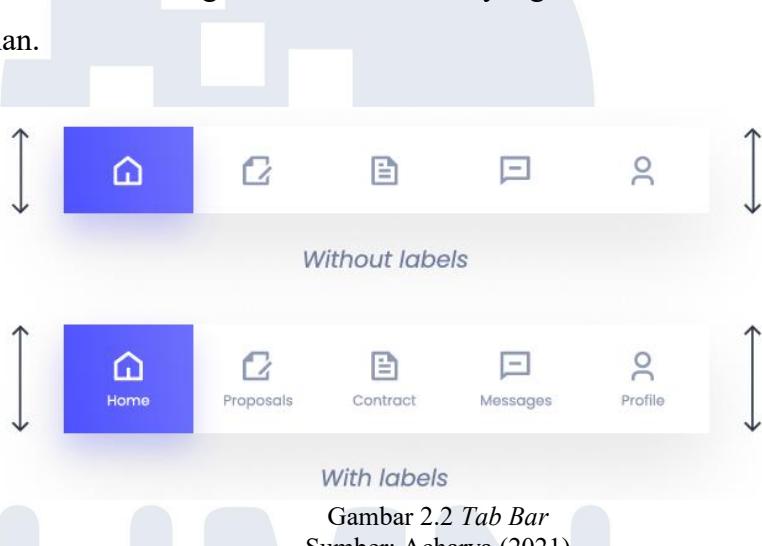


Gambar 2.1 Bentuk *Buttons*
Sumber: Acharya (2021)

Buttons juga bisa berbentuk sebagai *link* tulisan tanpa *container* bernama *text link* dan *button* yang memiliki *outline container* tanpa isi warna bernama *ghost* atau *outlined button*. Kedua tipe *button* ini bisa digunakan untuk memberikan kontras lebih terhadap *call to action* (CTA) *button* yang memiliki visual menonjol supaya mendorong pengguna untuk melakukan suatu aksi, seperti untuk *purchase*, *contact*, dan lain-lain. Ikon atau simbol bisa dimanfaatkan sebagai *button* yang fungsional meskipun ruang dalam tampilan aplikasi sempit. Selain itu, *button* juga bisa berbentuk seperti *floating action button* (FAB) dan *toggle button*.

B. Tab Bar

Tab bar merupakan elemen UI yang bekerja sebagai navigasi yang membantu pengguna untuk berpindah halaman secara praktis. Elemen ini diletakkan pada bagian bawah layar dan tidak berubah bentuk saat layar dirotasi. *Tab bar* direkomendasikan untuk memiliki ukuran lebar minimal sebesar 46 pt saat hanya menggunakan *icon* dan 60 pt saat menggunakan *icon* dan tulisan. Untuk membedakan *tab* yang dipilih dan halamannya ditampilkan dengan *tab* lainnya, desain dan visual *icon tab* tersebut dibedakan dengan memanfaatkan bayangan, warna, atau bentuk tambahan.

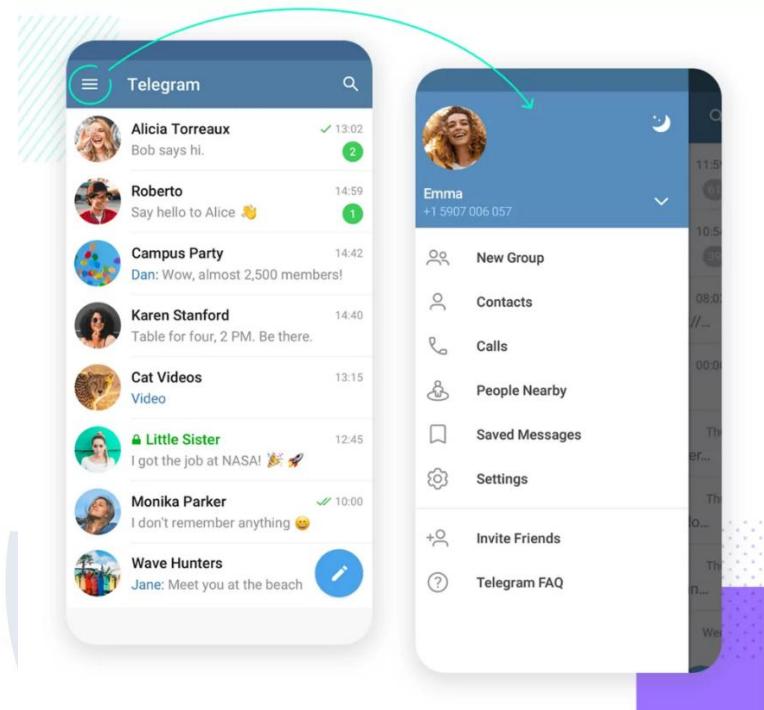


Gambar 2.2 Tab Bar

Sumber: Acharya (2021)

C. Hamburger Menu

Hamburger menu merupakan opsi navigasi yang muncul saat pengguna berinteraksi dengan *icon* bergaris tiga. Cara elemen ini bekerja adalah *side menu* dengan opsi navigasi yang banyak akan muncul saat *icon* tersebut dipencet dan akan tersembunyi kembali saat dipencet kedua kalinya. *Hamburger menu* membantu supaya halaman aplikasi memiliki banyak ruang sekaligus mengumpulkan opsi-opsi yang penting secara tertata.

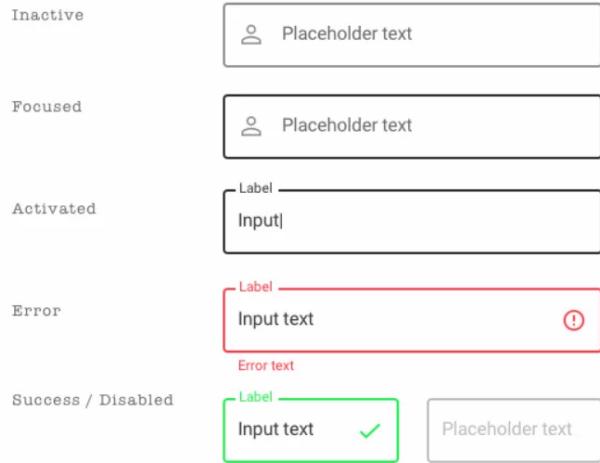


Gambar 2.3 *Hamburger Menu*

Sumber: Acharya (2021)

D. Text Field

Text field sering digunakan oleh pengguna untuk menginput suatu teks yang berisikan data yang dibutuhkan oleh aplikasi, seperti contohnya nomor kartu kredit. Elemen ini terbentuk dari persegi panjang dengan teks di dalamnya. Untuk memperjelas apa yang pengguna harus isi dalam *text field*, elemen biasanya didampingi dengan *label* yang bekerja layaknya judul di atas *field* tersebut. Konsistensi dan *alignment* dalam visual elemen UI ini harus sama supaya tidak membingungkan pengguna.

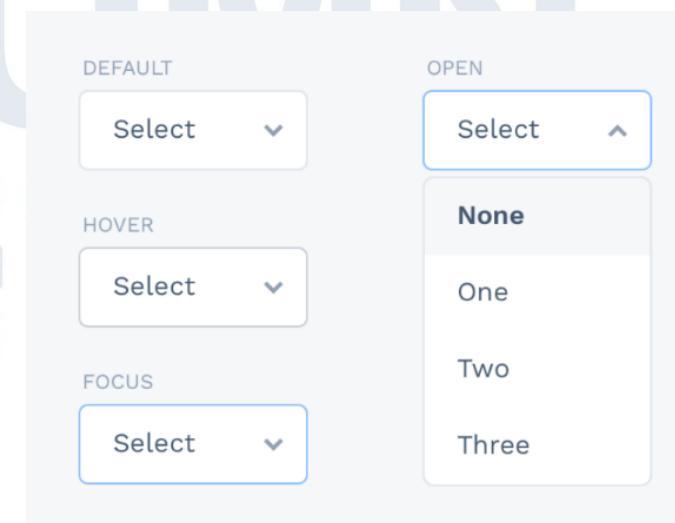


Gambar 2.4 Text Field

Sumber: <https://decode.agency/article/mobile-app-design-elements/>

E. Dropdowns

Dropdowns adalah elemen yang bisa berubah menjadi suatu *list* pilihan yang memanjang saat di-klik. Elemen ini membantu supaya pengguna bisa memilih salah satu dari pilihan tersebut untuk melanjutkan proses selanjutnya dalam aplikasi. *Dropdowns* ditandai dengan tanda panah ke bawah yang ada di sebelah kanan *container*. Saat menambahkan elemen ini dalam UI, *list* pilihan harus dipastikan mudah untuk dibuka tutup, di-scroll, dan tidak menumpuk.

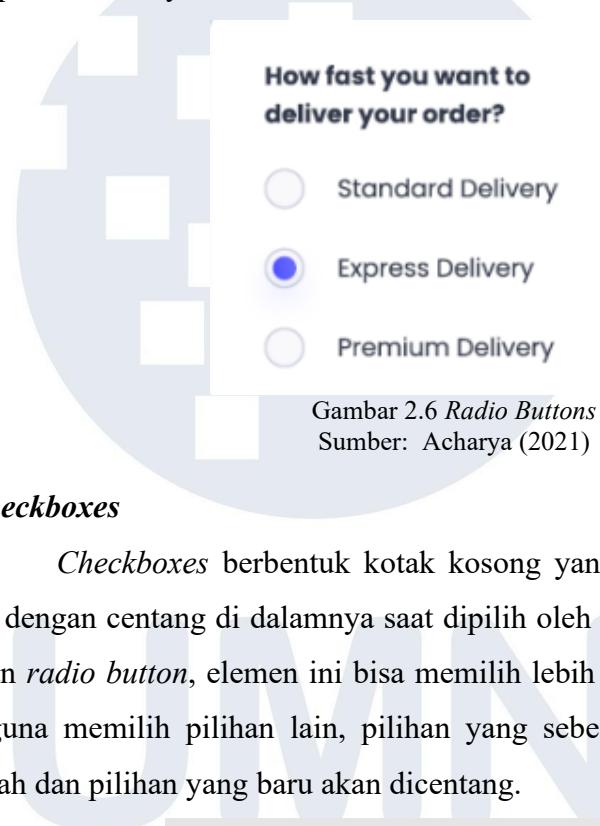


Gambar 2.5 Dropdowns

Sumber: <https://decode.agency/article/mobile-app-design-elements/>

F. Radio Buttons

Radio button memiliki 2 bentuk, yaitu lingkaran kosong saat belum dipilih dan lingkaran kosong yang berisi lingkaran kecil setelah dipilih. Elemen ini hanya memperbolehkan penggunanya untuk memilih salah satu dari banyaknya opsi yang diberikan. Saat pengguna memilih pilihan lain, *radio buttons* akan secara otomatis pindah ke opsi tersebut dari opsi sebelumnya.

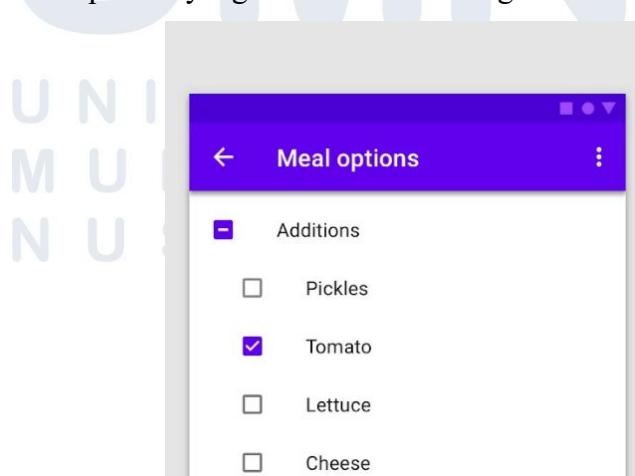


Gambar 2.6 *Radio Buttons*

Sumber: Acharya (2021)

G. Checkboxes

Checkboxes berbentuk kotak kosong yang berubah menjadi kotak dengan centang di dalamnya saat dipilih oleh pengguna. Berbeda dengan *radio button*, elemen ini bisa memilih lebih dari satu opsi. Jika pengguna memilih pilihan lain, pilihan yang sebelumnya tidak akan berubah dan pilihan yang baru akan dicentang.

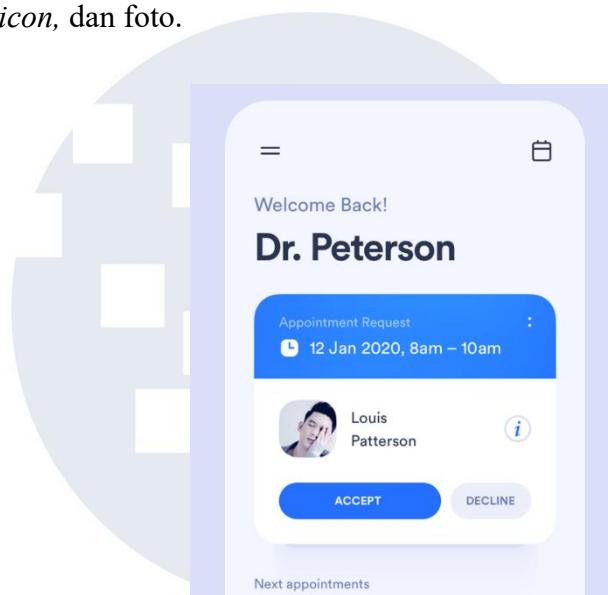


Gambar 2.7 *Checkboxes*

Sumber: Acharya (2021)

H. Cards

Cards digunakan saat pengguna ingin melihat informasi, produk, dan aksi secara lebih mendalam dan dikemas dalam suatu area. Elemen ini membantu supaya UI aplikasi enak untuk dilihat dan mudah untuk digunakan oleh penggunanya. *Cards* sendiri bisa berisikan teks, *button*, *icon*, dan foto.



Gambar 2.8 *Cards*

Sumber: <https://decode.agency/article/mobile-app-design-elements/>

Cards bisa di-*scroll* secara horizontal, vertikal, atau ditumpuk satu antara yang lainnya dalam satu *column*. Elemen ini diatur berdasarkan hierarki ukuran atau penempatan, dengan informasi utama ditegaskan daripada informasi sekunder, *label*, dan teks lainnya.

Elemen dalam UI dirancang sebagai suatu interaksi antara pengguna dengan aplikasi. Elemen seperti *buttons*, *drop downs*, *radio buttons*, *checkboxes*, dan *text field* digunakan untuk memberikan input terhadap suatu skenario dalam aplikasi. *Tab bar* dan *hamburger menu* dapat digunakan sebagai elemen navigasi yang membantu pengguna untuk berpindah halaman dengan cepat. *Cards* akan digunakan untuk menunjukkan kumpulan bagian pakaian yang bisa pengguna interaksikan.

2.2.3 Layout

Layout dimanfaatkan untuk mengatur bagaimana suatu elemen visual bisa tertata rapi dengan jarak yang pas. Hal ini membantu supaya pengguna tidak kesulitan dalam menavigasi konten-konten yang ada dalam aplikasi. *Layout* juga bisa disebut sebagai *grid system*. Konten dan elemen yang akan dimasukkan dalam tampilan akan memengaruhi *grid system* yang dipakai seperti bagaimana menggunakan *layout* atau *grid* supaya hierarki teks bisa terlihat, menegaskan dan memberikan kontras dengan memanfaatkan ruang dan warna, atau menjaga alur informasi pengguna aplikasi tidak terhambat (Tondreau, 2019, h.12 – 19). Dari pertimbangan tersebut, *grid* dapat memberikan beberapa keuntungan untuk desain UI suatu aplikasi dalam bentuk *usability*, *aesthetic appeal*, dan *efficiency* (Cooper dkk., 2014, h.417). *Grid* yang baik dapat membantu penggunanya untuk mencari elemen utama secara lebih cepat tanpa berpikir dan meningkatkan *readability*. Selain itu, *grid* yang rapi membuat desain UI terlihat lebih estetik dan nyaman untuk dilihat. Desainer juga bisa lebih efisien dalam menciptakan UI yang berkualitas karena *grid* yang teratur mempercepat proses desainer jika ada desain yang perlu diperbaiki.

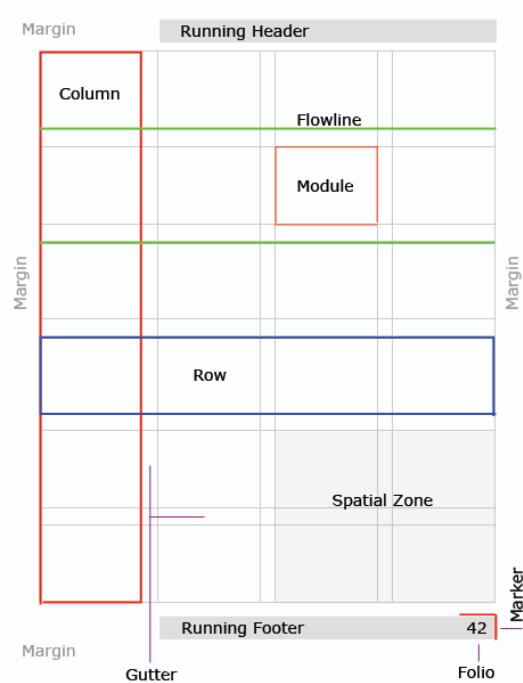
Grid biasanya memiliki 2 bentuk adaptasi, yaitu *fixed* dan *responsive*. *Fixed* mengarah kepada desain *layout* yang tidak bisa beradaptasi kepada ukuran format dan layar yang berbeda (Acharya, 2021, h.107). Kontainer yang berisikan elemen akan memiliki ukuran yang sama, tapi margin akan bertambah dan berkurang sehingga membuka kemungkinan adanya ruang kosong yang besar saat tampilan dilihat dalam ukuran layar yang besar. Sebaliknya, *responsive* merupakan *layout* yang bisa berubah sesuai dengan format apapun sehingga konten tetap bisa beradaptasi dan menjaga kerapihannya (Acharya, 2021, h.106).

Jika disimpulkan, *layout* bekerja sebagai panduan garis yang dapat merapikan elemen-elemen yang ada dalam aplikasi. *Grid system* juga termasuk dalam *layout* tersebut dan berfungsi untuk menunjukkan hierarki pada suatu UI. Dalam perancangan aplikasi, *fixed grid* adalah bentuk *grid* yang akan

dipakai karena media berupa aplikasi *native* yang ada dalam bentuk *mobile*. Karena hanya bisa bekerja dalam *handphone*, *fixed grid* akan membantu menjaga konsistensi *layout* yang ada dalam aplikasi.

2.2.3.1 Elemen Grid

Elemen *grid* menjadi komponen penyusun suatu *grid* supaya *layout* yang dihasilkan tertata dengan rapi. Elemen juga membantu dalam membuat *grid* nyaman dilihat tanpa ada konten yang bertabrakan dan mudah beradaptasi dengan layar apapun. *Grid* bisa terbagi menjadi 6 elemen penting (Tondreau, 2019, h.10).



Gambar 2.9 Elemen Grid
Sumber: <https://vanseodesign.com/web-design/grids-modular-design/>

A. Column

Column merupakan kontainer vertikal yang bisa berisikan dengan konten seperti teks atau foto. Ukuran lebar dan jumlah *column* bisa berubah berdasarkan dari konten dan tampilan masing-masing aplikasi.

B. Gutter

Gutter adalah ruang kosong yang berada di antara 2 *column* (Acharya, 2021, h.102). Lebar dari *gutter* bisa merubah komposisi dan tampilan *grid* secara drastis. *Gutter* biasanya digunakan untuk menciptakan keseimbangan antara elemen lain atau menciptakan visual yang lebih menonjol sehingga menarik perhatian pengguna terhadap UI (Poulin, 2018, h.56).

C. Margin

Margin adalah area yang terletak di antara *column* luar dan *frame* tampilan atau layar. berguna untuk menata konten dengan banyak teks atau informasi menjadi dua *column* yang berbeda (Tondreau, 2019, h.11), *Margin* bekerja sebagai daerah pemisah yang bisa menunjukkan dimana konten berakhir dengan batas layar.

D. Modules

Modules adalah bagian-bagian individu yang berupa suatu ruang kelompok dan terletak di 1 kotak *column*.

E. Spatial Zones

Spatial zones merupakan kelompok dari *modules* atau dari beberapa *column*. Elemen ini bisa terisikan dengan konten yang lebih membutuhkan ruang yang lebih besar, seperti teks, foto, informasi, dan iklan.

F. Flowlines

Flowlines adalah garis panjang yang memisahkan antara *column* dan baris dalam *grid*. Meskipun bukan berupa garis nyata, elemen ini membantu supaya *column* tetap lurus dan kelompok ruang terbagi dengan rapi.

Elemen *grid* membantu supaya *grid* memiliki garis jelas yang terbentuk menjadi kotak-kotak dan nantinya bisa diletakkan elemen seperti teks, ilustrasi, dan lainnya. *Column*, *flowlines*, dan *gutter* akan membantu supaya elemen berada dalam satu kolom dan tidak terletak

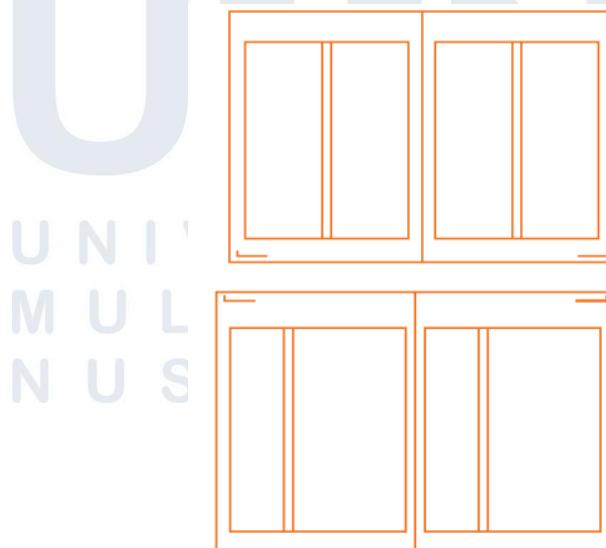
terlalu dekat dengan satu sama lain. *Margin* memberikan ruang antara fitur pemilihan pakaian dari ujung *handphone*. *Modules* dan *spatial zones* akan diisikan dengan lebih dari satu elemen.

2.2.3.2 Jenis Grid

Grid memiliki beberapa jenis dengan fungsi dan kelebihan yang berbeda-beda. Jenis *grid* dapat membantu untuk menentukan peletakan konten yang paling baik untuk setiap tampilan atau perangkat. Ada 3 jenis *grid* yang biasanya dipakai untuk aplikasi, yaitu *two-column*, *multicolumn*, dan *hierarchical grids* (Tondreau, 2019, h.11).

A. Two-column Grids

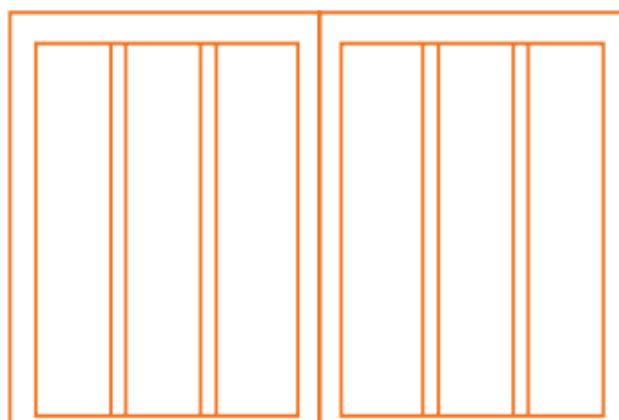
Two-column grids berguna untuk menata konten dengan banyak teks atau informasi menjadi dua *column* yang berbeda (Tondreau, 2019, h.11), Dua *column* tersebut bisa memiliki lebar yang sama atau berbeda. Karena lebarnya yang proporsional, ada banyak penempatan elemen yang bisa dilakukan tanpa mengganggu elemen lainnya (Poulin, 2018, h.115) Jika lebarnya berbeda, satu *column* lebih baik berukuran 2 kali lebih besar dibandingkan *column* lainnya. Jenis ini juga memiliki jarak *gutter* yang sama.



Gambar 2.10 *Two-column Grids*
Sumber: Tondreau (2019)

B. Multicolumn Grids

Multicolumn grids merupakan salah satu *grid* yang paling banyak dipakai karena fleksibilitasnya. Dengan konten teks atau informasi yang banyak, *grid* ini membantu dalam membedakan setiap konten dan elemennya dan memudahkan pengguna untuk mengerti UI aplikasi dengan lebih baik (Tondreau, 2019, h.11). *Multicolumn grid* berupa cerminan dari satu sama lain dan memiliki *gutter* yang sama (Poulin, 2018, h.69) yang sering dipakai adalah 4 *column* karena jenisnya yang proporsional dan rapi.



Gambar 2.11 *Multicolumn Grids*

Sumber: Tondreau (2019)

C. Hierarchical Grids

Hierarchical grids merujuk terhadap bagaimana konten ditata berdasarkan hierarki atau level kepentingannya menjadi beberapa bagian. Kelebihan dari jenis ini adalah bagaimana elemen apapun dapat dikelompokkan menjadi setiap bagian kotak yang berbeda.



HIERARCHICAL

Gambar 2.12 *Hierarchial Grids*

Sumber: <https://www.nngroup.com/articles/using-grids-in-interface-designs/>

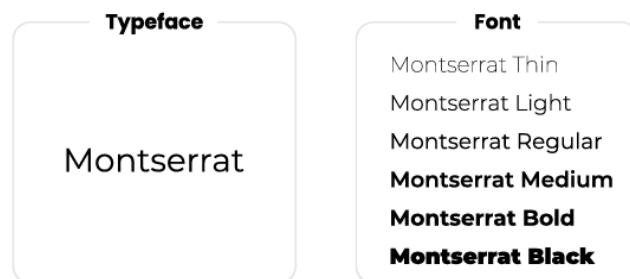
Biasanya *grid* ini berisikan dengan teks dan foto yang bervariasi karena adanya visual yang beragam dan konten bekerja seperti ada suatu narasi terarah bagi pengguna (Poulin, 2018, h.63). *Hierarchial grid* cocok untuk aplikasi yang tidak harus sesuai dengan struktur atau sistem *grid* yang ketat sehingga memberikan pendekatan yang lebih *fluid* dan organik.

Grid yang akan digunakan dalam aplikasi ini adalah *two-column*, *multicolumn*, dan *hierarchial grids*. *Two column grids* dapat digunakan saat menunjukkan koleksi bagian pakaian dalam aplikasi. *Multicolumn grid* juga bisa dijadikan *grid* untuk *homepage* dan halaman lainnya. Terakhir, *hierarchial grid* dapat digunakan saat memiliki elemen yang ingin ditunjukkan jelas dalam aplikasi.

2.2.4 *Typography*

Typography menjadi aspek yang memberikan pengaruh besar terhadap isi dan konten suatu UI aplikasi. Komponen ini terbentuk dari huruf, alfabet, angka, dan tanda baca dan disatukan menjadi satu karakteristik visual yang sama (Poulin, 2018, h.581). Dengan visual yang berbeda-beda, *typography* digunakan sebagai objek komunikasi yang memiliki makna tertentu dan memiliki kesan emosional yang bisa pengguna interpretasi masing-masing. *Typography* bisa diklasifikasikan menjadi dua, yaitu *typeface* dan *font*. *Font* merupakan satuan yang memiliki ketebalan, lebar, dan *style*

tertentu dalam satu *typeface*, sedangkan *typeface* adalah kumpulan *font* tertentu yang terkait dan satu sama dengan yang lainnya.



Gambar 2.13 *Typeface* dan *Font*
Sumber: Acharya (2021)

Hal yang harus diperhatikan dalam *typography* yang digunakan untuk *web* atau aplikasi memiliki beberapa perbedaan dengan *typography* yang dipakai untuk cetak. *Typography* yang digunakan untuk UI bekerja terpisah dari *user control* dan bersifat lebih interaktif dan dinamis. Perlu diperhatikan juga kalau jarak vertikal antar teks harus cukup lebar untuk pengguna interaksi menggunakan tangan atau jarinya supaya pengguna bisa memencet konten UI yang benar dan menghindari kebingungan (Wood, 2014, h.76-78). Selain itu, ada beberapa *typefaces* lebih baik untuk digunakan dalam UI *web*, seperti contohnya Georgia dan Verdana yang berupa *typography* didesain untuk *pixel*. Dengan memanfaatkan *typography*, teks dalam UI juga bisa menunjukkan hierarki yang bisa digunakan untuk menonjolkan navigasi, CTA, *heading*, atau *body text*.

Typography terdiri dari *typeface* dan *font*. Dalam perencanaan aplikasi, *typography* akan digunakan untuk menjaga teks dalam aplikasi bisa terbaca dan memiliki ukuran yang pas. *Typography* juga bisa dimanfaatkan sebagai elemen interaksi yang simpel tapi mudah untuk dimengerti. Aplikasi akan menggunakan *typography* yang jelas dan *friendly* supaya pengalaman pengguna tetap nyaman saat menggunakan aplikasi.

2.2.4.1 Klasifikasi Huruf

Dengan seiring waktu berjalan, ada banyak *typefaces* yang terbentuk dengan ciri khasnya masing-masing. *Typefaces* dalam *typography* dapat dipisah menjadi 2 klasifikasi utama (Landa, 2019, h.38 – 39).

A. Sans Serif

Sans Serif adalah *typeface* yang tidak memiliki garis serif pada ujung hurufnya. *Typeface* ini memiliki ketebalan garis yang setara pada hurufnya. Karena ciri khasnya yang jelas, mudah untuk dibaca, dan konsisten dalam skala apapun, sans serif cocok untuk digunakan sebagai *body text* dalam konten UI (Wood, 2014, h.78). Salah satu contoh *typeface* yang sering digunakan adalah Helvetica, Futura, dan Univers.



Gambar 2.14 Sans Serif
Sumber: Landa (2019)

B. Serif

Serif adalah *typeface* yang memiliki garis serif pada ujung hurufnya. Bertolak belakang dari sans serif, serif memiliki ketebalan garis yang berbeda-beda dengan tebal garis serif lebih tipis dibandingkan garis lainnya. Serif terbagi menjadi 3, yaitu *transitional*, *modern*, dan *slab serif*.



Gambar 2.15 Serif
Sumber: Landa (2019)

Transitional memiliki tampilan yang lebih tradisional dan memberikan kesan jadul dibandingkan *modern*. Serif dari *transitional* juga lebih tajam dan masih berisi dan *modern* memiliki serif yang tipis menjadi garis. Berbeda dengan serif lainnya, slab serif memiliki garis yang paling tebal.

Sans serif digunakan sebagai *typography* yang kasual dan jelas untuk dibaca, sedangkan serif lebih sering dipakai untuk kesan tradisional dan klasik. Teks yang menggunakan sans serif akan digunakan sebagai *headline* dan *body text* dalam aplikasi. Serif akan digunakan sebagai teks penjelas untuk beberapa gaya *fashion* yang lebih klasik.

2.2.4.2 Aturan Dasar Web Typography

Web typography yang digunakan untuk teks dalam aplikasi atau perangkat digital harus diperhatikan supaya bisa terlihat dengan jelas oleh penggunanya. Untuk membantu tujuan tersebut tercapai, ada 3 aturan dasar saat mengaplikasikan *typography* dalam *web* (Landa, 2019, h.55 – 39).

A. Legibility

Legibility merupakan aturan yang menjamin kejelasan visual dari *typography*. Untuk mendapatkan *legibility* yang baik, jarak antar teks atau antar huruf tidak boleh terlalu dekat atau terlalu jauh. Selain dari jarak antar teks, jarak antar kalimat juga perlu diperhatikan. *Typography* yang dipilih juga harus memiliki ketebalan garis yang cukup dan tidak boleh terlalu tipis dan memiliki bentuk yang simpel untuk dibaca. Selain itu, ukuran tinggi dan lebar huruf harus pas dan konsisten dengan asumsi kalau ukuran yang ditentukan lebih besar dalam layar dibandingkan dalam cetak.

B. Readability

Readability membantu supaya *typography* dalam UI bisa terbaca dengan mudah dan makna teks dapat tersampaikan ke pengguna.

Hal seperti kontras antara warna huruf dengan warna *background* dapat memperjelas *readibility*. Namun, warna yang terlalu cerah lebih baik dihindari. Teks yang ada dalam UI juga lebih baik tidak terlalu panjang atau dalam bentuk paragraf pendek dengan menggunakan kata-kata yang mudah untuk dimengerti dan sesuai konteks supaya pengguna tidak kesulitan untuk mengerti arti teks.

C. *Voice and Branding*

Voice and Branding membantu untuk menonjolkan ciri khas dari suatu *typeface* supaya bisa dijadikan representasi *brand* yang memakai *typography* tersebut. Untuk menunjukkan identitas, *typeface* yang dipakai harus akurat dengan esensi dari *brand* yang mewakilinya. Selain itu, *typeface* juga harus bisa mengkomunikasikan inti dari *brand* dengan jelas dan digunakan untuk mendukung identitas dari *brand* tersebut.

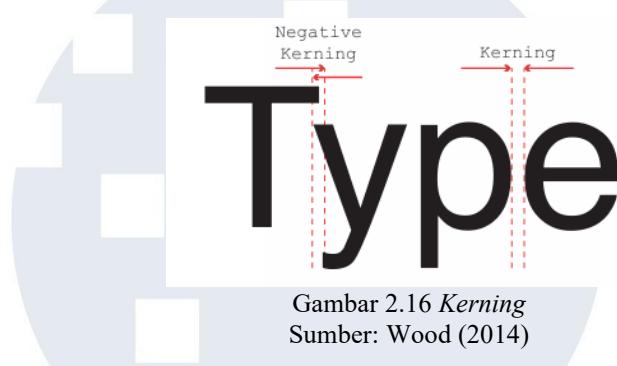
Dalam perancangan aplikasi, teks dan *typography* yang ada di dalamnya harus memiliki *legibility*, *readability*, dan *voice and branding*. *Legibility* dan *readability* digunakan supaya teks yang ada dalam aplikasi memiliki ruang antar huruf yang pas sehingga pengguna tidak salah baca dan bisa membacanya dengan nyaman. *Voice and branding* akan digunakan supaya *typography* yang dipakai diatur supaya melekat dengan tema aplikasi nantinya.

2.2.4.3 Elemen *Typography*

Membuat teks bisa dibaca dan ditemukan dengan mudah dalam UI aplikasi dengan menggunakan *typeface* yang telah diatur. Elemen-elemen dalam *typography* dapat memengaruhi *typeface* supaya teks nyaman untuk dilihat dan bisa menjalankan tugasnya dengan baik. *Typography* memiliki 3 elemen terpenting yang bisa mengubah penampilan hurufnya (Wood, 2014, h.74).

A. Kerning

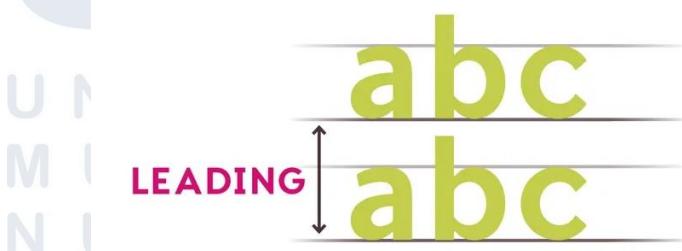
Kerning mengatur jarak antara satu huruf dengan huruf lainnya. Jarak yang sudah diatur dengan pas dapat menciptakan keseimbangan dan *rhythm* yang baik sehingga memudahkan pengguna untuk mengerti *typeface* secara cepat dan mudah. Huruf dalam *typography* juga akan terlihat lebih rapi jika jarak antar huruf dibuat serupa.



Gambar 2.16 *Kerning*
Sumber: Wood (2014)

B. Leading

Leading adalah jarak antar baris kalimat secara horizontal yang bisa bertambah atau berkurang. Elemen ini memiliki pengaruh besar terhadap *readibility* seperti bagaimana *leading* terlalu dekat atau terlalu jauh dapat mengganggu pengalaman pengguna. Jika terlalu dekat, teks akan terlihat terlalu sempit. Kebalikannya, jarak yang terlalu jauh dapat membuat pengguna kebingungan.



Gambar 2.17 *Leading*
Sumber: <https://www.indesignskills.com/tutorials/leading-typography/>

C. Tracking

Tracking adalah elemen yang memerhatikan jarak horizontal antar huruf dalam satu keseluruhan kata. Jika *kerning* hanya fokus pada

satu huruf, *tracking* mengubah jarak semua huruf yang ada dalam satu kata. Serupa dengan elemen lainnya, jarak yang terlalu dekat atau terlalu jauh dapat mengganggu *readability* pengguna.



Gambar 2.18 *Tracking*
Sumber: <https://www.indesignskills.com/tutorials/letter-spacing-and-tracking-in-adobe-indesign>...

Elemen dalam *typography* digunakan supaya huruf dan kata yang ada dalam aplikasi dapat dibaca dengan jelas oleh penggunanya. Karena aplikasi akan bekerja dalam *handphone*, teks yang ada di dalamnya harus terlihat jelas dan rapi supaya pengguna tidak terganggu saat memakainya. *Kerning* membantu supaya tidak ada penimpaan yang terjadi antara huruf, sedangkan *leading* digunakan supaya tidak ada penimpaan antar baris. Selain itu, *tracking* diperhatikan supaya kata dalam aplikasi tidak terlihat renggang dan menganggu *readability* pengguna.

2.2.5 *Color*

Warna banyak dimanfaatkan sebagai metode komunikasi melalui visual yang efektif. Elemen ini bisa digunakan untuk menarik perhatian, memisahkan elemen lainnya, menekankan arti tertentu, dan meningkatkan komposisi visual yang ada dalam UI (Poulin, 2018, h.134). Setiap warna dapat merepresentasikan emosi yang berbeda-beda, seperti bagaimana merah diasosiasikan dengan energi dan kekuatan. Dalam UI sendiri, pemilihan palet warna yang benar adalah sesuatu yang penting untuk diperhatikan. Palet warna digunakan untuk menentukan *look and feel* yang ingin disampaikan kepada penggunanya, serta gaya estetika dan *mood* dari suatu desain UI.

Warna tersusun dari 3 unsur yang dapat memengaruhi estetika dan tampilan, yaitu *hue* (temperatur), *saturation* (saturasi), dan *lightness* (keterangan) (Acharya, 2021, h.146 – 147). *Hue* merupakan warna utama seperti merah, biru, dan lainnya. *Saturation* mengacu terhadap saturasi dan kedalaman pigmen dari warna *hue*. Semakin tinggi saturasinya, semakin menonjol warna yang dipakai. *Lightness* mengacu terhadap pengaturan warna berdasarkan dari banyaknya hitam dan putih yang dicampurkan. Semakin banyak putih yang tercampur dalam *hue*, semakin terang warna itu terlihat.



Gambar 2.19 *Hue*, *Saturation*, dan *Lightness*
Sumber: Acharya (2021)

Prinsip dan jenis warna yang penting dalam pembuatan UI aplikasi bisa tersusun dari 3 komponen:

A. RGB

RGB adalah warna aditif yang diciptakan dari cahaya layer perangkat digital (Poulin, 2018, h.162). Warna primer seperti merah, hijau, biru, dan lainnya juga berasal dari RGB. Dengan menggabungkan warna primer tersebut, terciptalah warna sekunder dan tersier. Karena berasal dari pantulan cahaya layar, pengaturan warna dalam UI aplikasi disesuaikan dengan pengaturan RGB dibandingkan dengan CMYK. Hal

ini dilakukan supaya warna yang muncul dalam layar akurat dan tetap menonjol dan menarik untuk dilihat.

B. Skema Warna

Skema warna merupakan gabungan warna yang terlihat harmonis dan membantu meningkatkan estetika UI. Skema yang akan dipakai dalam perancangan adalah *monochromatic*, *analogous*, *complementary*, dan *triadic* (Landa, 2019, h.127). *Monochromatic* adalah skema warna yang hanya menggunakan satu *hue* dengan saturasi yang beragam. Skema ini memberikan kesan keseimbangan dan kesatuan dalam UI.



Monochromatic color schemes: employ only one hue

Gambar 2.20 *Monochromatic*

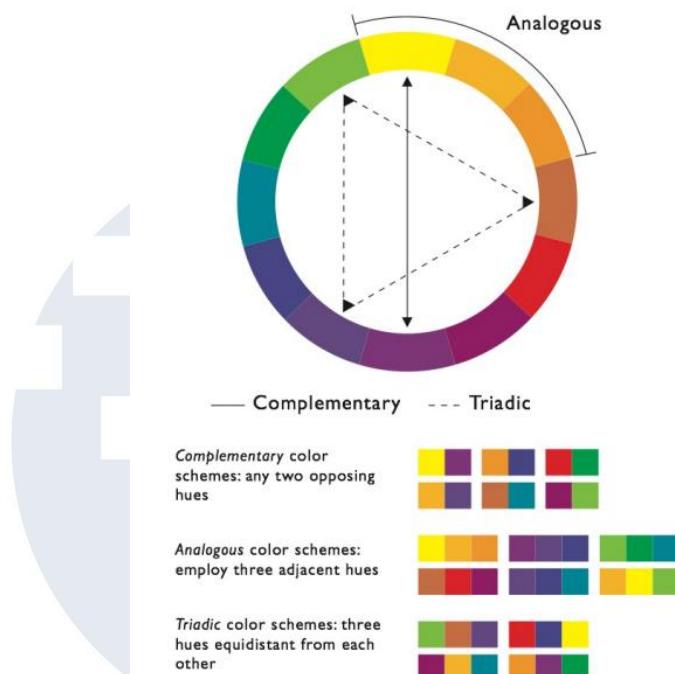
Sumber: Landa (2019)

Analogous adalah skema warna dengan warna yang berdekatan atau bersampingan dalam roda warna. Skema warna ini biasanya menggunakan 3 warna *hue* dengan satu warna bisa lebih dominan dibandingkan yang 2 lainnya yang bekerja sebagai warna pendukung.

Complementary adalah skema warna dengan 2 warna *hue* berlawanan dalam roda warna. Saat digunakan bersama-sama, warna yang dihasilkan terlihat cerah dan lebih menonjol. Oleh karena itu, *complementary* banyak digunakan saat ingin menegaskan satu elemen dalam UI.

Triadic adalah skema yang menggunakan 3 warna *hue* dalam roda warna yang jaraknya dengan satu sama lain sama. Jika dilihat dari roda warna saat ketiga warna tersebut disambungkan, akan muncul bentuk segitiga. Kelompok warna yang dipakai dalam skema ini biasanya

menggunakan warna primer dan sekunder. Warna ini digunakan saat ingin memberikan kesan yang dinamik, cerah, dan kuat.

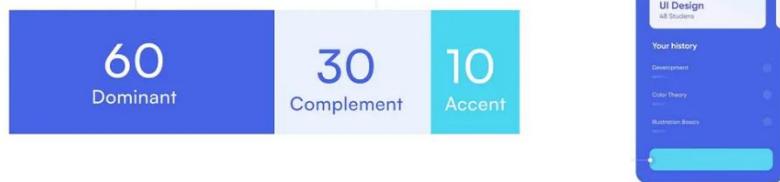


Gambar 2.21 *Analogous*, *Complementary*, dan *Triadic*
Sumber: Landa (2019)

C. 60-30-10 Rule

Dalam membuat palet warna untuk UI suatu aplikasi, ada aturan yang dinamakan *60-30-10 rule* yang digunakan untuk menciptakan keseimbangan warna dalam aplikasi (Cespedes, 2021, h.86). Aturan ini membantu supaya warna yang dipakai dalam aplikasi tidak terlalu banyak dan tidak membuat pengguna kewalahan saat memakainya.

60-30-10 *Ui Colour Rule* ✨



Gambar 2.22 60-30-10 *Rule*

Sumber: Checker (2024)

Persentase dari aturan ini digunakan sebagai panduan penggunaan warna dalam UI aplikasi. 60% adalah warna yang akan dipakai paling banyak dalam UI, 30% adalah warna yang biasanya dipakai untuk elemen UI, dan 10% adalah warna aksen atau pendukung dan dipakai paling sedikit dibandingkan warna yang lainnya (Acharya, 2021, h.149).

Warna akan digunakan sebagai penyampaian pesan secara emosional dalam perancangan aplikasi ini. Menggunakan *hue*, *saturation*, dan *lightness*, warna dimanfaatkan untuk menciptakan hierarki atau kesan tertentu. Karena menggunakan aplikasi sebagai media, warna yang dipakai akan menggunakan RGB untuk menjaga kecerahan warna pada layar. Skema warna dapat menjaga keharmonisan antar elemen UI dalam aplikasi supaya tidak menabrak satu sama lain. Menggunakan 60-30-10 *rule* membantu dalam memilih palet warna yang akan dipakai dalam aplikasi dan memberikan batasan untuk tiap-tiap penggunaan warna supaya tampilan terlihat pas.

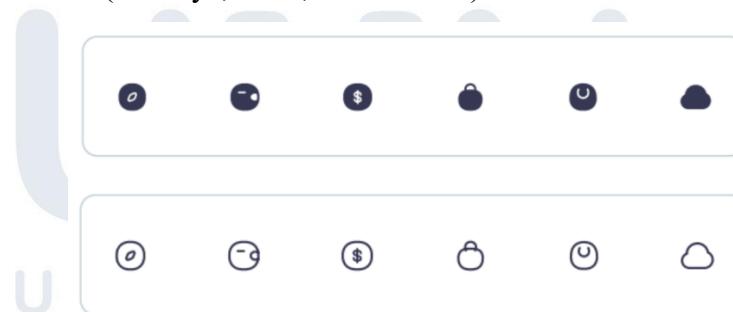
2.2.6 *Imagery*

Dalam setiap UI, *imagery* merupakan alat visual yang memberikan visualisasi dan gambaran yang jelas kepada pengguna. *Imagery* dirancang supaya terlihat masuk akal dan menarik untuk pengguna sehingga penting untuk mengerti peran dan karakteristik elemen-elemen *imagery* yang dipakai

(Schlatter & Levinson, 2013, h.214). Selain itu, *imagery* dapat menunjukkan *personality* dari sebuah UI jika penggunaan dilakukan secara konsisten. Tipe *imagery* yang bisa digunakan dalam UI aplikasi memiliki fungsinya masing-masing:

A. Icon

Icon adalah tipe *imagery* berupa vektor yang merepresentasikan objek tertentu di kehidupan nyata. Bentuk *icon* sendiri dibuat semirip mungkin dengan objek tersebut atau memiliki kualitas yang serupa dari visual atau simbolisme (Landa, 2019, h.113). *Icon* yang dipakai dalam satu aplikasi seringkali memiliki gaya yang serupa dengan satu sama lain untuk menjaga konsistensi dan memberikan ciri khas tertentu. Selain itu, *icon* disarankan untuk memiliki karakteristik yang serupa dengan *icon* dari media lainnya supaya pemahaman *icon* tidak berbeda dengan pengetahuan umum dan pengguna bisa langsung tahu arti dari *icon* tersebut sehingga tidak terjadi kesalahpahaman (Tidwell dkk., 2020, h.279). Tipe *imagery* ini bisa didesain untuk *icon general* atau *icon* dengan desain *stylistic*. *Icon* memiliki 2 gaya *icon*, yaitu *filled* dan *outlined icon* (Acharya, 2021, h.110 – 111).



Gambar 2.23 *Outlined* dan *Filled Icon*

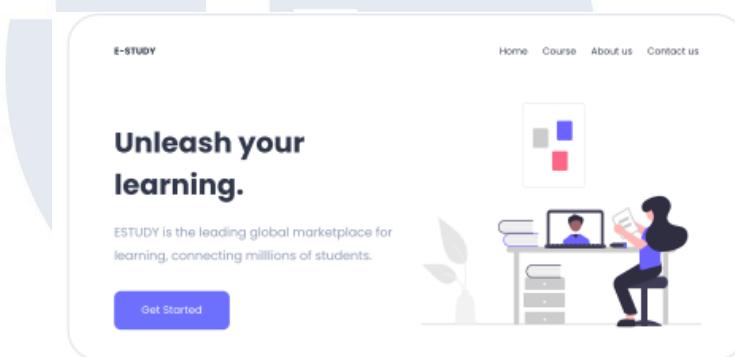
Sumber: Acharya (2021)

Filled icon ditunjukkan sebagai *icon* yang memiliki isi warna dan terlihat tegas. Gaya ini dapat memberikan kejelasan terhadap hierarki kepentingan untuk interaksi UI dalam aplikasi. Karena berisi, *icon* ini bisa menarik perhatian dengan lebih mudah. *Outlined icon* adalah *icon* yang hanya menggunakan garis atau *outline* dan seringkali monokromatik. Gaya ini didesain dengan garis tipis dan bersih sehingga

cocok untuk desain UI yang modern. Karena ketipisan garis tersebut, gaya ini memberikan ruang kosong yang bisa diisi dengan elemen-elemen lain dalam aplikasi.

B. Illustration

Illustration digunakan untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan unik untuk penggunanya. Karena gayanya yang beragam, *illustration* membantu supaya pengguna tidak cepat bosan dan memberikan visualisasi jelas terhadap konten dalam aplikasi (Schlatter & Levinson, 2013, h.227).



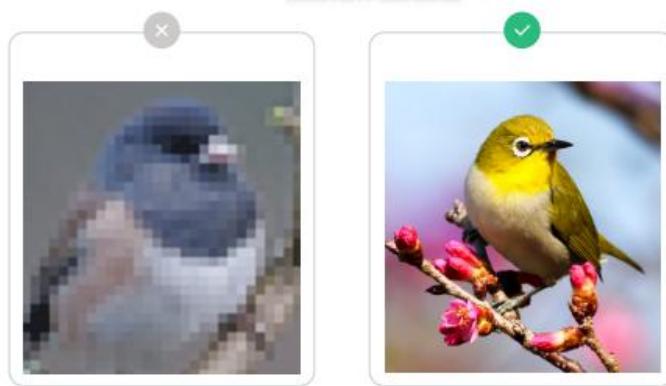
Gambar 2.24 *Illustration*

Sumber: Acharya (2021)

Dibandingkan foto dan video, *illustration* bersifat lebih ekspresif dan abstrak sehingga dapat menyampaikan *mood* tertentu. Serupa dengan tipe *imagery* yang lain, desain dan warna *illustration* harus dibuat sama dan konsisten dengan *brand* atau identitas dari aplikasi sehingga koneksi antar UI dan pengguna kuat dan bisa diingat terus menerus (Acharya, 2021, h.162).

C. Photography

Jika *illustration* bersifat abstrak dan imajinatif, *photography* merupakan kebalikannya dan memiliki karakteristik realis. *Photography* digunakan untuk menunjukkan konten di kehidupan nyata di dalam aplikasi, seperti contohnya memperlihatkan produk belanja atau tempat secara akurat (Schlatter & Levinson, 2013, h.224).



Gambar 2.25 *Photography*
Sumber: Acharya (2021)

Ukuran dan warna dapat memengaruhi bagaimana foto akan dipersepsi oleh pengguna saat mereka menggunakan aplikasi. Oleh karena itu, detail foto harus diperhatikan supaya pesan yang dapat tersampaikan kepada mereka. Foto yang digunakan juga sebaiknya original dan berkualitas dengan kontras tinggi supaya tidak mengurangi estetika dari UI aplikasi (Acharya, 2021, h.157 – 160).

D. *Interactive Graphics*

Interactive graphics merupakan tipe *imagery* yang menggabungkan foto, video, atau ilustrasi dan membuatnya bisa diinteraksikan oleh pengguna. *Imagery* berguna untuk simulasi atau pembelajaran karena mendorong pengguna untuk mencoba interaksi tersebut sendiri (Schlatter & Levinson, 2013, h.239 – 240). Saat membuat *interactive graphic*, konten harus diimbangi dengan control interaksi yang mudah untuk dinavigasi. Selain itu, *feedback* yang visual yang jelas juga dibutuhkan setelah interaksi supaya pengguna tahu kalau *imagery* telah bekerja. Setelah diinteraksi, *interactive graphics* akan kembali ke mode *default*.

Semua elemen dan prinsip UI bisa digunakan untuk membuat UI yang nyaman untuk dilihat sekaligus memudahkan pemahaman pengguna saat ingin berinteraksi dengan UI aplikasi. Dalam *imagery*, *icon* digunakan sebagai simbol jelas yang memiliki arti dan mudah dimengerti oleh pengguna. *Illustration* dan *photography* digunakan untuk visualisasi bagian pakaian yang ada dalam pemilihan

pakaian dalam aplikasi. *Interactive graphic* akan digunakan untuk menjaga *micro interactions* dan kumpulan visual elemen tetap menarik dan tertata.

2.3 User Experience (UX)

Selain menentukan penampilan visual dari tampilan aplikasi, perancangan interaksi pengguna juga dilakukan. *User experience* adalah pengalaman menyeluruh pengguna terhadap suatu produk atau layanan yang bisa diinteraksikan (Acharya, 2021, h.47). Fokus dari UX adalah menentukan cara supaya aplikasi bisa mudah untuk digunakan, nyaman, dan tanpa banyak berpikir dengan memanfaatkan UI dan interaksi. UX juga memerlukan data dari riset seperti survei, FGD, atau wawancara, untuk mengerti bagaimana pengguna berpikir dan tindakannya saat menggunakan aplikasi (Malewicz & Malewicz, 2020, h.18) Oleh karena itu, penilaian UX akan selalu bergantung terhadap *experience* penggunanya

2.3.1 Prinsip UX

Setiap *user experience* memiliki identitasnya masing-masing yang dinilai dari penampilan dan perilaku setiap elemen yang ada dalam tampilan aplikasi (Cuello & Vittone, 2013, h.86 – 87). Untuk membuat *user experience* yang baik dan unik, ada 3 prinsip yang digunakan:

A. *Simplicity*

Simplicity dalam UX mengarah terhadap visual yang simpel yang dapat berpengaruh terhadap *usability* fitur aplikasi. UX yang baik adalah menggunakan elemen-elemen secara minimalis dan harus memiliki kegunaan kepada penggunanya. Karena aplikasi memiliki layar yang tidak terlalu besar, elemen tidak boleh terlalu banyak karena adanya kemungkinan elemen membuat pengguna kewalahan. Dengan membuat tampilan dan desain yang simpel, UX pengguna dalam menggunakan aplikasi dapat meningkat.

B. *Consistency*

Consistency memerhatikan apa saja kebiasaan dan pengetahuan pengguna saat menggunakan aplikasi. Saat pengguna berinteraksi dengan elemen dalam aplikasi, mereka memiliki suatu

ekspektasi atau anggapan terhadap bagaimana elemen akan bekerja karena mereka pernah berinteraksi dengan elemen yang serupa dalam media lainnya. Ekspektasi tersebut mewajibkan aplikasi untuk menjaga konsistensinya antara penampilan (UI) dengan fungsi atau perilakunya. Contohnya, *button* yang dipencet untuk menghapus dianggap memberikan efek yang sama dalam aplikasi. Berhasil dalam memenuhi ekspektasi tersebut dapat membuktikan UX yang baik dan konsisten.

C. *Intuitive*

Dalam aplikasi, bagaimana konten dinavigasikan dan didesain menjadi aspek penting untuk membuat UX yang nyaman. Pengguna aplikasi membutuhkan navigasi dan konten yang jelas saat mereka berinteraksi dengan aplikasi. Navigasi dan elemen yang jelas dan konsisten dapat membantu pengguna untuk mengenal kegunaan interaksi tersebut secara intuitif. Jika pengguna bisa mengetahui apa yang akan terjadi saat mereka berinteraksi dengan elemen tertentu, hal tersebut menandakan kalau navigasi sudah intuitif dan mudah untuk digunakan.

UX aplikasi diperlukan supaya *simplicity*, *consistency*, dan *intuitive*. Secara *simplicity*, UX dalam perancangan aplikasi harus memiliki fungsionalitas yang mudah dimengerti dengan menjaga interaksi terus bekerja. *Consistency* dibutuhkan supaya pengguna bisa mengerti antara satu fitur dengan fitur yang lainnya sehingga sangat berguna untuk perancangan aplikasi yang kemungkinan besar akan banyak elemen UX nya. Selain itu, *intuitive* digunakan supaya navigasi dan interaksi dalam aplikasi bekerja secara intuitif tanpa pengguna harus lakukan berkali-kali.

2.3.2 *Value* dan Aspek UX

User experience yang baik dan nyaman bisa dibuat dengan memanfaatkan kerangka *honeycomb* yang berisikan 7 aspek penting dalam UX (Morville, 2004). Jika ketujuh aspek ini terpenuhi, maka aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Aspek-aspek tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 2.26 UX Honeycomb
Sumber: Morville (2004)

A. Useful

Aplikasi harus memiliki fungsi dan memberikan manfaat kepada penggunanya. Melalui aplikasi, pengguna bisa menyelesaikan masalahnya.

B. Usable

Memiliki aplikasi yang mudah untuk digunakan dapat meningkatkan UX pengguna. Aplikasi sebaiknya didesain dengan UI yang intuitif dan memudahkan pengguna dalam menyelesaikan kebutuhannya tersebut secara efisien.

C. Desirable

Aplikasi dengan UX yang baik adalah aplikasi yang didesain cocok dengan preferensi pengguna dan mampu meningkatkan emosi positif. Tujuan utama dari aspek ini adalah untuk membantu aplikasi untuk mengatur fitur berguna yang diinginkan oleh pengguna dan bisa membuat mereka senang.

D. Findable

Konten dalam aplikasi harus dirancang supaya mudah untuk ditemukan oleh pengguna. Supaya konten tetap terkemas dengan rapi dan jelas, aplikasi bisa memanfaatkan *information architecture* (IA), *search*, dan navigasi. Navigasi yang ada harus didesain berdasarkan kebutuhan pengguna supaya pengguna bisa menemukan konten yang mereka cari dengan cepat.

E. Accessible

Aplikasi sebaiknya dirancang untuk bisa diakses secara efektif oleh siapa saja. Aksebilitas yang baik adalah saat aplikasi dapat digunakan tanpa terbatasi oleh batasan fisik, mental, atau lingkungan sehingga pengguna bisa menyelesaikan masalah mereka.

F. Credible

Aplikasi sebaiknya memiliki reputasi yang baik supaya pengguna bisa percaya terhadap cara kerja aplikasi. Reputasi yang baik dapat memberikan kesan pertama yang baik kepada pengguna dan dapat mendorong mereka untuk terus menggunakan aplikasi tersebut. Untuk mendapatkan reputasi yang baik, aplikasi harus menjaga konsistensi kualitas UI dan UX mereka supaya mencapai ekspektasi pengguna.

G. Valuable

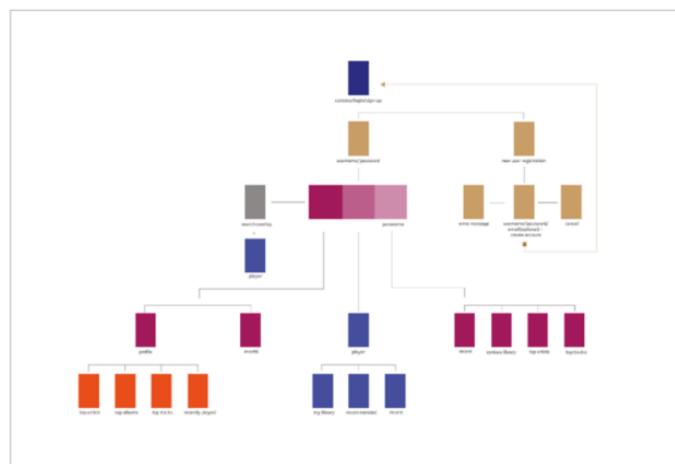
Aplikasi harus bisa meyakinkan pengguna kalau UX dan UI aplikasi mereka dapat memberikan suatu *value* kepada penggunanya. Lebih baik kalau aplikasi bisa menyelesaikan masalah dan memberikan kesenangan kepada pengguna saat ada timbal balik positif yang terjadi saat mereka memakai aplikasi.

Value UX dapat membantu supaya suatu aplikasi dibuat bukan sebagai program dalam *handphone* saja, melainkan program yang dapat membantu pengguna dan memiliki daya tarik. Aplikasi harus memiliki nilai guna dan bisa bekerja dengan baik supaya ada orang yang menginginkan aplikasi tersebut. Dalam perancangan, aplikasi ini akan berfungsi sebagai pemberi informasi mengenai pemilihan pakaian berdasarkan bentuk tubuh, ditambah dengan personalisasi dan fitur lainnya sebagai pendukung. Aplikasi juga sebaiknya mudah untuk dicari saat ingin diunduh oleh pengguna nantinya.

2.3.3 *Information Architecture*

Saat menentukan isi dan konten yang akan dipakai dalam suatu aplikasi, ada kalanya desainer kebingungan dalam mengatur informasi yang

banyak. Dari situlah *Information Architecture* digunakan. *Information Architecture* (IA) adalah salah satu metode organisasi konten dan fitur untuk seluruh aplikasi yang dikemas supaya bisa ditemukan secara cepat dan mudah oleh pengguna (Cuello & Vittone, 2013, h.67). IA seringkali dibuat dalam bentuk diagram atau kerangka garis yang dipisah dengan beragam konten dan isi yang kemudian berakar menjadi lebih detail.



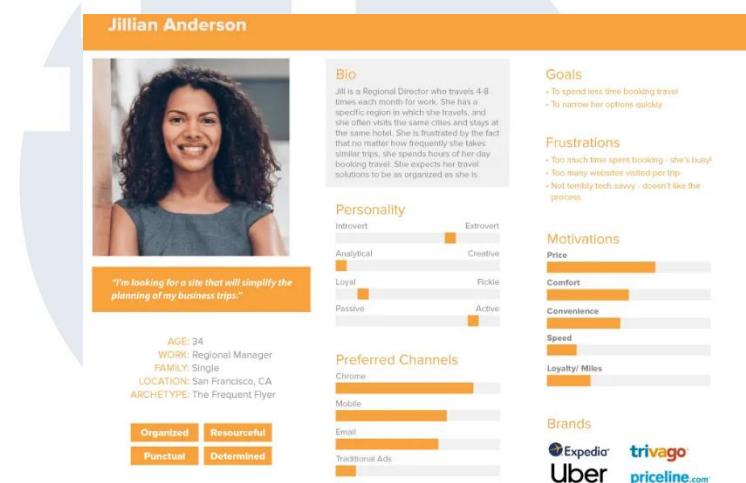
Gambar 2.27 *Information Architecture*
Sumber: Cuello & Vittone (2013)

Diagram juga bisa memberikan gambaran kasar terhadap tampilan dan fitur dalam aplikasi. Selain itu, IA yang sukses adalah IA yang tidak memberikan kesan buruk dalam benak pengguna dan IA yang kurang baik akan mengganggu pengalaman pengguna, seperti contohnya membuat mereka frustasi atau kebingungan (Tidwell dkk., 2020, h.28). Untuk menghindari organisasi IA yang buruk, desainer bisa mengatur informasi secara jelas dan simpel berdasarkan perspektif pengguna supaya mereka mengerti konten yang akan dimasukkan dalam aplikasi.

Information architecture digunakan untuk menata informasi yang akan dimasukkan dalam konten aplikasi. Dengan menggunakan diagram ke bawah, konten akan diatur dari yang hierarki paling penting sampai isi-isinya. Dengan demikian, IA mempermudah proses perancangan supaya tetap memiliki konten yang penting tanpa menjauh dari fungsi utama aplikasi.

2.3.4 User Persona

User persona adalah pengguna fiktif yang dibuat berdasarkan dari perilaku pengguna di kehidupan nyata. Hal ini dilakukan supaya desainer bisa menganalisis perilaku dan pemikiran pengguna saat menggunakan aplikasi. Selain itu, *persona* dapat membantu desainer untuk mengetahui aspek terpenting pengguna, tugas yang ingin mereka selesaikan dalam aplikasi, dan tujuan akhir mereka (Tidwell dkk., 2020, h.10).



Gambar 2.28 User Persona

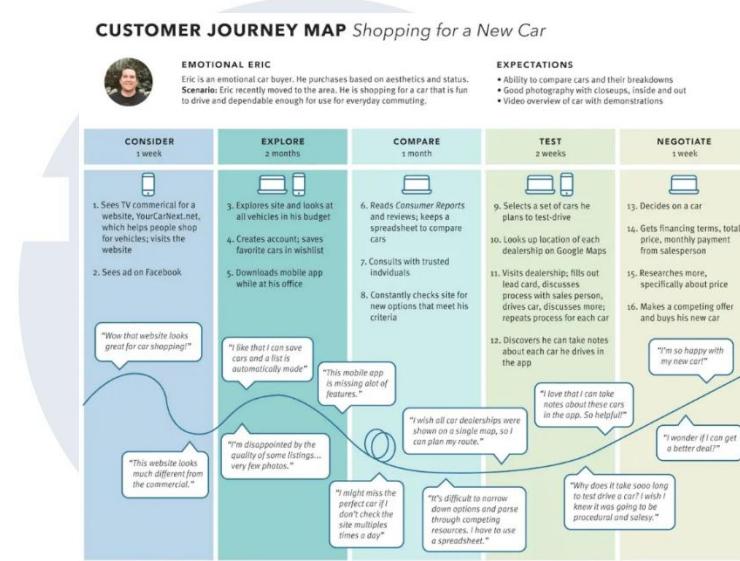
Sumber: <https://www.ringcentral.com/us/en/blog/customer-journeys/>

Persona dibuat dengan nama, cerita, muka, ambisi, dan objektif mereka. Supaya *persona* dapat membantu proses perancangan UX secara efektif, *persona* disarankan untuk tidak dibuat lebih dari 3 dan sebaiknya fokus terhadap satu *persona* utama (Cuello & Vittone, 2013, h.63).

Karena perancangan aplikasi yang bergantung erat kepada pendapat target, *persona* perlu digunakan supaya penulis bisa mengerti pikiran dan kepribadian dari target. *Persona* dapat menunjukkan sifat dan motivasi target yang tertarik dengan *fashion*. Jika bisa mengerti sikap *persona*, hal tersebut bisa dijadikan gambaran pengguna yang nantinya akan menggunakan aplikasi supaya perancangan aplikasi bisa cocok dengan masalah dan kebutuhan mereka.

2.3.5 User Journey

User journey digunakan untuk menunjukkan bagaimana seorang pengguna menyelesaikan suatu skenario kegiatan dalam aplikasi. Dari *persona* yang sudah dibuat, *user journey* akan memperlihatkan kira-kira bagaimana mereka akan bertindak atau berpikir dari satu aksi ke aksi lainnya.



Gambar 2.29 *User Journey*
Sumber: <https://www.ringcentral.com/us/en/blog/customer-journeys/>

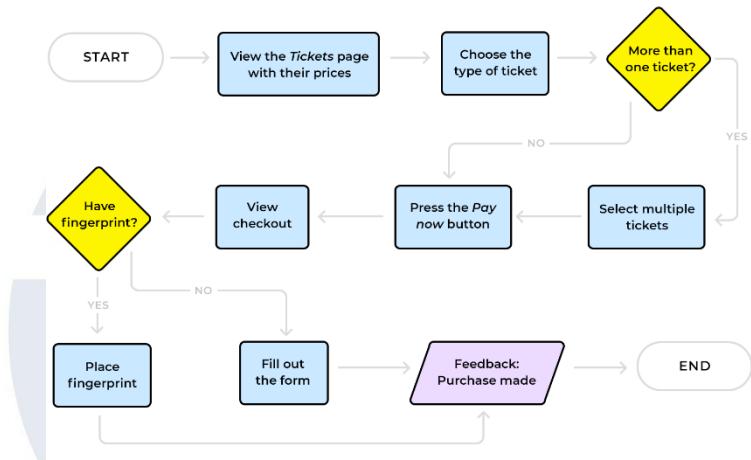
User journey dibuat dalam beberapa tahap untuk mendeteksi emosi dan kesulitan yang mungkin pengguna hadapi saat melakukan tindakan tersebut (Cuello & Vittone, 2013, h.64). Dengan itu, interaksi dan UX dalam aplikasi dapat direncanakan supaya mengikuti preferensi dan kecocokan pengguna.

User journey berguna untuk mengerti pemikiran pengguna saat melakukan suatu keputusan dalam aplikasi. Dalam perancangan aplikasi ini, *user journey* dapat digunakan untuk mengerti cara mereka memilih pakaian dalam simulasi aplikasi ini nantinya dan apa yang akan mereka rasakan saat itu. Dengan demikian, setiap fitur dalam aplikasi memiliki fungsi jelas.

2.3.6 Flowchart

Flowchart adalah diagram yang menunjukkan bagaimana berbagai fitur bekerja dalam aplikasi. *Flowchart* dibuat untuk membantu visualisasi

dalam merancang interaksi yang bekerja dalam bentuk yang mudah dimengerti (IxDF, 2019). Dari titik awal, tindakan yang dibutuhkan, momen pengambilan keputusan, sampai titik akhir, *flowchart* menunjukkan hal tersebut dalam diagramnya.



Gambar 2.30 *Flowchart*
Sumber: <https://www.justinmind.com/ux-design/flowchart>

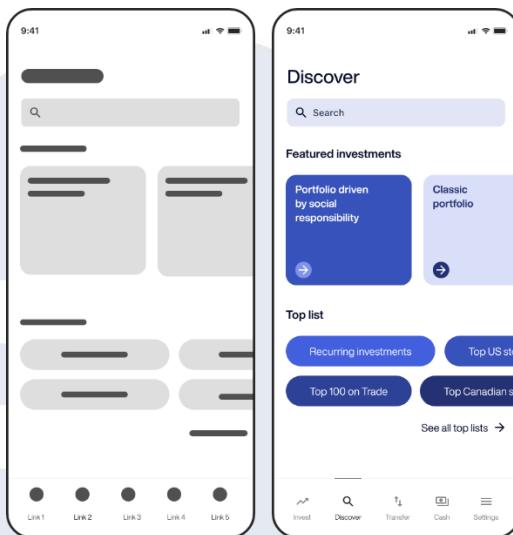
Dalam diagram, bentuk persegi panjang digunakan sebagai representasi tampilan aplikasi, garis dengan tanda panah sebagai arah gerakan pengguna, dan bentuk belah ketupat sebagai titik keputusan yang mengharuskan pengguna untuk memilih suatu opsi.

Flowchart akan digunakan untuk memetakan cara bekerja suatu fitur dalam aplikasi. Dalam perancangan ini, *flowchart* akan digunakan untuk mencari tahu bagaimana fitur pemilihan pakaian berdasarkan bentuk tubuh akan bekerja nantinya. *Flowchart* akan menjabarkan setiap skenario yang kemungkinan dapat terjadi sehingga interaktivitas dan *flow* dalam aplikasi tidak ada yang tidak bekerja.

2.3.7 Wireframe

Wireframe adalah representasi paling simpel dari satu tampilan yang membantu desainer untuk memiliki gambaran kasar terhadap peletakan elemen dan membedakan informasi interaktif dan tidak interaktif (Cuello & Vittone, 2013, h.68). *Wireframe* serupa dengan sketsa dan hanya menggunakan satu

warna tanpa menambahkan tekstur atau bayangan supaya tetap fokus dalam merancang struktur. Elemen seperti *button* ditandai hanya dengan kontainer tanpa teks dan elemen foto atau ilustrasi ditandai dengan kotak garis silang di dalamnya.



Gambar 2.31 Low Fidelity & High Fidelity
Sumber: <https://www.justinmind.com/ux-design/flowchart>

Wireframe dapat dipisah menjadi 2, yaitu *low fidelity* dan *high fidelity* (Perea & Giner, 2017, h.337). *Low fidelity* dibuat dengan teks kosong dan kotak sebagai kontennya. *Wireframe* pada tahap ini adalah tahap awal untuk merancang struktur penempatan elemen dan transisi antar tampilan yang berbeda. Jika *low fidelity* sudah selesai, tahap selanjutnya adalah *high fidelity*. *High fidelity* dibuat berdasarkan struktur *low fidelity* dan sudah mulai ditambahkan detail dan fungsionalitas ke dalam aplikasi. Elemen yang sebelumnya masih berupa kotak dapat dilengkapi menjadi bentuk selesai dan elemen yang ada sudah bisa diinteraksi dan dinavigasi.

UX memerhatikan bagaimana interaktivitas dalam aplikasi bekerja dan memerhatikan pengalaman yang dimiliki pengguna. Dalam *wireframe* sendiri, penulis akan merancang gambaran *interface* dan peletakan elemen-elemen yang dibutuhkan dalam aplikasi nantinya. *Low fidelity* akan digunakan sebagai pemetaan pertama untuk peletakan elemen-elemen dan masih dalam bentuk serupa dengan

sketsa. Setelah *low fidelity* selesai, *high fidelity* akan digunakan untuk membentuk tampilan selesai dengan elemen-elemen yang sudah dirancang dalam aplikasi. Hal ini dilakukan supaya penulis memiliki gambaran visual dan halaman dalam perancangan nantinya.

2.4 Pakaian dan Fashion

Dalam kehidupan sehari-hari, pakaian dan *fashion* telah menjadi sesuatu yang diperhatikan dan diminati oleh banyak orang. Sejak dahulu, pakaian digunakan untuk melindungi bagian tubuh dan dipakai berdasarkan situasi lingkungan atau konteks kegiatan seseorang. Namun seiring berjalananya waktu, manusia mulai menggunakan pakaian untuk meningkatkan penampilannya yang dinamakan sebagai *fashion*. *Fashion* sekarang berperan sebagai metode komunikasi kepada orang lain dengan menunjukkan gaya hidup, identitas, status sosial, dan ekspresi diri melalui pakaian secara non-verbal (Yasim, 2024, h.10538). Hal tersebut bisa tercermin dari bagaimana pakaian yang digunakan bukan hanya atasan dan bawahan saja, tapi barang-barang *fashion* pendukung seperti sepatu, aksesoris, dan *outer* yang bisa memaksimalkan penampilan seseorang.



Gambar 2.32 *Fashion*

Sumber: <https://bcaf.telkomuniversity.ac.id/apa-itu-fashion-pengertian...>

Dengan berkembangnya teknologi seperti media sosial, orang-orang di Indonesia bisa mendapat wawasan yang lebih luas seputar *fashion*, baik dari dalam atau luar negeri. Banyak orang, terutama dewasa muda, membagikan pendapat dan keahlian mereka mengenai cara *styling* pakaian dan topik *fashion* lainnya sehingga mendorong terbentuknya tren-tren dalam jumlah besar dan cepat. Tren-tren yang muncul biasanya bersifat cepat berganti dan sering dipengaruhi oleh orang-orang

terkenal seperti selebriti, *content creator*, dan penyanyi sehingga *engagement* terhadap *fashion* melalui internet sangat tinggi (Aninda & Sunarya, 2023, h.18). Dewasa muda yang mudah terpengaruh memanfaatkan tren untuk meningkatkan *style* nya sehingga mereka puas dengan penampilan mereka sendiri. Hal ini bisa dilihat dari bagaimana banyak gen Z menganggap *fashion* sebagai kebutuhan terpenting setelah kebutuhan pokok dibandingkan dengan kebutuhan lainnya, dengan kebutuhan pokok sebesar 51%, *fashion* sebesar 48%, dan kebutuhan lainnya memiliki persentase yang lebih kecil dari kedua kebutuhan tersebut (Ahdiat, 2025).

2.4.1 Tren *Fashion* di Indonesia

Serupa dengan negara-negara lainnya, Indonesia mulai berkembang pesat dalam bidang *fashion* dengan ketertarikan dewasa muda terus meningkat. Perkembangan *fashion* sendiri merupakan gabungan dari budaya, kultur, dan ekspresi diri dari orang Indonesia sehingga memiliki aksen tradisional dan modern di dalamnya (Parung, 2024, h.147). Dari perkembangan ini, dewasa muda mulai menghasilkan tren yang mengeksplorasi *fashion* secara menyeluruh. Selain itu, dewasa muda di Indonesia memiliki preferensi yang sedikit berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya seiring tren baru terbentuk.



Gambar 2.33 Tren *Fashion* Indonesia
Sumber: <https://www.kompasiana.com/azwasafrina7524...>

Salah satu tren yang sedang marak adalah gen Z yang cenderung membeli pakaian *second* atau bekas dibandingkan generasi sebelumnya.

Dewasa muda atau gen Z memilih untuk membeli lebih banyak pakaian *sustainable* untuk mengetahui kepedulian dan transparansi *brand* kepada pelanggannya (Christine dkk., 2024, h.424). Mereka juga membeli tipe pakaian tersebut karena tidak ingin menghabiskan terlalu banyak uang untuk pakaian-pakaian yang mudah rusak. Gen Z juga mempopulerkan dan menegaskan ide kalau *fashion* bisa dipakai untuk menunjukkan identitas khas dan ekspresi dirinya. Karena preferensi gen Z untuk mengutamakan kepraktisan dan kenyamanan, mereka juga cenderung memilih pakaian berbahan yang nyaman, sederhana, dan fungsional ditambah dengan kesukaan mereka terhadap warna bumi, cerah, pastel, dan gelap (Sakinah dkk., 2022, h.37 – 38).

2.4.2 Gaya Fashion

Setiap gaya atau *style fashion* memiliki ciri khas yang berbeda-beda dan menggunakan kombinasi bagian pakaian untuk mengekspresikan jati diri dewasa muda (Salma & Falah, 2023, h.101 – 102). Dengan menguasai cara *styling* sesuai dengan minat gaya *fashion* masing-masing, dewasa muda dapat *mix and match* bagian pakaian dengan lebih mudah. Dengan demikian, gaya *fashion* membantu untuk menunjukkan jati diri dewasa muda melalui penampilan visualnya. Di Indonesia, ada 6 gaya *fashion* yang paling diminati oleh dewasa muda. Gaya formal dan kasual menduduki peringkat utama dengan 38,5% dan 37,5% responden menjawab suka dengan kedua gaya tersebut (Fadhilah, 2025). Setelah itu, gaya *streetwear*, *vintage*, Y2K, dan *sportwear* juga disukai oleh gen Z. Gaya *fashion* tersebut memiliki kelebihannya masing-masing:

A. *Vintage*

Gaya *fashion vintage* adalah gaya yang terkesan terbalik dengan masa modern karena tipe pakaianya yang terlihat seperti *fashion* pada tahun 1920 sampai 1980-an dan digabung dengan gaya modern (Wiseman, 2023, h.2 – 3). Gaya ini mementingkan kesan elegan dan sopan, dengan pakaianya yang tertutup tapi tetap terlihat estetik. Karena kesan tersebut, peminat dari gaya ini sering menggunakan rok atau *dress*

panjang dan lebar untuk lebih menonjolkan aksen klasiknya. Bentuk pakaian juga cenderung tidak menekan siluet dan bersifat lebih longgar yang memperbolehkan pergerakan yang lebih leluasa (Pradana & Ratuanisa, 2024, h.43) Pakaian yang digunakan biasanya memiliki warna kalem atau monokrom, seperti hitam, putih, merah, biru *navy*, dan coklat muda.



Gambar 2.34 Gaya *Vintage*

Sumber: <https://www.kompasiana.com/ardalenaromantikaromantika6041...>

Selain itu, gaya *vintage* suka menggunakan aksesoris seperti topi, sarung tangan, kacamata hitam, atau perhiasan dengan bordir, *ruffles*, dan pita besar sebagai pelengkapnya karena memberikan kesan feminim dan klasik. Biasanya bahan yang dipakai berkualitas tebal dan tinggi, seperti sutra, katun, atau wol. Motif dekoratif seperti floral dan *polkadots* juga menjadi salah satu ciri khas dari gaya ini (Salma & Falah, 2023, h.99).

B. *Casual*

Gaya *fashion casual* adalah gaya santai dan non-formal yang mementingkan kenyamanan untuk penggunanya. Dibandingkan gaya yang lain, gaya ini sering diterapkan karena pakaianya yang simpel dan

mudah untuk ditemukan dan di-styling (Sari & Indrawati, 2022, h.88). Pakaian untuk gaya ini biasanya menggunakan atasan kaos dan kemeja dengan bawahan celana *jeans* dan celana kain.



Gambar 2.35 Gaya *Casual*

Sumber: <https://www.kompasiana.com/ardalenaromantikaromantika6041...>

Bagian pakaian pendukung seperti sepatu *flat shoes* dan *sneakers* juga mendukung harmoni pada bagian tubuh. Warna yang digunakan dalam pakaian adalah warna yang tidak terlalu menonjol, seperti monokrom, *beige*, dan warna bumi (Hadi & Ritonga, 2023, h.1016).

C. Streetwear

Gaya *streetwear* adalah gaya berpakaian yang kasual dengan aksen-aksen hip dan gaul dan mencerminkan kehidupan kota penggunanya. Sebagai gaya yang terinspirasi dari negara barat, gaya ini bersifat lebih *rebel* dan mencolok yang membuat penggunanya lebih berani dan menunjukkan kepercayaan diri yang tinggi (Cakra & Setiawan, 2021, h.33). Jenis pakaian yang biasanya digunakan oleh

peminat gaya ini adalah pakaian *oversize* dengan gambar grafis atau ilustrasi pada atasan maupun bawahannya. Peminatnya memakai atasan seperti *hoodie*, kaos grafis, dan jaket atau *sweater oversize* dengan sepatu *sport* yang bermerek. Objek pendukung seperti aksesoris topi dan perhiasan emas juga mereka suka.



Gambar 2.36 Gaya *Streetwear*

Sumber: <https://www.tatlerasia.com/style/fashion/exploring-street-style...>

Selain itu, perlu dicatat kalau pakaian *streetwear* barat memiliki sedikit perbedaan dengan *streetwear* Asia. *Streetwear* barat memberikan kesan yang lebih *bold* dan ekspresif karena adanya pengaruh *hip-hop* dan budayanya yang lebih terus terang. *Streetwear* Asia, terutama Korea, Jepang, dan China, cenderung lebih tidak mencolok dan memberikan kesan *punk* dengan *layering* pakaian dan aksesoris unik (Oktariana dkk., 2024, h.262). Peminat dari *streetwear* Asia juga suka dengan pakaian *oversize*, dengan tambahan *outer* seperti *vest* dan *blazer*.

D. Formal

Gaya formal atau semi formal sebelumnya sering diasosiasikan dengan acara penting atau formalitas. Namun, sekarang

banyak dewasa muda yang suka menggunakan gaya ini dalam kehidupan sehari-hari mereka dan tidak hanya saat ada acara penting saja. Gaya ini memberikan kesan elegan dan professional, dengan semi formal terkesan lebih santai dibandingkan formal.



Gambar 2.37 Gaya Formal
Sumber: <https://www.zalora.co.id/blog/fashion...>

Pakaian yang biasanya digunakan oleh peminatnya adalah kemeja, *blazer*, celana, *dress*, dan bagian pakaian lainnya yang terlihat rapi (Mitasari & Bastaman, 2018, h.2965). Sepatu yang dipakai juga tertutup dengan menambahkan aksesoris sederhana seperti anting. Warna yang dipakai juga cenderung netral, seperti hitam, cokelat, biru tua, dan abu-abu (Hadi & Ritonga, 2023, h.1016 – 1017).

E. Sporty/Athleisure

Gaya *athleisure* adalah gaya yang menggabungkan pakaian olahraga dan kehidupan atletik sehari-hari. Gaya ini mementingkan kenyamanan dan gaya untuk peminatnya yang memiliki kehidupan yang lebih aktif (Ceylan dkk., 2024, h.83). Bahan pakaian gaya ini cenderung tipis dan elastis seperti jersey dan katun untuk memudahkan pergerakan orang yang memakainya.



Gambar 2.38 Gaya *Athleisure*

Sumber: <https://www.zalora.co.id/blog/fashion/sports/inspirasi...>

Potongan dari pakaian *athleisure* biasanya menggunakan *streamlined* dan *oversize* (Mitasari & Bastaman, 2018, h.2964 – 2965). Dibandingkan gaya yang lain, warna yang dipakai adalah satu warna untuk satu set pakaian. Pakaian yang ada juga biasanya polos tanpa grafis atau gambar.

F. Y2K

Gaya Y2K telah menjadi gaya *fashion* yang popularitasnya terus berkembang pesat di kalangan dewasa muda. Y2K adalah gaya yang terinspirasi dari *fashion* yang ada pada tahun 1990-an dan 2000-an yang memiliki ciri khas perpaduan antara retro, futuristik, dan *playful* (Vedaarum & Islam, 2023, h.183). Y2K menggunakan warna yang cerah dan *bold* yang memberikan kesan positif dan optimisme.



Gambar 2.39 Gaya Y2K

Sumber: <https://blog.knitto.co.id/apa-itu-y2k-fashion/>

Desain baju dari Y2K, contohnya desain grafis, juga cenderung ramai dan ekspresif. Peminat dari gaya ini seringkali menggunakan atasan yang ketat seperti kaos ketat atau *crop top* dengan bawahan rok, celana pendek, celana joger, dan *baggy jeans* (Sari & Indrawati, 2022, h.88). Selain dari atasan dan bawahan, Y2K juga memanfaatkan aksesoris seperti topi, kacamata, dan lainnya untuk membuat penampilan lebih menarik.

2.4.3 Bagian Pakaian

Pakaian bisa terbagi menjadi beberapa bagian untuk anggota tubuh yang berbeda-beda dengan fungsi dan estetika tersendiri. Setiap bagian ini dapat digabungkan dan dibuat selaras untuk meningkatkan estetika dari penampilan seseorang. Bagian pakaian yang biasanya dipakai oleh orang banyak dikategorikan menjadi 5 bagian (Fashionary, 2016, h.30 – 188).

A. Atasan

Atasan adalah bagian pakaian yang dipakai pada torso atau bagian dari bahu sampai pinggang. Bagian ini menjadi fokus pertama yang dilihat sehingga banyak orang melakukan upaya lebih untuk *styling* pakaian. Tipe-tipe atasan yang paling sering dipakai mencakup kemeja, kaos *t-shirt*, *blouse*, *ballet top*, *crop top*, dan *sweater*.



Gambar 2.40 Bagian Atasan
Sumber: <https://brydenapparel.com/the-ultimate-guide...>

Kemeja dan *t-shirt* serupa satu sama lainnya, dengan perbedaan utama ada pada kemeja yang cenderung memiliki kerah dan memiliki bentuk yang jelas dan kaku dibandingkan *t-shirt* yang jarang memiliki kerah dan memiliki bahan yang lebih jatuh. *Blouse* adalah atasan longgar yang memberikan siluet menggantung dan memiliki kerutan di pinggang dan tangan. Beberapa dari *blouse* juga memiliki *ruffles* pada bagian dekat leher dan tangan. *Ballet top* dan *crop top* merupakan 2 atasan yang banyak dipakai dan bersifat lebih ketat dan *press* kepada tubuh. *Ballet top* berbentuk serupa dengan kaos dengan kainnya mengikat di perut, menciptakan siluet di pinggang. *Crop top* memiliki potongan yang pendek dan memperlihatkan perut. *Sweater* adalah atasan rajut yang terbuat dari bahan tebal seperti wol, katun, dan serat sintetis. Atasan ini tidak memiliki kancing atau risleting.

B. Bawahan

Bawahan dipakai di bawah atasan dan berfungsi untuk menutupi serta melindungi bagian bawah dari pinggang ke kaki. Bersama dengan atasan, penampilan seseorang menjadi lengkap dan dapat menciptakan proporsi tubuh yang baik jika dipilih dengan benar. Tipe-tipe bawahan yang paling sering digunakan adalah *jeans*, *pants*, *shorts*, dan *skirt*.



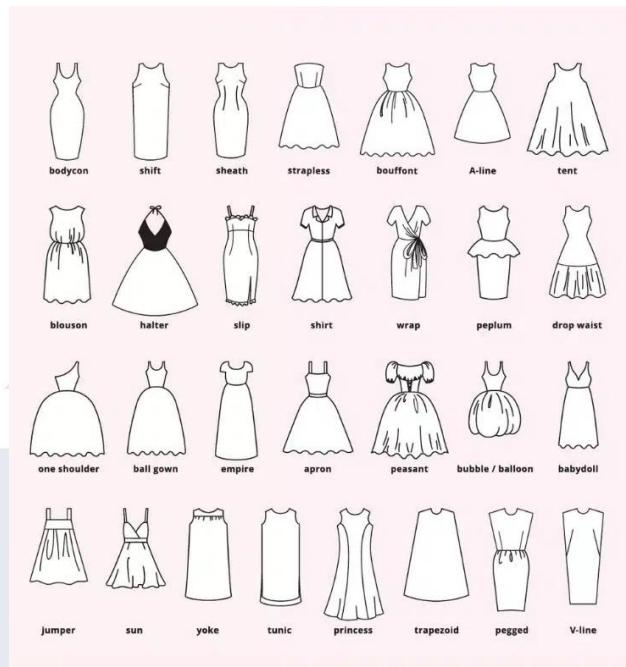
Gambar 2.41 Bagian Bawahan
Sumber: <https://www.lemon8-app.com/@stipipirapa...>

Jeans adalah bawahan yang terbuat dari denim yang tahan lama. Bawahan ini biasanya memiliki kantong dan memiliki *waistband* yang tebal dan kaku. Potongan tepi bawah pada *jeans* bisa bertipe *press* atau longgar. Tipe *jeans* yang terkenal di kalangan dewasa muda adalah *cargo jeans*, *baggy jeans*, *skinny jeans*, *flared bottom jeans*, dan *wide leg jeans*. Celana atau *pants* adalah bawahan dengan bahan halus yang menutupi bagian tubuh bawah dari pinggang sampai pergelangan kaki. *Shorts* adalah celana dengan potongan yang lebih pendek dan hanya mencapai lutut. *Skirt* adalah bawahan berbentuk tabung atau kerucut yang didesain supaya pas di pinggang atau pinggul dan melebar ke bawah. Potongan dari *skirt* terdiri dari 4, yaitu *pencil skirt*, *a-line skirt*, *semi-circular skirt*, dan *circular skirt*.

C. *One-piece*

One-piece adalah bagian pakaian menggabungkan antara atasan dan bawahan. Tipe-tipe *one-piece* yang sering digunakan adalah *dress*, *jumpsuit*, *overall*, dan *suit*. *Dress* adalah bagian pakaian yang memiliki korset dengan rok terpasang di bawahnya. Pakaian ini bersifat lebih formal dan banyak dipakai di acara khusus seperti pernikahan, pesta, atau *prom*. Namun, *dress* dengan desain yang lebih simpel sudah sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari dewasa muda. *Dress* memiliki potongan pinggang yang berbeda, yaitu *natural*, *empire*, *dropped*, dan *basque waistline*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.42 Bagian *One-piece Dress*
Sumber: <https://blog.treasurie.com/dress-silhouettes/>

Jumpsuit dan *overall* adalah bagian pakaian yang terbentuk dari atasan dan bawahan celana. Pakaian-pakaian ini bisa memiliki lengan atau tidak. *Suit* adalah gabungan pakaian yang terdiri dari jaket, celana panjang, rompi, dan kemeja. Pakaian ini biasanya dipakai untuk acara formal.

D. Outerwear

Outerwear adalah bagian pakaian yang dijadikan lapisan kedua setelah memakai atasan dan bawahan. Bagian pakaian ini bisa melindungi pemakainya dari cuaca atau menambah estetika dan kedalaman dari pakaian dengan *layering*. Tipe-tipe *outerwear* yang suka dipakai adalah *vest*, *cardigan*, *jacket*, dan *coat*.



Gambar 2.43 Bagian Outerwear Coat

Sumber: <https://www.buzzfeed.com/juliegerstein/girl-you-look-good...>

Vest adalah tipe *outer* yang tidak memiliki lengan dan membantu memberikan siluet kepada pemakainya. Berbeda dengan *vest* yang memberikan kesan formal, *cardigan* adalah tipe *outer* yang memiliki risleting atau kancing di bagian tengah depan pakaianya dan lebih sering dipakai dalam acara kasual atau non-formal. *Jacket* adalah *outer* yang ringan dan pas di badan dan memiliki panjang sampai tengah torso. *Coat* adalah *outer* yang lebih panjang dari *jacket*, memiliki lengan panjang, dan bagian terbuka diikat dengan kancing, kait, risleting, atau ikat pinggang.

E. Sepatu

Sepatu menjadi bagian pakaian yang dipakai pada kaki dan pemakainya disesuaikan dengan fungsi dan acara penggunanya. Untuk acara formal, *loafers* dan *high heels* biasanya dipilih. Sedangkan untuk acara kasual, sepatu seperti *athletic shoes*, *sneakers*, *boots*, *sandals*, dan *flats* lebih digemari.



Gambar 2.44 Bagian Sepatu
Sumber: <https://jolynnshane.com/what-shoes-to-wear-with-all...>

F. Aksesoris

Aksesoris bekerja sebagai unsur pendukung yang melengkapi dan meningkatkan penampilan seseorang secara maksimal. Tipe-tipe aksesoris yang banyak dipakai adalah topi, kacamata, perhiasan, kaos kaki, *stockings*, dasi, dan syal. Topi yang banyak orang suka adalah *fedora*, *bucket hat*, *cartwheel hat*, *baseball cap*, *beanie*, dan *beret*.



Gambar 2.45 Bagian Aksesoris Topi
Sumber: https://dkmlovemk.click/product_details/53614888.html

Untuk kacamata, tiap bentuk bingkai kacamata memberikan kesan yang berbeda dan kecocokan bisa disesuaikan dengan penggunanya. Perhiasan seperti cincin, gelang, dan kalung juga sering dipakai untuk menghias bagian tubuh tertentu. Kaos kaki dan *stockings* digunakan untuk menutupi kaki. Kaos kaki memiliki bahan yang lebih tebal dan mencapai lutut, sedangkan *stockings* terbuat dari bahan tipis dan mencapai paha. Dasi dan syal merupakan perhiasaan yang diletakkan di leher.

2.4.4 Elemen Fashion

Elemen *fashion* merupakan unsur dasar yang membuat pakaian terlihat utuh dan terbentuk. Elemen-elemen ini beragam dan bisa membuat pakaian memberikan kesan yang berbeda. Ada 4 elemen yang umum diperhatikan, yaitu *color*, *line*, *shape*, dan *texture*.

A. *Color*

Color adalah elemen penting yang bisa menyampaikan suatu pesan atau simbolisme secara penampilan visual pemakai. *Color* juga memiliki fungsi emosional dan kreatif untuk konsep dan desain pakaian (Volpintesta, 2014, h. 13). *Color* dibagi menjadi *hue*, *value*, dan *intensity*. Elemen ini menjadi hal pertama yang menarik perhatian orang lain dan dapat menunjukkan kepribadian pemakai secara non-verbal. Contohnya, orang yang percaya diri dan blak-blakan cenderung memakai pakaian dengan warna cerah dan mencolok.

B. *Line*

Line adalah elemen yang berfungsi untuk memberikan bentuk dan *flow* yang jelas kepada pakaian (Volpintesta, 2014, h. 36). Elemen ini membantu mengarahkan perhatian ke area pakaian yang ingin difokuskan. *Line* yang lurus memberikan kesan tajam dan professional terhadap pakaian, sedangkan *line* yang melengkung memberikan kesan halus, lembut, dan mengalir.

C. Shape

Shape adalah elemen menekankan siluet dan berfokus lebih terhadap *outline* suatu pakaian (Volpintesta, 2014, h. 30). Elemen ini berguna untuk menonjolkan bagian tubuh tertentu dan dapat disesuaikan dengan bentuk tubuh pemakainya. Pemilihan pakaian berdasarkan dari *shape* juga bisa bergantung terhadap tren, acara, dan preferensi pemakainya. *Shape* yang sedang terkenal saat ini adalah *sheath*, *hourglass*, dan *a-line*.

D. Texture

Texture adalah elemen yang memerhatikan bagaimana bahan dan sifat kain dari suatu pakaian dirasakan pada kulit. *Texture* pada pakaian dipilih dan disesuaikan dengan fungsi dan acara pemakainya.

2.4.5 Prinsip Estetika Pakaian

Supaya bisa memilih pakaian yang dapat bekerja pada setiap bentuk tubuh, ada beberapa prinsip pakaian yang harus diperhatikan. Prinsip-prinsip ini menggunakan pengetahuan dari elemen *fashion* membantu pemakai supaya nyaman saat memakai pakaianya dan menonjolkan estetika pemakainya. Prinsip-prinsip umum tersebut terbagi menjadi 5 (Wesnina & Purnama, 2025, h.42 - 73).

A. Rhythm

Rhythm adalah prinsip yang membantu mengarahkan perhatian orang terhadap suatu elemen dalam pakaian. Prinsip ini memudahkan perpindahan antara satu titik dengan titik lainnya sehingga menciptakan kesatuan dan komposisi kohesif. *Rhythm* mengulang elemen seperti warna, garis, dan tekstur dan diatur secara vertikal, horizontal, radial, atau spiral untuk memberikan efek *flow*.

B. Balance

Balance mengatur bagaimana elemen pada pakaian harus seimbang saat dipersepsikan secara visual. *Balance* bisa dilakukan secara simetris dan asimetris. *Balance* simetris pada pakaian adalah saat pakaian

tersebut memiliki 2 sisi yang sama saat dipisah di tengah, sedangkan *balance* asimetris memiliki 2 sisi yang tidak sama tapi memiliki satu titik atau bagian yang membuat pakaian seimbang.

C. Proportion

Proportion mengatur bagaimana hubungan yang selaras antara satu bagian pakaian dengan bagian lainnya. Elemen yang ada dalam desain *fashion* bisa proporsional jika ukurannya diskalakan secara sesuai.

D. Emphasis

Emphasis merupakan prinsip yang menekankan titik fokus tertentu pada suatu pakaian. Dengan menggunakan prinsip ini, pemakai bisa menentukan konsep apa yang ingin disampaikan dan mengarahkan pusat perhatian orang terhadap satu titik tersebut. Selain itu, titik *emphasis* dapat lebih tampak saat diiringi dengan *rhythm* karena titik menghambat *rhythm* dan membuat titik terlihat menonjol karena berbeda.

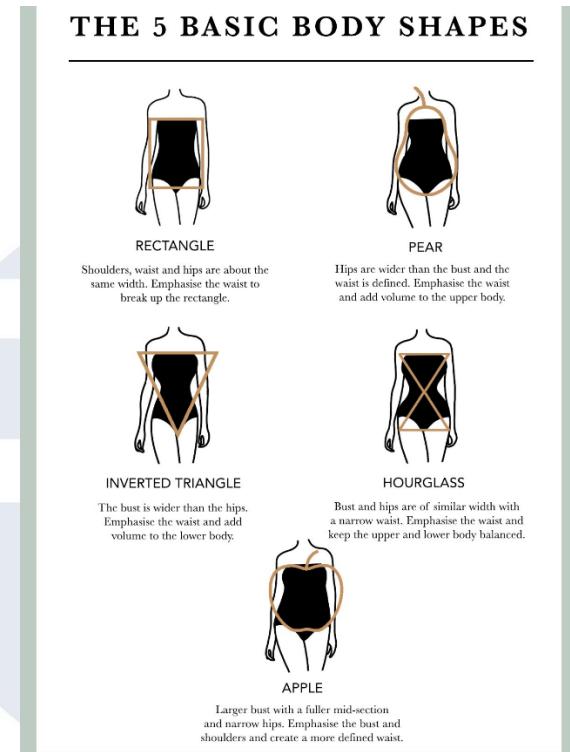
E. Unity

Untuk menunjukkan satu kesatuan elemen, prinsip *unity* penting untuk diperhatikan saat memilih pakaian yang digunakan. Supaya prinsip bisa bekerja, pemakai harus memerhatikan *proportion* dan kesatuan elemen dengan baik supaya tercipta suatu harmoni.

2.4.6 Jenis Bentuk Tubuh

Setiap orang memiliki ukuran anggota tubuh yang berbeda-beda yang membuat orang tersebut memiliki bentuk tubuh yang berbeda juga. Bentuk tubuh bisa ditentukan melalui proporsi, ukuran anggota tubuh(bahu, pinggang, dan pinggul), dan siluet. Dengan mengetahui bentuk tubuh, seseorang dapat menyesuaikan pakaianya dengan bentuk tubuh mereka dan mencari pakaian yang dapat mendukung dan menonjolkan kelebihan tubuh mereka. Selain itu, pemilihan pakaian berdasarkan bentuk tubuh berperan dalam menunjukkan kepribadian dan karakteristik seseorang dan membuat penampilan mereka lebih proporsional dan estetik. Secara umum, bentuk tubuh

terbagi menjadi 5, yaitu *pear*, *apple*, *inverted triangle*, *hourglass*, dan *rectangle* (Belner, 2025, h.14 – 23).



Gambar 2.46 5 Tipe Bentuk Tubuh
Sumber: [https://theconceptwardrobe.com/build-a-wardrobe/...](https://theconceptwardrobe.com/build-a-wardrobe/)

A. Pir (*Pear*)

Orang yang memiliki bentuk tubuh pir memiliki ciri khas pundak yang lebih kecil dari ukuran pinggul dan paha. Fokus anggota tubuh dari bentuk tubuh ini saat ingin memilih pakaian adalah di pinggul dan paha. Cara yang direkomendasikan supaya penampilan bentuk tubuh ini lebih maksimal adalah menggunakan pakaian yang membuat bahu menonjol dan bisa mengarahkan perhatian ke bagian tubuh atas sehingga proporsi tubuh terlihat lebih harmonis.

Hal ini bisa didapat dengan memilih atasan dengan desain lebih ramai dengan warna cerah dan menggunakan bawahan warna gelap dan lebih simpel. Selain itu, bawahan yang tidak menempel ke tubuh seperti rok a-line dan flare jeans direkomendasikan. Sebaiknya

pemilik bentuk tubuh pir juga menghindari pakaian yang terlalu longgar yang bisa menenggelamkan siluet.

B. Apel (*Apple*)

Orang yang memiliki bentuk tubuh apel atau oval memiliki ciri khas tubuh bagian atas yang berisi dengan dada yang besar dan pinggul yang lebih kecil. Cara yang disarankan supaya bisa membentuk siluet yang proporsional untuk bentuk tubuh ini adalah menegaskan pinggang supaya terlihat bentuk serupa dengan *hourglass*.

Salah satu contohnya adalah dengan memilih potongan *empire waist*, yang merupakan pakaian yang memiliki kerutan elastis di bawah dada, untuk menjauhkan perhatian dari bagian perut. Memakai atasan yang mendefinisikan bahu atau atasan potongan *v-neck* juga bisa membuat tubuh terlihat lebih panjang dan seimbang. Selain itu, pemilik bentuk tubuh ini bisa menggunakan *layering* seperti *cardigan* atau *jacket* yang bisa menciptakan kedalaman sekaligus memberikan *coverage* yang baik dan estetik. Mereka juga bisa menggunakan bawahan yang memberikan volume supaya proporsional, seperti *a-line skirt* atau celana *wide leg*.

C. Inverted Triangle

Orang yang memiliki bentuk *inverted triangle* memiliki ciri khas bahu yang lebih lebar dibandingkan pinggul dan kakinya. Bentuk tubuh ini bisa dibuat proporsional dengan memilih bawahan yang berisi untuk mengimbangi bahu. Rekomendasi pakaian yang bisa dipilih adalah bawahan yang memiliki potongan *a-line* dan celana *wide-leg* supaya seimbang. Warna yang dipakai untuk bawahan tersebut juga disarankan untuk berwarna gelap supaya memberikan efek ramping dan kontras dengan atasan berwarna cerah.

Selain itu, atasan berbahan halus dan jatuh dan terlihat jatuh bisa memiliki kontras yang bagus terhadap bahu lebar. Pemilik bentuk tubuh *inverted triangle* bisa memanfaatkan perhiasan seperti anting atau kalung untuk memindahkan perhatian dari bahu yang lebar.

D. Hourglass

Orang yang memiliki bentuk *hourglass* memiliki ukuran bahu atau dada yang sama dengan pinggul dengan pinggang yang lebih terdefinisi dan kecil. Perbedaan ukuran antara bahu atau dada dengan pinggul biasanya sekitar 12 – 25 cm untuk bisa diakui sebagai bentuk tubuh *hourglass*. Proporsi dari bentuk tubuh ini akan lebih menarik dan menonjol lagi jika lekukan tubuhnya ditekankan menggunakan pakaian.

Pakaian yang disarankan adalah *wrap dress* atau pakaian dengan ikat pinggang yang menekankan pinggang sehingga membentuk siluet yang jelas. Selain itu, atasan yang *fitted* atau celana *high waist* juga bisa bekerja. Pemilik bentuk tubuh ini juga sebaiknya menghindari pakaian dengan potongan lurus yang bisa menutupi siluetnya. Mereka bisa menggunakan atasan *v-neck* atau *scoop neck* yang bisa membuat torso mereka terlihat lebih panjang dan proporsional.

E. Rectangle

Orang yang memiliki bentuk *rectangle* memiliki siluet lurus dengan lekukan yang minim karena ukuran bahu, pinggang, dan pinggul yang serupa. Bentuk tubuh ini dikenal sebagai bentuk tubuh yang *versatile* dan mudah diadaptasikan dengan pakaian. Fokus utama saat *styling* untuk bentuk tubuh ini adalah menggunakan pakaian supaya terlihat lekukan pada tubuh *rectangle*.

Pakaian yang bisa dipakai oleh bentuk tubuh ini untuk membuat siluet proporsional adalah pakaian yang membentuk lekukan, seperti contohnya *peplum top* dan *wrap dress*. Selain itu, menggunakan *outer* untuk *layering* dan *mix and match* pakaian juga menjadi cara baik untuk memberikan siluet kepada *rectangle*. Pemilik tubuh *rectangle* juga bisa menggunakan pakaian dengan pola atau grafis yang menarik dan *bold* untuk menciptakan visual dan dimensi yang menonjol dan menarik untuk dilihat. Menggunakan atasan yang mendefinisikan bahu juga membantu membentuk siluet tubuh *rectangle* yang ramping.

2.4.7 Efek Pemilihan Pakaian sesuai Bentuk Tubuh

Pemilihan pakaian yang didasarkan dari masing-masing bentuk tubuh dapat memberikan pengaruh besar kepada pemakainya. Hal ini dikarenakan pakaian yang dipilih bertujuan untuk menonjolkan kelebihan dan menyamarkan kelemahan dari anggota tubuh sehingga bentuk tubuh pemakainya bisa lebih proporsional dan memiliki visual yang menarik dan indah untuk dilihat. Efek yang paling terlihat dari pemilihan tersebut adalah secara estetika, psikologis, dan sosial.

Efek yang paling terlihat adalah dari estetikanya. Pemahaman mengenai bentuk tubuh yang mementingkan proporsi sudah pas dengan *styling fashion* yang menjaga pakaian tetap proporsional supaya penampilan pemakai terlihat yang terbaik. Selain itu, mengerti pemilihan pakaian dengan bentuk tubuh meningkatkan kreativitas pemakainya untuk terus eksplor gaya-gaya *fashion* dan mengekspresikan dirinya sendiri (Singhal, 2024, h.3). Hal tersebut secara tidak langsung akan terus meningkatkan kemampuan pemakai terhadap visual dan estetika.

Secara psikologis, pemilihan pakaian berdasarkan bentuk tubuh menekankan pentingnya *body positivity* yang sehat. Pada tahun 2022, 67% wanita tidak suka dengan tubuhnya. Pemilihan pakaian dengan cara ini dapat mendorong setiap individu dengan bentuk tubuh yang berbeda untuk menerima keunikannya masing-masing. Penerimaan terhadap keunikan ini dapat meningkatkan kepercayaan diri dan *body image* pemakainya, menghilangkan emosi negatif, membuat lebih puas dengan diri sendiri, dan meningkatkan ketertarikan pemakai terhadap *fashion* secara luas (Belner, 2025, h.5 – 6). Hal ini dikarenakan emosi dan *mood* mereka bisa dipengaruhi dari pakaian yang dipakai.

Secara sosial, penampilan seseorang menjadi indikator kepribadian atau identitas seseorang di mata masyarakat., ada perbedaan positif yang muncul dari penampilan pemakainya. Persepsi pertama seorang individu dipengaruhi dari bagaimana seseorang memakai pakaianya. Dengan memilih pakaian berdasarkan bentuk tubuh, individu tersebut bisa melihat bagian tubuh

pemakai yang paling baik dan menganggap kalau pemakai memerhatikan cara berpakaian dan memberikan kesan baik terhadap pemakai (Singhal, 2024, h.5). Selain itu, menggabungkan pemilihan pakaian dengan benar dengan gaya *fashion* tertentu dapat menciptakan penampilan yang serasi. Penampilan yang terlihat serasi tersebut dapat memengaruhi persepsi etika seseorang terhadap pemakainya (Sotak dkk., 2024, h.160 – 175). Memakai pakaian sesuai dengan bentuk tubuh dan sesuai konteks acara akan meningkatkan reputasi pemakai di mata orang lain karena menunjukkan kepekaan dan keseriusan pemakai.

Pakaian atau *fashion* telah menjadi aspek penting dalam kehidupan dewasa muda dan memiliki banyak jenis gaya yang bisa dieksplor. Dalam perancangan mengerti tentang tren *fashion* dapat memberitahukan sifat dan kecenderungan dewasa muda yang nantinya akan menjadi target. Mengetahui gaya *fashion*, bagian pakaian, elemen, dan prinsip *fashion* dapat memberikan gambaran dasar untuk pemilihan pakaian yang akan diberikan kepada target. Mempelajari tentang bentuk tubuh dilakukan untuk mengetahui ciri khas masing-masing bentuk tubuh dan beberapa aturan yang dilakukan untuk meningkatkan proporsi tubuh. Setelah mendapat semua informasi tersebut, aplikasi pemilihan pakaian ini diharapkan bisa meningkatkan kepercayaan diri target, persepsi dan reputasi, dan estetika penampilan mereka.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan dengan topik yang serupa dapat membantu memberikan *insight* dan menegaskan kebaruan untuk penelitian ini. Penelitian yang dipelajari memiliki topik sekitar aplikasi untuk bidang *fashion* yang membantu penggunanya untuk merencanakan pakaian. Penelitian akan mengamati proses dan hasil perancangan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Aplikasi Gaya Berpakaian Modern	Tria Ayu Permatasari	Penelitian ini membahas proses perancangan suatu	a. Menggunakan aplikasi mobile sebagai media

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	Berbasis Android		<p>aplikasi <i>fashion</i> yang membantu penggunanya untuk mencari katalog pakaian yang sedang tren,</p>	<p>informasi: Menyampaikan informasi katalog melalui fitur aplikasi untuk mempermudah pemilihan pakaian secara praktis.</p> <p>b. Menggabungkan fitur katalog, kuis, dan koleksi pribadi pengguna: Memberikan informasi dan edukasi mengenai <i>fashion</i> melalui rekomendasi pakaian tren secara visual, kuis untuk mengetahui pengetahuan pengguna dalam <i>fashion</i>, dan mengumpulkan pakaian pengguna menjadi satu.</p>
2.	Pengembangan Aplikasi Penjualan Pakaian Berbasis Android	Riyan Sarifudin & Joko Aryanto	<p>Penelitian ini dikembangkan untuk merancang aplikasi untuk memudahkan hubungan transaksi antara penjual baju UMKM dan pembeli</p>	<p>a. Menghubungkan toko dan produk lokal: Memfokuskan fitur untuk kelestarian UMKM <i>fashion</i> dengan pembeli. .</p> <p>b. Menggunakan fitur transaksi dan stok katalog <i>fashion</i>:</p>

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				Aplikasi membuat fitur yang dapat mengatur stok. membuat laporan untuk katalog <i>fashion</i> yang mudah dimengerti pihak UMKM, sekaligus proses transaksi yang cepat.
3.	Perancangan Aplikasi Berbasis AI untuk Rekomendasi Pakaian Harian sebagai Solusi Pembelian Impulsif	Maria Princessilia, Jason Wijaya, William Fernando, Yoyoda Indrayudha, Calvin Martin, Rahmi Yulia Ningsih	Penelitian ini mencakup perancangan aplikasi yang menolong penggunaanya untuk memilih pakaian dari lemari pengguna. atas rekomendasi AI untuk mencegah <i>impulsive buying</i> .	<p>a. Menggunakan fitur <i>scan</i> dan <i>deep learning</i>: Aplikasi menggunakan <i>scan</i> untuk memindai pakaian milik pengguna dan memanfaatkan <i>deep learning</i> supaya pakaian bisa diklasifikasikan secara otomatis ke lemari digital.</p> <p>b. Adanya fitur personalisasi AI berdasarkan preferensi pengguna: Memberikan rekomendasi pakaian untuk personalisasi pribadi dan faktor konteks acara dan cuaca.</p>

Kebaruan yang bisa ditambahkan untuk perancangan aplikasi dari hasil analisis penelitian-penelitian sebelumnya merupakan aplikasi yang bekerja sebagai media interaktif akan memberikan panduan kepada dewasa muda mengenai pemilihan pakaian berdasarkan teori bentuk tubuh, tidak sepenuhnya memilih pakaian sesuai dengan preferensi mereka. Selain itu, avatar yang akan digunakan sebagai personifikasi pengguna bisa disesuaikan semirip mungkin dengan bentuk tubuh pengguna. Aplikasi akan memperbolehkan *mix and match* dan pengguna bisa rekomendasi pakaian yang sesuai berdasarkan gaya *fashion* dan konteks acara. Selain itu, aplikasi berpotensi akan dihubungkan dengan *brand* pakaian sehingga pengguna dapat mencari toko yang menyediakan ukuran pakaian yang pas dengan tubuh mereka.

