

# Perancangan Panduan Memilih Pakaian Sesuai Bentuk Tubuh Bagi Remaja Putri Usia 12-17 Tahun

Nidya Megayanti Djabatmiko<sup>1</sup>, Bing Bedjo Tanudjaja<sup>2</sup>, Baskoro Suryo<sup>3</sup>

1,2,3. Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain

Universitas Kristen Petra Surabaya

Email: nidyadj@yahoo.co.id

## Abstrak

Perancangan ini diaplikasikan untuk menghasilkan media bantu dalam, proses interaksi dan pembelajaran. Tujuan utama dari perancangan ini yaitu memberikan informasi serta pengetahuan pada remaja putri mengenai bermacam-macam bentuk tubuh dan informasi dalam memilih pakaian yang sesuai dengan bentuk tubuh. Terdapat 6 (enam) bentuk tubuh remaja putri yang sering dijumpai, dengan kelebihan dan kekurangannya. Serta terdapat bermacam-macam pakaian yang sesuai dengan bentuk tubuh tersebut, sehingga membantu menonjolkan kelebihan bentuk tubuh dan menutupi kekurangan bentuk tubuh.

**Kata kunci:** Media interaktif, Pakaian, Remaja Putri, dan Bentuk Tubuh

## Abstract

*Designing a guide choosing an clothes appropriate the shape of the body for teenagers daughter 12-17 years*

*The design was applied to generate supporting media in process of interaction and learning. The main objective of this design was to give information and knowledge to teenagers daughter about variform body and information in choosing attire that is appropriate a badily form. There are 6 (six) body shape of teenagers daughter often encountered. And there are a variety of clothes that fit the body shape, so help accentuating excess bodily form and cover less bodily form.*

**Kata kunci:** An interactive medium, clothing, teenagers daughter, and the form of the body

## Pendahuluan

Pakaian merupakan kebutuhan primer bagi setiap manusia. Pakaian memiliki tujuan utama menutupi tubuh dan memberikan kehangatan bagi pemakai, tetapi perkembangan jaman semakin berubah. Pakaian yang bertujuan hanya menutupi dan memberikan kehangatan bagi manusia sekarang telah menjadi suatu alat representasi dari peradaban manusia. Menurut Amanda (*Owner of Online York*) beberapa orang tidak mempedulikan *fashion*, mereka hanya mengenakan pakaian yang mereka suka, namun kenyataannya adalah pakaian mengungkapkan lebih dari sekedar untuk menutupi tubuh, tetapi pakaian menunjukkan identitas diri seseorang.

*Fashion* saat ini telah berkembang dengan cepat, mode pakaian berubah-ubah mengikuti kebutuhan manusia serta keinginan manusia yang mudah bosan. *Fashion* penting untuk diperhatikan dan perlu

mendapat dukungan, karena industri *fashion* memberi banyak kontribusi terhadap ekonomi masyarakat juga Negara. *Fashion* terbukti mampu memberikan lapangan pekerjaan kepada jutaan orang. Di Indonesia *fashion* juga penting mendapatkan perhatian dalam pengembangannya, karena potensinya besar. Baik produknya yang beragam juga potensi penggunaannya yang besar. Selain itu di Indonesia pemerintah merancang Indonesia dapat menjadi salah satu pusat mode dunia pada tahun 2025. (*Menteri pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Marie Elka Pangestu, JFW*).

Saat ini dapat dilihat setiap iklan pada toko busana sebagian besar menggunakan model remaja. Terutama bagi kehidupan remaja, *fashion* merupakan aset yang sangat penting. Bagi remaja *fashion* merupakan pertama dan terutama sebagai pernyataan sosial (*Wordpress, kutubuku*). *Fashion* juga menjadi identitas dari remaja, seperti pengelompokan *fashion* punk, gothic, kasual, glamour, dan lainnya. Hal ini juga menandakan kepribadian seorang remaja yang

lebih independen atau inklusif. *Fashion* juga sangat berpengaruh dalam hal menarik perhatian lawan jenis, sehingga banyak remaja sering mengeksploitasi busana sebagai sarana untuk menarik perhatian.

Masa remaja merupakan proses memantapkan pikiran untuk menjadi dewasa. Dimana masa remaja ditandai dengan keinginan untuk bergaul dan diterima di lingkungan kelompok sebayanya. Masa remaja ditandai dengan seseorang mengalami perubahan baik emosi, tubuh, minat, pola pikir dengan masalah-masalah (Hurlock, 1998). Para remaja juga memiliki rasa percaya diri paling tinggi ketika mereka berhasil pada aspek dalam diri yang paling penting, maka remaja membutuhkan dukungan dan pengertian yang benar untuk mengidentifikasi dan menghargai kompetensi mereka. Tidak hanya itu dukungan emosional dan dukungan sosial dari orang lain merupakan pengaruh yang penting bagi rasa percaya diri remaja (Harter, Santrock, 2013). Para ahli psikologi seperti Freud, Hofmann, dan Adin Syamsuddin mengatakan, masa remaja merupakan masa dimana mereka sedang mencari jati diri. Usaha dari pencarian diri tersebut dilakukan dengan berbagai perilaku seperti coba – coba, perilaku meniru atau imitasi. Remaja juga ingin memiliki eksistensi atau kualitas diri, dimana eksistensi para remaja merupakan eksistensi sosial, yaitu diterimanya mereka dalam lingkungan pergaulan (penelitian PT.Unilever, Indonesia). Sehingga perlu bimbingan yang benar untuk membantu remaja menemukan jati diri mereka dengan benar. Salah satunya dalam hal *fashion* atau pakaian. Bagi remaja putri pakaian yang dikenakan merupakan representasi dari penampilan diri (Rizki, Par.5), sehingga merupakan hal yang wajib diperhatikan dan diikuti perkembangannya. Banyak remaja putri yang mengikuti *tren fashion* yang berganti dengan cepat saat ini, tetapi melupakan satu hal penting yaitu apakah pakaian yang dikenakan sesuai dengan bentuk tubuh mereka? Atau malah membuat penampilah mereka menjadi lebih buruk.

Bentuk tubuh merupakan kebutuhan yang perlu diperhatikan dalam menentukan pakaian yang sesuai, sehingga pakaian dan tubuh menjadi satu keindahan untuk dipandang. Setiap bentuk tubuh mempunyai kekurangan dan kelebihan. Dalam hal ini banyak dari remaja putri kurang mengetahui pakaian bagaimana yang dapat menutupi kekurangan bentuk tubuh dan menonjolkan kelebihan bentuk tubuh mereka. Mereka sering melihat kekurangan dari bentuk tubuh mereka dan kemudian merasa minder, tanpa mengetahui sebenarnya mereka hanyalah perlu menyadari bahwa bentuk tubuh apapun dapat terlihat cantik dengan pakaian yang sesuai.

Selain itu semakin majunya teknologi saat ini banyak pula penjualan pakaian melalui *online shop*, dimana pembeli cukup melihat pakaian dari foto. Setelah tertarik maka diadakan transaksi dengan pembayaran

*via transfer* dan pengiriman barang. Tetapi banyak remaja putri yang terjebak dengan foto-foto pakaian yang terlihat bagus saat digunakan oleh model-model dari *online shop* tersebut, tetapi mereka tidak menyadari bahwa bentuk tubuh seorang model dengan mereka terkadang berbeda, baik mulai dari tinggi badan hingga bentuk tubuh. Sehingga apabila remaja putri telah menyadari betul bentuk tubuh mereka masing-masing maka dalam memilih pakaian tidak akan terjadi kebingungan dalam memilih pakaian pada *online shop*.

Menurut Pembicara Maria Herijanti (Group Head Manager Centro), tampil sempurna bukan berarti harus mengikuti seluruh perkembangan mode. Apalagi dengan menggunakan barang-barang mahal. Akan lebih baik jika anda berpenampilan sesuai dengan bentuk tubuh. (Setyanti, Par. 2)

Manfaat dari perancangan ini bagi pembuat pakaian adalah agar pembuat pakaian dapat mengerti bahwa remaja wanita memiliki bentuk tubuh yang beraneka ragam, sehingga para pembuat pakaian dapat membuat baju yang disesuaikan dengan bentuk tubuh remaja putri. Manfaat bagi pemilik butik serta pegawai butik, agar mereka dapat mengerti mengenai bentuk tubuh yang berbeda-beda sehingga mereka tidak sembarangan dalam menawarkan pakaian kepada pembeli. Manfaat bagi remaja putri adalah untuk dapat membantu remaja putri dalam mengerti bentuk tubuh mereka masing-masing, sehingga dengan mengetahui bentuk tubuh, remaja putri dapat memilih pakaian yang disesuaikan dengan bentuk tubuh mereka. Dengan adanya perancangan panduan dalam memilih pakaian dengan mengetahui bentuk tubuh, maka diharap remaja putri dapat lebih teliti dalam memilih pakaian yang sesuai dengan tubuh. Selain itu melihat remaja putri saat ini yang mempunyai gengsi yang besar, sehingga banyak remaja putri yang telah mempunyai gadget dengan berbagai macam kelebihan dan harga yang terjangkau. Maka media yang dipilih dalam menjawab kebutuhan remaja yaitu media gadget berbasis android. Di Indonesia sendiri gadget android sudah banyak tersedia dari harga yang murah hingga yang mahal.

#### **Rumusan Masalah**

- Bagaimana memberikan pengertian kepada remaja putri mengenai 6 bentuk tubuh dan bermacam mode pakaian saat ini?
- Bagaimana membuat media panduan yang jelas dan lengkap bagi remaja putri dalam memilih pakaian sesuai bentuk tubuh?
- Bagaimana memilih dan membuat media promosi yang efektif sebagai penunjang perancangan ini?

#### **Batasan Lingkup Perancangan**

Mengingat banyaknya bentuk tubuh pada remaja putri apabila diteliti dengan detail serta banyaknya jenis mode pakaian, maka perlu dilakukan suatu

pembatasan pemahaman terhadap obyek penelitian. Pembatasan ini bertujuan agar perancangan lebih terfokus pada suatu kategori beberapa macam bentuk tubuh yang sering dijumpai dan pada beberapa jenis mode pakaian.

- a. Perancangan akan difokuskan pada 6 bentuk tubuh yang sering dijumpai yaitu bentuk tubuh angka delapan, segitiga, jam pasir, segitiga terbalik, persegi panjang, dan tubuh bulat. Untuk dapat mencintai tubuh sendiri, maka harus mengenali bentuk tubuh terlebih dahulu (Arno Roca 2)
- b. Perancangan difokuskan sebagai panduan dalam membantu remaja putri untuk memahami bentuk tubuh mereka sehingga setelah memahami bentuk tubuh mereka yang berbeda-beda maka remaja putri diberikan panduan dalam memilih pakaian yang sesuai bentuk tubuh
- c. Perancangan panduan memilih pakaian sesuai dengan bentuk tubuh ini akan diaplikasikan dalam bentuk aplikasi media interaktif berbasis android. Dimana panduan dapat di-download di android market. Menggunakan internet karena melihat data yang didapat dari kemenkominfo dan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), bahwa 64 persen dari 40 juta pengguna internet adalah remaja.
- d. Perancangan panduan memilih pakaian sesuai dengan bentuk tubuh ini memiliki spesifikasi *target audience* sebagai berikut :
  - Usia : 12-17 tahun
  - Jenis kelamin : Wanita
  - Pendidikan : SMP dan SMA
  - Kewarganegaraan : WNI, WNA
  - Wilayah : Surabaya, Indonesia
  - Ekonomi : Menengah ke atas

## Metode Penelitian

Dalam tugas akhir Perancangan Panduan Memilih Pakaian Sesuai Bentuk Tubuh Bagi Remaja Putri Usia 12-17 Tahun, peneliti menggunakan beberapa metode perancangan diantaranya sebagai berikut:

### Metode Perancangan

Data yang digunakan untuk menyusun Perancangan, berasal dari sumber data primer dan sekunder. Data primer didapat dari pihak yang langsung bersangkutan ataupun dari wawancara terhadap responden. Sedangkan data sekunder didapat dari sumber data yang telah dipublikasi untuk umum, seperti buku atau pedoman. Proses pengumpulan data menggunakan beberapa metode, diantaranya:

### Data Primer

- a. Wawancara  
Metode wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang efektif, karena bertanya dan berinteraksi secara langsung kepada informan yang dianggap kompeten sebagai sumber dan

bahan data, sehingga data yang diperoleh dapat menunjang proses perancangan. Informan dalam perancangan adalah seorang pemilik butik di Surabaya. Dari informan tersebut didapatkan informasi-informasi mengenai pentingnya mengerti bentuk tubuh dengan benar sebagai acuan dalam memilih pakaian. Selain kepada pemilik butik, wawancara dilakukan kepada beberapa pelanggan butik sebagai *target audience* perancangan. Dari wawancara pelanggan butik didapatkan keluhan mengenai kurangnya pengetahuan bentuk tubuh remaja putri dan sulitnya memilih pakaian yang sesuai bentuk tubuh.

- b. Observasi

Observasi digunakan sebagai alat untuk memberi gambaran yang tepat sesuai masalah. Observasi berupa pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap sasaran perancangan, mengenai panduan seperti apa yang sesuai bagi mereka.

### Metode Pengumpulan Data

Ada beberapa macam metode yang digunakan dalam mengumpulkan data. Metode data dibedakan atas pengumpulan data primer adalah data yang diperoleh dari beberapa hasil *survey* terhadap remaja putri saat ini. Adapun manfaatnya adalah langsung tertuju pada target desain. Pengumpulan data ini dapat melalui :

- a. Data Kepustakaan :  
Literatur kepustakaan sebagai sumber acuan data yang dikumpulkan, berupa pengertian istilah asing, dasar teori yang dipakai, dan ilmu psikologi
- b. Metode Observasi :  
Observasi adalah memperhatikan dengan penuh perhatian seseorang atau sesuatu, memperhatikan dengan penuh perhatian berarti mengamati tentang apa yang terjadi (Suharsaputra 209). Melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang diselidiki
- c. Metode *Survey* :  
*Survey* adalah pendekatan dasar yang dapat digunakan untuk mengetahui berbagai pola perilaku, pola sikap, pendapat, dan opini responden. Informasi diperoleh dari hasil meminta keterangan kepada pihak *target audience* yaitu para remaja putri yang berusia 12 sampai 17 tahun

### Data Sekunder

- a. Kajian Literatur  
Tujuan dari kajian literatur adalah untuk mengumpulkan data dari informasi dengan bantuan berbagai materi atau melalui berbagai media yang ada.
- b. Kepustakaan

Data kepustakaan didapat dari buku-buku dengan tema yang sesuai dengan perancangan untuk dijadikan referensi.

- c. Internet  
Mengumpulkan berbagai data atau materi yang umum atau tidak spesifik, untuk dijadikan sebagai acuan data sementara.
- d. Referensi  
Referensi karya dari perancang atau penulis lain sebagai acuan dalam merancang sesuatu yang baru dan lebih baik.

### Instrumen / Alat Pengumpulan Data

- a. Lembar kertas berupa pertanyaan seputar pentingnya mengetahui bentuk tubuh dalam menentukan pakaian yang sesuai.
- b. Radio tape hasil wawancara dengan pemilik Butik Veined dan beberapa pelanggan Butik Veine mengenai bentuk tubuh yang penting dipahami untuk acuan dalam memilih pakaian.

### Metode Analisis Data

Perancangan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dari data wawancara dan observasi dijabarkan secara deskriptif, agar didapatkan data yang lebih fokus dan akurat. Perancangan menggunakan metode analisis 5W 1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*).

- a. *What*:  
Objek yang dibahas yaitu panduan mengenai beberapa bentuk tubuh remaja putri, baik kelebihan maupun kekurangan. Serta beberapa macam pakaian yang sesuai dengan bentuk tubuh tersebut. Karena melihat dari banyaknya remaja putri yang tidak paham dengan bentuk tubuh mereka, sehingga pakaian yang dipakai membuat penampilan menjadi tidak menarik.
- b. *Who*:  
Target perancangan difokuskan pada remaja putri usia 12-17 tahun.
- c. *Where*:  
Perancangan mencakup wilayah Surabaya.
- d. *When*:  
Tahun 2013
- e. *How*:  
Penyelesaian masalah dilakukan dengan Perancangan Panduan Memilih Pakaian Sesuai Bentuk Tubuh Bagi Remaja Putri Usia 12-17 Tahun, yang berisi mengenai pengertian beberapa bentuk tubuh remaja putri, disertai visualisasi pakaian-pakaian yang dapat dipasangkan pada bentuk tubuh tersebut.

### Konsep Perancangan

Konsep perancangan yang dibuat adalah dengan aplikasi media interaktif dimana media ini dapat diakses di berbagai gadget berbasis android seperti *handphone* dan *Tab*. Isi dari aplikasi media interaktif ini adalah pengenalan mengenai 6 bentuk tubuh yang ada dengan dilengkapi dengan contoh gambar visual

serta ciri-cirinya, selain itu terdapat pula penjelasan mengenai kekurangan dan kelebihan bentuk tubuh yang ada.

Setelah pengenalan beberapa bentuk tubuh, maka pengguna akan diberikan arahan untuk melihat beberapa mode pakaian saat ini dengan beberapa kategori pakaian seperti pakaian dalam, pakaian pesta, pakaian bepergian, pakaian olahraga, dan lain sebagainya.

Selain membaca pada media interaktif digital tersebut, pengguna juga dapat berinteraksi dengan memasangkan pakaian-pakaian yang tersedia pada beberapa model dengan 6 bentuk tubuh yang ada dengan pakaian-pakaian yang disediakan. Sehingga pengguna dapat melihat visualisasi pakaian yang dikenakan model dan dapat melihat pakaian yang sesuai dengan bentuk tubuh maupun yang tidak sesuai.

Dalam proses menjawab problematika atau permasalahan perancangan panduan kreatif berbasis android, diperlukan adanya strategi maupun konsep kreatif desain yang dapat memenuhi seluruh aspek yang diinginkan dan dapat bermanfaat bagi *target audience*, yaitu dengan mengenali baik *target audience*, tujuan dan strategi kreatif agar panduan ini mampu memenuhi kebutuhan *target audience*.

## Pembahasan

### Tujuan Kreatif

Perancangan panduan interaktif memiliki tujuan, yaitu untuk membantu dalam menentukan strategi kreatif agar *target audience* dapat tertarik dengan perancangan, sekaligus dapat menentukan arah perancangan yang dapat menjawab kebutuhan *target audience* khususnya remaja putri. Selain itu memiliki tujuan utama, memberikan pengertian pentingnya pakaian yang sesuai dengan bentuk tubuh.

### Strategi Kreatif

Membuat panduan interaktif, dibutuhkan strategi kreatif agar panduan yang dijalankan menarik dan informatif, sehingga remaja sebagai *target audience* memahami isi panduan dengan benar, serta tidak bosan dalam menjalankan panduan. Panduan merupakan panduan pertama yang dibuat, tetapi di kemudian hari akan ada *upgrade* bagi panduan ini, sehingga panduan menjadi lebih baru dan *up to date*.

### Topik dan Tema

Menurut tujuan kreatif dari media yang akan dirancang, pokok bahasan dalam panduan interaktif ini adalah pengertian mengenai ciri-ciri dari beberapa bentuk tubuh yang ada, serta pengertian pakaian atau busana yang sesuai dengan bentuk tubuh tersebut.

### Sub Pokok Bahasan

Untuk memilih pakaian yang tepat bagi bentuk tubuh, warna pada pakaian juga dapat membentuk citra diri. Sehingga pada panduan interaktif disertakan pula pengaruh dari 11 warna utama, yaitu kuning, *orange*, merah, ungu, *pink*, cokelat, hijau, biru, putih, abu-abu, dan hitam, serta dengan ciri khas warna tersebut.

### Target Perancangan

- a. Demografis:
  - Perempuan
  - 12-17 tahun
  - Menengah ke atas
  - SMP dan SMA
  - Pelajar
- b. Geografis: Surabaya, Jawa Timur
- c. Psikografis
 

Pada remaja usia 12-17 tahun, rasa ingin tahu sangat tinggi, mencoba-coba berbagai hal yang baru sangat tinggi, dan kepribadiannya belum terbentuk sempurna. Remaja usia 12-17 tahun masih merupakan usia dimana mereka mencoba menemukan *style* mereka masing-masing.
- d. Behaviour
 

Perancangan panduan interaktif berbasis android ini ditujukan untuk remaja perempuan yang menganggap *fashion* itu penting atau perlu diperhatikan dan remaja yang mengikuti perkembangan mode pakaian. Selain itu remaja perempuan harus memiliki media berbasis android untuk mengoperasikan panduan ini, baik *smartphone*, *computer*, dan *computer tablet*. Panduan ini juga dapat berguna bagi remaja yang ingin mengembangkan rasa percaya diri dengan busana yang sesuai.

### Jenis Media yang Akan Dirancang

Media panduan yang akan dirancang adalah media *gadget* berbasis android dengan os 4.1.2 jelly bean. Panduan ini berisikan keterangan ciri-ciri 6 (enam) bentuk tubuh remaja putri, baik kelebihan maupun kekurangan dari bentuk tubuh tersebut. Bentuk tubuh divisualisasikan dengan bentuk animasi 2D yang menarik. Selain itu juga terdapat panduan dalam memadukan beberapa jenis pakaian kepada bentuk tubuh. Dimana pakaian tersebut akan disertai keterangan yang mendukung kesesuaian dengan bentuk tubuh tersebut.

### Format Desain

- a. *Menu Content*

Panduan interaktif diawali dengan 6 model dengan bentuk tubuh yang berbeda-beda, yaitu bentuk tubuh segitiga, segitiga terbalik, jam pasir, angka 8, persegi panjang, dan bundar. Kemudian terdapat beberapa pakaian yang sesuai dengan 6 bentuk tubuh yang ada. Tidak lupa terdapat pengertian mengenai bentuk tubuh serta pakaian-pakaian tersebut.
- b. Alur Desain interaktif

Nampak gambar judul dari panduan ini, kemudian masuk pada gambar dengan 6 bentuk tubuh remaja putri, ketika salah satu bentuk tubuh tersebut dipilih, maka akan muncul jendela kecil berisikan ciri-ciri dari bentuk tubuh tersebut, baik kekurangan maupun kelebihan. Setelah memilih salah satu bentuk tubuh, kemudian muncul gambar baru, dimana bentuk tubuh tersebut berada pada suatu ruang ganti pakaian, yang telah tersedia beberapa pakaian baik atasan, celana, rok, jaket dan *dress*. Pakaian yang dipilih memunculkan jendela kecil yang memberikan pengertian mengapa pakaian tersebut sesuai dengan bentuk tubuh yang ada. Setelah memilih pakaian, pakaian dapat ditarik kepada bentuk tubuh dan secara otomatis bentuk tubuh tersebut akan memakai pakaian yang dipilhkan.

### Unsur-unsur Interaktif dan Sistem Navigasi

- a. Unsur Teks
 

Gaya bahasa yang diberikan kepada remaja putri menggunakan bahasa yang gaul, tetapi tetap dengan bahasa Indonesia yang baik dan sopan. Serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami, sehingga tidak terjadi pembiasan makna.
- b. Unsur Gambar/Illustrasi
 

Gambar/ilustrasi yang digunakan adalah karakter remaja yang feminim mengenakan pakaian dalam. Dan masing-masing kamar pakaian pada 6 bentuk tubuh memiliki *background* yang berbeda-beda, sehingga tidak monoton dan membosankan.
- c. Unsur Visual Bergerak/Animasi
 

Animasi yang terdapat pada panduan ini berupa remaja putri dengan 6 bentuk tubuh yang berbeda-beda. Pada saat di ruang pakaian, pakaian yang ada dapat digeser dengan jari dan dipasangkan dengan tubuh tersebut. Selain itu terdapat tombol-tombol pilihan pada gambar 6 bentuk tubuh, untuk masuk ke ruang pakaian masing-masing.
- d. Unsur Audio
 

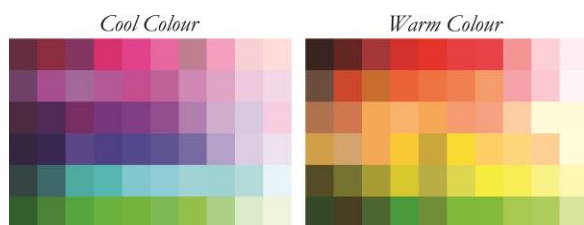
Audio yang digunakan adalah musik *instrument* tanpa nyanyian, agar tidak mengalihkn perhatian namun tetap menjaga agar tidak membosankan.
- e. Sistem Navigasi
 

Saat aplikasi panduan ini dijalankan, remaja akan diberi pilihan, akan memilih salah satu bentuk tubuh dari 6 bentuk tubuh yang disediakan. Setelah memilih salah satu bentuk tubuh, maka remaja dapat memilih pakaian-pakaian yang telah disediakan untuk dapat dipasangkan dengan bentuk tubuh tersebut. Dapat memadukan atasan dengan bawahan atau rok, serta *dress* yang ada.

### Konsep Visual Interface Desain

### Color Tone

*Tone* warna yang digunakan dibagi menjadi 2 yaitu warna hangat dan warna dingin, beserta gradasinya. Dimana remaja menyukai berbagai warna. Warna juga dapat mencerminkan karakter remaja.



Sumber: designrefine

**Gambar 1.** Cool and Warn Colour tone

### Tipografi

Karakter tipografi disesuaikan dengan *target audience* yaitu remaja, sehingga menggunakan font yang mudah dibaca tetapi tidak kaku dan formal.

Jenis *typeface* yang dipilih antara lain :

a. Abscissa

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnpqrstuvwxy

1234567890

!@#\$%^&\*()\_+=;:'''<,.>/?

b. Arial

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnpqrstuvwxy

1234567890

!@#\$%^&\*()\_+=;:'''<,.>/?

### Design Style

Perancangan panduan interaktif ini akan dilakukan dengan pendekatan wanita kartunal barat. Dimana wanita tampak cantik dengan *make up* yang mencolok dan mata yang lebar. Tokoh wanita diangkat mirip dengan game “*girl party*” yaitu game yang memadukan pakaian kepada model yang disediakan.



Sumber: *Girl Party Games*

**Gambar 2.** Model Kartunal

### Illustration Visual Design

Gaya visual ilustrasi yang dipakai akan terkesan tidak realistis. Tetapi tetap menggunakan ukuran tubuh yang sesuai dengan remaja putri. *Style* yang diangkat akan mirip dengan game “*Jojo’s Fashion Show*”



Sumber: Game Softpedia

**Gambar 3.** *Jojo’s Fashion Show*

### Software yang Digunakan

Dalam perancangan panduan interaktif ini, *software* yang akan digunakan adalah Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, eclipse, dan bantuan framework libgdx.

### Sipnosis

Akan digambarkan tentang bagaimana seorang remaja putri memilih pakaian yang ideal bagi bentuk tubuhnya. Dalam panduan ini remaja dapat kebebasan memilih atau memadukan jenis-jenis pakaian sesuai dengan tubuh yang diidamkan. Panduan ini juga memberi kesempatan bagi remaja secara eksploratif dapat mengembangkan imajinasi mengenai gambaran pakaian yang ideal menurut remaja tersebut.

### Penjaringan Ide

Data visual sebagai referensi perancangan diambil dari beberapa media, seperti media *game*, buku panduan mengenai bentuk tubuh wanita, buku kamus mode, dan bermacam-macam contoh pakaian pada game media android. Data referensi digunakan sebagai panduan dalam membuat desain bagi perancangan. Setelah proses analisa data verbal dan data visual maka dibuatlah panduan dengan melewati proses *thumbnail* dan *tightissue*. Isi perancangan telah disesuaikan dengan target perancangan.

### Beberapa Screenshot Panduan





**FIT SWEET**

Tampil sempurna di depan seseorang sangatlah penting bagi siapa pun, termasuk dalam berpakaian. Pakaian yang sesuai dengan bentuk tubuh tentu membuat penampilan menjadi baik. Setiap wanita diciptakan dengan kekurangan dan kelebihan dengan bentuk tubuh masing-masing. Tetapi dengan pakaian yang sesuai, maka kekurangan pada bentuk tubuh dapat diatasi dan kelebihan bentuk tubuh dapat ditonjolkan.

Dalam panduan ini akan dijelaskan dengan langkah kekurangan dan kelebihan dari 6 bentuk tubuh wanita yang sering dijumpai, pengertian pakaian-pakaian yang sesuai dengan bentuk tubuh, serta pengertian warna-warna pakaian yang dapat membentuk citra diri seseorang.

**Bentuk Tubuh Jam Pasir**

Ikutkan pakaian yang tepat. Pilihlah jeans yang slim atau skinny. Hindari rok lebar, jins, rok panjang.

BACK

**Bentuk Tubuh Bulat**

Pilihlah dengan kerah yang sedikit. Hindari detail yang lebar pada bagian bawah. Pilihlah dengan detail pada leher atau detail drap pada bagian atas.

BACK

**Bentuk Tubuh Persegi Panjang**

8

**Bentuk Tubuh Persegi Panjang**

8-9-9-9  
Pakaian yang sedikit longgar. Pakaian dengan corak pada bagian tertentu.

BACK

**Bentuk Tubuh Segitiga Terbalik**

8

**Bentuk Tubuh Angka 8**

8

Pakaian sedikit ketat dan sedikit longgar. Pilih kerah dengan leher yang rendah atau medium. Pilih bahan pakaian yang lembut dan ringan.

BACK

**Bentuk Tubuh Segitiga Terbalik**

Bahan yang melingkar. Hindari kerah yang rendah atau sedang. Hindari kerah dengan lengan. 14

BACK

**Bentuk Tubuh Segitiga**

14

Pilihlah yang tidak memiliki hantaran pada bagian kacamata dan keri. Pilihlah bahan yang lembut dan ringan. Pilihlah dengan kerah yang rendah atau medium. Pilihlah bahan pakaian yang lembut dan ringan.

BACK

### FIT & SWEET



Pakaian yang sesuai dengan bentuk tubuh memang sangat perlu dipahami, tetapi selain itu warna pakaian pada pakaian juga penting lho... karena warna pakaian dapat membentuk citra diri yang akhirnya menentukan persepsi orang lain. Berhati-hatilah menggunakan warna pakaian yang disukai karena belum tentu cocok. Selain membentuk citra diri, warna yang tepat dapat mempengaruhi mood dan emosi seseorang.

Hindari warna-warna terang untuk bagian tubuh yang ingin ditutupi, tetapi gunakan warna terang pada bagian tubuh yang ingin ditonjolkan. Jika masih ragu bagaimana cara mengombinasikan warna, cara yang paling aman adalah mengombinasikan warna hitam atau putih sebagai warna utama dengan satu atau dua warna lain.

Sebaliknya, jangan menggunakan semua jenis prints pada tubuh, pilih satu prints saja. Putih dan warna terang akan menambah volume tubuh, sedangkan warna hitam dan warna gelap akan membuat tubuh terlihat lebih kecil. Gunakan kedua warna tersebut untuk menyeimbangkan bentuk tubuh.

### Putih



Warna putih melambangkan jiwa yang bersih dan suci. Warna putih membuat seseorang menjadi menarik perhatian apapun, baik di sendiri, tempat tinggal, dan kehidupan, sehingga pikiran dan tindakan juga menjadi "bersih". Dengan warna putih maka akan merasa lebih baik dan damai hidup. Warna putih memang seharusnya digunakan untuk menyorotkan bagian terbaik tubuh.

### Hitam

Warna hitam melambangkan jiwa yang kuat, misterius, dan mapan, tetapi terlalu banyak menggunakan warna hitam dapat membuat orang menjadi takut. Warna hitam juga dapat memberikan kesan lebih langsing dan sangat kurus.

### Kuning



Warna kuning melambangkan jiwa yang riang, optimis, menyenangkan, dan pintar. Jika memakai warna kuning, biasanya memberikan efek mudah berkomunikasi dan mempermudah untuk mengingat sesuatu.

### Jingga

Warna jingga melambangkan jiwa yang hangat dan energik. Warna jingga terlihat lebih konservasi dibandingkan warna lain. Biasanya selalu ada efek yang positif atau negatif. Bagi warna jingga tidak ada istilah "Wartarung" pasti ada salah satu tidak sama sekali. Warna ini juga dapat membangkitkan selera makan.

### Abu-abu



Warna abu-abu melambangkan jiwa yang memberikan keamanan dan matang. Pakaian dengan warna abu-abu akan memberikan imprintseseorang yang baik dan sederhana. Tetapi warna abu-abu juga mempunyai sisi buruk, karena sering dikaitkan dengan rasa kehangatan dan depres. Warna gelap seperti abu-abu gelap dapat memberikan efek langsing, pada apapun bentuk tubuh.

### Hijau



Warna hijau melambangkan jiwa yang mencintai hidup dan alam. Hijau dapat membantu mengurangi depresi, kepanikan, dan rasa gugup. Tetapi perlu diperhatikan bahwa banyak memakai warna hijau dapat dikaitkan pada sesuatu yang berhubungan dengan alam. Tentu tidak mau, kalau tidak tanaman.

### Biru

Warna biru melambangkan jiwa muda yang jalar dan tenang. Warna biru muda yang cerah akan menciptakan jiwa yang lebih dinamis dan optimis. Tetapi terlalu banyak menggunakan warna biru akan menciptakan kesan dingin dan tidak peduli. Dengan warna biru yang tepat, maka akan terlihat memancing dan menyenangkan mata.

Gambar 4. Contoh Screenshot Panduan



Gambar 5. Gantungan Kunci

### Merah



Warna merah melambangkan jiwa penuh aksi, percaya diri, dan berani. Merah juga selalu menjadi pusat perhatian, sehingga warna merah sering digunakan sebagai titik fokus dalam hal apapun.

### Pink

Warna pink sangat menggemblak. Jika ingin banyak mata memandang, pakai warna pink menjadi warna andalan. Warna pink juga membuat suasana lebih cerah dan tidak tidak kaku.

### Ungu



Warna ungu melambangkan jiwa yang penuh misteri dan setia. Warna ini merupakan paduan dari warna merah dan biru, sehingga menciptakan suasana tenang, namun tetap menonjol perhatian. Warna ungu banyak disukai wanita kreatif dan eksentrik.

### Cokelat

Warna cokelat melambangkan jiwa yang stabil, dapat dipercaya, dan sangat mudah diajak. Cokelat merupakan warna netral dan lebih natural.



Gambar 6. Notes

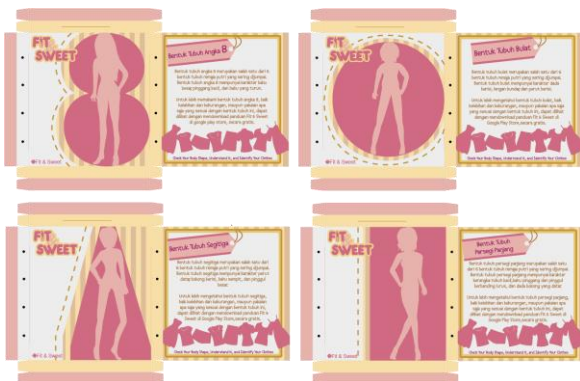




Gambar 7. X-Banner



Gambar 8. Stiker



Gambar 9. Pewangi Pakaian



Gambar 10. Pin

**Kesimpulan**

Dari segi konsep dapat disimpulkan dapat disimpulkan beberapa mengenai konsep-konsep mengapa aplikasi interaktif berbasis android menjadi media dari awal tujuan perancangan ini, yaitu melihat dari sisi target audience yang merupakan remaja putri usia antara 12-17 tahun. Dimana remaja putri sudah banyak menggunakan media *gadget* dalam kesehariannya. Dalam menjawab masalah mengenai banyaknya remaja putri yang menjadi korban mode dalam memilih pakaian, dikarenakan remaja putri tidak memahami dengan benar bentuk tubuh mereka yang beraneka ragam dan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Bentuk tubuh wajib diperhatikan dalam memilih pakaian, karena apabila tidak maka tidak jarang orang menjadi korban mode dan penampilan mereka menjadi tidak menarik karena kesalahan pakaian yang dipakai. Sehingga dalam menjawab masalah ini, solusi yang diambil adalah dengan memberikan panduan kepada remaja putri mengenai pakaian yang sesuai bentuk tubuh. Dimana dalam panduan akan dijelaskan secara lengkap mengenai suatu bentuk tubuh baik kelebihan dan kekurangan bentuk tubuh tersebut. Tidak hanya memberikan

pengetahuan suatu bentuk tubuh, setelah memahami dengan benar bentuk tubuh tersebut, remaja putri juga diberikan pengetahuan pakaian-pakaian yang sesuai dan tidak sesuai untuk dipakai. Dengan pemilihan media aplikasi interaktif, selain mudah didapatkan juga membantu berinteraksi dalam memasang pakaian pada suatu bentuk tubuh. Dengan ini remaja putri telah memahami bentuk tubuh mereka, serta mengetahui pakaian yang sesuai dengan bentuk tubuh mereka, sehingga mereka dapat mengoptimalkan kelebihan dari bentuk tubuh mereka.

Dari rumusan masalah dapat disimpulkan bagaimana membuat perancangan komunikasi visual yang mampu memberikan pengetahuan beberapa bentuk tubuh remaja putri disertai pemilihan pakaian yang tepat bagi bentuk tubuh tersebut. Tidak mudah memberikan pengetahuan bagi remaja putri, sehingga diperlukan pengertian sejak awal memasuki tahap remaja. Bagaimana membuat media panduan yang jelas dan lengkap bagi remaja putri, dengan panduan aplikasi interaktif berbasis android, sehingga mudah dicari dan diakses secara gratis. Bagaimana memilih media promosi yang efektif sebagai penunjang perancangan, dengan media yang menarik target audience yaitu remaja putri dengan beberapa media yang dapat menarik perhatian dan dapat digunakan oleh remaja putri seperti notes, pin, gantungan kunci, stiker, dan pewangi pakaian. Selain itu undak dapat melihat dengan jelas promosi dari panduan ini maka dibuatlah *X-Banner*.

Dapat disimpulkan dalam pembuatan media aplikasi interaktif ini dibutuhkan banyak keahlian, seperti mendesain, menggerakkan, membuat sound, dan menulis script. Dengan banyaknya pekerjaan dan keahlian maka dalam mendesain dibutuhkan sebuah tim yang memiliki kemampuan masing-masing agar dapat diperoleh hasil yang maksimum. Dalam bekerja bersama dibutuhkan kerja sama yang baik, sehingga pekerjaan dapat diselesaikan tepat waktu dengan hasil yang memuaskan.

#### Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas kasih setia dan bimbinganNya sehingga penulis dapat mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tugas akhir yang dibuat berjudul "PERANCANGAN PANDUAN MEMILIH PAKAIAN SESUAI BENTUK TUBUH BAGI REMAJA PUTRI USIA 12-17 TAHUN" ini diajukan untuk menyelesaikan program studi S-1 Jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Kristen Petra.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dan dukungan selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Bing Bedjo Tanudjaja., M.Si selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan waktu, tenaga, dan pikirannya selama membimbing penulis dalam menyusun tugas akhir ini.
2. Bapak Drs. Baskoro Suryo B., M.Sn selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan waktu, tenaga, dan pikirannya selama membimbing penulis dalam menyusun tugas akhir ini.
3. Bapak Andrian Dektisa Hagijanto, S.Sn.,M.Si selaku dosen penguji Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra yang telah memberikan masukan bagi perbaikan tugas akhir ini.
4. Ibu Aniendya Christianna,S.Sn selaku dosen penguji Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra yang telah memberikan masukan bagi perbaikan tugas akhir ini.
5. Segenap dosen dan staff pengajar di Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra.
6. Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan baik secara moril dan material.
7. Sahabat dan teman-teman atas dukungan moril dan bantuan yang diberikan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
8. Pihak Butik Veine Surabaya atas kesempatan yang diberikan untuk dapat melakukan observasi.
9. Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan tugas akhir ini, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan segala petunjuk, kritik, dan saran yang membangun dari pembaca agar dapat menunjang pengembangan dan perbaikan penulisan selanjutnya.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila ada salah kata maupun kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini dan penulis dengan senang hati menerima saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga tugas akhir ini dapat berguna untuk menambah wawasan dan wacana bagi pembaca.

#### Daftar Pustaka

Insani, Rizki. "Fashion Sebagai Pencitraan Diri dan Representasi Status Sosial." *Anthropology meets something*. 5 Maret 2011. 16 Februari 2013. <<http://anthropologymeetsomething.tumblr.com/post/5634170619/fashion-sebagai-pencitraan-diri-dan-representasi-status>>

"Mengapa Mode Sangat Penting Untuk Remaja?". *Kutubuku*. 27 Desember 2012. 21 Maret 2013. <<http://kutubuku.web.id/1786/mengapa-mode-sangat-penting-untuk-remaja>>

“Model Baju vs Remaja”. *artikel peluang usaha*. 2012. 26 Desember 2012.  
<<http://artikelpeluangusaha.blogspot.com/2012/01/model-baju-vs-remaja.html>>

Santrock, John W. “*Perkembangan Masa Hidup*”. Jakarta: Life-Span Development, 1995.

Setyanti , Christina Andhika. “Aturan Berbusana Sesuai Bentuk Tubuh”. *Female Kompas* 23 April 2012. 26 Desember 2012.  
<<http://female.kompas.com/read/2012/04/23/10021828/Aturan.Berbusana.Sesuai.6.Bentuk.Tubuh>>

Suharsaputra, Uhar. *Metode Penelitian*. Jakarta: Refika Aditama, 2012 “Tubuh.” *Wikipedia*. 20 Oktober 2012. Wikipedia Foundation. 11 Januari 2013.  
<<http://id.wikipedia.org/wiki/Tubuh>>

Hurlock, Elizabeth.B. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga, 2000.

Monks, F.J. *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Cet. 14.: Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2002 .

“5 Tips Memilih Baju Sesuai Dengan Bentuk Tubuh”. *Forum Kompas*. 31 Oktober 2012. 27 Desember 2013  
<<http://forum.kompas.com/teras/212318-5-tips-memilih-baju-sesuai-dengan-bentuk-tubuh.html>>