

MEMBANGUN APLIKASI FASHION DESAIN SESUAI BENTUK TUBUH BERBASIS MULTIMEDIA

1) Dara Noviana

2) M. Al'Amin

1) Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik,
Universitas Persada Indonesia Y.A.I

2) Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik,
Universitas Persada Indonesia Y.A.I

1) E-mail : dara_noviana@rocketmail.com

2) E-mail : Mohamin2027@yahoo.com

ABSTRAK

Perkembangan dunia mode dikalangan wanita pada saat ini sangat berkembang pesat, demikian pula semakin berkembangnya usaha butik atau toko busana. Saat ini, hampir setiap toko busana atau butik, belum memiliki suatu sistem yang dapat membantu konsumen didalam menyesuaikan busana. Biasanya para konsumen harus memilih busana yang diinginkan dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Perkembangan komputer sekarang semakin cepat, hampir semua bidang pekerjaan telah dikendalikan oleh komputer. Metodologi yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah *Multimedia Development Live Cycle* (MDLC). MDLC merupakan proses pengembangan dari informasi melalui atau sampai penyelidikan, analisa, desain, dan implementasi. Aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan masyarakat khususnya wanita untuk memperoleh informasi yang lebih akurat tentang fashion desain berdasarkan bentuk tubuh secara efektif dan efisien dengan menggunakan Adobe Flash CS5 dan Autodesk 3ds max 2010. Pada tugas akhir ini penulis mencoba merancang sebuah aplikasi dengan judul **”MEMBANGUN APLIKASI FASHION DESAIN SESUAI BENTUK TUBUH BERBASIS MULTIMEDIA”**.

Kata kunci : Busana, MDLC, Fashion Desain, Adobe Flash CS5, Autodesk 3ds max 2010

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia mode dikalangan wanita pada saat ini sangat berkembang pesat, demikian pula semakin berkembangnya usaha butik atau toko busana. Saat ini, hampir setiap toko busana atau butik, belum memiliki suatu sistem yang dapat membantu konsumen didalam menyesuaikan busana. Biasanya para konsumen harus memilih busana yang diinginkan dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Perkembangan komputer sekarang semakin cepat, hampir semua bidang pekerjaan telah dikendalikan oleh komputer.

Fashion adalah suatu sistem penanda dari perubahan budaya dan menurut suatu kelompok atau adat tertentu. Bisa juga sebagai strata pembagian kelas, status, pekerjaan dan kebutuhan untuk menyeragamkan suatu pakaian yang sedang trend, gaya hidup dan merek. Hampir semua negara mempunyai andil dalam menciptakan *trend fashion*, di setiap Negara biasanya memiliki gaya tersendiri dan persepsi yang berbeda dalam bereksprei tentang fashion, sehingga fashion yang tercipta hampir tidak ada batasannya. Dalam memadukan busana, konsumen harus memilih busana yang diinginkan dalam waktu yang cukup lama. Hal tersebut dikarenakan akses informasi yang kurang dalam

menyesuaikan busana dan informasi yang kurang menarik tentang *fashion desain*.

Dengan memperhatikan hal-hal diatas, maka penulis mencoba membuat aplikasi fashion desain sesuai bentuk tubuh berbasis multimedia menggunakan Flash CS5 dan 3D max. Oleh karena itu, penulis tugas akhir ini diberi judul “**MEMBANGUN APLIKASI FASHION DESAIN SESUAI BENTUK TUBUH BERBASIS MULTIMEDIA**”.

A. PEMBATASAN MASALAH

Pembatasan masalah fashion desain di dalam tugas akhir ini akan dibatasi hanya pada:

1. Aplikasi ini membahas tentang fashion desain sesuai bentuk tubuh khususnya wanita dalam memadukan busana.
2. Aplikasi ini menggunakan 3D max dan adobe flash.

B. METODOLOGI

Dalam mengembangkan Aplikasi fashion desain ini, metodologi yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari beberapa metode, yaitu antara lain sebagai berikut:

1. *Concept* (Konsep)

Pada tahap ini penulis menentukan ide dan rencana tentang *software* yang akan dibuat.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini penulis merancang layout dan mencatat materi atau bahan

yang dibutuhkan dalam pembuatan *software* yang akan dibuat.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap ini penulis mengumpulkan dan mempersiapkan semua apa yang telah dicatat untuk menunjang pembuatan *software* yang akan dibuat.

4. *Assembly* (Pembuatan)

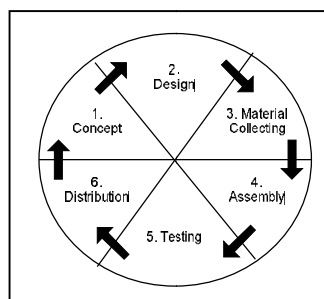
Pada tahap ini penulis membuat *software* yang telah dirancang dengan menggunakan materi yang sudah dikumpulkan dan dengan *software* yang menunjang.

5. *Testing* (Pengujian)

Pada tahap ini penulis melakukan pengujian pada *software* yang telah dibuat untuk mendeteksi bug atau kesalahan dan memperbaikinya.

6. *Distribution* (distribusi)

Tahap dimana aplikasi akan digunakan dengan mesin yang berbeda dan penggunaan menggunakan media yang sesuai, atau distribusi melalui jaringan komputer.



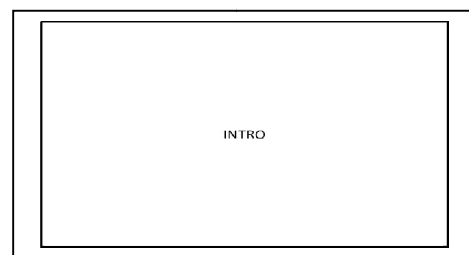
Gambar 1. MDLC

C. HASIL DAN PEMBAHASAN PEMBELAJARAN RANCANGAN STORYBOARD

Storyboard mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan multimedia sebagai alat bantu pada tahapan perancangan multimedia. *Storyboard* menampilkan sederetan ilustrasi atau gambar berurutan sesuai dengan alur naskah video, animasi atau interaktifitas. Pembuatan *storyboard* dalam aplikasi untuk halaman awal yang merupakan penggunaan aplikasi oleh pengguna, kemudian *storyboard* untuk *scene-scene* berikutnya dikembangkan untuk setiap topiknya, yaitu:

1. Scene 1 : Intro

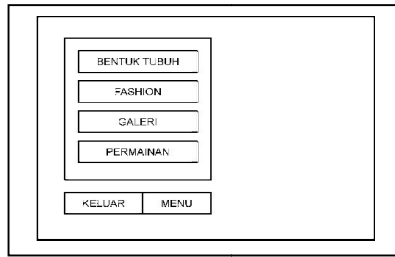
Intro atau tampilan pembuka dari aplikasi di sertai animasi.



Gambar 2. Rancangan Intro

2. Scene 2 : Menu Utama

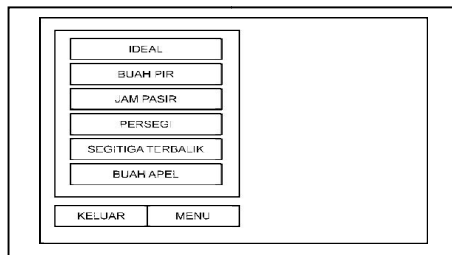
Menu utama yang menyediakan pilihan beberapa kategori, yaitu : *Bentuk Tubuh, Fashion, Galery, Permainan.*



Gambar 3. Rancangan Menu Utama

3. Scene 3: Bentuk Tubuh

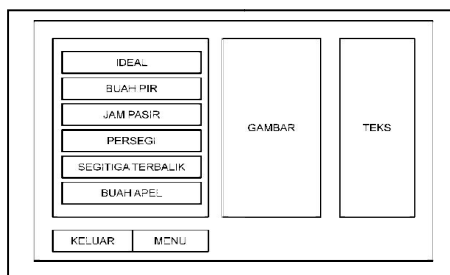
Pada halaman ini mengenai bentuk tubuh. Terdapat tombol menu yang akan dihubungkan pada menu utama. Terdapat tombol keluar yang digunakan untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 4. Rancangan Bentuk Tubuh

4. Scene 3.1 : Ideal

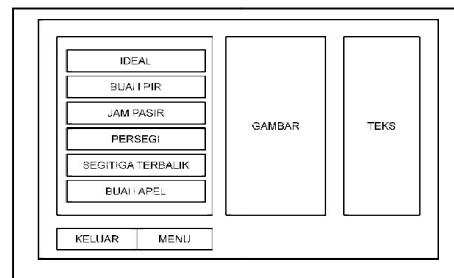
Kategori ini menyediakan tombol macam-macam bentuk tubuh. Kemudian terdapat juga tombol Menu yang akan menuju Menu Utama.



Gambar 5. Rancangan ideal

5. Scene 3.2 : Buah Pir

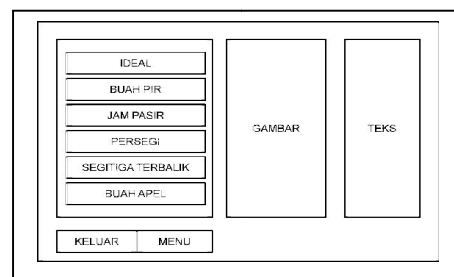
Kategori ini menyediakan tombol macam-macam bentuk tubuh. Kemudian terdapat juga tombol Menu yang akan menuju Menu Utama.



Gambar 6. Rancangan Buah Pir

6. Scene 3.3 : Jam Pasir

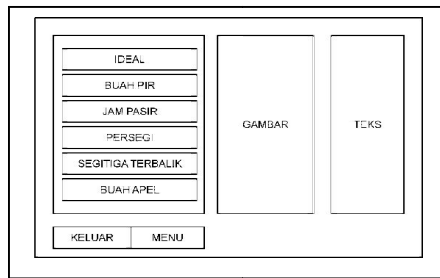
Kategori ini menyediakan tombol macam-macam bentuk tubuh. Kemudian terdapat juga tombol Menu yang akan menuju Menu Utama.



Gambar 7. Rancangan Jam Pasir

7. Scene 3.4 : Persegi

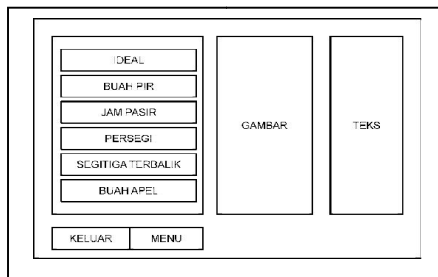
Kategori ini menyediakan tombol macam-macam bentuk tubuh. Kemudian terdapat juga tombol Menu yang akan menuju Menu Utama.



Gambar 8. Rancangan Persegi

8. Scene 3.5 : Segitiga Terbalik

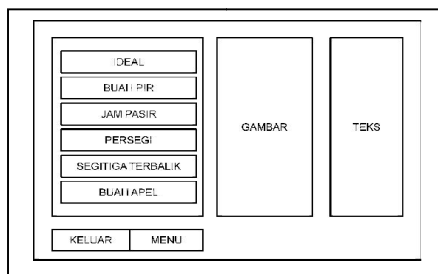
Kategori ini menyediakan tombol macam-macam bentuk tubuh. Kemudian terdapat juga tombol Menu yang akan menuju Menu Utama.



Gambar 9. Rancangan Segitiga Terbalik

9. Scene 3.6 : Buah Apel

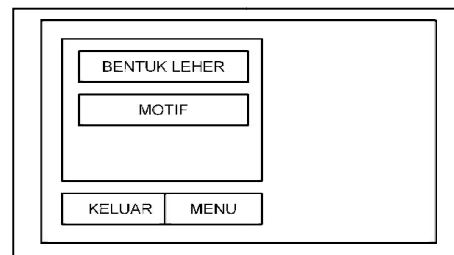
Kategori ini menyediakan tombol macam-macam bentuk tubuh. Kemudian terdapat juga tombol Menu yang akan menuju Menu Utama.



Gambar 10. Rancangan Buah Apel

10. Scene 4: Fashion

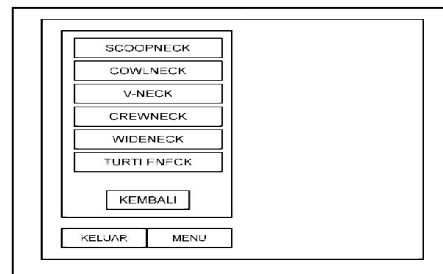
Pada halaman ini mengenai fashion. Terdapat tombol menu yang akan dihubungkan pada menu utama. Terdapat tombol keluar yang digunakan untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 11. Rancangan Fashion

11. Scene 4.1 : Bentuk Leher

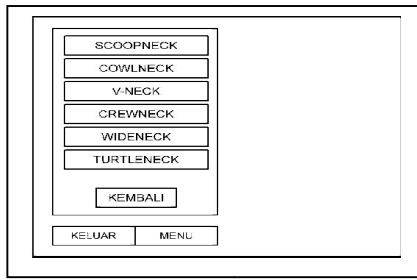
Kategori ini menyediakan tombol macam-macam bentuk leher. Kemudian terdapat juga tombol Menu yang akan menuju Menu Utama.



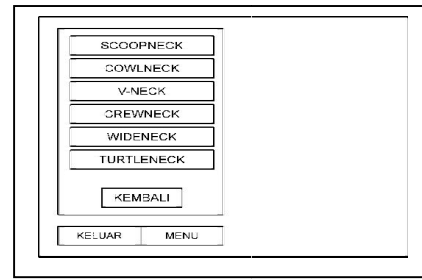
Gambar 12. Rancangan Bentuk Leher

12. Scene 4.1.1 : Scoopneck

Kategori ini menyediakan tombol macam-macam bentuk leher. Kemudian terdapat juga tombol Kembali untuk menuju bentuk leher dan tombol menu untuk kembali ke menu utama.



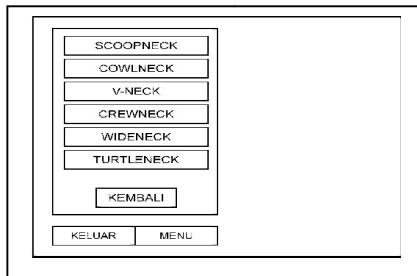
Gambar 13. Rancangan Scoopneck



Gambar 15. Rancangan V-Neck

13.Scene 4.1.2 : Cowlneck

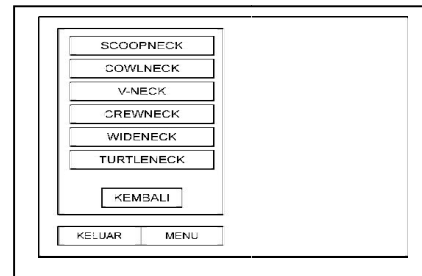
Kategori ini menyediakan tombol macam-macam bentuk leher. Kemudian terdapat juga tombol Kembali untuk menuju bentuk leher dan tombol menu untuk kembali ke menu utama.



Gambar 14. Rancangan Cowlneck

15.Scene 4.1.4 : Crewneck

Kategori ini menyediakan tombol macam-macam bentuk leher. Kemudian terdapat juga tombol Kembali untuk menuju bentuk leher dan tombol menu untuk kembali ke menu utama.



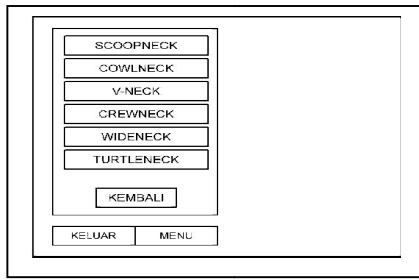
Gambar 16. Rancangan Crewneck

14.Scene 4.1.3 : V-Neck

Kategori ini menyediakan tombol macam-macam bentuk leher. Kemudian terdapat juga tombol Kembali untuk menuju bentuk leher dan tombol menu untuk kembali ke menu utama.

16.Scene 4.1.5 : Wideneck

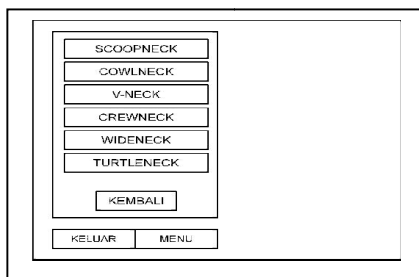
Kategori ini menyediakan tombol macam-macam bentuk leher. Kemudian terdapat juga tombol Kembali untuk menuju bentuk leher dan tombol menu untuk kembali ke menu utama.



Gambar 17. Rancangan Wideneck

17.Scene 4.1.6 :Turtleneck

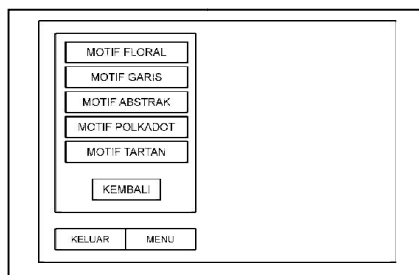
Kategori ini menyediakan tombol macam-macam bentuk leher. Kemudian terdapat juga tombol Kembali untuk menuju bentuk leher dan tombol menu untuk kembali ke menu utama.



Gambar 18. Rancangan Turtleneck

18.Scene 4.2 : Motif

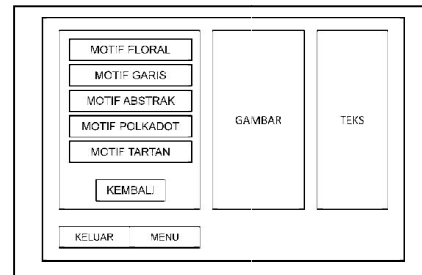
Kategori ini menyediakan tombol macam-macam motif. Kemudian terdapat juga tombol Menu yang akan menuju Menu Utama.



Gambar 19. Rancangan Motif

19.Scene 4.2.1 :Motif Floral

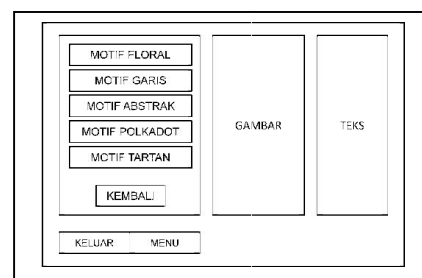
Kategori ini menyediakan tombol macam-macam motif. Kemudian terdapat juga tombol Kembali untuk menuju motif dan tombol menu untuk kembali ke menu utama.



Gambar 20. Rancangan Motif Floral

20.Scene 4.2.2 :Motif Garis

Kategori ini menyediakan tombol macam-macam motif. Kemudian terdapat juga tombol Kembali untuk menuju motif dan tombol menu untuk kembali ke menu utama.

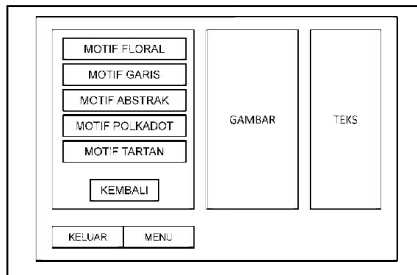


Gambar 21. Rancangan Motif Floral

21.Scene 4.2.3 :Motif Abstrak

Kategori ini menyediakan tombol macam-macam motif. Kemudian terdapat juga tombol Kembali untuk

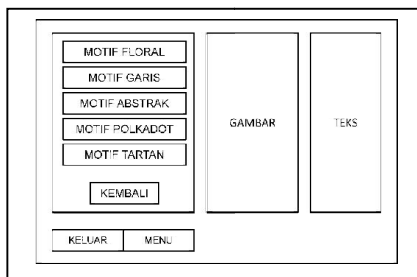
menuju motif dan tombol menu untuk kembali ke menu utama.



Gambar 22. Rancangan Motif Abstrak

22.Scene 4.2.4 :Motif Polkadot

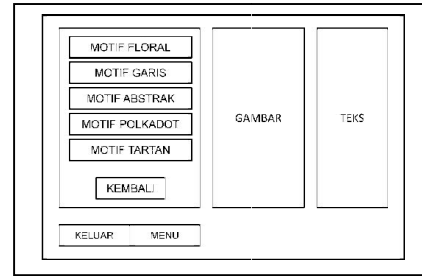
Kategori ini menyediakan tombol macam-macam motif. Kemudian terdapat juga tombol Kembali untuk menuju motif dan tombol menu untuk kembali ke menu utama.



Gambar 23. Rancangan Motif Polkadot

23.Scene 4.2.5 :Motif Tartan

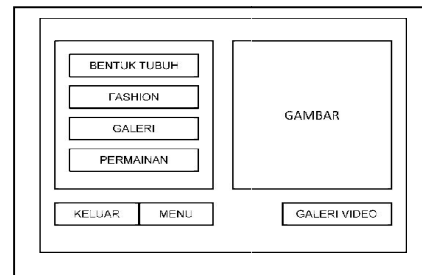
Kategori ini menyediakan tombol macam-macam motif. Kemudian terdapat juga tombol Kembali untuk menuju motif dan tombol menu untuk kembali ke menu utama.



Gambar 24. Rancangan Motif Tartan

24.Scene 5 :Galeri

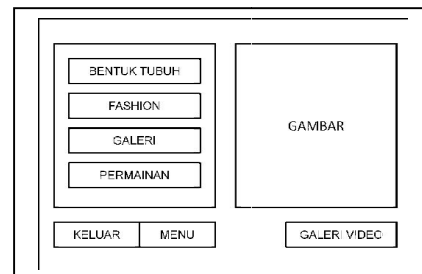
Kategori ini menyediakan tombol galeri. Kemudian terdapat juga tombol Menu yang akan menuju Menu Utama.



Gambar 25. Rancangan Galeri

25.Scene 5.1 :Foto

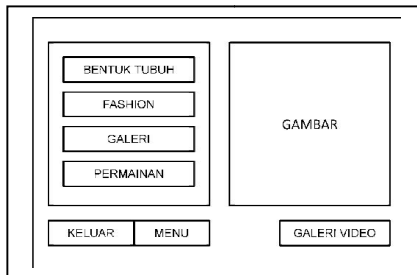
Kategori ini menyediakan tombol galeri video untuk menuju ke video. Kemudian terdapat juga tombol menu untuk kembali ke menu utama.



Gambar 26. Rancangan Foto

26.Scene 5.2 :Video

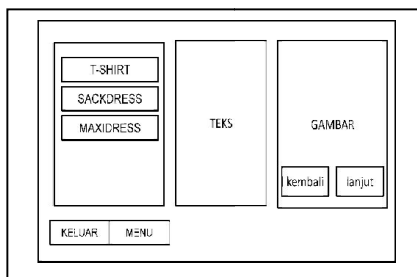
Kategori ini menyediakan tombol galeri foto untuk menuju ke foto. Kemudian terdapat juga tombol menu untuk kembali ke menu utama.



Gambar 27. Rancangan Foto

27.Scene 6 :Permainan

Kategori ini menyediakan tombol macam-macam busana. Terdapat tombol kembali untuk kembali ke busana berikutnya dan tombol lanjut untuk menuju ke busana berikutnya. Kemudian terdapat juga tombol menu untuk kembali ke menu utama.

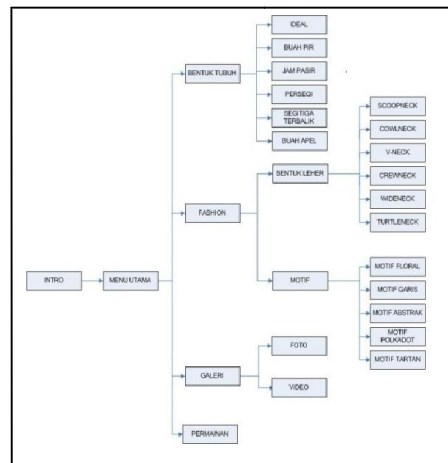


Gambar 28. Rancangan Permainan

D. STRUKTUR NAVIGASI

Struktur navigasi yang akan digunakan adalah hirarkiral model dengan navigasi seperlunya. Tambahan pada model ini

dapat dilihat penggunaan intro scene 1 yang dihubungkan dengan scene 2, scene 2 mempunyai hubungan dengan scene 3, scene 4, scene 5, scene 6, scene 3 mempunyai hubungan dengan scene 7, scene 8, scene 9, scene 10, scene 11, scene 12, scene 4 mempunyai hubungan dengan scene 13, scene 14, scene 5 mempunyai hubungan dengan scene 15, scene 16, scene 13 mempunyai hubungan dengan scene 17, scene 18, scene 19, scene 20, scene 21, scene 22, scene 14 mempunyai hubungan dengan scene 23, scene 24, scene 25, scene 26, scene 27.



Gambar 29. Struktur Navigasi

E. TAMPILAN LAYAR

Tampilan Layar Intro

Intro

Intro adalah tampilan awal dari aplikasi ini. Setelah tampilan intro ini pengguna dapat langsung menuju ke menu. Selain itu, pada tahap intro ini juga dilengkapi dengan *backsound*.

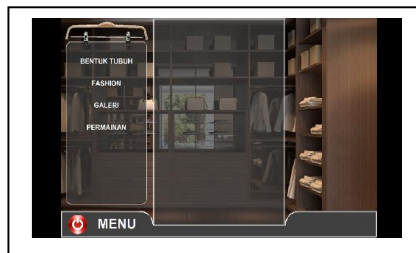


Gambar 30. Tampilan Intro

Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama ini menyajikan enam kategori, yaitu kategori :

1. Tombol Bentuk Tubuh
2. Tombol Fashion
3. Tombol Galeri
4. Tombol Permainan
5. Tombol Keluar



Gambar 31. Tampilan Menu Utama

Tampilan Bentuk Tubuh

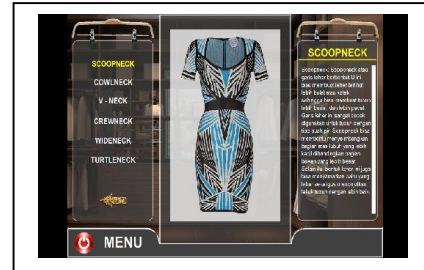
Tampilan Bentuk Tubuh ini berisi tentang macam-macam bentuk tubuh.



Gambar 32. Tampilan Bentuk Tubu

Tampilan Fashion

Tampilan fashion ini menyajikan dua menu yang terdiri dari bentuk leher dan motif.



Gambar 33. Tampilan Fashion

Tampilan Galeri

Tampilan kategori ini berisi tentang galeri foto dan galeri video.



Gambar 34. Tampilan Galeri

Tampilan Permainan

Di dalam halaman ini menampilkan permainan mencocokkan busana.



Gambar 35. Tampilan Permainan

Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Sasaran utama aplikasi ini adalah sebagai alat bantu informasi bagi masyarakat umum khususnya wanita dalam berbusana yang sesuai dengan bentuk tubuh.
2. Aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi tentang fashion.
3. Hasil uji coba menunjukkan bahwa aplikasi ini cukup dapat menjadikan informasi tentang fashion desain.
4. Aplikasi ini masih bersifat umum sehingga diperlukan penyempurnaan dan pengembangan lebih lanjut agar aplikasi ini dapat menyajikan informasi dengan lebih baik.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, dengan rendah hati penyusun memberanikan diri untuk memberanikan diri untuk memberikan saran yang mungkin saja akan bermanfaat bagi orang banyak, sebagai berikut:

1. Masih sederhananya tampilan aplikasi ini diharapkan pada waktu yang akan datang bisa di kembangkan lagi.

2. Agar aplikasi ini dapat dijadikan alternatif dalam mendukung pengetahuan tentang fashion.
3. Animasi yang digunakan sebagai media penjelas dari materi yang diberikan agar bisa lebih menarik lagi sehingga mempermudah dalam memahami materi yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Souisa, Vallesca. (2011). *The Beauty of You*. Jakarta: Bukune

Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori+Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.

Madcoms. (2011). *Mahir Dalam 7 hari Adobe Flash Pro CS5.5*. Yogyakarta: Andi Offset.

Wahana Komputer. (2011). *3ds Max 2011 untuk Pemodelan Berbagai Macam Objek*. Yogyakarta: Andi Offset.