

Perancangan Buku Ilustrasi Korean *Fashion Style* dengan Teknik *Augmented Reality*

Muhammad ilham ikhsanudin | Wanda Listiani | Nani Sriwardani
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Budaya Indonesia Bandung
Jl. Buah Batu No.212, Cijagra, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40265
Tlp. 08722736767
E-mail:ilham.ikhsanudin09@Gmail.com

ABSTRACT

Fashion is an inseparable part of everyday people. Fashion trends never dim and become a reference for the birth of other types of fashion in the world as well as Korean fashion which is currently very popular among young people. This Korean fashion emerged after the emergence of the K-Pop phenomenon or the Korean Wave. The choice of illustration book media is because illustration books can be processed in such a way and can provide clear information about the history of fashion travel in Korea. The target of this Korean Style fashion illustration book is focused on teenagers aged 16-25 years. The creative strategy used to provide information to teenagers about South Korean culture, especially fashion, is to create illustrations that provide visual and verbal information about Korean fashion and collaborate with Augmented Reality techniques into Korean fashion style illustration books to make it more interesting.

Keywords : *Illustration, Fashion, Book, Korea, Augmented Reality*

ABSTRAK

Fashion adalah suatu bagian dari manusia sehari-hari yang tidak terpisahkan. Tren *fashion* tidak pernah redup dan menjadi acuan bagi lahirnya jenis-jenis *fashion* di dunia seperti halnya *fashion* Korea yang pada saat ini memang sangat populer di kalangan masyarakat muda. *Fashion* Korea ini muncul setelah munculnya fenomena K-Pop atau *Korean Wave*. Pemilihan media buku ilustrasi dikarenakan buku ilustrasi dapat diolah sedemikian rupa dan dapat memberikan informasi secara jelas yang berisikan tentang sejarah perjalanan *fashion* di Korea. Sasaran dari buku ilustrasi *fashion* Korean Style ini dititik beratkan pada remaja berusia 16-25 tahun. Strategi kreatif yang dilakukan agar dapat memberikan informasi kepada remaja tentang budaya Korea Selatan khususnya *fashion* adalah dengan membuat ilustrasi yang memberikan informasi tentang *fashion* Korea dengan visual dan verbal dan mengkolaborasikannya dengan teknik *Augmented Reality* ke dalam buku ilustrasi Korean *fashion style* agar lebih menarik.

Kata Kunci : *Ilustrasi, Fashion, Buku, Korea, Augmented Reality*

PENDAHULUAN

Fashion adalah suatu bagian dari manusia sehari-hari yang tidak terpisahkan. Tren *fashion* tidak pernah redup dan menjadi acuan bagi lahirnya jenis-jenis *fashion* di dunia seperti halnya *fashion* Korea yang pada saat ini memang

sangat populer di kalangan masyarakat muda. *Fashion* Korea ini muncul setelah munculnya fenomena K-Pop atau *Korean Wave*. Dengan adanya fenomena ini, mulai munculnya berbagai *boyband* dan *girlband* yang mengakibatkan adanya perubahan gaya dandanan dari

masyarakat yang kebanyakan meniru idola mereka, sehingga gaya berpakaian Korea pun mulai disukai oleh masyarakat banyak. Perancangan ini dibuat untuk membantu pengenalan budaya Korea Selatan khususnya di bidang *fashion style*.

Pemilihan media buku ilustrasi karena buku ilustrasi dapat diolah sedemikian rupa dan dapat memberikan informasi secara jelas yang berisikan tentang sejarah perjalanan *fashion* di Korea. Sasaran dari buku ilustrasi *fashion* Korean *Style* ini di titik beratkan pada remaja berusia 16-25 tahun. Usia remaja dinilai sebagai usia yang rentan terhadap sebuah perkembangan dan hal-hal di sekitarnya serta terhadap kehidupan sosial yang mudah terpengaruh. Hal ini nampak dari cara berdandan mereka yang mereka anggap sebagai sebuah jati diri atau gengsi yang menunjukkan status seseorang dan juga menaikkan rasa percaya diri mereka. Buku ilustrasi dengan nilai informatif seputar *fashion* bertemakan Korea diharapkan mampu memberi angin segar bagi para peminat dunia *fashion*. Serta dapat memberikan informasi yang berguna dalam bidang *fashion*. Khususnya kepada remaja berusia 16-25 tahun.

Strategi kreatif yang dilakukan agar dapat memberikan informasi kepada remaja tentang budaya Korea Selatan khususnya *fashion* adalah dengan membuat ilustrasi yang memberikan informasi tentang *fashion* Korea dengan visual dan verbal dan mengkolaborasikannya dengan teknik *Augmented Reality* ke dalam buku ilustrasi Korean *fashion style* agar lebih menarik.

Augmented Reality (AR) atau dalam bahasa Indonesia disebut juga realitas tambah adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi

ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda benda maya tersebut ke dalam waktu nyata. Benda-benda maya berfungsi menampilkan informasi yang tidak dapat diterima oleh manusia secara langsung. Hal ini membuat realitas bertambah berguna sebagai alat untuk membantu persepsi dan interaksi penggunaanya dengan dunia nyata. Informasi yang ditampilkan oleh benda maya membantu pengguna melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam dunia nyata (Siswanto, 2013).

Adapun tujuan dari perancangan buku ilustrasi Korean *Fashion style* dengan teknik AR, yaitu:

1. Menjelaskan proses perancangan buku ilustrasi Korean *fashion style* dengan teknik *augmented reality*.
2. Menjelaskan teknik perancangan buku ilustrasi Korean *fashion style* dengan teknik *augmented reality*.
3. Menampilkan bentuk penyajian perancangan buku ilustrasi Korean *fashion style* dengan teknik *augmented reality*.

METODE

Dalam metode ini terdapat beberapa tahapan yaitu:

- a. Mengumpulkan informasi dan data mengenai tren *fashion* Korea.
- b. Mencari referensi desain ilustrasi yang akan digunakan di dalam buku.
- c. Membuat sketsa untuk model desain ilustrasi.
- d. Melakukan proses komputerisasi *tracing* dan *coloring* menggunakan *software* AutoDesk Sketchbook.

- e. Melakukan proses *layouting* menggunakan *software* Adobe Illustrator 2020.
- f. Melakukan proses motion animasi menggunakan *software* After Effect 2020.
- g. Melakukan proses pembuatan *augmented reality* dengan *software* Spark AR studio.
- h. Proses *finishing* (di cetak).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan buku ilustrasi *Korean fashion style* dengan teknik AR melalui beberapa tahapan, yaitu pengumpulan data dan mencari referensi sebagai acuan konsep desain ilustrasi, *layout* dan AR secara digital, proses digitalisasi menggunakan *software* Autodesk Sketchbook untuk proses *tracing* dan *coloring*. Selanjutnya pada tahap *motion* menggunakan *software* After Effects 2020. Setelah itu, proses AR-nya menggunakan *software* Spark AR Studio. Terakhir, proses *layouting* menggunakan *software* Adobe Illustrator 2020.

Hasil Karya

Desain *cover* buku untuk perancangan buku ilustrasi *Korean fashion style* dengan teknik AR ini memperlihatkan model desain ilustrasi yang mengenakan pakaian dengan *outfit* yang berbeda dan diberi warna hitam putih. Pada bagian penulisan judul secara sejajar di tengah yang diberi sebuah logo dari bendera Korea Selatan. Sampul buku ini menggunakan *material board* dupleks yang dilapisi *art paper* lalu dilaminasi doff.

Dalam isi buku ilustrasi *Korean fashion style* dengan teknik AR ini menggunakan *material art paper* ukuran 150 gsm dan isi buku ini terdapat beberapa informasi yang dimuat.



Muhammad Ilham Ikhsanudin

ARBOOK
ILLUSTRATION

Gambar 1. Desain Cover Buku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Karya Pendukung

a. Poster

Poster adalah media pendukung dalam penyajian karya. Poster akan menggunakan *art paper* 210 gsm yang berukuran A2.

b. Stiker

Stiker dibuat dengan ukuran 10 x 5 cm dengan menggunakan ilustrasi yang ada pada buku.

c. X-Banner

X- Banner yang dibuat dengan ukuran 160 x 60 cm dengan menerapkan informasi mengenai tata cara menggunakan AR pada buku *Korean fashion style* dengan teknik AR.

d. Social Media

1. Instagram

Instagram dipilih karena aplikasi ini merupakan media sosial yang memiliki potensi cukup besar sebagai pendukung promosi dari buku ilustrasi *Korean fashion style* dengan teknik AR. Aplikasi Instagram ini memiliki banyak



Gambar 2. Ilustrasi Informasi 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 3. Ilustrasi Informasi 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 4. Ilustrasi Informasi 3
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 5. Ilustrasi Informasi 4
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

peminat dan diketahui sekarang penggunaannya telah mencapai lebih dari satu milyar.

2. Facebook

Facebook dipilih karena telah menjadi media sosial paling populer di Indonesia. Website ini merupakan situs jejaring sosial berbasis



Gambar 6. Ilustrasi Informasi 5
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 7. Ilustrasi Informasi 6
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 8. Ilustrasi Informasi 7
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

web dan banyak penggunaannya. Penggunaan Facebook sebagai media pendukung promosi dari buku ilustrasi Korean fashion style dengan teknik AR ini memiliki potensi yang cukup besar.

Penyajian Karya

Penyajian karya dikemas dalam sebuah pameran. Penyajian karya dirancang sesuai dengan tema dan judul karya. Beberapa konten yang akan disajikan pada saat pameran adalah dua buah meja yang ditumpuk dan dilapisi kain warna putih, poster, buku, stiker,



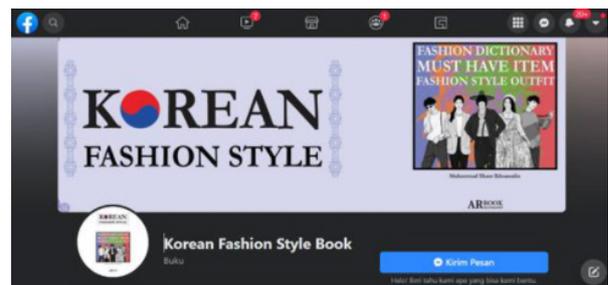
Gambar 9. Poster
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 11. Feed Instagram
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 10. Stiker
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 12. Feed Facebook
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

dan *x-banner*. Bentuk penyajian karya dibuat dengan kombinasi warna abu-abu dan putih yang memberikan kesan *simple* dan *minimalis*, ditambahkan dengan ornamen lampu di setiap ujung meja.



Gambar 13. Display
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

PENUTUP

Karya ini berjudul *Perancangan Buku Ilustrasi Korean Fashion Style dengan Teknik Augmented Reality*. Bentuk karya berupa sebuah buku ilustrasi yang berisi informasi tentang sejarah *fashion* dan sejarah singkat perkembangan *fashion* di Korea Selatan, *fashion dictionary*, *must have item*, *fashion style outfit*. Karya ini merupakan sebuah media informasi mengenai sejarah *fashion* Korea, jenis-jenis pakaian untuk pria dan wanita, dan gaya berpakaian dengan *style* Korea sehari-hari. Karya ini dibuat dengan format buku ilustrasi dengan teknik AR yang dibuat di Spark AR studio dan di-publish di *social media* Instagram dan Facebook.

DAFTAR PUSTAKA

- Barnard, Malcolm. (2007). *Fashion sebagai Komunikasi*. Jogja: Jalasutra.
- David Chaney. (1996). *Lifestyles: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Wirapesada, Raisha. (2010). *Perancangan Komunikasi Visual Buku Fashion Untuk Remaja 'Fashion in You'*. BINUS. (Tesis).

Referensi lain:

- Lazuardy, S. 2012. Masa Lalu, Kini dan Masa Depan Teknologi Augmented Reality. Kompas.com, 2 Mei 2012
- Pikoli, Alfian Putra. (2013) *Korean Wave: Transendensi Kebudayaan Korea dan Industrialisasi Budaya*. <http://voice-ofalf.blogspot.com/2013/01/korean-wave-transendensikebudayaan.html>.
- Spark AR Studio: <https://web.facebook.com/sparkarhub/dashboard/Y>