

RANCANGAN BUKU “GUIDEBOOK FASHION” UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN GAYA BUSANA GENERASI Z

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

Jean Putri Amelia (221110001)

PROGRAM STUDI DESAIN MEDIA

POLITEKNIK TEMPO

TAHUN 2025/2026

ABSTRACT

The rapid development of social media and digital visual culture has transformed fashion into an important form of self-expression for the younger generation. High school students and first-year university students no longer perceive fashion merely as a functional necessity but also as a means of building identity, self-confidence, and self-representation within their social environment. On the other hand, the easy access to various fashion trends through digital platforms has led many young people to recognize different fashion styles without fully understanding their characteristics, concepts, or proper applications. This phenomenon is increasingly evident with the emergence of niche fashion styles such as Jirai Kei and Gyarū, which have recently gained popularity in Indonesia. However, educational media that explain these styles in an informative and accessible manner remain limited.

This final project aims to design an interactive fashion guidebook as a visual educational medium to improve young people's understanding of fashion styles. The proposed media integrates visual strategies such as fashion illustrations, editorial layouts, infographics, dynamic typography, and a mix-and-match fashion sticker feature that allows readers to actively participate in the learning process. This interactive approach is intended to create a more engaging and participatory learning experience that aligns with the characteristics of young audiences, who generally prefer visual and exploratory activities.

The design methodology consists of problem identification, data collection through literature studies, observation of fashion trends, competitor analysis, target audience interviews, visual concept development, design production, and design evaluation. The visual concept adopted in this project is Fun Youthful Fashion Editorial, which combines modern, expressive, and playful elements to match the visual preferences of teenagers and university students.

The outcome of this final project is an interactive fashion guidebook that not only provides information about the characteristics of various niche fashion styles but also helps readers understand how to mix and match clothing, recognize their personal style identity, and develop creativity in dressing. It is expected that this medium will serve as an educational, engaging, and relevant tool for fashion literacy in accordance with the current visual culture of Indonesia's younger generation.

Keywords: Visual design, Guidebook, Fashion style, Generation Z.

ABSTRAK

Perkembangan media sosial dan budaya visual digital telah menjadikan fashion sebagai salah satu bentuk ekspresi diri yang penting bagi generasi muda. Remaja SMA hingga mahasiswa baru saat ini tidak hanya menggunakan fashion sebagai kebutuhan fungsional, tetapi juga sebagai sarana membangun identitas, kepercayaan diri, dan representasi diri di lingkungan sosial. Di sisi lain, kemudahan akses terhadap berbagai tren fashion melalui platform digital menyebabkan banyak generasi muda mengenal berbagai gaya berpakaian tanpa memahami karakteristik, konsep, maupun cara penerapannya secara tepat. Fenomena ini semakin terlihat dengan munculnya berbagai niche fashion seperti Jirai Kei, Gyaru, Colorful Y2K, dan Cottagecore yang mulai populer di Indonesia, namun masih minim media edukatif yang membahasnya secara informatif dan mudah dipahami.

Tugas akhir ini bertujuan merancang sebuah fashion guidebook interaktif sebagai media edukasi visual untuk meningkatkan pemahaman gaya berbusana pada generasi muda. Media yang dirancang menggabungkan strategi visual berupa ilustrasi fashion, layout editorial, infografis, tipografi dinamis, serta fitur mix and match sticker fashion yang memungkinkan pembaca berinteraksi secara langsung dalam proses pembelajaran. Pendekatan interaktif dipilih untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi muda yang menyukai aktivitas visual dan eksploratif.

Metode perancangan yang digunakan meliputi identifikasi masalah, pengumpulan data melalui studi literatur, observasi tren fashion, analisis kompetitor, wawancara target audiens, pengembangan konsep visual, pembuatan desain, hingga evaluasi hasil perancangan. Konsep visual yang diterapkan adalah Fun Youthful Fashion Editorial, yang mengombinasikan unsur modern, ekspresif, dan playful agar sesuai dengan preferensi visual remaja dan mahasiswa.

Hasil dari tugas akhir ini berupa fashion guidebook interaktif yang tidak hanya memberikan informasi mengenai karakteristik berbagai niche fashion, tetapi juga membantu pembaca memahami cara memadukan pakaian, mengenali identitas gaya pribadi, dan mengembangkan kreativitas dalam berbusana. Diharapkan media ini dapat menjadi sarana literasi fashion yang edukatif, menarik, dan relevan dengan perkembangan budaya visual generasi muda Indonesia saat ini.

Kata Kunci: Desain visual, Buku panduan, Gaya fashion, Generasi Z.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan atas Rahmat dan karunianya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal tugas akhir yang berjudul “Strategi Visual dalam Pembuatan Guidebook Fashion Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Gaya Berbusana Kepada Generasi Muda” dengan baik.

Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Desain Media. Dalam penyusunan proposal ini, penulis ingin mengangkat isu yang sangat dekat dengan kehidupan generasi muda, khususnya terkait fashion dan identitas diri yang semakin terpengaruh oleh media sosial di era digital. Diharapkan, melalui pendekatan desain visual yang strategis dan konten edukatif, proyek ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pembaca, khususnya remaja dan mahasiswa, dalam memahami dan mengembangkan gaya berpakaian yang sesuai dengan karakter, nilai, dan konteks sosial-budaya mereka.

Penulis menyadari bahwa penyusunan proposal ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Shalfi Andri, S.P., M.m., selaku Direktur Politeknik Tempo
2. Ibu Cindy, S.Sn., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Media dan Pembimbing Pertama Tugas Akhir yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing saya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Bapak Beny Maulana, S.Sn, M.Ds., selaku Dosen Desain Media dan pembimbing kedua Tugas Akhir atas kesabaran dan dedikasi yang diberikan selama Proses bimbingan tugas akhir ini.
4. Bapak Agus dan Ibu Kiki selaku orang tua yang telah membesarkan, mendidik, serta memberikan dukungan penuh sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Teman-teman Desain Media Angkatan 2022 atas kerja sama dan kontribusinya selama perkuliahan.

6. Seluruh Pegawai Politeknik Tempo yang secara langsung dan tidak langsung telah membantu penulis selama perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di tahap selanjutnya.

Akhir kata, semoga Proposal ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan, serta menjadi pijakan awal yang kuat untuk pelaksanaan tugas akhir secara menyeluruh. Terima kasih.



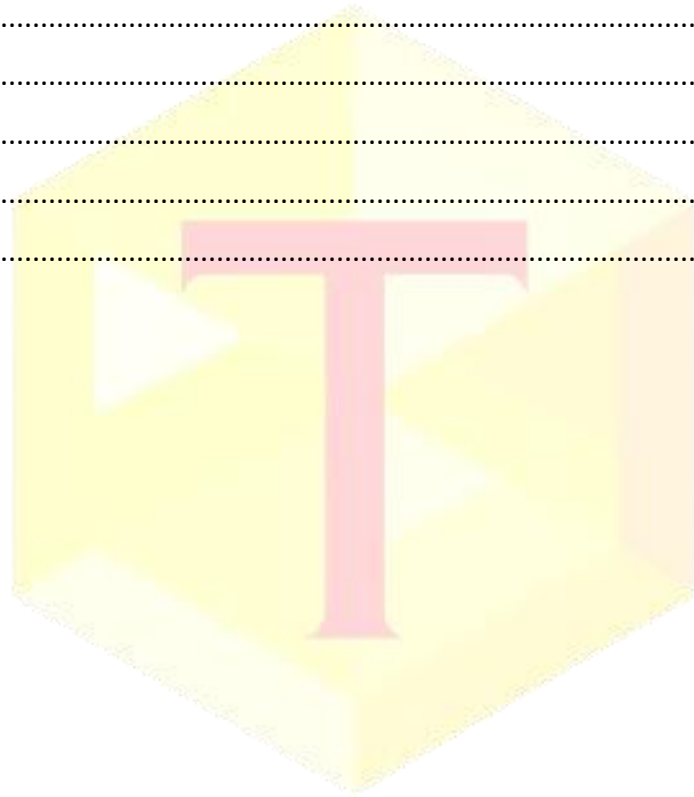
Jakarta, 24 Juni 2025

Jean Putri Amelia

DAFTAR ISI

RANCANGAN BUKU “GUIDEBOOK FASHION” UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN GAYA BUSANA GENERASI Z.....		1
ABSTRACT.....		2
ABSTRAK.....		3
KATA PENGANTAR		4
DAFTAR ISI		6
DAFTAR TABEL		8
DAFTAR GAMBAR		9
PENDAHULUAN		12
A. Latar Belakang.....		12
B. Rumusan Masalah.....		14
C. Tujuan Kajian		14
D. Manfaat Kajian		14
E. Metode Penelitian.....		15
BAB II		16
TINJAUAN PUSTAKA		16
A. Teori dan Konsep.....		16
B. Studi Pustaka.....		23
C. Target audience		36
D. Summary		36
BAB III		38
METODE DAN PERANCANGAN.....		38
A. Metode Perancangan		38
BAB IV.....		49
HASIL PELAKSANAAN		49
A. Pengumpulan Data.....		49

B. Observasi Lapangan	54
C. Studi referensi	56
D. Konsep Kreatif	57
BAB V	88
PENUTUP	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	93



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Warna Utama.....73

Tabel 4.2 Warna Pendukung.....74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh fasion di social media.....	8
Gambar 2.2 Contoh niche fashion.....	9
Gambar 2.3 Contoh pengaruh komposisi outfit yang harmonis.....	11
Gambar 2.4 Contoh perbedaan style.....	11
Gambar 2.5 Contoh stiker fashion mix and match.....	12
Gambar 3.1 progres sketsa pembuatan karakter Matchie.....	38
Gambar 3.2 progres Lineart pembuatan karakter Matchie.....	38
Gambar 3.3 progres sketsa pembuatan karakter Mixie.....	39
Gambar 3.4 progres lineart pembuatan karakter Mixie.....	40
Gambar 4.0 Contoh fashion jirai kei.....	46
Gambar 4.1 Contoh fashion Gyaru.....	47
Gambar 4.2 Contoh Fashion magazine.....	48
Gambar 4.3 Referensi instagram content.....	49
Gambar 4.4 Contoh Pinterest Moodboard.....	49
Gambar 4.5 Jirai Kei di Jakarta.....	52
Gambar 4.6 Central Park Mall.....	53
Gambar 4.7 Sketsa cover.....	56
Gambar 4.8 Sketsa halaman 1-2.....	57
Gambar 4.9 Sketsa halaman 3-4.....	57
Gambar 4.10 Sketsa halaman 5-6.....	58
Gambar 4.11 Sketsa halaman 7-8.....	58
Gambar 4.12 Sketsa halaman 9-10.....	59
Gambar 4.13 Sketsa halaman 11-12.....	59
Gambar 4.14 Sketsa halaman 13-14.....	60

Gambar 4.15 Sketsa halaman 15-16.....	60
Gambar 4.16 Sketsa halaman 17-18.....	61
Gambar 4.17 Sketsa halaman 19-20.....	61
Gambar 4.18 Referensi layout majalah.....	62
Gambar 4.19 Line art Cover.....	63
Gambar 4.20 Line art Halaman 1-2.....	63
Gambar 4.21 Line art Halaman 3-4.....	64
Gambar 4.22 Line art Halaman 5-6.....	64
Gambar 4.23 Line art Halaman 7-8.....	65
Gambar 4.24 Line art Halaman 9-10.....	65
Gambar 4.25 Line art Halaman11-12.....	66
Gambar 4.26 Line art Halaman13-14.....	66
Gambar 4.27 Line art Halaman 15-16.....	67
Gambar 4.28 Line art Halaman 17-18.....	67
Gambar 4.29 Line art Halaman 19-20.....	68
Gambar 4.30 Halaman interaktif Gyaru.....	69
Gambar 4.31 Halaman interaktif Jirai Kei.....	70
Gambar 4.32 Halaman Stiker interaktif.....	70
Gambar 4.33 Contoh clash display.....	76
Gambar 4.34 Contoh fredoka one font.....	76
Gambar 4.37 progress pembuatan karakter matchie dan mixie.....	77
Gambar 4.38 Sampul belakang.....	80
Gambar 4.39 Sampul depan.....	80
Gambar 4.40 Halaman satu.....	81
Gambar 4.41 Halaman dua.....	81
Gambar 4.42 Halaman tiga.....	81

Gambar 4.43 Halaman empat.....	81
Gambar 4.44 Halaman lima.....	82
Gambar 4.45 Halaman enam.....	82
Gambar 4.46 Halaman tujuh.....	82
Gambar 4.47 Halaman delapan.....	82
Gambar 4.48 Halaman sembilan.....	83
Gambar 4.49 Halaman sepuluh.....	83
Gambar 4.50 Halaman sebelah.....	83
Gambar 4.51 Halaman dua belas.....	83
Gambar 4.52 Halaman tiga belas.....	84
Gambar 4.53 Halaman empat belas.....	84
Gambar 4.54 Halaman lima belas.....	84
Gambar 4.55 Halaman enam belas.....	84
Gambar 4.56 Halaman tujuh belas.....	85
Gambar 4.57 Halaman delapan belas.....	85
Gambar 4.58 Halaman Sembilan belas.....	85
Gambar 4.59 Halaman dua puluh.....	85