



APLIKASI DESAIN DIGITAL DALAM DUNIA FASHION

Asmayanti¹, Mukhirah², Fadhilah²

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia

Email Correspondence : Asmayanti.datiga@gmail.com

ABSTRAK

Aplikasi merupakan penerapan dari rancangan sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Desain digital adalah semua jenis desain yang dibuat atau dikreasikan menggunakan aplikasi atau media desain busana. Aplikasi desain dapat digunakan dengan leluasa dalam menentukan garis model, warna, tekstur, jenis serat serta detail model pada bagian-bagian busana. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) perkembangan aplikasi desain digital dalam dunia *fashion*, (2) proses mendesain busana secara digital, (3) upaya yang dilakukan penggiat *fashion* untuk mengikuti perkembangan teknologi desain busana. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif, dengan subjek penelitian 5 (lima) penggiat *fashion* muda. Teknik pengumpulan data diperoleh dari hasil studi pustaka, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil analisis data dimulai dengan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Berdasarkan hasil pengolahan data, peneliti menemukan bahwa perkembangan aplikasi desain pada saat ini sangatlah berkembang pesat dengan penyediaan aplikasi yang sangat bervariasi serta media yang digunakan untuk mendesain secara digital juga sudah sangat beragam seperti, berkembangnya software-software tentunya akan menghasilkan desain busana yang mempunyai nilai seni yang tinggi. Hal-hal yang harus dipahami dalam proses mendesain yaitu menentukan konsep, media, ide/gagasan dan persiapan data. Upaya yang dilakukan penggiat *fashion* untuk mengikuti perkembangan teknologi desain yaitu dengan menggali informasi mengenai perkembangan aplikasi-aplikasi desain terkini, secara browsing di berbagai media seperti di Instagram, Youtube, Google dan sejenisnya. Simpulan dalam penelitian ini yaitu aplikasi desain adalah media yang digunakan untuk mendesain busana, dalam dunia *fashion* yang sangat berpengaruh terhadap hasil desain yang kreatif dan inovatif serta perkembangan teknologi desain digital yang terus berkembang.

Kata kunci: Aplikasi, Desain Digital, Dalam Dunia Fashion.

¹ Alumni Program Studi PKK FKIP Unsyiah

² Dosen Program Studi PKK FKIP Unsyiah



ABSTRACT

Application is an a system design to process data using rules or provisions of certain languages programming . Moreover, the digital design is all types of designs created by using fashion design applications or media. The design applications can be used freely in determining model, colors, textures, fiber and details on clothing sections. The objectives of this study are to determine (1) the development of digital design applications in fashion, (2) the process of designing digital clothes, (3) the efforts made by fashion activists to follow the development of fashion design technology. The approach used in this research is a qualitative approach with a qualitative descriptive method. The writer chose 5 (five) young fashion activists as research subjects. Furthermore, the data collection techniques obtained from the results of literature studies, observation, interviews, and documentation. The results of data analysis began with data reduction, data presentation, and data verification. Based on the results of data processing, the researcher found that the development of design applications now is very rapidly developing with various of application providers and the media used for designing are also very diverse. Things that must be understood in the design process are determining the concept, the media, the idea and the data preparation. In addition, the efforts made by fashion activists to follow the development of design technology are by collecting the latest information about the development of design applications, can be found through browsing on various media such as on Instagram, Youtube, Google and other. In conclusion, in this research the writer used the design application as a media used to design clothing in fashion, which greatly influences the results of creative and innovative designs as well as the development of digital design technology that keeps developing.

Keywords: *The Applications, Digital Design, Fashion*



PENDAHULUAN

Desain busana erat hubungannya dengan mode atau fashion yang harus menutupi kekurangan dan menonjolkan sesuatu keindahan. Desain busana juga merupakan suatu pola rancangan yang sengaja diciptakan manusia dari proses pemikiran atau ide, rasa keindahan atau seni, dan mempunyai tujuan tertentu yang dituangkan dalam bentuk dua dimensi ataupun tiga dimensi, sehingga dapat diwujudkan dalam bentuk pakaian. Sebelum busana yang sesungguhnya diciptakan, maka langkah awal yang harus dilakukan adalah mewujudkan dalam bentuk gambar busana atau ilustrasi dengan perbandingan tubuh yang tepat. Hal ini sejalan dengan pendapat Himawan, dkk, (2014:1) mengatakan bahwa:

Desain merupakan suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang disusun dari warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan garis menjadi suatu yang menarik antara satu dengan bagian lainnya, sedangkan dalam bidang busana desain busana adalah bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan seorang desainer yang dituangkan dalam bentuk gambar, namun desain bukanlah sekedar gambar. Desain merupakan pedoman bagi seorang perancang atau pembuat busana untuk mewujudkan pakaian dalam bentuk sebenarnya.

Berdasarkan pernyataan di atas menjadi seorang desainer sangatlah dituntut untuk memahami mengenai ilmu desain. Desainer tidak hanya mampu mendesain dan memahami cara menjahitnya tetapi desainer juga harus dibekali dengan kemampuan/ ilmu dasar. Seorang desainer harus mampu menghasilkan karya yang bernilai, baik dari segi fungsi pakai dan juga dari sisi keindahan.

Jika dilihat dari perkembangan teknologi dalam mendesain busana, sangat erat kaitannya dengan jurusan merancang busana atau *fashion* desain. Peminat di bidang *fashion* semakin ramai serta sekolah *fashion* juga semakin berkembang. Sebagai calon desainer harus memiliki pemahaman yang berkembang pula di bidang *fashion*. Pada saat ini banyak yang beranggapan bahwa mendesain menggunakan komputer itu tidak terlalu penting selagi masih bisa mendesain secara manual, namun untuk beberapa tahun kedepan tidak ada yang mengetahui apakah mendesain secara manual masih dipelukan atau tidak.

Desain secara manual ialah cara mendesain yang paling dasar untuk dipelajari, namun seiring perkembangan zaman mendesain tidak hanya dilakukan secara manual saja tetapi juga secara digital. Dengan perkembangan teknologi digital yang semakin canggih, banyak



sekali aplikasi desain yang bisa digunakan, mulai dari yang sederhana hingga yang paling rumit.

Desain busana secara manual membutuhkan proses yang lama untuk menuangkan ide-ide secara optimal, dikarenakan jika terjadi kesalahan pada saat mendesain harus mengulang dari awal. Walaupun mendesain secara manual hasilnya juga tidak kalah bagus dengan mendesain secara digital. Namun mendesain secara manual membutuhkan waktu lama dan keahlian dalam menarik garis, menentukan warna, jenis serat, detail model pada bagian-bagian busana, serta sulit untuk mengulang desain yang sama.

Komputer desain dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang memudahkan para desainer dan pengamat *fashion* dapat dengan leluasa dalam menentukan garis model, warna, tekstur, jenis serat serta detail model pada bagian-bagian busana. Dengan menggunakan komputer para desainer dapat lebih cepat dalam proses mendesain, pasalnya gambar yang salah dapat di edit kembali tanpa membutuhkan waktu lama serta hasilnya lebih optimal. Namun mendesain menggunakan komputer diperlukan keahlian khusus dan pengalaman penggunaan aplikasi desain yang mendalam.

Dalam dunia *fashion* seorang desainer sangat dituntut untuk menuangkan ide-ide mereka kedalam bentuk gambar atau sketsa. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui secara lebih mendalam mengenai “Aplikasi Desain Digital Dalam Dunia Fashion”.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan aplikasi desain digital dalam dunia *fashion*, proses mendesain busana secara digital, upaya yang dilakukan desainer untuk mengikuti perkembangan teknologi desain busana.

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu Bagi penggiat *fashion*, penelitian ini diharapkan dapat membantu penggiat *fashion* untuk lebih memahami desain secara digital sehingga dapat menghasilkan desain busana yang lebih inovatif.

Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru sehingga bisa lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain busana secara digital.

METODE PENELITIAN

Metode dan jenis penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan untuk melihat bagaimana aplikasi desain digital dalam



dunia *fashion*, untuk menyaring informasi tentang desain busana secara digital maka dalam pengumpulan data peneliti menggunakan penelitian kualitatif.

Tempat dan waktu penelitian

Penelitian dan pengumpulan sumber data dalam pemilihan ini dilakukan di 1) Jln. Tgk Chiek Dipineung XIII no 3 Banda Aceh, 2) Lam Ujong, Kabupaten Aceh Besar, 3) Jln. Tgk nyak Arief no 19 Lamnyong Banda aceh, 4) Jln. Medan-banda Aceh, Desa Tumbo Baro, Kecamatan Kuta Malaka, Aceh Besar, 5) Lamgugop, Kec. Syiah Kuala, Banda Aceh.

Waktu pelaksanaan penelitian dalam pengumpulan data dengan teknik observasi dan dokumentasi telah dilakukan dari bulan Maret 2020 untuk mengamati perkembangan aplikasi desain digital dalam dunia *fashion*, proses mendesain busana secara digital dan upaya yang dilakukan desainer untuk mengikuti perkembangan teknologi desain busana. Sedangkan proses pengumpulan data dengan teknik wawancara dilaksanakan dari tanggal April 2020- April 2020.

Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian kualitatif penentuan subjek menggunakan teknik purposif sampling. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian adalah 5 orang penggiat

fashion yang sudah memiliki pengalaman praktik di bidangnya dan sudah menerapkan aplikasi desain tersebut.

Menurut Sugiyono (2016:216), “Bahwa purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tau tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek/situasi sosial yang diteliti.

Menurut Sugiyono (2013), “Objek penelitian adalah sesuatu yang menjadi pemusatan pada kegiatan penelitian, atau dengan kata lain segala sesuatu menjadi sasaran penelitian. Dalam penyusunan penelitian ini, yang menjadi objek peneliti yaitu penggiat *fashion* yang memahami tentang desain menggunakan komputer. Adapun pengiat *fashion* tersebut adalah Fellia Debi Shinta, Yulia Arnis, Nurul Fadhila, Cut Junisca dan Ukhti Maulidya Rizqa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka, observasi, wawancara serta dokumentasi.

Teknik pengumpulan data

Guna memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, dan



dokumentasi yang merupakan bagian dari alat pengumpulan data. Demi mendapatkan data yang dibutuhkan peneliti memadukan teknik observasi, wawancara dan studi dokumentasi untuk penelitian ini, yang mana kekurangan data hasil observasi dan dokumentasi dapat dilengkapi dengan wawancara mendalam dengan responden.

Teknik analisis data dan penyajian data

Analisis data mengenai aplikasi desain digital dalam dunia *fashion* dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan dan setelah selesai di lapangan. Miles and Huberman, (Sugiyono, 2010:246) mengemukakan, “Aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh”. Aktifitas dalam analisis data, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

HASIL DAN PENELITIAN

PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Perkembangan Aplikasi Desain Digital Dalam Dunia Fashion.

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden “A”, mengatakan bahwa

responden A telah mendesain menggunakan komputer sejak tahun 2016. Awalnya ketertarikan responden A mendesain menggunakan komputer dikarenakan mendesain secara digital sangat membantu dan mempermudah dalam menghasilkan suatu karya dan development lebih dalam, sesuai dengan desain yang diinginkan dengan hasil yang maksimal, jika ada kekurangan dan kesalahan dalam mendesain sangat mudah untuk menghapus dan memperbaiki sesuai keinginan, oleh sebab itu responden A ingin mendalami ilmu desain secara digital.

Berikutnya hasil wawancara dengan responden “B”, responden B awalnya sudah pernah mendesain secara manual, dikarenakan ketertarikan terhadap desain, responden B sering mencari inspirasi di media sosial khususnya di instagram mengenai desain. Responden B sering mengamati banyak penggiat *fashion* yang menggunakan digital untuk mendesain dan hasilnya juga tidak kalah bagus dengan mendesain secara manual, lalu responden B merasa tertarik untuk mencoba mendesain secara digital.

Perkembangan aplikasi-aplikasi desain pada saat ini sangat berkembang pesat, dapat dilihat dari berkembangnya aplikasi-aplikasi desain yang berfariasi tanpa harus menggunakan alat-alat khusus seperti pen



tablet sudah bisa menggunakannya. Selain berkembangnya aplikasi yang bervariasi, media yang digunakan untuk mendesain juga sudah sangat banyak seperti Hp, tablet, komputer desain, dan lain sebagainya, sehingga akan lebih mempermudah dalam mendesain tanpa perlu tempat khusus untuk dapat mendesain.

Selanjutnya hasil wawancara dengan responden “C”, mendesain adalah hobi sejak kecil. Sebelum mendesain secara digital responden C memang senang mendesain secara manual. Responden C tertarik mendesain secara digital dikarenakan sering melihat orang-orang yang sudah banyak mendesain secara digital, lalu responden C mencoba mendesain secara digital sehingga responden C semakin tertarik untuk mendalami teknik desain secara digital.




Menurut responden C mengenai perkembangan aplikasi desain sekarang sudah sangat berkembang, selain itu sudah bisa memilih aplikasi mana yang ingin digunakan tanpa memerlukan dana yang besar. Serta media yang digunakan juga sudah sangat bervariasi, tidak hanya menggunakan komputer saja tapi juga dapat mendesain menggunakan Hp dan alat sejenis lainnya.




Kemudian hasil wawancara dengan responden “D”, mengatakan bahwa telah mendesain menggunakan komputer sejak tahun 2016. Hal yang membuat responden D tertarik mendesain secara digital adalah pertama mendesain secara digital itu hasilnya lebih smooth, lalu seperti yang diketahui di era digital ini desain secara digital lebih bagus secara sajiannya dibandingkan desain authentic itu sendiri. Mengenai perkembangan aplikasi-aplikasi desain pada saat ini menurut responden D sudah sangat berkembang dan juga sudah banyak aplikasi dan media desain yang sudah sangat bagus-bagus serta inovatif. Berikutnya hasil wawancara dengan responden “E”, mengatakan bahwa beliau telah mendesain menggunakan komputer sejak tahun 2018. Beliau tertarik mendesain secara digital dikarenakan mendesain secara digital lebih mempermudah dalam memperbaiki desain jika terjadi kesalahan tanpa harus mengulang desain tersebut dari awal lagi. Aplikasi yang tersediapun tergantung kebutuhan kita, ada aplikasi yang tersedia secara gratis maupun aplikasi yang berbayar.


Proses Mendesain Busana Secara Manual dan Desain Busana Secara Digital.

Hasil wawancara dengan responden “A”, saat ini responden A lebih sering






menggunakan aplikasi digital *Adobe Photoshop* , *Adobe Illustrator* , dan *Adobe Premiere* . Dalam proses mendesain responden A menggunakan alat khusus untuk memperoleh hasil yang maksimal, alat yang responden A gunakan yaitu WACOM, alat ini merupakan salah satu media yang menghasilkan silhouette yang bagus dan cepat.

Berikutnya hasil wawancara dengan responden “B”, saat ini responden B lebih sering menggunakan aplikasi digital *Paintool SAI*  dan *Adobe Photoshop* . *Paintool SAI* sangat mudah untuk digunakan untuk mendesain terutama untuk *beginner*, selain itu *Paintool SAI* terdapat beberapa *tools* yang sangat memudahkan dalam penggunaannya daripada menggunakan *Photoshop*. Dalam proses mendesain responden B menggunakan alat khusus untuk memperoleh hasil yang maksimal, alat yang responden B gunakan yaitu Wacom  sama seperti responden “A”.

Berikutnya hasil wawancara dari responden “C”, beliau mendesain menggunakan aplikasi yang bernama *Autodesk Sketchbook* . Berbeda dengan narasumber “A dan B”, responden C dalam proses mendesain tidak menggunakan alat

khusus, tetapi hanya menggunakan Hp dan Laptop, namu hasil desain yang dihasilkan sama bagusnya dengan menggunakan alat khusus.

Hasil wawancara dengan responden “D”, mengatakan lebih sering menggunakan aplikasi *Adobe illustrator* . Alasan responden D menggunakan aplikasi *Adobe illustrator* dikarenakan *tools-tools* yang terdapat pada aplikasi tersebut lebih lengkap dan lebih mudah dalam penerapannya. Kekurangan pada aplikasi *Adobe Illustrator* menurut responden D agak sulit bagi pemula dan kelebihanannya banyak fitur yang di berikan salah satunya kemudahan dalam *mentrace* gambar *authentic* untuk di digitalkan.




Seterusnya hasil wawancara dengan responden “E”, responden E mendesain menggunakan aplikasi *CorelDraw*  dan *Adobe Illustrator* . Namun aplikasi yang paling sering responden E gunakan adalah *CorelDraw*. Responden E tidak menggunakan alat khusus untuk mendesain, responden E hanya menggunakan laptop dan mouse.



Upaya yang Dilakukan Untuk Mengikuti Perkembangan Teknologi Desain Busana

Hasil wawancara dengan responden “A”, upaya responden A untuk memperoleh








informasi mengenai perkembangan aplikasi desain busana yaitu dengan cara sering mencari informasi mengenai perkembangan aplikasi-aplikasi desain terkini, secara browsing tentang perkembangan aplikasi atau bertanya kepada orang yang lebih ahli dalam ilmu aplikasi. Cara menerapkan aplikasi terbaru secara baik sebelum menggunakannya harus memahami terlebih dahulu fungsi dan kegunaan setiap *tools* yang tersedia, memahami secara keseluruhan basic aplikasi tersebut

Berikutnya hasil wawancara dengan responden “B”, mengatakan upaya responden B untuk memperoleh informasi mengenai perkembangan aplikasi desain busana yaitu dengan cara sering mencari informasi mengenai perkembangan aplikasi-aplikasi desain terkini, secara browsing di Google , Instangram , dan Youtube .

Selanjutnya hasil wawancara dengan responden “C”, mengatakan upaya yang responden C lakukan untuk memperoleh informasi mengenai perkembangan aplikasi desain busana yaitu dengan sering-nya responden C sercinng di Instangram  dan di Youtube  orang luar negeri mengenai cara mendesain secara

digital serta aplikasi yang digunakan oleh mereka.

Selanjutnya hasil wawancara dengan responden “D”, mengatakan upaya yang responden D untuk memperoleh informasi mengenai perkembangan aplikasi desain busana yaitu sering-sering follow *Illustrator* di Instagram  dan sering nonton tutorial di youtube .

Hasil wawancara dengan responden “E”, mengatakan upaya yang di lakukan untuk memperoleh informasi mengenai perkembangan aplikasi desain busana yaitu hampir sama dengan responden A, B, C, dan D yaitu dengan cara browsing di Google , Instangram , dan Youtube .

Perkembangan Aplikasi Desain Digital Dalam Dunia Fashion.

Berdasarkan data observasi, wawancara dengan responden A, B, C, D, dan E bahwa perkembangan aplikasi desain pada saat ini sangatlah berkembang pesat dengan penyediaan aplikasi yang sangat bervariasi serta media yang digunakan untuk mendesain secara digital juga sudah sangat beragam seperti, berkembangnya software-software tentunya akan menghasilkan gambar yang mempunyai nilai seni yang tinggi.



Hal ini tentunya tidak terlepas dari penggunaan software. Ada beberapa software yang digunakan oleh Felliya Debi Shinta yaitu 1) Adobe Photoshop, 2) Adobe Illustrator, dan 3) Adobe premiere; berikutnya Yulia Arnis menggunakan aplikasi 1) Adobe Photoshop, dan 2) *Paintool SAI*; selanjutnya Nurul Fadhila menggunakan aplikasi *Autodesk Sketchbook*; kemudian Cut Junisca menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*; dan Ukhti Maulidya Rizqa dalam mendesain menggunakan aplikasi *Corel Draw*.

Proses Mendesain Busana Secara Digital.

Dalam mendesain secara digital proses awal yang harus dilakukan yaitu menentukan konsep desain, media desain, ide/gagasan dan persiapan data pendukung. Berikut beberapa media yang dibutuhkan untuk mendesain secara digital: 1) Laptop atau komputer, merupakan alat pertama yang harus dimiliki oleh seorang pinggiat *fashion*; 2) *Drawing pad*, dengan menggunakan alat ini seseorang dapat mendesain langsung di dalam software desain tanpa menggunakan mouse sehingga hasil desain akan lebih detail dan sesuai dengan yang diinginkan; 3) Buku gambar, pada dasarnya ada beberapa penggiat *fashion* yang mendesain secara

manual terlebih dahulu sebelum dilanjutkan dengan mendesain secara digital oleh; 4) Scanner, digunakan untuk untuk memindai suatu bentuk maupun sifat benda, seperti dokumen, foto, gambar, dan lain-lain. Hasil pemindaian tersebut akan ditransformasikan ke dalam computer.

Upaya yang Dilakukan Untuk Mengikuti Perkembangan Teknologi Desain Busana

Kehidupan yang semakin modern menuntut masyarakat khususnya para mahasiswa untuk mengikuti perkembangan zaman dengan teknologi yang semakin canggih dalam segala aktivitas kehidupan, salah satunya dengan memanfaatkan *smartphone android* sebagai media untuk mendapatkan informasi pengetahuan dalam menunjang pendidikan. Teknologi mempengaruhi bagaimana desain yang dihasilkan dan juga mempengaruhi perkembangan dalam gaya, seni dan masyarakat secara keseluruhan, yang pada akhirnya tercermin dalam bentuk desain.

Teknologi informasi dan komunikasi telah memudahkan manusia untuk mencari, memperoleh dan membagikan informasi secara cepat. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat, ditunjang dengan penemuan dan inovasi yang telah membawa banyak perubahan dalam kehidupan manusia. Semakin banyak



hal dan aspek dalam kehidupan yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, akan semakin cepat dan memudahkan seseorang dalam menjalankan aktivitas.

Dengan adanya penggunaan teknologi dalam pendidikan akan menjadikan pendidikan lebih maju dan berkembang. Peran pengajar tidak akan menjadi satu-satunya sumber belajar karena banyak sumber belajar dan informasi yang mampu memfasilitasi orang untuk belajar. Salah satunya teknologi yang dapat menunjang pendidikan dilihat dari segi penggunaannya. Saat ini hampir semua orang memiliki *smartphone android*, akan tetapi penggunaan *smartphone android* dalam dunia pendidikan belum dioptimalkan.

Dalam dunia pendidikan banyak ilmu yang dapat dipelajari, salah satunya adalah ilmu tentang desain grafis. Menurut Hendi (2015) dalam M. Haider, Alimuddin Sa'ban Miru, dan Satria Gunawan Zain (2019:46) Desain grafis dapat diartikan sebagai proses pemikiran yang diwujudkan dalam gambar. Desain grafis sangat luas implementasinya. Ada yang diimplementasikan untuk menciptakan produk percetakan, seperti logo, kartu nama, brosur, *cover* buku dan lain-lain.

Informasi merupakan media penting yang berperan dalam pengambilan keputusan. Merut paul yang dikutip dalam jurnal manajemen oleh Sutejo (2006) dalam Nurul So'imah (2012:21) mengatakan adanya kemajuan dalam jaringan digital, Interactive Cable television, personal computer, jasa atau pelayanan online dan internet membuat informasi semakin cepat dan mudah diperoleh.

Salah satu upaya untuk mengikuti perkembangan teknologi desain adalah dengan mengikuti pelatihan, seperti pelatihan desain menggunakan aplikasi *Corel Draw*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator* dan pelatihan sejenis lainnya. Dengan mengikuti pelatihan tersebut diharapkan dapat memanfaatkan hasil yang diperoleh pada saat pelatihan dengan cara memperaktikkannya dan dikembangkan.

Simpulan

- 1) Perkembangan Aplikasi Desain Digital Dalam Dunia Fashion.

Perkembangan aplikasi desain digital sangatlah berkembang pesat. Banyak aplikasi yang bisa dinggunakan untuk mendesain tanpa harus menggunakan media khusus seperti laptop, ipad, dan alat sejenisnya, selaitu itu desain dapat dikerjakan di manapun yang



diinginkan tanpa alat desain yang sulit dibawa kemana-mana.

- 2) Proses Mendesain Busana Secara Digital Dalam mendesain secara digital proses awal yang harus dilakukan yaitu menentukan konsep desain, media desain, ide/gagasan dan persiapan data pendukung. Selain itu seorang penggiat fashion juga harus memahami *tools* yang terdapat pada suatu aplikasi yang ingin digunakan. Dengan memahami *tools-tools* yang terdapat diaplikasi yang digunakan akan mempermudah dalam menuangkan ide-ide kesebuah desain busana sesuai dengan yang diinginkan.
- 3) Upaya yang Dilakukan Untuk Mengikuti Perkembangan Teknologi Desain Busana dapat dilakukan dengan menggali informasi mengenai perkembangan aplikasi-aplikasi design terkini, secara browsing di berbagai media seperti di Instagram, Youtube, Google dan sejenisnya tentang perkembangan teknologi desain terkini baik berupa aplikasi atau pun media yang digunakan untuk mendesain secara digital. Selaintu mengikuti kegiatan pelatihan desain juga dapat

menambah pengetahuan mengenai aplikasi desain.

DAFTAR PUSTAKA

- M. Haider, Alimuddin Sa' ban Miru, dan Satria Gunawan Zain. 2019. *Pengembangan Aplikasi Modul Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Android*, (Online), ojs.umn.ac.id., diakses 6 April 2020.
- Nurul So'imah. 2012. *Strategi Pemasaran Produk Busana Muslim "Galeri Dita" Pada Era Globalisasi*, (Online), <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ffe>., diakses 17 Maret 2020).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.