



Tersedia Online : <http://e-journals.unmul.ac.id/>

ADOPSI TEKNOLOGI DAN SISTEM INFORMASI (ATASI)

Alamat Jurnal : <http://e-journals2.unmul.ac.id/index.php/atasi/index>



Analisis Digital Fashion Dalam Perspektif Teknologi, Sistem Informasi, dan Bisnis

Julianto *

Manajemen Bisnis Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Institut Agama Islam Negeri Pontianak
E-Mail : julianto@iainptk.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 21 June 2023
Revised : 23 June 2023
Accepted : 24 June 2023
Available online :
26 June 2023

Keywords:

Digital Fashion,
Artificial Intelligence,
AI, Augmented
Reality, Virtual
Reality, NFT,
dressx.

ABSTRACT

Digital fashion is data in the form of a model of a fashion design or clothing that looks like the appearance of fashion in general, not in physical form but can only be seen from the side of the display on a smartphone or computer, used by users including influencers on social media such as meta (facebook), instagram, whatapps, youtube, twitter, tiktok, and other social media. The purpose of this research is to analyze digital fashion from the perspective of technology, information systems and business. The research method used is a qualitative approach using literature study techniques. The results of the study show that from a technological point of view digital fashion applies Artificial Intelligence (AI), Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) technologies which allow users or buyers to choose and try fashion products directly on the marketplace using a computer or smartphone, made using web-based applications such as Clo Fashion and Marvelous Designer, and desktop-based applications such as 3D Blender. On the Information System side, digital fashion is connected and integrated between one system and another, especially websites in terms of purchasing and payment systems using a systematic credit card, and crypto wallets such as metamask, trust wallet, safepal, and crypto wallets containing digital currency (cryptocurrencies). Meanwhile, from the business side, digital fashion creates opportunities for digital fashion creators to be able to make and sell them on marketplace platforms such as DRESSX, Replicant, Auroboros, DIGITALAX, The Dematerialised, Tribute Brand, XR Couture, UNXD so they can generate profits.

ABSTRAK

Digital fashion merupakan sebuah data yang berbentuk model dari rancangan fashion atau pakaian yang seolah nampak seperti tampilan fashion pada umumnya, tak berbentuk fisik namun hanya dapat terlihat dari sisi tampilan pada smartphone maupun komputer, digunakan oleh pengguna termasuk influencer pada media sosial seperti meta (facebook), instagram, whatapps, youtube, twitter, tiktok, dan media sosial lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis digital fashion dari sisi Teknologi, Sistem Informasi, dan Bisnis. Metode Penelitian yang digunakan adalah Pendekatan Kualitatif menggunakan teknik studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari sisi teknologi digital fashion menerapkan Teknologi Artificial Inteligence (AI), Virtual Reality (VR), dan Augmented Reality (AR) yang memungkinkan pengguna atau pembeli dapat memilih dan mencoba langsung produk fashion pada marketplace menggunakan komputer atau smartphone, dibuat menggunakan aplikasi yang berbasis web seperti Clo Fashion dan Marvelous Designer, dan aplikasi berbasis desktop seperti 3D Blender. Pada sisi Sistem Informasi, digital fashion terhubung dan terintegrasi antara satu system dengan system lainnya terutama website dalam hal pembelian dan sistem pembayaran menggunakan kartu kredit yang tersistematis, dan wallet kripto seperti metamask, trust wallet, safepal, maupun wallet kripto yang berisi mata uang digital (cryptocurrencies). Sedangkan dari sisi bisnis, digital fashion menciptakan peluang bagi para creator digital fashion untuk dapat membuat dan menjualnya pada plattform marketplace seperti DRESSX, Replicant, Auroboros, DIGITALAX, The Dematerialised, Tribute Brand, XR Couture, UNXD sehingga menghasilkan profit.

2023 Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI) with CC BY SA license.

Kata Kunci :

Digital Fashion,
Artificial Intelligence,
AI, Augmented
Reality, Virtual
Reality, NFT,
Dressx

APA style in citing this article:

Julianto. (2023). Analisis Digital Fashion Dalam Perspektif Teknologi, Sistem Informasi, Dan Bisnis . *Adopsi Teknologi Dan Sistem Informasi (ATASI)*, 2(1), 71 - 78. <https://doi.org/10.30872/atasi.v2i1.726>

*) Correspondenting Author

<https://doi.org/10.30872/atasi.v2i1.726>

2023 Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI) with CC BY SA license.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi menjadikan lini bisnis dan penciptaan inovasi terhadap suatu produk, maupun karya semakin marak dan menjamur di beberapa daerah. Teknologi tidak hanya berbicara seputar perkembangan perangkat keras, banyaknya software yang dihasilkan, namun lebih dari itu yaitu pemanfaatan aplikasi yang ada dengan karya yang dibuat dan implementasi pada sebuah platform dengan kolaborasi ke beberapa sosial media dengan tujuan untuk bisa tetap ada (eksis) di sosial media yang pada akhirnya dapat menciptakan peluang bisnis dengan tetap dan selalu berkembang dengan karya yang dihasilkan.

Fashion adalah sebuah role model dalam cara pembuatan, design, dan penggunaan sebuah busana yang akan memberikan gaya dan seni dalam berpakaian sehingga enak untuk digunakan dan menjadi daya tarik bagi siapapun yang melihat. Fashion diciptakan untuk menjadi trend setter dalam berbusana, artinya penciptaan fashion akan dibuat dengan berbagai macam variasi sehingga dengan banyaknya variasi yang ada dapat menjadikan siapapun boleh untuk memiliki dengan dengan variasi dan model dengan cipta rasa yang berbeda beda bagi masing-masing orang.

Dalam perjalanannya fashion dikembangkan oleh Charles Frederiick Worth yang merupakan designer pertama (Arviana, 2016). Fashion selalu mengalami perkembangannya dari tahun ketahun, dengan model dan jenis yang selalu berbeda dan berubah-ubah menciptakan berbagai macam variasi yang menarik dari masa ke masa. Sejalan dengan perkembangan teknologi, membuat dunia fashion mengalami perubahan, fashion tidak hanya sebatas pada busana yang berbentuk fisik semata, namun fashion dapat diciptakan oleh siapa saja yang memiliki seni yang tinggi terhadap fashion dan mampu menggunakan perangkat IT dan aplikasi yang support dalam pembuatan design yang dikenal dengan digital fashion.

Digital fashion merupakan sebuah karya dalam bentuk busana namun dengan model digital yang merupakan representasi dari produk tekstil aslinya, yang artinya digital fashion tidak berbentuk fisik tetapi berupa tampilan yang dapat dikombinasikan dengan postur tubuh kita namun dengan melibatkan teknologi VR dan AR sehingga tampilan dari digital fashion tersebut dapat terlihat seolah nyata membalut tubuh yang hanya dapat dilihat melalui smatphone atau perangkat elektronik berupa computer dan menggunakan aplikasi design dalam pembuatannya. Digital fashion dapat dibuat oleh siapapun yang memiliki keahlian dalam pembuatan busana dengan aplikasi yang support dalam pembuatannya, sehingga kebanyakan fashion ini memiliki bentuk yang agak unik dari fashion berbentuk fisik pada umumnya. Hal ini yang menjadikan digital fashion banyak dilirik oleh para influencer, yang mana mereka membutuhkan fashion ini untuk dapat selalu tetap ada (eksis) di media sosial, mendapatkan banyak viewer, dan meningkatkan traffic follower mereka, dan untuk kebutuhan bisnis, dikarenakan pemapakain digital fashion dapat berupa foto dan gambar bergerak yang dibagikan di media sosial yang ada. Dengan maraknya kebutuhan akan digital fashion membuat banyak sekali profesi jasa dalam pembuatan digital fashion bermunculan, dikarenakan kebutuhan akan digital fashion yang banyak sehingga memunculkan peluang bisnis creator digital fashion.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah langkah yang dimiliki dan dilakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah didapatkan tersebut. Metode penelitian memberikan gambaran rancangan penelitian yang meliputi antara lain: prosedur dan langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data, dan dengan langkah apa data-data tersebut diperoleh dan selanjutnya diolah dan dianalisis. Adapun metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode kualitatif dengan studi literature penggunaan sumber data sekunder yakni pengambilan data diambil dari beberapa literature yang ada yang bersumber dari internet, dan beberapa literasi pendukung lainnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Digital fashion merupakan konsep yang memungkinkan pengguna dapat mengenakan fashion atau pakaian yang dimiliki pada tubuh mereka secara virtual dengan menggunakan teknologi dari *Artificial Intelligence* (AI), *Virtual Reality* (VR), dan *Augmented Reality* (AR) sehingga dapat diakses oleh computer dan smartphone yang support penerapan dari teknologi ini. Digital fashion berupa sebuah data yang berbentuk model dari rancangan fashion atau pakaian yang seolah Nampak seperti tampilan fashion pada umumnya, tak berbentuk fisik namun hanya dapat terlihat dari sisi tampilan pada smartphone maupun computer. Digital fashion dibuat untuk memenuhi kebutuhan para influencer maupun pengguna yang membutuhkan banyak variasi fashion untuk

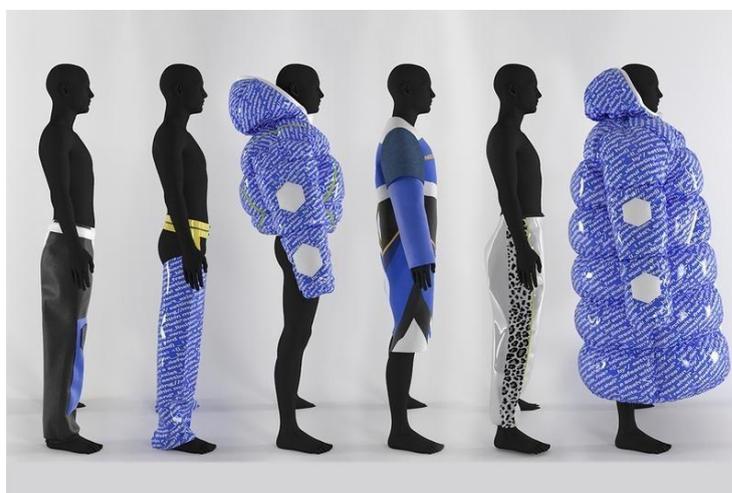
*) Correspondenting Author

<https://doi.org/10.30872/atasi.v2i1.726>

2023 Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI) with CC BY SA license.

aktualisasi diri dalam bentuk postingan gambar/foto atau video di beberapa platform media sosial seperti Meta (facebook), instagram, whatapps, youtube, twitter, tiktok, dan media sosial lainnya. Bentuk digital fashion dari sisi tampilan seolah seperti fashion pada umumnya yang berbentuk kaos, kemeja, jaket, celana, jeans, dan lain sebagainya, namun beberapa bahkan kebanyakan dari digital fashion dibuat dengan design yang unik yang terlihat berbeda dari fashion pada umumnya. Digital fashion memberikan kemudahan dalam memenuhi kebutuhan pengguna terutama dari segi waktu, tenaga, fleksibelitas, dan efisiensi penggunaan ruang penyimpanan yang tidak membutuhkan ruangan fisik khusus untuk menyimpan Digital Fashion ini karna berupadana, serta dapat dibuat dengan permintaan motif dari penggunaannya sehingga menjadikannya efektif dan efisien.

Dengan kemudahan yang dimiliki oleh digital fashion menjadikan tren digital fashion sangat digemari oleh para pengguna atau pegiat sosial media maupun influencer untuk mendukung kegiatan sosial dan bisnis, daripada fast fashion yang memiliki bentuk fisik, diproduksi dan mengalami perubahan secara cepat yang menimbulkan banyaknya limbah tekstil dan meningkatnya volume sampah yang dihasilkan, yang menyebabkan pencemaran pada lingkungan sekitar (Nurdani, 2022). Dengan lahir dan merebaknya penggunaan digital fashion di dunia diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi perubahan lingkungan dan iklim yang kian hari selalu berubah dikarenakan pemanfaatan sumber daya alam yang tidak dibarengi dengan perlindungan dalam menjaga lingkungan alam sekitar untuk tetap aman.



Gambar 1 digital fashion (Philips, 2019)

Digital fashion merupakan pilihan untuk dapat menjadi pusat perhatian di kalangan public, terlebih pengguna sosial media yang begitu banyak menjadikan penggunaan Digital Fashion merupakan pilihan yang tepat, karna sifat dan bentuknya yang unik menjadikan digital fashion diminati oleh banyak kalangan. Hal ini yang menyebabkan dunia fashion seolah mengalami pergeseran maupun transisi ke dunia digital yang semula berawal dan lahir di jalanan, panggung, dan sekarang sudah ada banyak di media sosial, hal ini membuktikan bahwa eksistensi penggunaan media sosial sebagai aktualisasi diri menciptakan perubahan budaya yang sangat signifikan, fashion tidak hanya digunakan pada jalanan maupun pada event di panggung semata, tetapi fashion ada di platform media sosial yang selalu ada setiap hari dan dengan aktivitas manusia saat ini yang tidak dapat lepas oleh komputer dan smartphone menjadikan digital fashion selalu berkembang seiring berkembangnya media sosial dan eksistensi influencer dan penggunaannya akan fashion.

Sisi teknologi, pembuatan digital fashion melibatkan beberapa perangkat computer yang memiliki spesifikasi yang mendukung dalam pembuatannya. Adapun spesifikasi minimum computer yang dibutuhkan dalam pembuatan digital fashion ini, yakni :

1. CPU 2GHz dual-core 64-bit dengan dukungan SSE2
2. RAM 4 GB
3. 1280 × 768 tampilan
4. Mouse, trackpad, atau pena dan tablet
5. Kartu grafis dengan setidaknya 1 GB RAM, OpenGL 3.3

Namun akan lebih baik lagi jika spesifikasi computer yang digunakan lebih dari spesifikasi minimumnya, agar pemrosesan project dapat dilakukan dengan secepat mungkin, hal ini akan menghemat waktu yang ada.

*) Corresponding Author

<https://doi.org/10.30872/atasi.v2i1.726>

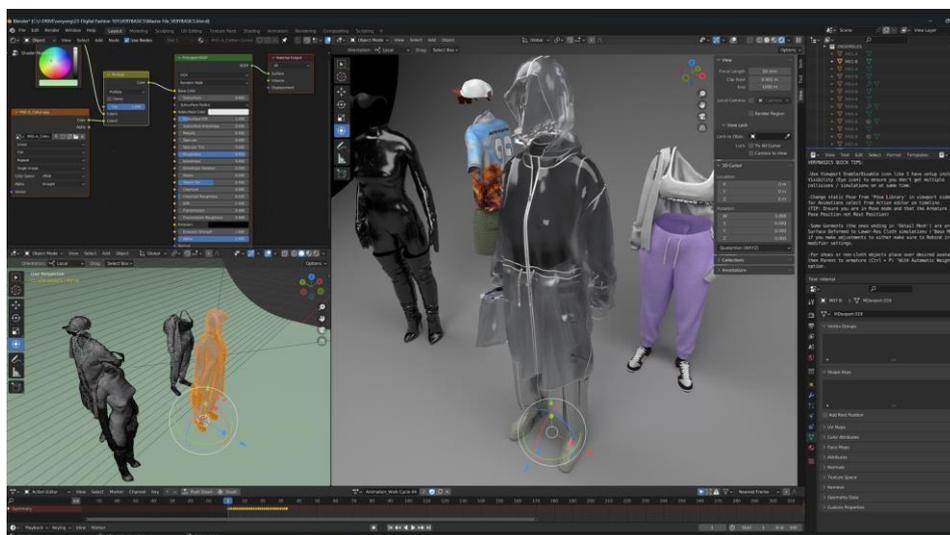
2023 Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI) with CC BY SA license.

Dalam pengimplementasiannya, Digital Fashion menerapkan Teknologi Artificial Intelligence (AI), Virtual Reality (VR), dan Augmented Reality (AR) yang memungkinkan pengguna atau pembeli dapat memilih dan mencoba langsung produk fashion pada lokasinya masing-masing sebelum memutuskan untuk membeli menggunakan computer atau smartphone yang mendukung penggunaan teknologi ini. Digital fashion terdiri dari dua bentuk yang pertama adalah berbentuk Fashion NFT, yang sebatas koleksi semata dimana harganya jauh lebih tinggi dari Digital Wearables. Digital Wearables merupakan digital fashion yang memiliki sifat dapat digunakan dalam bentuk digital dengan memadukan antara photo fisik pengguna dengan digital. Digital Wearable menggunakan teknologi yang memungkinkan setiap jenis perangkat elektronik/teknologi dirancang untuk dipakai dan dikenakan pada tubuh pengguna yang mana perangkat tersebut memiliki bentuk, ukuran yang berbeda dan menarik.

Digital fashion dibuat dengan menggunakan berbagai macam aplikasi yang berbasis web seperti Clo Fashion dan Marvelous Designer (Rahmadhani, 2021), namun aplikasi lain yang berbasis desktop seperti 3D blender dapat digunakan dalam pembuatan Digital Fashion. 3D Blender adalah aplikasi grafik computer yang memungkinkan untuk memproduksi suatu gambar atau animasi berkualitas tinggi dengan menggunakan geometri tiga dimensi.



Gambar 2 Logo Aplikasi 3D Blender



Gambar 3 Pembuatan digital fashion menggunakan aplikasi 3D Blender (veryveig, n.d.)

Cara membeli digital fashion yakni menggunakan dua cara secara on-chain dan off-chain. On-chain transaksi pengguna dapat memperolehnya dengan membuka dompet kripto currency didalam platform yang mendukung proses pembayaran menggunakan kripto, jadi digital fashion dapat menjadi asset digital untuk dimiliki. Sedangkan off-chain merupakan transaksi yang memungkinkan pembayarannya dilakukan menggunakan kartu kredit (Santiago, 2022).

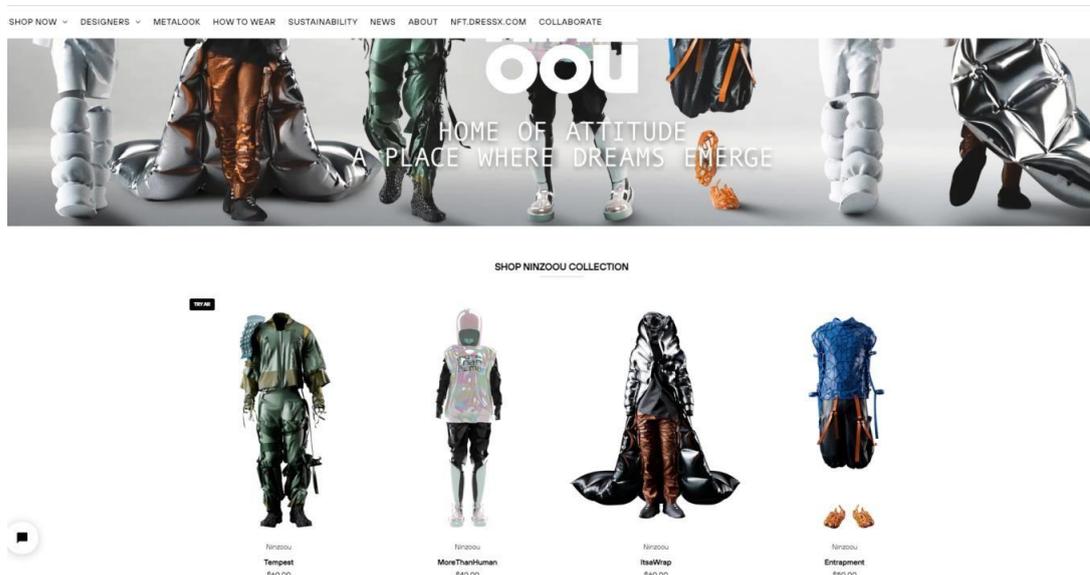
Sisi Sistem Informasi, Karena digital fashion terhubung dan terintegrasi antara satu system dengan system lainnya terutama website dan dalam hal pembelian, system pembayaran yang digunakan adalah berupa Kartu

*) Corresponding Author

<https://doi.org/10.30872/atasi.v2i1.726>

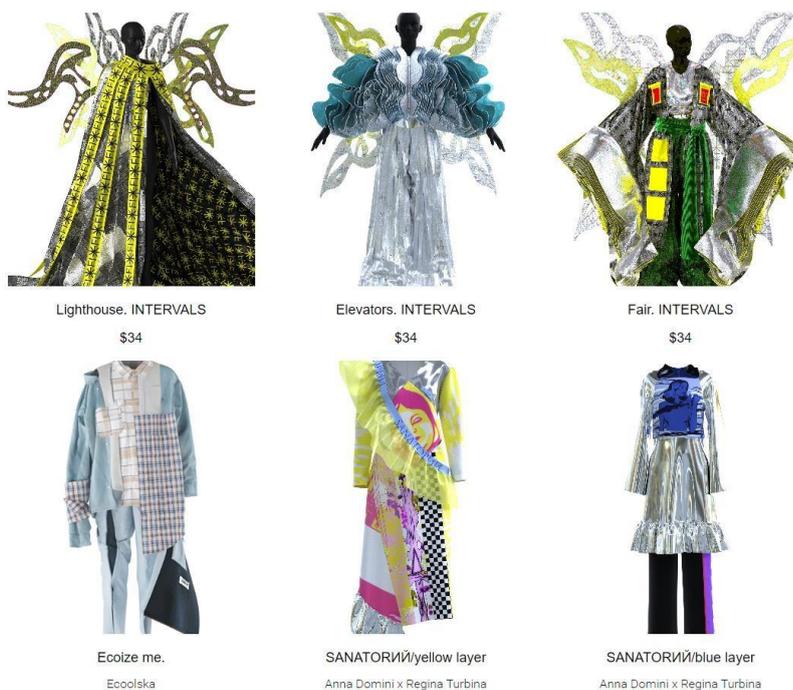
2023 Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI) with CC BY SA license.

Kredit yang tersistematis dalam penggunaan, serta wallet kripto seperti metamask, trust wallet, safepal, maupun wallet kripto lainnya yang memungkinkan pembayaran dapat dilakukan menggunakan mata uang digital (cryptocurrencies) yang terhubung dengan platform marketplace seperti dressx dan marketplace digital fashion lainnya sehingga akses hingga *payment* dapat dengan lebih mudah digunakan.



Gambar 4 Marketplace digital fashion DressX (dressx.com, n.d.)

Pada sisi bisnis, digital fashion menciptakan peluang bagi para creator untuk dapat membuat kreasi yang unik dan menarik, dimana digital fashion yang diciptakan dapat dijual di beberapa platform khusus yang menerima item digital fashion dalam penjualan. Hal ini akan mendatangkan profit dengan memanfaatkan peluang bisnis pada digital fashion. Adapun beberapa marketplace yang menjual produk digital fashion seperti DRESSX, Replicant, Auroboros, DIGITALAX, The Dematerialised, Tribute Brand, XR Couture, UNXD (Mileva, 2022). Dari sisi harga pada setiap item Digital Fashion bervariasi, ada yang berkisar antara \$40, \$60, dan lebih dari \$100 kisaran ratusan dolar bahkan ribuan dolar tergantung kompleksitas, dan tingkat kesulitan dalam pembuatan digital fashion ini.

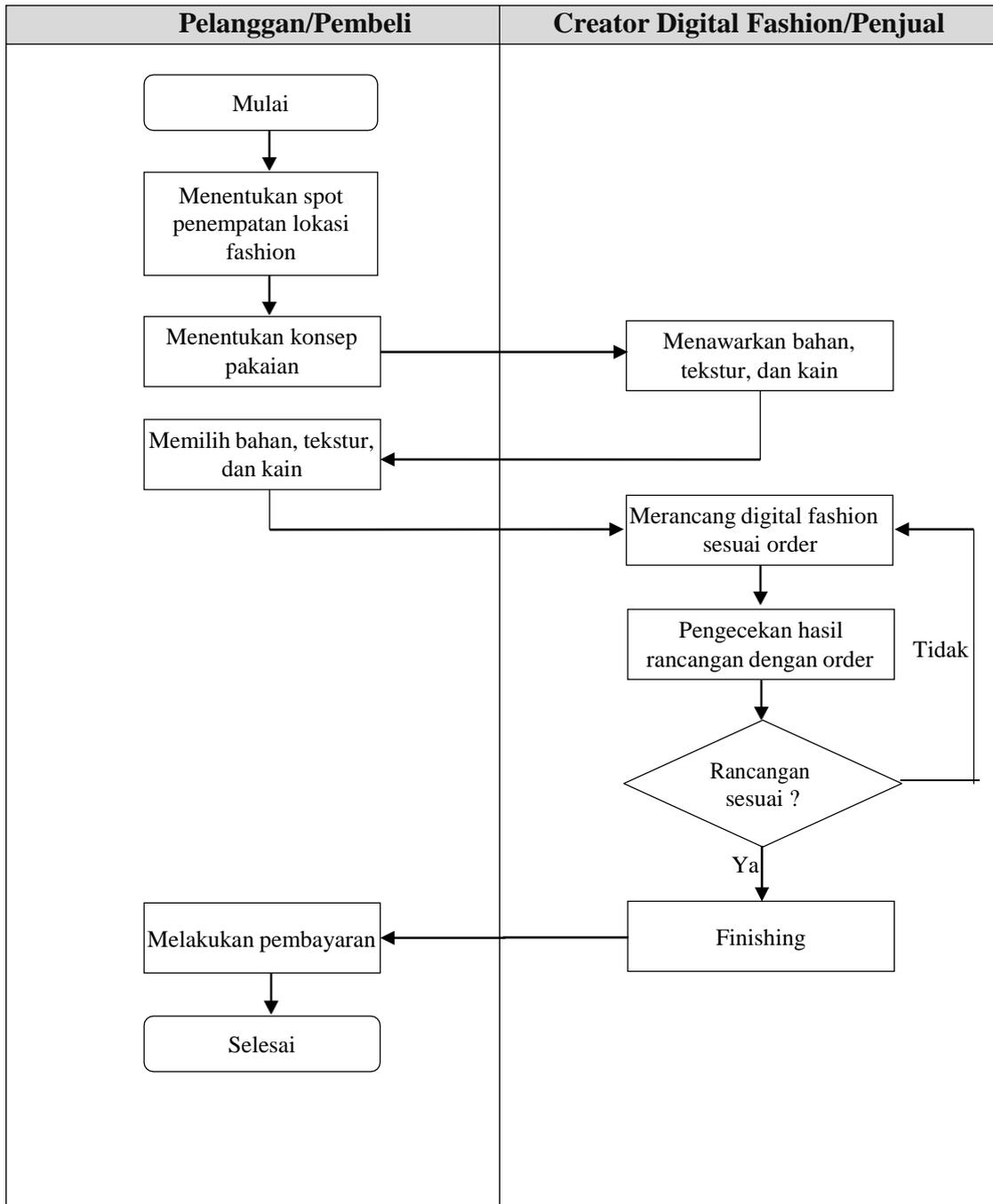


Gambar 5 Marketplace Digital Fashion Replicant (Replicant.fashion/store, n.d.)

*) Corresponding Author

<https://doi.org/10.30872/atasi.v2i1.726>

2023 Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI) with CC BY SA license.

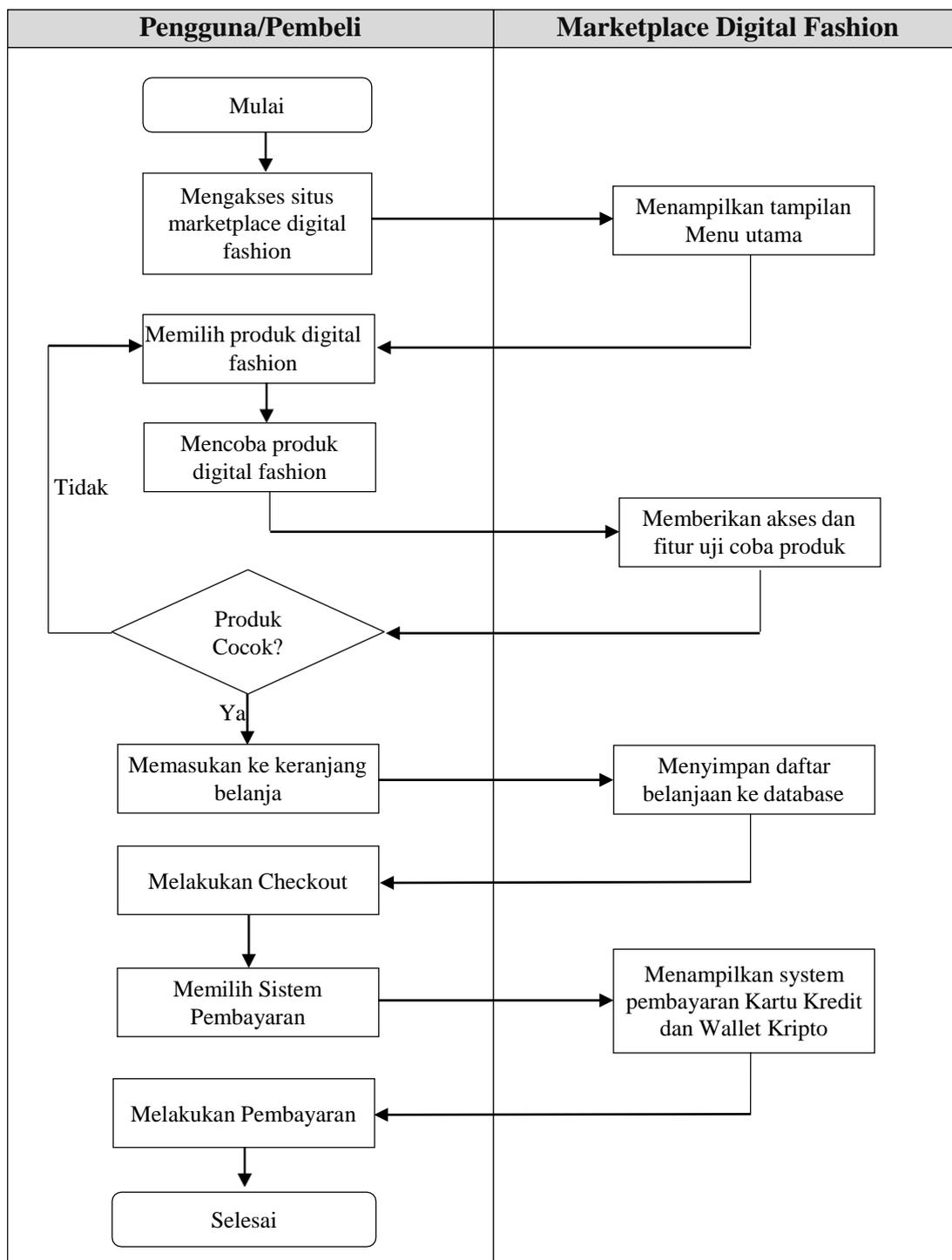


Gambar 6 Diagram alur pembelian dan pemesanan digital fashion *by request*

*) Correspondenting Author

<https://doi.org/10.30872/atasi.v2i1.726>

2023 Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI) with CC BY SA license.



Gambar 7 Diagram Alur Pembelian digital fashion pada platform marketplace

4. KESIMPULAN

digital fashion merupakan sebuah data yang berbentuk model dari rancangan fashion atau pakaian yang seolah nampak seperti tampilan fashion pada umumnya, tak berbentuk fisik namun hanya dapat terlihat dari sisi tampilan pada smartphone maupun komputer, digunakan oleh pengguna termasuk influencer pada media sosial seperti Meta (facebook), instagram, whatapps, youtube, twitter, tiktok, dan media sosial lainnya untuk kebutuhan sosial dan bisnis. Dari sisi teknologi digital fashion menerapkan Teknologi Artificial Inteligence (AI), Virtual Reality (VR), dan Augmented Reality (AR) yang memungkinkan pengguna atau pembeli dapat memilih dan mencoba langsung produk fashion pada marketplace menggunakan komputer atau smartphone yang mendukung penggunaan teknologi ini. digital fashion dibuat menggunakan aplikasi yang berbasis web seperti Clo Fashion

*) Correspondenting Author

<https://doi.org/10.30872/atasi.v2i1.726>

2023 Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI) with CC BY SA license.

dan Marvelous Designer, dan aplikasi berbasis desktop seperti 3D Blender. Pada sisi Sistem Informasi, digital fashion terhubung dan terintegrasi antara satu system dengan system lainnya terutama website dan dalam hal pembelian, system pembayaran yang digunakan adalah kartu kredit yang tersistematis, dan wallet kripto seperti metamask, trust wallet, safepal, maupun wallet kripto lainnya yang memungkinkan pembayaran dapat dilakukan menggunakan mata uang digital (cryptocurrencies) yang terhubung dengan platform marketplace seperti dressx dan marketplace digital fashion lainnya. Sedangkan dari sisi bisnis, digital fashion menciptakan peluang bagi para creator untuk dapat membuat kreasi yang unik dan menarik, dimana digital fashion yang diciptakan dapat dijual di beberapa platform marketplace khusus yang menerima item digital fashion dalam penjualan sehingga dapat mendatangkan profit dari beberapa marketplace.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arviana, V. (2016). *Sejarah Fashion Tahun 1850-1900*. Harpersbazaar.Co.Id. <https://harpersbazaar.co.id/articles/read/10/2016/2945/sejarah-fashion-tahun-1850-1900>
- dressx.com. (n.d.). *DRESSX*. Dressx.Com. Retrieved June 20, 2023, from <https://dressx.com/>
- Mileva, G. (2022). *Top 8 Digital Fashion Marketplaces*. Influencermarketinghub.Com. <https://influencermarketinghub.com/digital-fashion-marketplaces/#toc-2>
- Nurdani, H. H. (2022). *Potensi Digital Fashion di Tengah Gempuran Fast Fashionle*. Digitalbisa.Id. <https://digitalbisa.id/artikel/potensi-digital-fashion-yang-di-tengah-gempuran-fast-fashion-F13wh>
- Philips, S. (2019). *Apakah pakaian digital masa depan mode?* Thred.Com. <https://thred.com/id/gaya/adalah-pakaian-digital-masa-depan-mode/>
- Rahmadhani, D. S. (2021). *Mengulik Digital Fashion yang Lahirkan Pakaian Virtual Demi Kurangi Sampah. Kayak Apa ya?* Hipwee.Com. <https://www.hipwee.com/style/digital-fashion-is/>
- Replicant.fashion/store. (n.d.). *replicant*. Replicant.Fashion/Store. Retrieved June 20, 2023, from replicant.fashion/store
- Santiago, frances sola. (2022). *Digital Fashion Is Booming — Here's How To Shop It*. Refinery29.Com. <https://www.refinery29.com/en-us/2022/04/10962203/buying-digital-clothing-nfts-explained>
- veryveig. (n.d.). *Digital Fashion VERYBASICS - VirtualWardrobe & Asset Pack (Blender & Marvelous Designer)*. WwW.Artstation.Com. Retrieved June 21, 2023, from <https://www.artstation.com/marketplace/p/dooWr/digital-fashion-verybasics-virtualwardrobe-asset-pack-blender-marvelous-designer>

*) Correspondenting Author

<https://doi.org/10.30872/atasi.v2i1.726>

2023 Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI) with CC BY SA license.