



## Analisis komparatif representasi visual *fashion* antara foto katalog dan *virtual try-on* dalam *E-commerce* berdasarkan persepsi pengguna

Rizka Aulia Ramadhina\*, Slamet Riyadi, Intan Prameswari

Magister Desain, Kelompok Keahlian Manusia dan Desain Produk Industri,  
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung  
Jalan Ganesha, No. 10, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia

\*Penulis korespondensi: [rizkaramadhinaa@gmail.com](mailto:rizkaramadhinaa@gmail.com)

### Received:

06/05/2026

### Final Revision:

16/07/2026

### Accepted:

17/07/2026



This work is  
licensed under a  
[CC-BY-NC](#)

### Abstrak.

Belanja produk *fashion* secara *online* dinilai lebih efisien, tetapi konsumen memiliki keterbatasan untuk mencoba produk secara langsung sebelum melakukan pembelian. Kemudian, *virtual try-on* hadir sebagai inovasi yang memungkinkan simulasi penggunaan produk secara digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi terhadap kualitas representasi visual *fashion* pada fitur *virtual try-on* di platform Shopee melalui studi komparatif antara hasil *virtual try-on* dan foto katalog produk sebagai referensi pembandingan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis visual dengan melibatkan empat responden pengguna Shopee yang sekaligus menjadi model *virtual try-on*. Analisis visual dilakukan berdasarkan aspek realisme visual yang meliputi warna dan tekstur, serta kejelasan representasi visual produk yang meliputi model dan detail objek. Wawancara semi-terstruktur dilakukan terhadap empat responden pengguna Shopee yang sekaligus menjadi model *virtual try-on* digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat interpretasi hasil analisis visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa foto katalog menghasilkan representasi visual yang lebih konsisten, sedangkan *virtual try-on* memberikan visualisasi yang lebih adaptif terhadap tubuh pengguna. Kedua media tersebut memiliki fungsi yang saling melengkapi dalam merepresentasikan produk *fashion* di *E-commerce*.

**Kata kunci:** *Virtual try-on*, *E-commerce*, representasi visual, foto katalog, realisme visual, detail produk

### Abstract.

Online shopping for fashion products is considered more efficient. Then, the virtual try-on feature emerged as an innovation that allows digital simulation of product use. This study aims to analyze the perceived quality of fashion visual representations in the virtual try-on feature on the Shopee platform through a comparative study between virtual try-on results and product catalog photos as a reference for comparison. This study uses a qualitative approach with a visual analysis method involving four Shopee user respondents who also acted as virtual try-on models. Visual analysis was conducted based on aspects of visual realism including color and texture, as well as the visual clarity of the product, including model and object details. Semi-structured interviews were conducted with the four Shopee user respondents who also acted as virtual try-on models, which were used as supporting data to strengthen the interpretation of the visual analysis results. The results show that catalog photos produce a more consistent visual representation, while virtual try-on provides a visualization that is more adaptive to the user's body. Both media have complementary functions in representing fashion products in E-commerce.

**Keywords:** *Virtual try-on*, *E-commerce*, visual representation, catalog photo visual realism, product details

## Pendahuluan

Representasi visual merupakan bentuk visual yang bertujuan untuk memberikan informasi yang lebih intuitif, mudah dipahami, dan berguna untuk pengambilan keputusan (Ye et al., 2024; Eberhard, 2023). Teknologi digital yang semakin mengalami perkembangan pesat telah membawa perubahan dalam industri *fashion*, khususnya dalam cara produk ditampilkan dan dipersepsikan oleh konsumen (Wang, 2023). Saat ini, visualisasi produk pada industri *fashion* tidak lagi sepenuhnya bersifat fisik, tetapi hadir dalam bentuk representasi visual digital melalui teknologi (Wei, 2024). Representasi visual dalam media digital menjadi elemen utama dalam menyampaikan informasi suatu produk serta menggantikan pengalaman fisik yang tidak dapat diakses secara langsung oleh konsumen.

Saat ini, masyarakat semakin mengandalkan belanja *online* melalui *E-commerce* untuk membeli produk-produk *fashion* karena dinilai lebih praktis dan efisien (Pathamuthu & Venkateshwari, 2025). Namun, pada praktik belanja *online* melalui *E-commerce*, konsumen memiliki keterbatasan untuk mencoba pakaian secara langsung di ruang ganti atau yang biasa dikenal dengan kamar pas. Oleh karena itu, konsumen hanya bergantung pada foto produk yang ditampilkan secara digital pada *E-commerce* (Liu et al., 2017). Akibatnya, konsumen seringkali merasa sulit menilai produk secara fisik jika hanya melihat dari foto produk (Wilfling et al., 2023). *Fashion* merupakan kategori produk yang sangat bergantung pada visual karena karakteristiknya yang bersifat visual dan sensorik (Fujiwara et al., 2025). Elemen visual seperti warna, tekstur, model, dan detail objek perlu dipahami oleh konsumen sebelum membeli produk *fashion*. Dalam lingkungan digital, keterbatasan interaksi fisik menyebabkan konsumen sepenuhnya bergantung pada representasi visual untuk menilai kesesuaian dan kualitas produk *fashion* (Wilfling et al., 2023). Dengan demikian, representasi visual menjadi faktor penting pada *platform E-commerce*.

Praktik belanja produk *fashion* secara *online* terus mengalami peningkatan terutama pada kalangan Generasi Z. Hal tersebut membuat kebutuhan visualisasi produk yang lebih interaktif dan representatif semakin tinggi. Salah satu teknologi yang hadir untuk mengatasi kebutuhan tersebut adalah *Virtual try-on* (VTO). Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk mencoba pakaian secara virtual melalui simulasi penggunaan produk secara digital (Chen et al., 2024). Teknologi ini berupaya untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan menghadirkan representasi visual yang lebih mendekati kondisi nyata dibandingkan dengan foto katalog konvensional. Namun demikian, meskipun *virtual try-on* menawarkan inovasi dalam visualisasi produk, kualitas representasi visual yang dihasilkan masih menjadi isu penting. Representasi visual yang kurang akurat, seperti realisme visual dan kejelasan detail objek pada representasi produk akan berpotensi menimbulkan kesenjangan antara ekspektasi konsumen dan kondisi produk *fashion* yang diterimanya. Kesenjangan ini dapat berpengaruh terhadap persepsi pengguna terhadap kualitas dan kesesuaian produk yang ditampilkan.

*Platform E-commerce* di Indonesia yang memiliki fitur *virtual try-on* yaitu Shopee. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2025, jenis produk transaksi *online* yang paling tinggi di Shopee adalah sektor pakaian. Fitur *virtual try-on* menggabungkan teknologi simulasi visual berbasis *augmented reality* dan *artificial intelligence* yang menjadi salah satu inovasi untuk meningkatkan belanja *online* pada sektor *fashion*. Shopee memperkenalkan fitur ini pada akhir tahun 2025 yang diperkenalkan sebagai inovasi untuk membantu konsumen mencoba pakaian melalui virtual secara *realtime* (Lusianingrum et al., 2025). Fitur ini merupakan pengembangan dari fitur yang telah ada sebelumnya, yaitu Shopee *Beauty Cam* yang diperuntukkan untuk coba virtual pada produk kosmetik.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Zhu et al. (2023) melalui *TryOnDiffuson: A Tale of Two Nets* yang mengkaji sistem *virtual try-on*, menunjukkan bahwa *virtual try-on* mampu menghasilkan representasi visual yang mampu mensimulasikan pakaian secara realistis dengan memperhatikan bentuk, proporsi, dan kesesuaian pakaian terhadap tubuh pengguna. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Shafwa, et.al. (2024) terhadap *virtual try-on* dalam konteks *E-commerce* kosmetik, menyatakan bahwa pengalaman visual dari *virtual try-on* dapat berpengaruh pada persepsi dan respon

dari pengguna, terutama dalam membentuk keyakinan pada produk dan pengalaman belanja *online*. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Song et al., 2024) menegaskan bahwa sistem *virtual try-on* bertujuan untuk menghadirkan representasi visual yang mirip seperti asli, terutama terkait dengan informasi warna, tekstur, model, dan detail objek pada produk *fashion*. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada evaluasi *virtual try-on* secara umum maupun pengembangan sistem dari aspek teknis. Kajian yang secara khusus menganalisis kualitas representasi visual *fashion* dari perspektif desain komunikasi visual pada media *E-commerce* melalui perbandingan antara hasil *virtual try-on* dan foto katalog berdasarkan persepsi pengguna masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Dalam perspektif desain komunikasi visual, kualitas representasi visual bukan hanya dinilai dari aspek estetika, tetapi juga dari kemampuannya dalam menyampaikan informasi produk secara jelas, realistis, dan sesuai dengan objek yang direpresentasikan. Oleh karena itu, analisis terhadap representasi visual pada *virtual try-on* menjadi penting untuk mengidentifikasi sejauh mana teknologi ini mampu memenuhi fungsi komunikatifnya dalam media digital. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian desain komunikasi visual mengenai evaluasi kualitas representasi visual pada teknologi *virtual try-on* serta memberikan masukan bagi pengembang *platform E-commerce* dalam meningkatkan kualitas visual produk berdasarkan persepsi pengguna. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berfokus pada analisis komparatif representasi visual *fashion* antara hasil *virtual try-on* dan foto katalog produk berdasarkan persepsi pengguna dengan meninjau aspek realisme visual dan kejelasan representasi visual produk berdasarkan persepsi pengguna. Pada penelitian ini, persepsi pengguna diposisikan sebagai data pendukung yang berfungsi untuk memvalidasi dan memperkuat hasil kajian visual.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis visual dan wawancara. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman terhadap karakteristik visual dan makna yang ditampilkan. Objek yang digunakan pada penelitian ini adalah representasi visual yang dihasilkan oleh fitur Shopee *virtual try-on* serta foto katalog produk *fashion* pada *platform* Shopee sebagai referensi visual untuk memahami karakteristik representasi visual *virtual try-on*. Subjek yang digunakan pada penelitian ini yaitu pengguna Shopee dengan kategori dewasa muda yang berusia 20—25 tahun.

Analisis visual dilakukan secara komparatif dengan membandingkan foto katalog dan hasil *virtual try-on* yang disajikan secara *side-by-side*. Analisis difokuskan pada dua aspek utama, yaitu realisme visual, yaitu warna dan tekstur, serta kejelasan representasi produk, yaitu model dan detail objek. Hasil observasi visual kemudian diinterpretasikan dan dikonfirmasi melalui data wawancara untuk memperkuat temuan penelitian.

Wawancara digunakan sebagai data pendukung dari sisi persepsi pengguna terhadap representasi visual. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada empat orang responden dengan kriteria pengguna aktif *platform* Shopee, pernah menggunakan fitur *virtual try-on*, dan bersedia mengikuti wawancara terkait dengan kualitas representasi visual pada fitur *virtual try-on* dalam *E-commerce* dengan foto katalog sebagai referensi pembanding. Wawancara bertujuan untuk memperoleh persepsi pengguna terhadap kualitas representasi visual hasil *virtual try-on* dibandingkan dengan foto katalog. Pedoman wawancara disusun berdasarkan indikator penelitian, yaitu aspek realisme visual yang meliputi warna dan tekstur, serta aspek kejelasan representasi visual yang meliputi model dan detail objek. Pertanyaan wawancara diarahkan untuk menggali persepsi responden mengenai kesesuaian hasil *virtual try-on* dengan foto katalog, bagian visual yang dianggap paling sesuai dengan persepsi responden, serta alasan yang mendasari penilaian tersebut. Data hasil wawancara ditranskripsikan dan dianalisis melalui analisis tematik sederhana berdasarkan indikator penelitian. Analisis dilakukan dengan mengelompokkan jawaban responden ke dalam aspek realisme

visual dengan indikator warna dan tekstur, serta aspek kejelasan representasi visual dengan indikator model dan detail objek.

Pemilihan objek dilakukan secara *purposive*, yaitu pemilihan sesuai dengan kriteria berdasarkan tujuan penelitian. Objek pada penelitian ini adalah produk *fashion* yang tersedia pada fitur *virtual try-on* di *platform* Shopee. Kriteria pemilihan objek yaitu produk berupa atasan (kemeja/blus) untuk perempuan dengan kategori dewasa muda, memiliki tampilan foto katalog yang jelas dan terlihat setiap bagian-bagiannya seperti kerah, lengan, dan detail objeknya, serta tersedianya fitur *virtual try-on* pada produk tersebut, karena hanya produk *fashion* tertentu yang memiliki fitur *virtual try-on* pada *platform* Shopee. Berdasarkan kriteria tersebut, objek dipilih sebanyak empat produk sebagai sampel penelitian. Keempat produk dipilih karena memenuhi kriteria penelitian serta mewakili variasi karakter visual pada kategori atasan sehingga memungkinkan analisis yang lebih komprehensif terhadap kemampuan *virtual try-on* dalam merepresentasikan elemen-elemen visual tersebut. Penelitian ini menggunakan empat produk sebagai sampel karena pendekatan kualitatif yang digunakan menekankan kedalaman analisis terhadap karakteristik representasi visual, bukan generalisasi berdasarkan jumlah sampel.

Subjek pada penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* yang memenuhi kriteria sebagai pengguna Shopee dan bersedia mengikuti seluruh tahapan penelitian, mulai dari proses pengambilan foto, penggunaan fitur *virtual try-on*, hingga wawancara. Jumlah responden tersebut dipandang memadai karena penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang menekankan kedalaman informasi dibandingkan generalisasi statistik (Creswell & Poth, 2018).

Foto katalog produk yang digunakan sebagai objek penelitian diperoleh melalui teknik dokumentasi data dengan mengambil tangkapan layar (*screenshot*) pada *platform* Shopee. Kemudian, representasi visual hasil dari *virtual try-on* diperoleh dari dokumentasi tangkapan layar (*screenshot*) simulasi penggunaan fitur *virtual try-on* yang dilakukan kepada responden. Proses *virtual try-on* dilakukan dengan pengambilan foto terhadap responden sebagai bahan untuk diinput ke sistem *virtual try-on*. Seluruh responden difoto menggunakan prosedur yang seragam untuk meminimalkan pengaruh eksternal terhadap hasil representasi visual. Perangkat yang digunakan yaitu android tipe 13 dengan antarmuka One UI 5.1 dan *chipset exynos 1380*. Pengambilan foto dilakukan di area luar ruangan (*outdoor*) pada siang hari pada pukul 09.00–11.00 dengan pencahayaan yang merata dan menggunakan latar belakang polos. Pengambilan foto responden dilakukan satu per satu secara bergantian dengan posisi berdiri tegak menghadap kamera dengan posisi tubuh menghadap ke depan (*frontal*), kedua tangan berada di samping badan, dan seluruh bagian tubuh yang diperlukan oleh fitur *virtual try-on* terlihat jelas. Kamera ditempatkan pada jarak dan ketinggian yang sama untuk setiap responden. Kamera ditempatkan sejajar dengan tubuh responden pada ketinggian sekitar 1,2–1,4 meter dari lantai dengan jarak sekitar 1,5–2 meter dari responden sehingga seluruh tubuh bagian atas dapat terekam secara proporsional. Seluruh foto diambil menggunakan prosedur yang seragam untuk menghindari bias. Selanjutnya, dokumentasi data yang diperoleh disusun dalam format *side-by-side* yang bertujuan agar responden dapat membandingkan kedua representasi visual secara langsung pada kondisi yang sama. Penyajian ini memudahkan identifikasi perbedaan elemen-elemen visual, seperti warna, tekstur, model, dan detail objek sehingga penilaian terhadap realisme visual dan kejelasan representasi visual menjadi lebih konsisten, mengurangi bias, dan mendukung proses evaluasi visual yang lebih sistematis dalam konteks analisis representasi visual.

Teknik analisis data dilakukan dengan analisis visual secara deskriptif melalui reduksi data, analisis elemen visual, dan interpretasi visual yang mengacu pada prinsip-prinsip dalam desain komunikasi visual yang dikaitkan dengan persepsi responden dari hasil wawancara. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyusun data visual yang relevan dengan fokus penelitian. Analisis elemen visual dilakukan dengan mengkaji kualitas representasi visual berdasarkan dua aspek utama, yaitu realisme visual dan kejelasan detail produk. Aspek realisme mencakup warna dan tekstur. Aspek kejelasan detail objek berkaitan dengan sejauh mana detail visual dapat ditampilkan secara jelas dan mudah dipahami, seperti model dan kejelasan detail objek yang terlihat pada representasi visual yang

disajikan. Perincian analisis realisme visual dan kejelasan representasi visual dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Perincian analisis realisme visual dan kejelasan representasi visual

| Aspek                         | Indikator    | Definisi Operasional                                                                                   | Unit Pengamatan                                                                                            | Kriteria Pembacaan                                                                                                                              |
|-------------------------------|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Realisme Visual               | Warna        | Tingkat kesesuaian warna pakaian pada hasil <i>virtual try-on</i> dibandingkan dengan foto katalog.    | Warna utama dan warna detail pakaian.                                                                      | Pengamatan didasarkan pada persepsi responden terhadap kesamaan saturasi dan konsistensi warna antara kedua representasi visual yang disajikan. |
|                               | Tekstur      | Kemampuan sistem menampilkan karakteristik permukaan bahan pakaian.                                    | Permukaan kain, motif, lipatan kain/pakaian.                                                               | Pengamatan didasarkan pada persepsi responden terhadap kemunculan tekstur, motif, dan lipatan kain yang menyerupai foto katalog.                |
| Kejelasan Representasi Visual | Model        | Tingkat kesesuaian tampilan pakaian pada model <i>virtual try-on</i> dibandingkan dengan foto katalog. | Posisi pakaian pada tubuh model, bentuk pakaian, dan proporsi pemakaian                                    | Persepsi responden mengenai kesesuaian tampilan pakaian ketika dikenakan model <i>virtual try-on</i> .                                          |
|                               | Detail Objek | Tingkat kejelasan elemen-elemen visual pada produk fashion.                                            | Kerah, lengan, kancing, saku, jahitan, motif, lipatan, dan atribut visual lain yang terdapat pada pakaian. | Persepsi responden mengenai kejelasan dan keterbacaan detail produk dibandingkan dengan foto katalog.                                           |

Sumber: Diadaptasi dari Arnheim (1974), Zhu et al. (2023), dan Song et al. (2024).

Hasil analisis disajikan dalam bentuk deskripsi naratif yang memaparkan karakteristik visual, kelebihan, serta keterbatasan representasi visual pada *virtual try-on* untuk produk *fashion* dalam *E-commerce*. Selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan temuan pola visual yang muncul dari hasil analisis data, baik dari analisis visual maupun hasil wawancara. Penelitian tidak bertujuan untuk generalisasi, tetapi untuk mengidentifikasi karakteristik visual secara mendalam pada objek yang diteliti.

## Hasil dan Pembahasan

Seiring dengan meningkatnya penggunaan *platform E-commerce* sebagai sarana utama dalam aktivitas belanja *online*, representasi visual produk *fashion* terus mengalami perkembangan yang signifikan. Shopee merupakan salah satu *platform* belanja *online* yang bukan hanya berfungsi sebagai media transaksi, tetapi sebagai ruang representasi visual yang memediasi interaksi antara produk dengan pengguna. Pada konteks ini, tampilan visual menjadi elemen utama yang menentukan persepsi konsumen terhadap produk sebelum adanya pengalaman fisik secara langsung. Oleh karena itu, kualitas visual memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi serta membentuk pemahaman pengguna terhadap produk *fashion* yang ditawarkan.

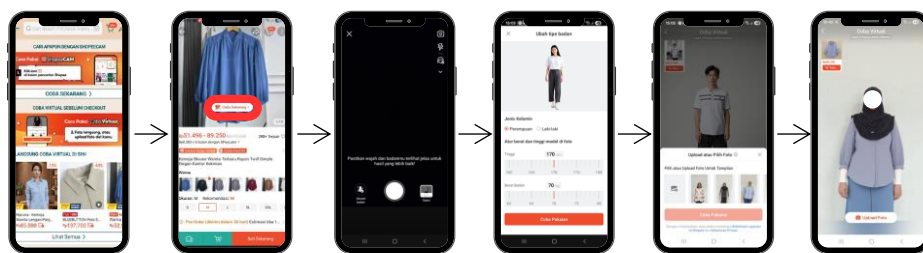
Pada praktiknya, representasi visual produk *fashion* pada *platform E-commerce*, khususnya Shopee, dapat disajikan melalui dua pendekatan utama, yaitu foto katalog dan visual berbasis simulasi seperti *virtual try-on*. Foto katalog disajikan melalui proses fotografi yang terencana serta

mempertimbangkan pencahayaan, komposisi, serta *styling* produk secara profesional. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan visual yang stabil, terkontrol, dan menampilkan karakteristik produk secara optimal. Sementara itu, *virtual try-on* merupakan bentuk inovasi berbasis teknologi yang memungkinkan pengguna melihat simulasi penggunaan produk secara langsung pada tubuh konsumen melalui sistem digital.

Kedua bentuk visual tersebut digunakan untuk merepresentasikan produk *fashion* yang sama, tetapi melalui pendekatan yang berbeda. Foto katalog menampilkan produk dalam kondisi ideal yang telah dikurasi secara visual, sedangkan *virtual try-on* menghasilkan visual yang lebih kontekstual dengan melibatkan tubuh pengguna sebagai media representasi. Adanya perbedaan pendekatan ini menunjukkan bahwa representasi visual dalam media digital tidak bersifat tunggal, tetapi bergantung pada teknologi dan metode yang digunakan dalam proses visualisasi.

Keberadaan *virtual try-on* menunjukkan adanya pergeseran dalam cara produk *fashion* direpresentasikan dalam lingkungan digital. Sebelumnya, visualisasi produk bersifat statis melalui foto katalog, tetapi kini visualisasi menjadi lebih dinamis dan interaktif. Konsumen tidak lagi hanya dapat melihat produk, tetapi juga dapat membayangkan saat produk tersebut digunakan secara personal. Hal ini menunjukkan bahwa visual tidak hanya berfungsi sebagai alat informasi, tetapi juga sebagai pengalaman yang membangun keterlibatan pengguna.

Adanya perubahan ini membawa implikasi terhadap kualitas representasi visual yang dihasilkan. Representasi visual yang dihasilkan oleh Shopee *virtual try-on* bergantung pada kemampuan teknologi dalam mengolah data visual, termasuk warna, tekstur, model, dan detail objek. Hal ini menyebabkan hasil visual yang ditampilkan tidak selalu memiliki tingkat akurasi yang sama dengan foto katalog. Dengan demikian, setiap bentuk visual memiliki karakteristik tersendiri dalam merepresentasikan produk *fashion*.



Gambar 1. Tahapan penggunaan fitur Shopee virtual try-on  
Sumber: Shopee

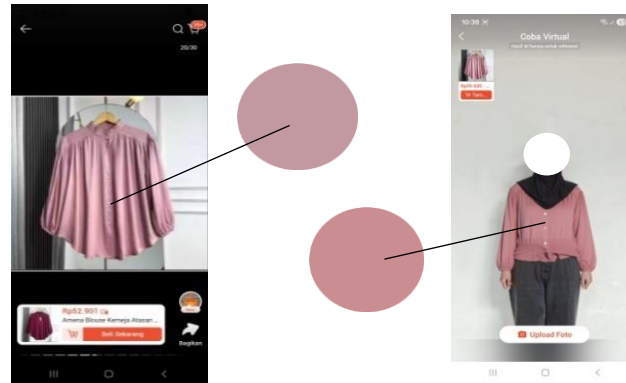
Representasi visual dari Shopee *virtual try-on* dihasilkan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah masuk pada fitur Shopee *virtual try-on*, kemudian pengguna dapat memilih produk *fashion* sesuai keinginannya. Setelah itu, pengguna melakukan input data tinggi badan dan berat badan. Selanjutnya, pengguna dapat melakukan input foto diri. Hasil representasi visual akan muncul setelah beberapa detik.

### Realisme Visual pada Representasi Visual dalam *E-commerce*

Realisme dalam konteks *E-commerce* merujuk pada sejauh mana representasi digital mampu menghadirkan kesan mendekati kondisi fisik produk (Park & Yoo, 2020). Foto katalog menampilkan realisme melalui pemodelan pakaian pada tubuh manusia secara langsung (Zhang et al., 2017). Visual yang dihasilkan oleh foto katalog memiliki persepsi kedalaman yang konsisten (Flavián et al., 2019). Hal ini memperkuat fotografi sebagai medium representasi yang mendekati realitas. Sementara, pada tampilan *virtual try-on* di Shopee, realisme dibangun melalui pemetaan digital pakaian ke tubuh pengguna (Anirudha et al., 2025). Sistem ini mampu menyesuaikan ukuran dan posisi pakaian terhadap postur, tetapi belum sepenuhnya merepresentasikan perilaku material secara kompleks (Liu et al., 2020). Tekstur kain cenderung tampil seragam tanpa variasi mikro yang signifikan (Flavián et al., 2019). Akibatnya, persepsi kedalaman visual menjadi lebih terbatas (Park & Yoo, 2020). Realisme visual dibagi

ke dalam 2 indikator utama, yaitu warna dan tekstur (Fan et al., 2014; Fu et al., 2026; Gonçalves et al., 2023; Pardo et al., 2018).

### Warna pada Representasi Visual Foto Katalog dan *Virtual try-on Fashion* dalam *E-Commerce*



Gambar 2. Representasi visual foto katalog dan *virtual try-on* untuk warna objek (a) dan responden A

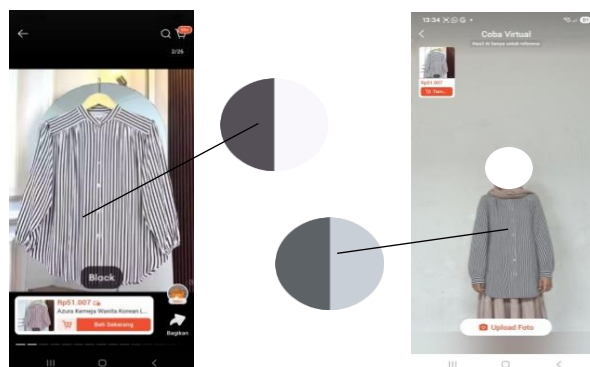
Sumber: Tangkapan layar dari Shopee *virtual try-on*, <https://Shopee.co.id/m/Shopee-fitcheck>

Diakses pada 05 April 2026 untuk kepentingan akademik

Berdasarkan Gambar 2, pada objek (a) hasil representasi visual *virtual try-on* menyajikan warna utama baju atasan berwarna *dusty pink* yang relatif mendekati foto katalog. Kedua representasi sama-sama menampilkan warna dominan *dusty pink* sehingga karakter warna utama produk dapat dikenali dengan jelas. Namun, foto katalog menampilkan warna dengan intensitas yang lebih lembut (*soft*), sedangkan hasil *virtual try-on* memperlihatkan warna yang lebih pekat dengan tingkat saturasi yang lebih tinggi. Perbedaan tersebut tidak mengubah identitas warna produk, tetapi memberikan kesan visual yang berbeda terhadap representasi pakaian.

Persepsi tersebut sejalan dengan hasil wawancara Responden A yang menyatakan bahwa foto katalog memiliki warna yang lebih lembut dibandingkan hasil *virtual try-on*. Menurut responden, perbedaan tersebut kemungkinan dipengaruhi oleh pencahayaan sehingga menghasilkan tampilan warna yang tidak sepenuhnya sama. Responden menyampaikan bahwa "...*kalau yang foto katalog itu dia lebih soft warna pinknya...*".

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kualitas representasi warna pada *virtual try-on* telah mampu mempertahankan identitas visual produk, meskipun masih terdapat perbedaan pada tingkat saturasi warna dibandingkan foto katalog. Perbedaan kecil pada intensitas maupun saturasi warna dapat memengaruhi cara pengguna menafsirkan tingkat kemiripan suatu representasi visual, meskipun warna dasarnya tetap dapat dikenali.



Gambar 3. Representasi visual foto katalog dan *virtual try-on* untuk warna objek (b) dan responden B

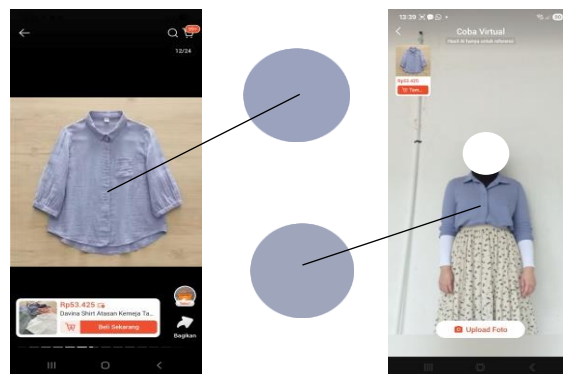
Sumber: Tangkapan layar dari Shopee *virtual try-on*, <https://Shopee.co.id/m/Shopee-fitcheck>

Diakses pada 05 April 2026 untuk kepentingan akademik

Berdasarkan Gambar 3, pada objek (b) pakaian memiliki motif garis-garis yang berpotensi menimbulkan temuan yang berbeda dengan objek (a). Pakaian menampilkan motif garis-garis vertikal dengan kombinasi warna hitam dan putih sebagai karakter utama produk. Representasi visual yang ditampilkan pada hasil *virtual try-on* mampu mempertahankan komposisi warna dengan pola garis sehingga identitas produk tetap mudah dikenali. Namun, dibandingkan foto katalog, tampilan warna pada *virtual try-on* terlihat kurang kontras sehingga kesan visual yang dihasilkan tidak sekuat foto katalog.

Persepsi tersebut sejalan dengan hasil wawancara Responden B yang menilai bahwa foto katalog lebih membantu dalam memahami karakter visual produk karena kualitas tampilannya lebih jelas. Responden mengungkapkan bahwa foto katalog memiliki kualitas gambar yang lebih baik sehingga warna produk lebih mudah diamati dibandingkan hasil *virtual try-on*. Meskipun demikian, responden tetap menilai bahwa *virtual try-on* masih mampu menampilkan karakter warna produk yang serupa dengan foto katalog.

Temuan ini menunjukkan bahwa persepsi terhadap warna tidak hanya dipengaruhi oleh kesesuaian rona (*hue*), tetapi juga oleh kualitas visual yang mendukung keterbacaan warna tersebut. Oleh karena itu, representasi warna yang memiliki kontras yang baik akan lebih mudah dipersepsi oleh pengguna. Pada objek ini, meskipun *virtual try-on* telah mampu mempertahankan warna dasar produk, foto katalog dinilai memberikan representasi warna yang lebih jelas sehingga memudahkan pengguna dalam mengidentifikasi karakter visual pakaian.



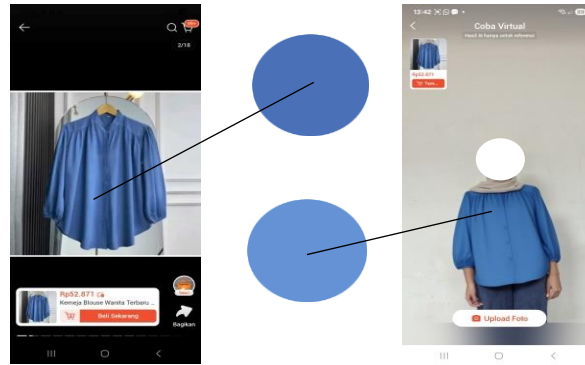
Gambar 4. Representasi visual foto katalog dan *virtual try-on* untuk warna objek (c) dan responden C

Sumber: Tangkapan layar dari Shopee *virtual try-on*, <https://Shopee.co.id/m/Shopee-fitcheck>

Diakses pada 05 April 2026 untuk kepentingan akademik

Pada objek (c), foto katalog menampilkan warna abu-abu sebagai warna dominan produk. Jika dibandingkan dengan hasil *virtual try-on*, warna abu-abu cenderung lebih gelap dari foto katalog. Meskipun demikian, karakter warna utama produk masih dapat dikenali dan tidak menunjukkan perubahan yang signifikan. Hasil observasi tersebut menunjukkan perbedaan dengan persepsi Responden C. Berdasarkan hasil wawancara, responden menilai bahwa warna pada hasil *virtual try-on* terlihat berubah sehingga memberikan kesan visual yang berbeda dibandingkan foto katalog. Menurut responden, perubahan tersebut menyebabkan representasi visual pada *virtual try-on* tidak lagi sepenuhnya menyerupai foto katalog, sebagaimana diungkapkan dalam pernyataan "...kalau yang B tuh... warnanya juga berubah..."

Perbedaan antara hasil observasi visual dan persepsi responden menunjukkan bahwa penilaian terhadap kualitas representasi warna tidak hanya dipengaruhi oleh kesesuaian rona (*hue*), tetapi juga oleh persepsi pengguna dalam menginterpretasikan tampilan visual secara keseluruhan. Temuan ini menunjukkan bahwa akurasi representasi warna pada *virtual try-on* tidak hanya bergantung pada kemampuan sistem dalam mereproduksi warna produk, tetapi juga pada bagaimana perubahan kecil pada intensitas warna dipersepsi oleh pengguna. Pada objek ini, *virtual try-on* masih mampu mempertahankan warna dominan produk, tetapi sedikit perbedaan tingkat kecerahan telah memengaruhi persepsi responden terhadap tingkat kemiripan representasi visual dengan foto katalog.



Gambar 5. Representasi visual foto katalog dan *virtual try-on* untuk warna objek (d) dan responden D

Sumber: Tangkapan layar dari Shopee *virtual try-on*, <https://Shopee.co.id/m/Shopee-fitcheck>

Diakses pada 05 April 2026 untuk kepentingan akademik

Objek (d) menunjukkan hasil *virtual try-on* masih mampu mempertahankan warna dominan biru yang ditampilkan pada foto katalog. Secara visual, perbedaan yang terlihat hanya berupa penurunan tingkat kecerahan sehingga warna pada hasil *virtual try-on* tampak sedikit lebih gelap dibandingkan foto katalog. Meskipun demikian, karakter warna utama produk masih dapat dikenali dengan baik dan tidak mengalami perubahan yang signifikan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa responden (d) menilai foto katalog yang lebih sesuai dalam merepresentasikan tampilan produk secara keseluruhan. Menurut Responden D, aspek warna memang menjadi salah satu bagian yang mengalami perbedaan, tetapi perubahan tersebut tidak terlalu memengaruhi pemahamannya terhadap produk.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa meskipun terdapat sedikit perbedaan pada tingkat kecerahan warna, responden masih menganggap representasi warna pada *virtual try-on* cukup mampu menggambarkan karakter visual produk. Oleh karena itu, perbedaan kecil pada warna tidak selalu menurunkan kualitas representasi visual apabila unsur visual lainnya masih mampu mempertahankan karakter produk. Hasil ini menunjukkan bahwa representasi warna pada *virtual try-on* telah mempertahankan identitas warna utama produk meskipun belum sepenuhnya identik dengan foto katalog. Menurut Responden D, sedikit perbedaan tingkat kecerahan warna tidak menjadi faktor dominan dalam membentuk persepsi terhadap kualitas representasi visual, karena responden lebih mempertimbangkan kesesuaian tampilan produk secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, sintesis temuan hasil dari komparasi representasi visual foto katalog dan Shopee *virtual try-on* dari indikator warna dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Sintesis temuan dari indikator warna

| Responden | Objek | Sintesis Temuan dari Indikator Warna                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A         | (a)   | Hasil <i>virtual try-on</i> mampu mempertahankan warna utama produk, tetapi tingkat saturasi warna terlihat lebih tinggi (pekak) dibandingkan foto katalog yang berwarna lebih <i>soft</i> .                                                                    |
| B         | (b)   | Foto katalog dinilai memiliki kualitas visual yang lebih jelas sehingga warna produk lebih mudah dikenali, sedangkan hasil <i>Virtual try-on</i> masih mampu merepresentasikan warna utama meskipun tampak kurang kontras.                                      |
| C         | (c)   | Perbedaan intensitas warna pada hasil <i>virtual try-on</i> dipersepsikan memengaruhi karakter visual produk sehingga representasinya dianggap kurang menyerupai foto katalog meskipun warna dominan masih dapat dikenali.                                      |
| D         | (d)   | Hasil <i>virtual try-on</i> masih mempertahankan warna dominan produk dengan baik. Meskipun terdapat sedikit perbedaan tingkat kecerahan dibandingkan foto katalog, perbedaan tersebut tidak menjadi faktor utama dalam penilaian kualitas representasi visual. |

Sumber: Analisis Pribadi

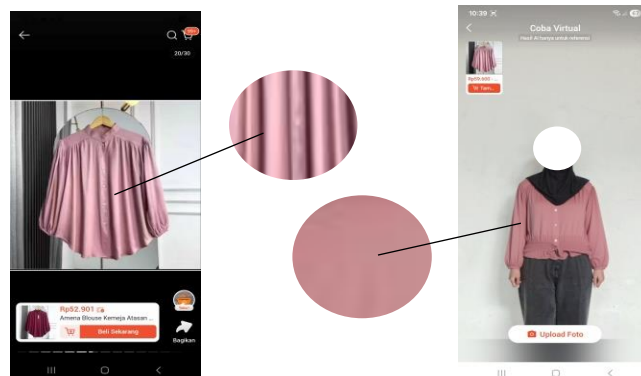
Berdasarkan keseluruhan temuan, keempat responden menunjukkan bahwa fitur *virtual try-on* pada platform Shopee telah mampu mempertahankan identitas warna utama produk yang ditampilkan pada foto katalog. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa perbedaan pada tingkat kecerahan, intensitas, dan kontras warna yang memengaruhi persepsi responden terhadap

tingkat kemiripan representasi visual. Perbedaan tersebut tidak selalu dipersepsikan secara sama oleh setiap responden. Sebagian responden menilai bahwa perubahan intensitas warna menyebabkan representasi visual terlihat kurang menyerupai foto katalog, sedangkan responden lainnya menganggap bahwa perbedaan tersebut masih dapat diterima selama karakter warna utama produk tetap dapat dikenali.

Temuan tersebut sejalan dengan teori persepsi visual yang dikemukakan oleh Arnheim (1974), yang menyatakan bahwa persepsi terhadap suatu objek visual merupakan hasil pengolahan berbagai unsur visual secara terpadu, termasuk warna, kontras, dan hubungan antarunsur visual. Dalam konteks ini, warna tidak dipersepsi sebagai elemen yang berdiri sendiri, tetapi dipengaruhi oleh kualitas tampilan visual secara keseluruhan. Oleh karena itu, perubahan kecil pada tingkat kecerahan atau kontras dapat menghasilkan persepsi yang berbeda pada setiap individu, meskipun identitas warna produk masih tetap dipertahankan.

Selain itu, temuan penelitian ini juga mendukung penelitian (Zhu et al., 2023) yang menjelaskan bahwa teknologi *virtual try-on* dirancang untuk mempertahankan karakteristik visual produk agar menyerupai foto katalog sebagai referensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem *virtual try-on* telah mampu merepresentasikan warna dominan produk dengan cukup baik, tetapi belum sepenuhnya menghasilkan representasi warna yang identik dengan foto katalog. Variasi persepsi yang ditunjukkan oleh setiap responden mengindikasikan bahwa keberhasilan representasi warna tidak hanya ditentukan oleh kemampuan sistem dalam mereproduksi warna, tetapi juga interpretasi pengguna terhadap kualitas visual yang ditampilkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kualitas representasi warna pada *virtual try-on* telah memenuhi fungsi dasarnya sebagai media visualisasi produk, tetapi akurasi representasi warna masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam menjaga konsistensi tingkat kecerahan dan intensitas warna agar lebih mendekati foto katalog sebagai referensi utama.

#### Tekstur pada Representasi Visual Fashion Foto Katalog dan *Virtual try-on* dalam E-Commerce



Gambar 6. Foto katalog dan *virtual try-on* untuk tekstur objek (a) dan responden A

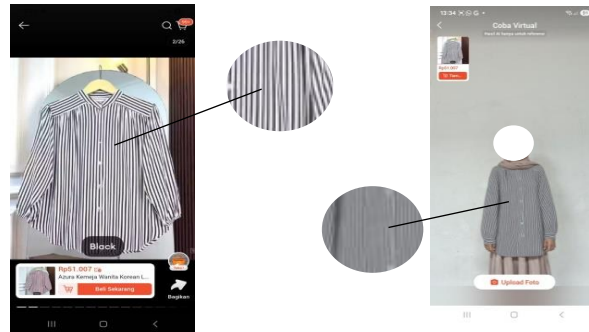
Sumber: Tangkapan layar dari Shopee virtual try-on, <https://Shopee.co.id/m/Shopee-fitcheck>

Diakses pada 05 April 2026 untuk kepentingan akademik

Berdasarkan Gambar 6 pada objek (a), tekstur antara foto katalog dengan hasil *virtual try-on* cenderung memiliki perbedaan. Foto katalog menampilkan karakter bahan yang tampak lebih soft dengan kesan permukaan kain yang shiny serta lipatan kain dengan kesan berempel. Hasil *virtual try-on* menunjukkan tekstur kain yang lebih *doff* dengan lipatan yang tidak terlalu berempel sehingga menimbulkan kesan material yang berbeda dengan foto katalog.

Hasil wawancara kepada responden A menyatakan bahwa hasil *virtual try-on* memberikan kesan yang lebih kusam dan tidak sehalus permukaan kain pada foto katalog. Responden A menyatakan bahwa dirinya cenderung memilih hasil *virtual try-on* sebagai visualisasi yang merepresentasikan tekstur saat akan melakukan pembelian.

Berdasarkan hasil observasi visual dan persepsi responden, dapat diinterpretasikan bahwa hasil *virtual try-on* belum sepenuhnya mampu mempertahankan kesan tekstur dari foto katalog yang ditampilkan. Kesan permukaan kain yang lebih mengkilap pada foto katalog berpotensi memengaruhi persepsi pengguna terhadap jenis material pakaian, meskipun secara keseluruhan tekstur dasar produk masih dapat dikenali.

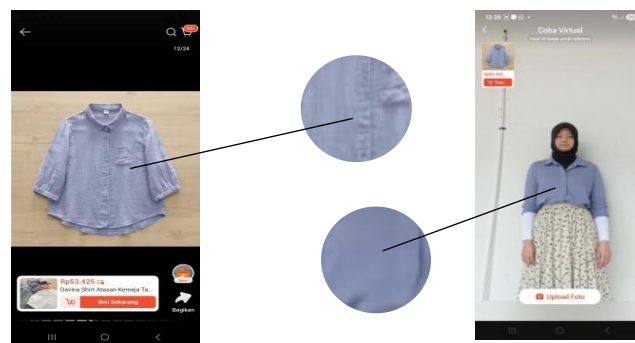


Gambar 7. Foto katalog dan *virtual try-on* untuk tekstur objek (b) dan responden B

Sumber: Tangkapan layar dari Shopee *virtual try-on*, <https://Shopee.co.id/m/Shopee-fitcheck>  
Diakses pada 05 April 2026 untuk kepentingan akademik

Pada objek (b), tekstur foto katalog cenderung menampilkan karakter tekstur kain bergaris dengan pola garis vertikal yang terlihat jelas dan konsisten, serta tidak mudah kusut. Hasil representasi visual dari *virtual try-on* menunjukkan pola garis masih mampu direpresentasikan sehingga karakter dasar material pakaian tetap dapat dikenali, tetapi kesan permukaan kain kurang begitu terlihat karena kualitas gambar yang menurun. Persepsi tersebut sejalan dengan hasil wawancara Responden B. Responden B menilai bahwa representasi visual yang dipilih mampu mempertahankan karakter tekstur seperti yang ditampilkan pada foto katalog. Menurut responden, tekstur yang ditampilkan sesuai dengan ekspektasi dan tetap konsisten sehingga membantu dalam memahami karakter bahan pakaian sebelum melihat produk secara langsung. Responden menyatakan bahwa "...secara tampilan teksturnya itu tetap sama...".

Hasil observasi terhadap representasi visual dan persepsi responden menunjukkan bahwa hasil *virtual try-on* cukup mampu mempertahankan karakter tekstur utama produk, terutama melalui pola garis dan tampilan permukaan kain. Meskipun kualitas visual pada hasil *virtual try-on* tidak setajam foto katalog, informasi mengenai karakter material masih dapat dipersepsi dengan baik oleh responden sehingga representasi tekstur dinilai cukup konsisten dengan foto katalog.



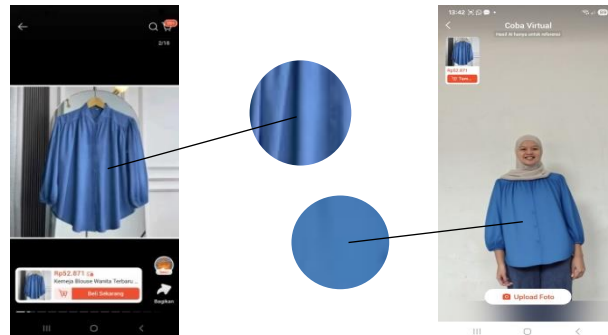
Gambar 8. Foto katalog dan *virtual try-on* untuk tekstur objek (c) dan responden C

Sumber: Tangkapan layar dari Shopee *virtual try-on*, <https://Shopee.co.id/m/Shopee-fitcheck>  
Diakses pada 05 April 2026 untuk kepentingan akademik

Foto katalog pada objek (c) memberikan kesan tekstur pakaian yang tampak lebih halus dan ringan dengan material yang lebih tipis jika dibandingkan dengan representasi visual hasil dari *virtual try-on*. Pada *virtual try-on* objek (c), tekstur kain terlihat lebih kaku (*stiff*) dengan material yang lebih

tebal dari foto katalog. Persepsi tersebut sejalan dengan hasil wawancara Responden (c) yang menyatakan bahwa hasil *virtual try-on* menampilkan tekstur yang berbeda dibandingkan foto katalog. Menurut responden, perubahan tersebut membuat pakaian tampak menggunakan material yang berbeda sehingga menimbulkan keraguan saat akan membeli produk tersebut. Responden mengungkapkan bahwa "...kalau yang *virtual try-on* teksturnya jadi beda banget yaa menurut aku...".

Perubahan karakter tekstur pada representasi *virtual try-on* tidak hanya memengaruhi tampilan permukaan kain, tetapi juga membentuk persepsi pengguna terhadap jenis bahan pakaian yang direpresentasikan. Dengan demikian, tekstur menjadi salah satu aspek yang berperan penting dalam menentukan tingkat kemiripan representasi visual antara foto katalog dan hasil *virtual try-on*.



Gambar 9. Foto katalog dan *virtual try-on* untuk tekstur objek (D) dan responden D  
Sumber: Tangkapan layar dari Shopee *virtual try-on*, <https://Shopee.co.id/m/Shopee-fitcheck>  
Diakses pada 05 April 2026 untuk kepentingan akademik

Tampilan tekstur pada foto katalog objek (d) terlihat lembut dengan jatuh kain (*fabric drape*) yang natural disertai dengan sedikit rempel. Pada hasil *Virtual try-on*, karakter tekstur utama masih dapat dikenali, tetapi kain tampak lebih kaku sehingga kesan jatuhnya bahan tidak sepenuhnya menyerupai foto katalog. Perbedaan tersebut membuat karakter material pada hasil *Virtual try-on* terlihat kurang alami dibandingkan representasi pada foto katalog.

Persepsi tersebut didukung oleh hasil wawancara responden D yang menilai bahwa foto katalog lebih mampu merepresentasikan tekstur pakaian dibandingkan hasil *virtual try-on*. Menurut responden D, tekstur pada foto katalog terlihat lebih natural karena mampu memperlihatkan jahitan serta jatuhnya kain (*flowy*) yang lebih mendekati karakter produk. Responden juga menyatakan bahwa tekstur merupakan salah satu aspek yang paling memengaruhi keyakinannya terhadap representasi visual dan tetap memilih representasi yang dianggap paling sesuai dari segi tekstur.

Berdasarkan hasil observasi visual dan persepsi dari responden D, dapat diinterpretasikan bahwa hasil *virtual try-on* objek (d) telah mampu menampilkan karakter dasar tekstur pakaian, tetapi belum sepenuhnya merepresentasikan sifat material, khususnya pada visualisasi jatuhnya kain dan fleksibilitas bahan. Akibatnya, meskipun tekstur masih dapat dikenali, perbedaan karakter material tersebut memengaruhi persepsi responden terhadap tingkat kemiripan representasi visual dengan foto katalog. Secara keseluruhan, sintesis temuan hasil dari komparasi representasi visual foto katalog dan Shopee *virtual try-on* dari indikator tekstur dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Sintesis Temuan dari Indikator Tekstur

| Responden | Objek | Sintesis Temuan dari Indikator Tekstur                                                                                                                                  |
|-----------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A         | (a)   | Foto katalog memberi kesan bahan lebih mengilap ( <i>shiny</i> ) dibandingkan foto katalog.                                                                             |
| B         | (b)   | Tekstur pada <i>virtual try-on</i> dinilai cukup konsisten dengan foto katalog meskipun kualitas visualnya tidak setajam foto katalog                                   |
| C         | (c)   | Perubahan tekstur membuat material pakaian dipersepsikan sebagai bahan yang berbeda.                                                                                    |
| D         | (d)   | Perbedaan utama terletak pada jatuhnya kain ( <i>fabric drape</i> ) dan karakter material sehingga foto katalog dinilai lebih mampu menggambarkan tekstur secara alami. |

Sumber: Analisis Pribadi

Dari perolehan hasil sintesis, secara umum representasi hasil dari *virtual try-on* cukup mampu merepresentasikan karakter tekstur pakaian yang ditampilkan pada foto katalog sebagai simulasi coba virtual pada tubuh pengguna. Namun dari segi responden menunjukkan adanya variasi persepsi terhadap kualitas representasi tekstur. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi terhadap representasi visual pada indikator tekstur tidak hanya ditentukan oleh material dan permukaan bahan saat, tetapi juga oleh kemampuan sistem mampu mempertahankan karakter visual secara konsisten.

Temuan ini mendukung penelitian dari Yang et al. (2024) yang mengembangkan “*texture preserving diffusion models for high fidelity virtual try-on*”. Menurut Yang et al. (2024), salah satu tantangan utama dalam *virtual try-on* adalah mempertahankan detail tekstur pakaian selama proses sintesis sehingga karakter material tetap menyerupai foto katalog yang menjadi referensi. Selain itu, Islam et al., (2024) dalam tinjauan komprehensif mengenai *deep learning virtual try-on* juga menegaskan bahwa akurasi representasi tekstur dan material pakaian masih menjadi tantangan utama karena perubahan tekstur dapat memengaruhi persepsi pengguna terhadap kualitas visual hasil *virtual try-on*.

### Kejelasan Representasi Visual Produk pada Representasi Visual dalam E-commerce

Kejelasan representasi produk merupakan kemampuan representasi visual dalam menyampaikan informasi karakteristik produk untuk dapat dipahami oleh pengguna secara akurat. Pada *virtual try-on*, kejelasan representasi bukan hanya berkaitan dengan kualitas visual yang realistis, tetapi berkaitan pula dengan kemampuan sistem dalam menampilkan bentuk pakaian serta detail-detail produk yang menjadi identitas visualnya. Representasi yang jelas membantu pengguna memahami karakteristik produk sebelum melakukan pembelian dan mengurangi potensi kesalahan interpretasi terhadap produk yang ditampilkan. Menurut Kress & Leeuwen (2021), makna visual dibangun melalui penyusunan elemen-elemen visual yang memungkinkan pengguna mengenali dan memahami suatu objek secara utuh. Kejelasan bentuk dan detail visual menjadi indikator penting dalam penyampaian informasi melalui media visual karena keduanya memengaruhi interpretasi pengguna terhadap karakteristik suatu objek. Pada penelitian ini, kejelasan representasi produk dianalisis melalui dua indikator, yaitu model dan detail objek (Song et al., 2024; Zhu et al., 2023).

Indikator model digunakan untuk mengevaluasi kemampuan *virtual try-on* dalam merepresentasikan bentuk pakaian saat dikenakan, termasuk proporsi dan kesesuaian tampilan pakaian pada tubuh pengguna. Indikator ini mengacu pada aspek *garment shape* dan *garment fitting* yang umum digunakan dalam evaluasi sistem *Virtual try-on* (Zhu et al., 2023). Sementara itu, indikator detail objek digunakan untuk menilai keterbacaan elemen-elemen visual pakaian, seperti kerah, lengan, kancing, jahitan, motif, dan detail konstruksi lainnya yang berperan dalam membentuk identitas visual produk (Kress & Leeuwen, 2021).

### Model pada Representasi Visual Fashion Foto Katalog dan Virtual try-on dalam E-Commerce



Gambar 10. Foto katalog dan *virtual try-on* untuk model objek (a) dan responden A  
 Sumber: Tangkapan layar dari Shopee *virtual try-on*, <https://Shopee.co.id/m/Shopee-fitcheck>  
 Diakses pada 05 April 2026 untuk kepentingan akademik

Hasil *virtual try-on* yang ditampilkan pada objek (a) menampilkan model yang sangat berbeda dengan foto katalog. Pada foto katalog, bentuk bagian bawah terlihat melengkung dengan bahan yang terkesan *flowy*, sedangkan pada *virtual try-on* bagian bawah pakaian terkesan berkerut dan cenderung lebih ketat jika dibandingkan dengan foto katalog. Ukuran pada model yang ditampilkan foto katalog terkesan lebih longgar dibandingkan dengan model yang disimulasikan di *virtual try-on*. Apabila ditinjau dari bentuk dasar dan *cutting*, model pakaian dari *virtual try-on* masih cukup terkesan mempertahankan karakter dari foto katalog.

Menurut persepsi dari responden A menyatakan bahwa foto katalog lebih meyakinkan untuk dijadikan patokan saat akan melakukan pembelian. Responden A menyatakan bahwa postur tubuh dirinya terkesan kurang cocok dengan representasi visual yang dihasilkan oleh simulasi *virtual try-on*. Ditinjau dari aspek model, responden A juga lebih menyukai visualisasi foto katalog dibandingkan dengan *virtual try-on*. Hal tersebut tercermin dari pernyataan responden bahwa "... *dia ada kancingnya di pinggang, kayak nge-press body...*".

Berdasarkan hasil observasi visual dan persepsi responden, dapat diinterpretasikan bahwa pada *Virtual try-on*, proses penyesuaian pakaian pada tubuh pengguna masih menghasilkan perubahan pada beberapa bagian tertentu sehingga model pakaian yang ditampilkan belum sepenuhnya identik dengan foto katalog sebagai representasi acuan.



Gambar 11. Foto katalog dan *virtual try-on* untuk model objek (b) dan responden B

Sumber: Tangkapan layar dari Shopee *virtual try-on*, <https://Shopee.co.id/m/Shopee-fitcheck>

Diakses pada 05 April 2026 untuk kepentingan akademik

Pada foto katalog, model kemeja menampilkan lengan yang lebih longgar dengan bentuk yang mengembang sehingga memberikan kesan pakaian yang lebih *loose*. Ujung lengan pada foto katalog terlihat seperti ada karet sehingga terkesan berkerut. Hasil *Virtual try-on* pada objek (b) menunjukkan beberapa perbedaan pada representasi model pakaian dibandingkan foto katalog. Model lengan pada *virtual try-on* juga terlihat lebih lurus dan mengikuti bentuk lengan pengguna sehingga model pakaian tampak lebih sederhana dibandingkan foto katalog. Meskipun demikian, bentuk dasar kemeja dan proporsi pakaian secara keseluruhan masih dapat dikenali.

Hasil wawancara Responden B menyatakan bahwa bagian model yang paling berbeda terletak pada lengan pakaian. Menurut responden, bentuk lengan pada hasil *Virtual try-on* tidak sepenuhnya menyerupai foto katalog, sedangkan bagian kerah dan bentuk utama pakaian masih terlihat sesuai. Responden mengungkapkan bahwa "... *secara modelnya... yang tidak mirip itu di bagian lengannya...*".

Berdasarkan hasil observasi visual dan persepsi responden, dapat diinterpretasikan bahwa hasil *Virtual try-on* telah mampu mempertahankan model dasar pakaian, tetapi proses penyesuaian pakaian pada tubuh pengguna menyebabkan perubahan pada bentuk lengan sehingga model pakaian yang ditampilkan belum sepenuhnya menyerupai foto katalog. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa *Virtual try-on* masih memiliki keterbatasan dalam merepresentasikan bagian-bagian pakaian yang memiliki volume atau potongan tertentu.



Gambar 12. Foto katalog dan *virtual try-on* untuk model objek (c) dan responden C  
 Sumber: Tangkapan layar dari Shopee *virtual try-on*, <https://Shopee.co.id/m/Shopee-fitcheck>  
 Diakses pada 05 April 2026 untuk kepentingan akademik

Hasil *Virtual try-on* pada objek (c) menunjukkan adanya perbedaan pada representasi model pakaian dibandingkan foto katalog. Pada foto katalog, blus memiliki model yang tampak lebih longgar dengan bagian bawah yang melebar sehingga memberikan kesan *loose fit*. Sebaliknya, pada hasil *Virtual try-on* model pakaian terlihat lebih lurus dan mengikuti bentuk tubuh pengguna sehingga kesan longgar pada foto katalog menjadi berkurang. Meskipun demikian, bentuk dasar pakaian, seperti model kerah dan panjang lengan, masih dapat dikenali dengan baik.

Persepsi tersebut sejalan dengan hasil wawancara Responden (c) yang menyatakan bahwa model pakaian pada foto katalog lebih meyakinkan untuk dijadikan sebagai acuan dibandingkan hasil *Virtual try-on*. Menurut responden, foto katalog memperlihatkan bentuk pakaian yang lebih longgar, sedangkan hasil *Virtual try-on* menampilkan pakaian yang lebih mengikuti bentuk tubuh.

Dengan demikian hasil observasi visual dan persepsi responden, dapat diinterpretasikan bahwa hasil *Virtual try-on* mampu mempertahankan bentuk dasar model pakaian, tetapi proses penyesuaian pakaian terhadap tubuh pengguna menyebabkan perubahan pada proporsi dan kesan *fit* pakaian. Akibatnya, model pakaian pada hasil *Virtual try-on* terlihat lebih pas mengikuti tubuh dibandingkan model yang ditampilkan pada foto katalog sehingga tingkat kemiripan representasi model belum sepenuhnya konsisten.



Gambar 13. Foto katalog dan *virtual try-on* untuk model objek (d) dan responden D  
 Sumber: Tangkapan layar dari Shopee *virtual try-on*, <https://Shopee.co.id/m/Shopee-fitcheck>  
 Diakses pada 05 April 2026 untuk kepentingan akademik

Pada objek (d), representasi dari *virtual try-on* menunjukkan beberapa perbedaan pada representasi model pakaian dibandingkan foto katalog. Pada foto katalog, model pakaian menampilkan bentuk yang lebih longgar dengan jatuhnya kain (*drape*) yang terlihat alami sehingga memberikan kesan *flowy*. Sementara itu, pada hasil *Virtual try-on* model pakaian terlihat lebih mengikuti bentuk tubuh pengguna sehingga kesan *flowy* pada bagian badan dan lengan menjadi berkurang. Meskipun demikian, bentuk dasar pakaian dan proporsi keseluruhannya masih dapat dikenali. Persepsi tersebut didukung oleh hasil wawancara Responden (d) yang menyatakan bahwa foto katalog lebih mampu merepresentasikan model pakaian dibandingkan hasil *Virtual try-on*.

Menurut responden, foto katalog memperlihatkan lipatan kain, model pakaian, serta jatuhnya kain yang lebih sesuai, sedangkan hasil *virtual try-on* terlihat lebih mengikuti bentuk tubuh dan kurang menyerupai foto katalog.

Dari hasil observasi visual dan persepsi responden, dapat diinterpretasikan simulasi pakaian pada tubuh pengguna menyebabkan perubahan pada visualisasi jatuhnya kain dan *fit* pakaian. Akibatnya, karakter model yang tampak pada hasil *virtual try-on* belum sepenuhnya menyerupai foto katalog, terutama pada bagian yang menunjukkan keluwesan (*drape*) bahan ketika dikenakan. Secara keseluruhan, sintesis temuan hasil dari komparasi representasi visual foto katalog dan Shopee *virtual try-on* dari indikator model dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Sintesis Temuan dari Indikator Model

| Responden | Objek | Sintesis Temuan dari Indikator Model                                                                                                                                                                               |
|-----------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A         | (a)   | Hasil <i>virtual try-on</i> mampu merepresentasikan model dasar pakaian, tetapi terdapat perbedaan pada <i>cutting</i> bagian bawah dan kesan pakaian yang lebih mengikuti bentuk tubuh dibandingkan foto katalog. |
| B         | (b)   | Model pakaian pada hasil <i>virtual try-on</i> masih menyerupai foto katalog, tetapi bentuk lengan terlihat lebih lurus dan kurang bervolume dibandingkan model pada foto katalog.                                 |
| C         | (c)   | Hasil <i>virtual try-on</i> menampilkan model pakaian yang lebih pas mengikuti tubuh sehingga kesan <i>loose fit</i> pada foto katalog menjadi berkurang.                                                          |
| D         | (d)   | Hasil <i>virtual try-on</i> mempertahankan bentuk dasar pakaian, tetapi belum sepenuhnya merepresentasikan <i>fabric drape</i> (jatuhnya kain) dan volume pakaian sebagaimana ditampilkan pada foto katalog.       |

Sumber: Analisis Pribadi

Berdasarkan sintesis temuan, hasil *virtual try-on* secara umum telah mampu merepresentasikan model dasar pakaian yang ditampilkan pada foto katalog. Seluruh responden masih dapat mengenali bentuk utama pakaian, seperti jenis blus atau kemeja, bentuk kerah, serta panjang pakaian. Namun, ditemukan beberapa perbedaan pada representasi model, terutama pada aspek *cutting*, bentuk lengan, *fit* pakaian terhadap tubuh, dan visualisasi jatuhnya kain (*fabric drape*). Perbedaan tersebut menyebabkan hasil *virtual try-on* pada beberapa objek terlihat lebih mengikuti bentuk tubuh pengguna dibandingkan model pakaian pada foto katalog.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa proses adaptasi pakaian pada tubuh pengguna masih memengaruhi representasi model pakaian. Meskipun sistem telah berhasil mempertahankan bentuk dasar pakaian, beberapa karakteristik visual, seperti volume pakaian, proporsi, dan jatuhnya kain, belum sepenuhnya dipertahankan. Akibatnya, model pakaian yang ditampilkan pada hasil *virtual try-on* tidak selalu identik dengan model pada foto katalog sebagai representasi acuan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Wang et al. (2023) yang menjelaskan bahwa kualitas *virtual try-on* tidak hanya ditentukan oleh keberhasilan menempatkan pakaian pada tubuh pengguna, tetapi juga oleh kemampuan sistem dalam mempertahankan karakteristik pakaian (*characteristic preservation*), seperti bentuk, struktur, dan proporsi pakaian agar tetap konsisten dengan gambar referensi. Selain itu, (Choi et al., 2025) menyatakan bahwa sistem *virtual try-on* perlu mempertahankan identitas pakaian (*garment identity*), yaitu karakter visual yang membedakan suatu pakaian dengan pakaian lainnya, termasuk bentuk, *fit*, dan struktur pakaian. Berdasarkan temuan penelitian ini, hasil *virtual try-on* telah mampu mempertahankan identitas dasar pakaian, tetapi masih mengalami perubahan pada beberapa karakteristik model sehingga tingkat kemiripannya terhadap foto katalog belum sepenuhnya konsisten.

### Detail Objek pada Representasi Visual *Fashion* Foto Katalog dan *Virtual try-on* dalam *E-Commerce*



Gambar 14. Foto katalog dan *virtual try-on* untuk detail objek (a) dan responden A  
 Sumber: Tangkapan layar dari Shopee *virtual try-on*, <https://Shopee.co.id/m/Shopee-fitcheck>  
 Diakses pada 05 April 2026 untuk kepentingan akademik

Pada foto katalog objek (a), elemen-elemen pakaian seperti kerah, kancing depan serta lipatan kain terlihat lebih jelas sehingga karakteristik produk dapat dikenali dengan baik. Sementara itu, pada hasil *virtual try-on* sebagian besar detail objek masih dapat dikenali, tetapi visualisasi lipatan kain dan detail pada bagian lengan tampak lebih sederhana dibandingkan foto katalog.

Persepsi tersebut didukung oleh hasil wawancara Responden A yang menyatakan bahwa foto katalog lebih mampu merepresentasikan detail objek dibandingkan hasil *virtual try-on*. Menurut responden A, representasi pada foto katalog lebih sesuai dengan produk yang ditampilkan di toko sehingga memudahkan dalam memahami detail pakaian sebelum melihat produk secara langsung. Responden mengungkapkan bahwa "...*pas aku bandingin antara yang di foto katalog Shopee sama yang virtual try on-nya aku prefer foto katalognya sih...*"

Berdasarkan hasil observasi visual dan persepsi responden, dapat dipahami bahwa *virtual try-on* telah mampu merepresentasikan detail objek utama pada pakaian, tetapi belum sepenuhnya mempertahankan detail konstruksi yang terdapat pada foto katalog. Detail seperti lipatan kain dan lengan tampak kurang jelas pada hasil simulasi sehingga foto katalog masih menjadi representasi visual yang lebih informatif dalam menampilkan karakteristik produk.



Gambar 15. Foto katalog dan *virtual try-on* untuk detail objek (b) dan responden B  
 Sumber: Tangkapan layar dari Shopee *virtual try-on*, <https://Shopee.co.id/m/Shopee-fitcheck>  
 Diakses pada 05 April 2026 untuk kepentingan akademik

Pada foto katalog objek (b), elemen-elemen pakaian seperti kerah, kancing, dan pola garis vertikal terlihat lebih jelas dengan kualitas visual yang baik sehingga karakteristik produk mudah dikenali. Sebaliknya, pada hasil *virtual try-on*, sebagian detail objek masih dapat dikenali, tetapi tampilannya terlihat kurang tajam sehingga beberapa elemen, terutama kancing dan bentuk lengan, tidak direpresentasikan sejelas pada foto katalog.

Persepsi tersebut didukung oleh hasil wawancara Responden (b) yang menyatakan bahwa foto katalog lebih membantu dalam memahami detail objek jika dibandingkan dengan *virtual try-on*. Menurut responden, foto katalog memiliki kualitas gambar yang lebih baik sehingga kancing dan detail pakaian terlihat lebih jelas. Responden juga mengungkapkan bahwa bagian lengan pada hasil *virtual*

*try-on* mengalami perubahan dibandingkan foto katalog, sedangkan bagian kerah masih terlihat sesuai. Hal tersebut tercermin dalam pernyataannya bahwa "...dia tampilannya itu lebih detail, terus kancingnya terlihat. Secara kualitas gambarnya itu lebih HD...".

Dari hasil observasi visual dan persepsi responden, dapat diinterpretasikan bahwa hasil *virtual try-on* telah mampu mempertahankan detail objek utama, seperti kerah dan pola pakaian, tetapi kualitas visual yang lebih rendah menyebabkan beberapa detail konstruksi, terutama kancing dan bentuk lengan, tidak ditampilkan secara optimal. Akibatnya, foto katalog masih memberikan informasi visual yang lebih jelas dan lebih mudah dipahami dalam merepresentasikan karakteristik produk dibandingkan hasil *virtual try-on*.



Gambar 16. Foto katalog dan *virtual try-on* untuk detail objek (c) dan responden C  
Sumber: Tangkapan layar dari Shopee *virtual try-on*, <https://Shopee.co.id/m/Shopee-fitcheck>  
Diakses pada 05 April 2026 untuk kepentingan akademik

Foto katalog objek (c) menunjukkan elemen-elemen pakaian seperti kerah, saku dada, kancing, dan jahitan bagian depan terlihat jelas sehingga karakteristik produk mudah dikenali, sedangkan pada hasil *virtual try-on* beberapa detail objek tidak direpresentasikan secara utuh. Saku dada tidak lagi terlihat, sedangkan detail kancing dan jahitan bagian depan tampak kurang jelas dibandingkan foto katalog. Meskipun demikian, bentuk kerah masih dapat dikenali dengan baik sehingga identitas dasar pakaian tetap dipertahankan.

Persepsi tersebut didukung oleh hasil wawancara Responden C yang menyatakan bahwa hasil *virtual try-on* belum sepenuhnya merepresentasikan detail objek sebagaimana yang ditampilkan pada foto katalog. Menurut responden, foto katalog lebih mampu menggambarkan karakteristik pakaian sehingga lebih mudah dipahami dibandingkan dengan hasil *virtual try-on*. Responden mengungkapkan bahwa "...yang A lebih nge-representasiin foto katalognya sih, lebih mirip...".

Berdasarkan hasil observasi visual dan persepsi responden, dapat diinterpretasikan bahwa hasil *virtual try-on* telah mampu mempertahankan sebagian detail utama pakaian, seperti bentuk kerah, tetapi belum sepenuhnya mempertahankan detail konstruksi lainnya, seperti saku, jahitan, dan kancing. Berkurangnya kejelasan beberapa elemen tersebut menyebabkan informasi visual yang ditampilkan menjadi kurang lengkap dibandingkan foto katalog sehingga foto katalog masih lebih efektif dalam menyampaikan karakteristik produk secara visual.



Gambar 17. Foto katalog dan *virtual try-on* untuk detail objek (d) dan responden D  
Sumber: Tangkapan layar dari Shopee *virtual try-on*, <https://Shopee.co.id/m/Shopee-fitcheck>  
Diakses pada 05 April 2026 untuk kepentingan akademik

Hasil *virtual try-on* pada objek (d) menunjukkan beberapa perbedaan pada representasi detail objek dibandingkan foto katalog. Pada foto katalog, elemen-elemen pakaian seperti kerah, plaket depan, lipatan kain pada bagian bahu, serta detail lengan terlihat lebih jelas sehingga karakteristik produk mudah dikenali. Sebaliknya, pada hasil *virtual try-on* sebagian besar detail objek masih dapat dikenali, tetapi visualisasi lipatan kain dan jahitan tampak lebih sederhana sehingga informasi mengenai konstruksi pakaian tidak ditampilkan secara selengkap foto katalog.

Responden D yang menyatakan bahwa foto katalog lebih mampu merepresentasikan detail objek dibandingkan hasil *virtual try-on*. Menurut responden D, detail pada bagian lengan lebih menyerupai foto katalog meskipun masih terdapat beberapa perbedaan, sedangkan hasil *virtual try-on* dinilai kurang jelas dalam menampilkan detail pakaian.

Hasil observasi visual dan persepsi responden menyatakan bahwa *virtual try-on* cukup mampu mempertahankan detail objek utama, seperti kerah dan bentuk dasar lengan, tetapi belum sepenuhnya mempertahankan detail konstruksi pakaian, khususnya pada lipatan kain, jahitan, dan plaket depan. Akibatnya, foto katalog masih memberikan informasi visual yang lebih lengkap sehingga memudahkan pengguna dalam mengenali karakteristik produk dibandingkan hasil *virtual try-on*. Secara keseluruhan, sintesis temuan hasil dari komparasi representasi visual foto katalog dan Shopee *virtual try-on* dari indikator detail objek dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Sintesis Temuan dari Indikator Detail Objek

| Responden | Objek | Sintesis Temuan dari Indikator Model                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A         | (a)   | Foto katalog menampilkan detail konstruksi pakaian, seperti kerah, kancing, manset, dan lipatan kain, dengan lebih jelas. <i>Virtual try-on</i> masih mempertahankan elemen utama, tetapi beberapa detail terlihat lebih sederhana                                                 |
| B         | (b)   | Detail objek pada foto katalog lebih mudah dikenali karena kualitas visual yang lebih baik. Pada hasil <i>virtual try-on</i> , elemen seperti kancing dan bentuk lengan masih terlihat, tetapi tidak setajam foto katalog.                                                         |
| C         | (c)   | Beberapa elemen identitas pakaian, seperti saku, jahitan, dan kancing, tidak seluruhnya ditampilkan pada hasil <i>virtual try-on</i> sehingga informasi visual produk menjadi kurang lengkap dibandingkan foto katalog.                                                            |
| D         | (d)   | Foto katalog mampu memperlihatkan detail konstruksi pakaian, seperti jahitan, lipatan bahu, dan detail lengan, secara lebih utuh. Sementara itu, hasil <i>virtual try-on</i> hanya mempertahankan sebagian detail sehingga karakteristik produk tidak tersampaikan secara optimal. |

Sumber: Analisis Pribadi

Berdasarkan Tabel 5, kejelasan representasi detail objek pada foto katalog secara umum dinilai lebih baik dibandingkan hasil *virtual try-on*. Meskipun *virtual try-on* telah mampu mempertahankan elemen-elemen utama pakaian, seperti kerah, kancing, dan bentuk lengan, beberapa detail konstruksi yang berperan dalam membentuk karakteristik produk tidak selalu ditampilkan secara konsisten. Perbedaan tersebut terlihat pada hilangnya beberapa elemen visual, penyederhanaan lipatan kain, serta berkurangnya kualitas detail objek sehingga informasi mengenai karakteristik produk menjadi kurang lengkap ketika dibandingkan dengan foto katalog.

Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan representasi visual tidak hanya ditentukan oleh kemampuan sistem dalam menampilkan bentuk pakaian secara umum, tetapi juga oleh kemampuannya mempertahankan detail-detail kecil yang menjadi identitas produk. Detail seperti jahitan, saku, kancing, lipatan kain, dan konstruksi lengan berperan sebagai informasi visual yang membantu pengguna mengenali karakteristik pakaian sebelum melakukan pembelian. Ketika elemen-elemen tersebut tidak direpresentasikan secara utuh, pengguna cenderung lebih mengandalkan foto katalog sebagai sumber informasi utama.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Kress & Leeuwen (2021) yang menjelaskan bahwa makna visual dibangun melalui keterbacaan elemen-elemen visual yang menyusun suatu objek. Semakin jelas detail visual yang ditampilkan, semakin mudah pengguna memahami informasi yang ingin disampaikan melalui representasi tersebut. Selain itu, Wang et al. (2023) juga menjelaskan bahwa salah satu

tantangan utama pada sistem *image-based virtual try-on* adalah mempertahankan karakteristik pakaian (*characteristic preservation*), termasuk detail-detail visual yang menjadi identitas produk. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun *virtual try-on* telah mampu memberikan gambaran umum mengenai pakaian, foto katalog masih lebih efektif dalam menyampaikan informasi detail yang diperlukan pengguna untuk mengenali karakteristik produk secara akurat.

### Diskusi Temuan Penelitian

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kualitas representasi visual pada fitur *virtual try-on* bukan hanya ditentukan oleh kemampuan sistem dalam menghasilkan visual yang realistis, tetapi juga oleh kemampuannya menyampaikan informasi produk secara jelas kepada pengguna. Berdasarkan hasil kajian visual dan persepsi responden, aspek model dan detail objek merupakan elemen yang paling memengaruhi penilaian pengguna terhadap kualitas representasi visual. Sebagian responden masih dapat menerima perbedaan kecil pada warna, model pakaian, tekstur material, serta detail pakaian, seperti jahitan, kancing, saku, dan lipatan kain. Aspek dan indikator tersebut pada akhirnya akan memengaruhi tingkat kepercayaan pengguna terhadap representasi visual yang ditampilkan. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna tidak hanya menilai kualitas visual dari aspek estetika, tetapi juga dari kemampuan representasi visual dalam mengomunikasikan karakteristik produk secara akurat.

Temuan tersebut memberikan implikasi bagi pengembangan fitur *virtual try-on* pada *platform E-commerce*. Kualitas representasi visual tidak cukup difokuskan pada aspek realisme visual dan kejelasan representasi visual, tetapi juga perlu diarahkan pada kemampuan sistem dalam mempertahankan karakteristik pakaian yang menjadi identitas produk. Representasi visual yang mampu mempertahankan karakteristik tersebut berpotensi meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap informasi produk sehingga dapat mendukung proses pengambilan keputusan sebelum melakukan pembelian.

Jika ditinjau dari perspektif desain komunikasi visual, temuan penelitian menunjukkan bahwa representasi visual pada media *E-commerce* berfungsi sebagai media komunikasi yang menyampaikan informasi mengenai karakteristik produk kepada pengguna. Dengan demikian, keberhasilan *virtual try-on* tidak hanya diukur dari tingkat kemiripan visual dengan foto katalog, tetapi juga dari kemampuannya mengomunikasikan realisme visual dan kejelasan representasi visual produk sehingga pengguna dapat membangun persepsi yang sesuai terhadap representasi visual yang ditampilkan. Temuan ini mendukung konsep visual grammar dari Kress dan Van Leeuwen (2021) yang menyatakan bahwa makna visual dibangun melalui keterbacaan elemen-elemen visual yang memungkinkan pengguna memahami informasi suatu objek secara utuh. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian dari Wang et.al (2028) dan Zhu et.al (2023) yang menyatakan bahwa tantangan utama teknologi *virtual try-on* adalah mempertahankan karakteristik pakaian agar tetap konsisten dengan representasi visual yang menjadi acuan (foto katalog).

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap kajian representasi visual dalam bidang Desain Komunikasi Visual dengan menunjukkan bahwa evaluasi kualitas *virtual try-on* perlu mempertimbangkan dua dimensi secara bersamaan, yaitu realisme visual dan kejelasan representasi visual produk. Kedua aspek tersebut saling melengkapi dalam membentuk persepsi pengguna terhadap kualitas representasi visual. Oleh karena itu, penelitian ini bukan hanya memberikan evaluasi terhadap performa fitur *virtual try-on* pada *platform E-commerce*, tetapi juga menawarkan perspektif desain mengenai pentingnya representasi visual sebagai media komunikasi produk digital yang informatif, akurat, dan mampu membangun kepercayaan pengguna.

### Simpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis kualitas representasi visual *fashion* pada fitur *virtual try-on* di *platform* Shopee melalui perbandingan dengan foto katalog produk sebagai representasi pembanding serta didukung oleh persepsi pengguna. Hasil kajian visual didukung dengan wawancara

responden sebanyak empat orang yang menunjukkan bahwa kualitas representasi visual *virtual try-on* masih bervariasi pada setiap aspek yang dianalisis.

Pada aspek realisme visual, hasil *virtual try-on* mampu menampilkan warna dan tekstur yang menyerupai foto katalog, tetapi belum sepenuhnya konsisten. Perbedaan paling banyak ditemukan pada representasi warna dan tekstur, terutama perubahan saturasi warna, karakter material kain, serta visualisasi jatuhnya kain yang memengaruhi persepsi responden terhadap tingkat kemiripan produk. Pada aspek kejelasan representasi produk, hasil *virtual try-on* telah mampu mempertahankan bentuk dasar model pakaian sehingga pengguna masih dapat mengenali karakter utama produk. Namun, masih ditemukan perbedaan pada *cutting*, *fit* pakaian terhadap tubuh, bentuk lengan, serta visualisasi *fabric drape* yang menyebabkan model pakaian tidak selalu identik dengan foto katalog. Selain itu, beberapa detail objek, seperti jahitan, lipatan kain, manset, saku, dan kancing, belum direpresentasikan secara optimal sehingga foto katalog masih memberikan informasi visual yang lebih lengkap mengenai karakteristik produk.

Berdasarkan persepsi responden, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa foto katalog masih menjadi representasi visual yang lebih akurat dalam menyampaikan karakteristik produk fashion, terutama pada aspek model dan detail objek. Meskipun demikian, fitur *virtual try-on* memberikan nilai tambah karena mampu membantu pengguna membayangkan bagaimana pakaian terlihat ketika dikenakan pada tubuh mereka. Dengan demikian, *virtual try-on* dapat dipandang sebagai media visual pelengkap yang meningkatkan pengalaman berbelanja, tetapi belum dapat sepenuhnya menggantikan fungsi foto katalog sebagai representasi utama produk fashion dalam *E-commerce*.

Evaluasi representasi visual terhadap produk *fashion* berbasis kecerdasan buatan bukan hanya mempertimbangkan aspek realisme visual, tetapi juga kejelasan representasi visual suatu produk dalam menyampaikan informasi visual kepada pengguna. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengembang fitur *virtual try-on* untuk meningkatkan akurasi representasi model pakaian, tekstur material, dan detail objek sehingga mampu memberikan pengalaman visual yang lebih informatif dan membangun kepercayaan pengguna dalam *E-commerce*.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu pada jumlah responden wawancara yang terbatas sehingga temuan persepsi pengguna belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kemudian, penelitian hanya dilakukan terhadap satu *platform E-commerce*, yaitu Shopee sehingga hasil temuan belum tentu dapat merepresentasikan kualitas *virtual try-on* pada *platform* lain. Selanjutnya, objek penelitian hanya difokuskan pada satu kategori produk *fashion*, yaitu atasan untuk perempuan sehingga belum mencakup variasi jenis pakaian lainnya. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah responden yang lebih banyak serta melibatkan responden laki-laki agar persepsi dapat diperoleh secara lebih bervariasi. Selain itu, penelitian selanjutnya juga disarankan membandingkan beberapa *platform virtual try-on*, serta mengkaji kategori produk fashion yang lebih luas agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kualitas representasi visual pada teknologi *virtual try-on*.

## Referensi

- Anirudha, P., Patil, S., Menasagi, S., Gaddanakeri, S., & Deshpande, P. K. (2025). A survey on virtual dressing room. *International Journal of Scientific Research in Engineering and Management*. <https://doi.org/10.55041/IJSREM39915>
- Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye (Rev. And expanded ed.)*. University of California Press.
- Chen, C., Ni, J., & Zhang, P. (2024). *Virtual try-on systems in fashion consumption: A systematic review*. In *Applied Sciences (Switzerland)* (Vol. 14, Number 24). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/app142411839>
- Choi, Y., Kwak, S., Lee, K., Choi, H., & Shin, J. (2025). Improving diffusion models for authentic *virtual try-on* in the wild. In A. Leonardis, E. Ricci, S. Roth, O. Russakovsky, T. Sattler, & G. Varol (Eds.),

- Computer Vision—ECCV 2024* (Vol. 15144, pp. 206–235). Springer Nature Switzerland. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-73016-0\\_13](https://doi.org/10.1007/978-3-031-73016-0_13)
- Eberhard, K. (2023). The effects of visualization on judgment and decision-making: a systematic literature review. *Management Review Quarterly*, 73(1), 167–214. <https://doi.org/10.1007/s11301-021-00235-8>
- Fan, S., Wang, R., Ng, T. T., Tan, C. Y. C., Herberg, J. S., & Koenig, B. L. (2014). Human perception of visual realism for photo and computer-generated face images. *ACM Transactions on Applied Perception*, 11(2). <https://doi.org/10.1145/2620030>
- Flavián, C., Ibáñez-Sánchez, S., & Orús, C. (2019). The impact of virtual, augmented and mixed reality technologies on the customer experience. *Journal of Business Research*, 100, 547–560. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.10.050>
- Fu, X., Geng, S., Pu, W., & Dang, X. (2026). A review of deep learning-based *virtual try-on* research. *Journal on Image and Video Processing*, 2026(1), 5. <https://doi.org/10.1186/s13640-026-00691-w>
- Fujiwara, N., Saeki, K., & Matsumoto, S. (2025). The Influence of visual elements and color sensitivity on product image selection. *IIAI Letters on Business and Decision Science*, 5, 370. <https://doi.org/10.52731/lbds.v005.370>
- Gonçalves, G., Melo, M., Monteiro, P., Coelho, H., & Bessa, M. (2023). The role of different light settings on the perception of realism in virtual replicas in immersive virtual reality. *Computers and Graphics (Pergamon)*, 117, 172–182. <https://doi.org/10.1016/j.cag.2023.10.021>
- Islam, T., Miron, A., Liu, X., & Li, Y. (2024). Deep learning in *virtual try-on*: A comprehensive survey. *IEEE Access*, 12, 29475–29502. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2024.3368612>
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2021). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*.
- Liu, W., Batra, R., & Wang, H. (2017). Product touch and consumers' *online* and offline buying: the role of mental representation. *Journal of Retailing*, 93(3), 369–381. <https://doi.org/10.1016/j.jretai.2017.06.003>
- Liu, Y., Liu, Y., Xu, S., Cheng, K., Masuko, S., & Tanaka, J. (2020). Comparing VR-and AR-based try-on systems using personalized avatars. *Electronics (Switzerland)*, 9(11), 1–25. <https://doi.org/10.3390/electronics9111814>
- Lusianingrum, F. P. W., Purbohastuti, A. W., & Widikusyanto, M. J. (2025). *The role of augmented reality in online purchase decision of beauty products on the E-commerce platform Shopee*.
- Pardo, P. J., Suero, M. I., & Pérez, Á. L. (2018). Correlation between perception of color, shadows, and surface textures and the realism of a scene in virtual reality. *Journal of the Optical Society of America A*, 35(4), B130. <https://doi.org/10.1364/josaa.35.00b130>
- Park, M., & Yoo, J. (2020). Effects of perceived interactivity of augmented reality on consumer responses: A mental imagery perspective. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 52. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2019.101912>
- Park, T., & Kim, S. B. (2025). *Virtual try-on* with pose-aware diffusion models. *Journal of Visual Communication and Image Representation*, 108. <https://doi.org/10.1016/j.jvcir.2025.104424>
- Pathamuthu & Venkateshwari. (2025). A comparison on consumer experiences with *online* and offline shopping towards fashion and apparel. *ICTACT Journal on Management Studies*, 11(2), 2083–2088. <https://doi.org/10.21917/ijms.2025.0322>
- Shafwa, A., & Kumalasari, R. (2024). *Penggunaan virtual try-on: pengaruh enjoyment dan innovativeness pada niat beli kosmetik online*. 8(3). P-ISSN; 2541-5255 E-ISSN: 2621-5306
- Song, D., Zhang, X., Zhou, J., Nie, W., Tong, R., Kankanhalli, M., & Liu, A. -A. (2024). *Image-based virtual try-on: A survey*. <http://arxiv.org/abs/2311.04811>
- Wang, Y. (2023). Analysis of changes in fashion representation in the perspective of media evolution. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 4(1), 134–139. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/4/20220200>

- Wang, Y. (2024). Application of computer images in virtual simulation technology-apparel as an example. *Journal of Radiation Research and Applied Sciences*, 17(1), 100773. <https://doi.org/10.1016/j.jrras.2023.100773>
- Wang, Y., Zheng, H., & Liang, X. (2023). Analysis of changes in fashion representation in the perspective of media evolution. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 4(1), 134–139. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/4/20220200>
- Wei, R. (2024). New trends in fashion design: digital fashion leads the change. In *International Journal of Education and Humanities* (Vol. 17, Number 2).
- Wilfling, J., Havenith, G., Raccuglia, M., & Hodder, S. (2023). Can you see the feel? The absence of tactile cues in clothing e-commerce impairs consumer decision making. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 16(2), 224–233. <https://doi.org/10.1080/17543266.2022.2154396>
- Yang, X., Ding, C., Hong, Z., Huang, J., Tao, J., & Xu, X. (2024). Texture-preserving diffusion models for high-fidelity virtual try-on. *2024 IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR)*, 7017–7026. <https://doi.org/10.1109/CVPR52733.2024.00670>
- Ye, Y., Hao, J., Hou, Y., Wang, Z., Xiao, S., Luo, Y., & Zeng, W. (2024). Generative AI for visualization: state of the art and future directions. In *Visual Informatics* (Vol. 8, Number 2, pp. 43–66). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.visinf.2024.04.003>
- Zhang, X., & Dahu, W. (2019). Application of artificial intelligence algorithms in image processing. *Journal of Visual Communication and Image Representation*, 61, 42–49. <https://doi.org/10.1016/j.jvcir.2019.03.004>
- Zhang, X., Goesele, M., & Sourin, A. (2017). Tangible images of real-life scenes. *Computers and Graphics (Pergamon)*, 64, 62–73. <https://doi.org/10.1016/j.cag.2017.02.004>
- Zhu, L., Yang, D., Zhu, T., Reda, F., Chan, W., Saharia, C., Norouzi, M., & Kemelmacher-Shlizerman, I. (2023). *Try On Diffusion: A Tale of Two UNets* (arXiv:2306.08276). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2306.08276>.