

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini pola hidup konsumtif merupakan suatu fenomena yang terjadi dilingkungan masyarakat. Masyarakat tidak memiliki batasan dan kontrol terhadap gaya hidup mementingkan penampilan, sehingga munculah sebuah faktor keinginan berlebihan yang mengalahkan faktor kebutuhan primer.

Pola hidup konsumtif berkembang dan mempengaruhi setiap kalangan masyarakat. Salah satunya adalah kalangan remaja. Kalangan remaja yang mudah terbuju rayuan iklan, suka ikut-ikutan teman, tidak realistis, cenderung boros dalam menggunakan uangnya, dan lebih mudah terpengaruh teman sebaya yang mengakibatkan hidupnya tidak hemat. Remaja biasanya berperilaku lebih mementingkan gengsi untuk membeli barang-barang baru dan mahal agar dianggap mengikuti arus fashion yang selalu berkembang. Sehingga membuat remaja memiliki kecenderungan berperilaku konsumtif. Remaja beranggapan bahwa kelompok sosial yang menilai dirinya berdasarkan barang-barang yang dipakai dan banyaknya uang yang dibelanjakan sehingga mengakibatkan mereka terjerumus dalam pola hidup konsumtif.

Remaja saat ini lebih banyak mengeluarkan uangnya untuk kenikmatan akan hal-hal duniawi. Salah satunya adalah dengan berbelanja pakaian secara berlebihan dan tidak tahu batasan. Mengakibatkan remaja tidak dapat mengatur keuangannya dan cenderung boros dalam hal berbelanja khususnya berbelanja pakaian. Karena adanya dorongan dari kelompok sosial yang membuat remaja ingin terlihat dan dipandang, sehingga mereka menunjukkan dirinya dengan memakai pakaian baru dan mahal. Hal ini membuat tingkat pemborosan remaja yang gemar berbelanja pakaian semakin tinggi dan tidak terkendali. Kebutuhan akan pakaian ini mempengaruhi remaja sehingga berakibatkan mereka masuk terhadap pola hidup konsumtif.

Dalam mengurangi pola hidup konsumtif pada remaja, khususnya dalam hal pakaian salah satu alternatif yang baik dan bisa berhemat dengan cara bisa berfikir kreatif dalam memodifikasi pakaian bekas layak pakai yang masih ada. Pakaian bekas yang layak pakai itu adalah pakaian pemberian saudara, peninggalan orang tua, membeli pakaian bekas yang masih layak pakai. Walaupun pakaian bekas yang layak

pakai ini terkesan ketinggalan zaman namun memiliki nilai keunikannya sendiri dan para remaja pun dapat lebih menghemat biaya untuk membeli sebuah pakaian. Pakaian layak pakai pun tak kalah menariknya dibandingkan dengan pakaian baru. Asalkan para remaja bisa cermat dalam *mix and match* serta memodifikasi pakaian bekas layak pakai ini maka remaja pun dapat mengurangi pola hidup konsumtif yang berlebihan, khususnya dalam berpakaian.

Akan membuat perancangan kampanye guna mengurangi tingkat konsumtif dikalangan remaja, dengan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual yang difokuskan untuk mengajak para remaja lebih berpikir kreatif dalam memodifikasi pakaian yang ada dan masih layak pakai. Perancangan kampanye yang dibuat adalah dengan memberikan motivasi positif yang membuat remaja mau hidup berhemat dalam berbelanja pakaian.. Perancangan kampanye dengan penggunaan media komunikasi visual yang efektif, dapat memberikan manfaat guna mengurangi anti konsumtif pada remaja yang suka berbelanja , khususnya di Kota Bandung.

1.2 Permasalahan dan Ruang lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka teridentifikasi masalah dan ruang lingkup permasalahan :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, berikut ini akan dirumuskan persoalan pokok yang dibahas, dianalisis dan dipecahkan, yaitu sebagai berikut :

Mampu memberikan motivasi positif guna membantu para remaja yang gemar berbelanja pakaian baru dan mahal untuk tidak berperilaku konsumtif dengan cara kreatif menyiasati pakaian bekas yang masih layak pakai.

1.2.2 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang akan dikerjakan adalah perancangan kampanye untuk remaja yang gemar berebelanja pakaian dengan tingkat sosial menengah ke atas, berdomisili di Kota Bandung.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan dengan permasalahan dan ruang lingkup yang telah diuraikan diatas, berikut akan dipaparkan garis besar hasil yang ingin diperoleh setelah masalah diteliti dan dipecahkan, yaitu sebagai berikut:

Mengubah paradigma remaja untuk memiliki gaya hidup positif dan kreatif dalam memanfaatkan pakaian bekas yang masih layak pakai.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan data

Beberapa teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu :

- a. Studi literatur, sebagai acuan teori dan ilmu yang berasal dari buku, artikel majalah atau Koran dan internet yang relevan berkaitan dengan perilaku konsumtif, teori kampanye, teori DKV, teori typografi, teori warna, teori fotografi, teori Segmentasi, targeting, dan positioning.
- b. Wawancara, untuk mengumpulkan data-data yang lebih akurat kepada pakar fashion Ibu Tiarna Sirait dan remaja saat ini yang melakukan pola hidup konsumtif.
- c. Kuesioner / angket, teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan tertulis dan terstruktur kepada para remaja untuk menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan yang disebarkan disekitaran kampus Maranatha.
- d. Observasi dengan melakukan survey pusat distro dan online shop

1.5 Skema Perancangan

