

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Setiap orang khususnya anak muda pasti selalu ingin tampil *special*, berbeda dari yang lain. Tak jarang anak-anak muda jaman sekarang rela mengeluarkan biaya yang cukup besar untuk membeli barang yang unik dan mencerminkan identitas dirinya. Sepatu merupakan salah satu faktor penting dalam dunia *fashion*. Model sepatu yang bervariasi menarik perhatian pembeli terutama segmen anak muda. Tak jarang mereka membeli lebih dari sepasang sepatu setiap bulannya untuk meng-*update* penampilan. Tetapi, yang ada di pasaran sekarang adalah sepatu-sepatu buatan pabrik yang diproduksi secara *massal* sehingga kurang mencerminkan identitas anak-anak muda yang aktif, kreatif, dan imajinatif. Selain itu, sepatu-sepatu yang ada saat ini masih membutuhkan desain yang lebih variatif dengan sentuhan seni yang tetap mengikuti jaman.

Kini sepatu kanvas lukis (*canvas shoes*) pun menjadi *trend* dikalangan anak muda. Sepatu yang baik selain bentuk, warna namun harus nyaman saat dikenakan. Saat ini sepatu bagi kalangan remaja tak hanya berfungsi sebagai alas kaki tapi juga menjadi identitas diri. Remaja identik dengan dinamis, energik dan *fashionable*, tak heran bila sepatu kanvas lukis jadi *trend* remaja gaul saat ini. Sepatu kanvas lukis terbilang unik, hanya dari sepatu model *flat*, *converse*, *vans*, *flat* tali berbahan kanvas putih, dilukis dan dicat dengan warna yang *colourfull* lalu jadilah sepatu kanvas lukis.

Walaupun sedang *trend* tapi masih banyak para anak muda yang belum mengenal sepatu kanvas lukis dan keistimewaannya. Serta peluang yang besar dari sepatu kanvas lukis ini dibandingkan dengan sepatu lainnya. Sekarang ini masih banyak anak muda

yang pengangguran dan tidak memanfaatkan kreativitas yang mereka miliki untuk menyalurkannya lewat sesuatu yang lebih bermanfaat.

Diharapkan melalui bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual (DKV) , sepatu kanvas lukis ini akan di kampanyekan lewat media-media agar para anak muda lebih memanfaatkan kreativitas yang dapat mereka tuangkan lewat sepatu kanvas.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, berikut ini akan dirumuskan pokok-pokok persoalan yang akan dibahas, dianalisis, dan dipecahkan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana mensosialisasikan sepatu kanvas lukis kepada anak muda di kota Bandung ?
- 2) Bagaimana merancang kampanye agar anak muda yang belum memiliki pekerjaan dapat menuangkan kreativitasnya lewat sepatu lukis ?

Ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas adalah kampanye pengenalan sepatu kanvas lukis terhadap penyaluran kreativitas anak muda di kota Bandung. Target anak muda golongan tidak mampu, kisaran umur 19-25 tahun

## **1.3 Tujuan Perancangan**

Dengan mengetahui permasalahan yang terdapat dalam permasalahan dan ruang lingkup, penulis merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1) Mensosialisasikan sepatu kanvas lukis kepada masyarakat di kota Bandung khususnya kepada anak muda

- 2) Merancang kampanye agar anak muda yang belum memiliki pekerjaan dapat menuangkan kreativitasnya lewat sepatu lukis.

#### **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

Beberapa teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu melalui :

- Observasi

Mengumpulkan data-data dan informasi yang diperoleh dengan cara melakukan pengamatan terhadap hal-hal yang memiliki hubungan dengan sepatu lukis kanvas seperti : toko yang menjual sepatu kanvas lukis (misal : NIT), usaha rumahan yang memproduksi dan menjual sepatu kanvas lukis (misal : Gallery Bandung).

- Studi Pustaka

Pencarian dan pengumpulan data dari buku-buku, media visual dan media cetak serta pencarian lewat *website* serta pengenalan dengan menganalisis dan menemukan konsep keseluruhan yang kuat dan sesuai dengan topik yang diangkat.

- Wawancara

Wawancara secara langsung terhadap mandatory yang berpengalaman dalam bidang sepatu kanvas lukis, dosen seni murni FSRD.

- Kuesioner

Kuesioner disebarkan kepada 100 anak muda di sekitar jalanan Pasirkaliki hingga Universitas Kristen Maranatha.

## 1.5 Skema Perancangan

