

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pakaian berfungsi menjadi penutup tubuh agar manusia terlindung dengan cuaca panas dan dingin. Dunia semakin berkembang dalam segala hal di kehidupan manusia yang memudahkan kehidupan sehari-hari manusia. Pakaian sangat berkembang pesat dalam kehidupan Manusia sebagai kebutuhan sehari-hari. Di masa lalu, pakaian hanya berfungsi sebagai penutup tubuh agar terlindung dari cuaca yang panas dan dingin. Namun, saat ini pakaian juga digunakan untuk mengekspresikan gaya hidup dan menyampaikan pesan atau kesan dari satu individu ke individu lainnya. *Streetwear* merupakan bagian dari gaya berpakaian. *Streetwear Style* adalah cara berpakaian yang populer di kalangan generasi muda dan sangat terkait dengan budaya jalanan (Alief Feisol et al., 2018). *Streetwear* merupakan gaya berpakaian budaya jalanan. Perkembangan *Streetwear* secara global semakin berkembang pesat. Perusahaan-perusahaan pakaian luar negeri maupun dalam negeri berlomba-lomba untuk memproduksi produk dari gaya berpakaian *streetwear*, karena gaya berpakaian ini sedang tren di kalangan anak muda sampai tua. Semenjak budaya jalanan seperti *skateboard*, Sepeda BMX, Music Hip-hop, dll. Awalnya, *streetwear* dipakai oleh atlet skate dan musisi Hip Hop. Kondisi ini mendorong perusahaan-perusahaan pakaian untuk bersaing agar produk mereka lebih disukai dan laris di pasaran.

Produk luar negeri saat ini menjadi pusat perhatian oleh masyarakat Indonesia dibandingkan produk dalam negeri. Apresiasi Masyarakat Indonesia terhadap produk dalam negeri masih sangat kurang dan bahkan diremehkan. Hal tersebut membuat produk dalam negeri terbelang lama sekali dalam kemajuannya. Menurut penelitian yang saya lakukan dari sosial media maupun *e-commerce*, bahwa produk dalam negeri ini masih banyak plagiat dari produk luar negeri. Hal tersebut membuat Masyarakat menjadi membanding-bandingkan produk luar dengan produk dalam yang terbelang baru dan lebih memilih produk luar karena sudah mempunyai nilai market yang bagus dibandingkan produk dalam negeri.

Masalah yang berkaitan dengan pembahasan ini dikarenakan masih banyaknya masyarakat di Indonesia lebih memilih barang luar negeri, dan tidak adanya website *streetwear fashion* seputar *brand* lokal sebagai media informasi dan promosi produk-produk lokal agar lebih berkembang. Dari pembahasan ini peneliti ingin membuat rancangan *user interface* website portal berita untuk pembuatan website yang akan dimanfaatkan sebagai media pelayanan informasi dan pemasaran seputar *brand* lokal terutama *style streetwear fashion*. Hal tersebut dilakukan karena di Indonesia belum ada website portal berita seputar perkembangan *brand fashion* lokal dan hal ini juga dilakukan agar generasi muda Indonesia lebih memilih produk lokal.

Website merupakan sebuah platform yang berisikan dari beberapa file dengan konten suatu hal sebagai media informasi. Menurut para ahli salah satunya Lukmanul Hakim mengatakan pengertian dari “Website adalah platform internet yang terdiri dari dokumen-dokumen yang terhubung. Dokumen pada website disebut sebagai webpage, dan link di dalam website memungkinkan pengguna untuk berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya (hypertext), baik di server yang sama maupun di server di seluruh dunia”. Website pertama kali muncul pada tahun 1991, diciptakan oleh seorang ahli komputer asal Inggris bernama Sir Timothy John Berners-Lee. Ketika merancang website ini, tujuannya adalah sebagai platform untuk pertukaran informasi antara sesama peneliti. Setelah hal tersebut semakin naik nama dari website ini, akhirnya tempat Sir Timothy bekerja, yaitu CERN (*Centre Europeen pour la Recherche Nucleaire*) Ketika merancang website ini, tujuannya adalah sebagai platform untuk pertukaran informasi antara sesama peneliti. Website memiliki beberapa jenis seperti *search engine*, *web portal*, portal berita, dan *media sharing*. Penulis disini mengambil jenis website portal berita. Website portal berita adalah situs yang menyediakan berita dan artikel untuk dibaca oleh pengunjung. Artikel-artikel dapat mencakup opini & komentar mengenai berbagai topik seperti politik, teknologi, dan lainnya. Beberapa contoh situs berita adalah detik, Kompas, cosmopolitan dan lain-lain.

*UI* atau *User Interface* adalah metode komunikasi antara pengguna dan sistem dalam sebuah program, seperti aplikasi web, aplikasi mobile, atau perangkat

lunak. Pendekatan diselaraskan dengan kepentingan pemakai aplikasi terhadap *software* yang tengah dirancang. Aspek dalam antarmuka mencakup penampakan fisik, penggunaan warna, animasi, dan cara komunikasi antara *software* dan penggunaannya (Hidayatullah Himawan, Mangaras Yanu F., 2020).

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu:

1. Masih banyak Masyarakat Indonesia khususnya remaja yang menggunakan produk luar
2. Tidak adanya *website Streetwear* seputar *brand* lokal sebagai media informasi dan promosi untuk remaja

## **1.3 Rumusan Masalah**

● Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu:

1. Bagaimana merancang media yang tepat untuk remaja mengetahui produk lokal
2. Bagaimana merancang website sebagai media informasi dan promosi produk *streetwear* lokal yang menarik bagi para remaja?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Sesuai penjelasan yang sebelumnya diuraikan, penulis memiliki tujuan dalam menyusun tugas akhir ini, yaitu:

- a. Merancang media website untuk remaja sebagai platform yang menampung informasi seputar *brand* lokal.
- b. Merancang website yang sesuai dengan kebutuhan user (remaja)

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Menjadi media penyedia data dan promosi *streetwear fashion* lokal kepada Masyarakat di Indonesia terutama remaja umur 17-24 tahun, agar lebih mencintai produk dalam negeri.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah akses informasi terkait penulisan proposal, Penulisan laporan tugas akhir ini mengikuti sistematika sebagai berikut:

### a. Bagian Awal Laporan Tugas Akhir

Berisi bagian yang mencakup abstrak, rangkuman, serta dokumen-dokumen yang memerlukan legalisasi. Selain itu, bagian ini juga meliputi daftar isi, daftar gambar, dan daftar tabel.

### b. Bagian Isi Laporan Tugas Akhir

- BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab pertama ini, terdapat pendahuluan terkait proses penyusunan tugas akhir, mencakup latar belakang permasalahan, identifikasi isu yang terkait dengan topik yang dibahas, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, serta sistematika penulisan.

- BAB 2 PENDAHULUAN

Bagian ini berisikan tinjauan umum menggambarkan tinjauan yang mencakup teori dan data yang dikutip dari berbagai sumber untuk memperkaya pemahaman dari penelitian, sehingga dapat meningkatkan hasil akhir dari penelitian tugas akhir ini.

- BAB 3 METODOLOGI DESAIN

Bagian ini mencakup perancangan penelitian, jenis penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

- BAB 4 STRATEGI KREATIF

- BAB 5 PENUTUP

### c. Bagian Akhir Laporan Tugas Akhir

Berisi lampiran-lampiran penelitian dan daftar pustaka referensi yang menjadi acuan dalam penelitian dan penelitian tugas akhir.