

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Fast fashion adalah strategi retail dimana penjual mengadopsi pendekatan pemasaran untuk merespon tren *fashion* terkini dengan sering memperbarui produk dengan siklus pembaruan yang singkat dan mengubah katalog dengan cepat (Byun & Sternquist, 2011). Peretail besar seperti H&M dan Zara telah mengadopsi *fast fashion* dengan memperkenalkan desain pakaian terbaru kedalam tokonya setiap tiga sampai lima minggu sekali. Dengan adanya perubahan tren *fashion* yang cepat, pemakaian produk *fast fashion* memiliki jangka waktu yang pendek karena sudah tidak menjadi tren *fashion* meskipun pakaian tersebut masih layak untuk dipakai. Dampak dari perubahan tren *fashion* tersebut mengakibatkan produk *fast fashion* dapat dibuang dengan mudahnya tanpa memikirkan dampak yang dapat ditimbulkan dari tindakan tersebut.

Tiga dari sepuluh orang Indonesia membuang pakaiannya hanya dalam sekali pakai mulai dari generasi *baby boomer* hingga generasi *millennial* dan dalam satu tahun terakhir lima belas persen telah membuang setidaknya tiga pakaian yang hanya dikenakan dalam satu kali pakai (YouGov, 2017). Semakin banyak sampah pakaian, semakin banyak emisi metana dan polusi air tanah yang dapat berdampak buruk bagi lingkungan. Maka dari itu, pentingnya pemakaian berkelanjutan untuk memperpanjang masa pemakaian produk *fast fashion* sehingga dapat mengurangi angka sampah pakaian dari produk tersebut.

Pemakaian berkelanjutan merupakan salah satu alternatif cara untuk mengurangi dampak buruk dari perubahan tren *fashion* yang cepat dengan cara memperpanjang jangka waktu pemakaian pakaian (Belk, 2014). Perancangan aplikasi jual beli pakaian bekas bertujuan untuk memberikan fasilitas untuk penjual pakaian produk *fast fashion* kepada pembeli sehingga jangka waktu pemakaian pakaian dapat diperpanjang dengan cara pemakaian berkelanjutan.

Oleh karena itu, penulis ingin merancang aplikasi belanja pakaian bekas produk *fast fashion* untuk memfasilitasi pengguna dalam memperpanjang masa pakaian sebelum menjadi sampah di Jabodetabek bagi remaja akhir usia tujuh belas sampai dua puluh satu tahun.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan aplikasi jual beli pakaian bekas untuk memperpanjang masa pakaian produk *fast fashion* di Jabodetabek bagi remaja akhir usia tujuh belas sampai dua puluh satu tahun ?.

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pembahasan tugas akhir ini dibagi menjadi dua target pengguna aplikasi yaitu penjual pakaian bekas produk *fast fashion* dan pembeli pakaian bekas produk *fast fashion*.

1. Penjual Pakaian Bekas Produk *Fast Fashion*

Pembatasan masalah pada penjual pakaian bekas produk *fast fashion* adalah sebagai berikut :

a. Geografis

Kota yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini melingkupi kota Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi.

b. Demografis

- 1) Jenis Kelamin : Perempuan (primer) dan laki-laki (sekunder)
- 2) Umur : 17 - 21 tahun
- 3) Kelas Sosial : Kelas C+ (bawah-atas) Rp 300.000 – Rp 700.000

c. Psikografis

- 1) Memiliki ketertarikan terhadap *fashion*.
- 2) Penggunaan pakaian memiliki jangka yang pendek.
- 3) Memiliki keinginan untuk mendapatkan uang tambahan dari menjual pakaian bekas.

2. Pembeli Pakaian Bekas Produk *Fast Fashion*

Pembatasan masalah pada pembeli pakaian bekas produk *fast fashion* adalah sebagai berikut :

a. Geografis

Kota yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini melingkupi kota Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi.

b. Demografis

- 1) Jenis Kelamin : Perempuan (primer) dan laki-laki (sekunder)
- 2) Umur : 17 - 21 tahun
- 3) Kelas Sosial : Kelas B (menengah-bawah) Rp 700.000 – Rp 4.000.000

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan tugas akhir ini adalah merancang aplikasi jual beli pakaian bekas untuk memperpanjang masa pakai produk *fast fashion* di Jabodetabek bagi remaja akhir usia tujuh belas sampai dua puluh satu tahun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian sebagai berikut :

1. Manfaat bagi Pembaca

- a. Menambahkan wawasan pembaca terhadap perkembangan industri *fast fashion*.
- b. Meningkatkan minat pembaca untuk pemakaian pakaian berkelanjutan.

2. Manfaat bagi Universitas

- a. Memberikan studi tambahan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dalam perancangan media aplikasi.

3. Manfaat bagi Penulis

- a. Menambah wawasan penulis dalam perancangan media aplikasi.
- b. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.).