

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1. LATAR BELAKANG

Bagi sebagian besar individu yang baru beranjak dewasa bahkan yang sudah melewati usia dewasa, remaja adalah waktu yang paling berkesan dalam hidup mereka. Masa remaja merupakan masa untuk mencari identitas/ jati diri. Individu ingin mendapat pengakuan tentang apa yang dapat ia hasilkan bagi orang lain. Remaja yang berada di pedesaan dengan remaja yang berada di perkotaan sangat berbeda sekali. Remaja di perkotaan khususnya, memiliki perkembangan perilaku yang sangat menonjol salah satunya dalam hal gaya hidup. Mulai dari gaya belajar, gaya berbicara dan bahkan gaya berpenampilan.

Karakteristik penampilan remaja saat ini, cenderung nyentrik dan berlebihan misalnya berpakaian dengan warna mencolok tetapi kurang *matching* dalam hal pola, corak, maupun komposisi warna walaupun bagi persepsi diri si remaja itu sendiri, penampilan tersebut merupakan penampilan yang baik (atau justru yang terbaik) pada hal bagi individu lain belum tentu penampilan tersebut yang terbaik.

Agar terlihat eksis dan gaul, remaja seringkali terlihat memegang handphone (dengan merk yang tidak terlalu populer atau bukan handphone terkini) dan seringkali terlihat sibuk mengecek handphonenya walaupun handphone tersebut jarang berbunyi, jarang ada telepon atau sms masuk, dan

bukan handphone dengan fasilitas game dan multimedia yang mendukung untuk memainkannya.

Gaya hidup remaja selalu menuntut perubahan yang cepat, mereka tidak suka hal-hal yang bersifat statis. Trend adalah suatu yang sedang menjamur atau yang sedang disukai dan digandrungi oleh remaja. Remaja merupakan kelompok yang mudah berubah dan cepat mengikuti trend. Ada banyak faktor yang menimbulkan terjadinya perubahan mentalitas dikalangan remaja, yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu itu sendiri, kurang percaya diri dan lain sebagainya. Sedangkan faktor ekstern bisa bersumber dari keluarga, lingkungan masyarakat, teman dan dunia informasi lainnya.

Gaya hidup remaja sangat erat dengan perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif merupakan suatu perilaku membeli barang-barang dan jasa yang sifatnya kurang diperlukan dan hanya mementingkan faktor keinginan dan kesenangan dibandingkan dengan faktor kebutuhan. Remaja lebih mementingkan berpenampilan sehingga Para remaja kini terjebak dalam kehidupan konsumtif, dengan rela mengeluarkan uangnya untuk menuruti segala keinginan, bukan kebutuhan, dalam kesehariannya remaja menghabiskan uang mereka untuk membeli makanan, pakaian, perangkat elektronik, hiburan seperti menonton film dan sebagainya. Semua ini dilakukan kebanyakan hanya untuk ajang pamer dan gengsi.

Agar tampak lebih gaul, gaya hidup remaja banyak mengadopsi model-model iklan atau pemain sinetron yang sedang trend, seperti model fashion,

aksesori, telepon seluler, tato, tindik, dan sebagainya. Tak jarang remaja yang berasal dari segi sosial ekonomi, yang umumnya berasal dari golongan ekonomi menengah kebawah memaksakan diri untuk mendapatkan barang-barang untuk berpenampilan seperti artis idola mereka. Remaja lebih mengidolakan artis sebagai idolanya sendiri, sehingga setiap ternd yang di munculkan idolanya itu remaja selalu berusaha mendapatkan barang apa saja yang di miliki idolanya, seperti Tas yang bermerek, sepatu yang bermerek dan asesoris yang serba mahal dan berkualitas. Maka membeli barang tiruan pun tidak masalah bagi remaja asalkan remaja bisa berpenampilan seperti artis kesayangan mereka itu.

Remaja juga lebih sering terlihat berkelompok dan cenderung dengan jenis kelamin yang sama. Komunikasi remaja biasanya berbicara dengan nada yang cukup keras, dengan seringkali menggunakan bahasa-bahasa gaul ala remaja jaman sekarang, tertawa berlebihan (volume suara tawa yang cukup keras) dan isi pembicaraannya yang tidak terlalu penting untuk dibahas.

Berdasarkan dari segi fenomena sosial, remaja merupakan fenomena cara pola pikir remaja yang ekspresif dirinya ingin diperhatikan orang lain, baik itu dalam tingkahlaku atau dalam cara berpenampilan, remaja yang ingin terlihat eksis dan sedikit berbeda dengan orang-orang biasa saja dalam hal berpenampilan. Hal inilah yang membuat penulis merasa tertarik untuk meneliti tentang fenomena remaja dalam berpenampilan dan bagaimana kaitannya dengan perilaku konsumtif remaja dengan judul penelitian :

## **“FENOMENA REMAJA DALAM BERPENAMPILAN (STUDY KASUS REMAJA DI SUN PLAZA-MEDAN)**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Seperti yang terdapat di latar belakang, adapun masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Perkembangan perilaku remaja kota yang sangat menonjol, salah satunya dalam gaya hidup.
2. Remaja cenderung mengikuti penampilan artis idola mereka sehingga menimbulkan perilaku konsumtif.
3. Perilaku konsumtif remaja dikarenakan boros untuk membeli barang-barang yang tidak mereka butuhkan, bahkan hanya untuk sekedar menjaga gengsi.
4. Fenomena remaja dan perilaku konsumtif merupakan salah satu bentuk usaha, pola pikir remaja yang ingin diperhatikan orang lain.
5. Perkembangan zaman membuat orang tua gelisah dengan perilaku remaja yang selalu mengikuti trend yang berkembang dalam berpenampilan

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, adapun batasan masalah yang akan diteliti adalah mengenai potret fenomena remaja khususnya penampilan mereka yang mengimitasi artis kesayangan mereka serta kaitannya dengan perilaku konsumtif.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang di paparkan diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apa faktor pendorong penampilan remaja meniru artis atau tokoh idolanya?
2. Apa Aktivitas remaja saat dia meniru penampilan idolanya ?
3. Bagaimana proses pembentukan komunitas remaja yang berpenampilan meniru idolanya?
4. Apa topik pembahasan remaja saat berkumpul dengan komunitasnya?

#### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui faktor- faktor pendorong remaja yang meniru artis atau tokoh idolanya
2. Untuk mengetahui aktivitas remaja saat dia meniru penampilan idolanya
3. Untuk mengetahui proses pembentukan komunitas remaja yang berpenampilan meniru idolanya.
4. Untuk mengetahui topik pembahasan remaja saat berkumpul dengan komunitasnya.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang fenomena remaja dalam berpenampilan
2. Penelitian ini juga di harapkan dapat menjadi sebuah kajian terhadap ilmu sosial
3. Sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya dan perbandingan bagi peneliti lain.

