

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menemukan dan membuat metode dan ide baru yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain. Hal baru tidak perlu sesuatu yang belum ada sebelumnya, unsur-unsurnya mungkin sudah ada sebelumnya, tetapi orang menemukan kombinasi baru, hubungan baru, dan konstruksi baru yang memiliki kualitas yang berbeda dari sebelumnya, yang membuatnya inovatif. Kreativitas didasarkan pada komponen intelektual, seperti kecerdasan, bakat, dan kecakapan yang nyata, serta komponen efektif, seperti sikap, minat, dan dorongan. Menurut David Campbell, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat produk yang menarik, aneh, unik, inovatif, dan berguna bagi masyarakat. Dalam konsep kreativitas Munandar mengatakan bahwa sifat seseorang juga dapat dilihat dari sisi dalamnya. Sisi aptitude adalah sifat yang berkaitan dengan proses berpikir dan kognisi, dan sisi nonaptitude adalah sifat yang berkaitan dengan sikap atau perasaan. Perilaku kreatif membutuhkan kedua sifat ini. Sedangkan, Guilford mengatakan bahwa kemampuan berfikir kreatif terdiri dari lima sifat yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide, kemampuan untuk mengemukakan berbagai solusi atau pendekatan masalah, dan kemampuan untuk memecahkan ide dengan cara yang unik (Sudarti, 2020).

Kretivifitas adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan imaginasi mereka dan berbagai kemungkinan yang mereka peroleh dari berinteraksi dengan konsep, orang lain, dan lingkungan untuk membuat hubungan dan hasil yang baru. Jika seseorang menghadapi masalah atau hal yang membutuhkan kreativitas untuk menyelesaikannya, Karena hanya memiliki satu jalan keluar, orang itu tidak dapat menyelesaikan masalahnya. Kemudian ada seseorang yang dapat membantunya dengan cara yang tidak terpikirkan olehnya. (Bara, 2012). Kreativitas adalah

kualitas yang ditunjukkan dalam penyelesaian masalah, kuncinya adalah kemampuan untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang untuk menghasilkan solusi yang lebih baik. Sehingga, kreativitas menjadi salah satu jalan keluar dalam memecahkan suatu permasalahan.

Hal tersebut dapat kita analisis dalam cara mengikuti perkembangan tren yang diikuti oleh kalangan remaja termasuk mahasiswa. Terutama cara mereka dalam beradaptasi dengan lingkungan, gaya hidupnya dan cara berpakaian. Salah satunya dalam mengikuti tren terkini seperti *Outfit of The Day* yang dimana tren tersebut banyak diminati remaja dan masyarakat saat ini.

Tren merupakan hal yang sudah menjadi kebiasaan umum masyarakat di Indonesia bahkan di setiap negara lainnya. Tren ini memasuki ke setiap elemen seperti fashion, makanan, tempat wisata, cara berfoto, bersosial media, dan lain sebagainya. Tren sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan gaya mutakhir atau gaya modern. Dapat diartikan seperti ragam cara atau bentuk terbaru pada suatu waktu tertentu. Tren, menurut Maryati (2010;129), adalah gerakan (kecenderungan) yang naik atau turun dalam jangka panjang yang dihasilkan dari perubahan rata-rata dari waktu ke waktu. Perubahan rata-rata mungkin meningkat atau menurun. Perubahan yang meningkat disebut tren positif, atau tren yang mempunyai kecenderungan naik, sementara perubahan yang menurun disebut tren negatif, atau tren yang mempunyai kecenderungan menurun. (Indirawati,2017).

Salah satu tren besar yang terjadi di Indonesia yaitu Tren OOTD (*Outfit of The Day*). Tren OOTD merupakan tren yang menunjukkan fashion, aksesoris, style yang kita gunakan sehari-hari di sosial media. Tren ini bisa diikuti oleh setiap kalangan, mulai dari anak-anak hingga dewasa. OOTD pun memiliki berbagai macam seperti klasik, kasual, glamor, dan lain sebagainya. Khususnya di Indonesia tren OOTD dengan style yang diklasifikasikan menjadi cewe kue, bumi, dan mamba. Konsep foto *outfit of the day* di media sosial kini dijadikan wadah presentasi diri

bagi para fashionista. Dengan menampilkan foto busana yang dipakai lengkap dengan aksesorisnya. Fashion sudah menjadi bagian dari gaya hidup dengan menunjukkan cara berpakaian terkini, menjadikan seseorang mampu membuktikan kualitas gaya hidupnya. Jika dikaitkan dengan gaya hidup, para pelaku foto OOTD lebih sering mengikuti tren mode dengan mengenakan pakaian terbaru. Ini berkaitan dengan waktu, uang, dan barang yang dihabiskan. (Ulfah dkk., 2016).

Untuk memenuhi kebutuhan dalam mengikuti perkembangan tren *outfit of the day* tersebut dilakukan dengan cara yang berbeda setiap individu nya. Setiap orang pasti memiliki gaya hidup mereka sendiri untuk memenuhi hasrat hidupnya. Gaya hidup mahasiswa sendiri sangat beragam. Tujuan dan keinginan mereka masing-masing membuat mereka terkadang membentuk kelompok. Gaya hidup setiap mahasiswa dibentuk dari sini juga. Sekelompok remaja muda yang sedang memasuki tahap dewasa disebut mahasiswa. Novitasari (2014) mengatakan gaya hidup adalah gaya hidup seseorang yang ditunjukkan oleh kegiatan, minat, dan pendapatnya tentang cara mereka membelanjakan uang dan mengatur waktu. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saufika et.al (2012). Dia menyatakan bahwa gaya hidup adalah salah satu faktor yang memengaruhi pola konsumsi mahasiswa. Walaupun seseorang berasal dari lingkungan, keluarga, dan budaya yang sama, gaya hidup mereka dapat berbeda. Kotler dan Amstrong (2008) menjelaskan bahwa gaya hidup seseorang mencerminkan bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungannya. Setelah menjadi kebiasaan, kebiasaan konsumtif mahasiswa menjadi gaya hidup (Nuriyanto et al., 2018).

Salah satu masalah yang sering dihadapi oleh mahasiswa adalah pola konsumsi yang berlebihan, yang berarti mereka mengeluarkan lebih banyak uang daripada yang mereka miliki. Menurut Noviantani (2014), teman kost, budaya, lingkungan, dan rasa ingin tahu yang besar adalah penyebabnya. Faktor ini seringkali menjadi alasan siswa selalu menjalani

gaya hidup mewah. Hal ini juga terkait dengan hedonisme, yang berarti siswa akan menjalani gaya hidup yang selalu mencari kesenangan. Sari (2015) menyatakan bahwa salah satu faktor yang memengaruhi gaya hidup seseorang adalah kemampuan finansial orang tua. Kemampuan orang tua mahasiswa untuk membayar biaya hidup di kota sekitar juga memengaruhi gaya hidup mereka. Ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2011) bahwa status sosial ekonomi orang tua berdampak positif pada perilaku konsumtif siswa (Nuriyanto et al., 2018).

Setiap aspek kehidupan masyarakat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan informasi. Salah satunya adalah teknologi internet, yang telah mampu mengubah perilaku masyarakat, terutama masyarakat Indonesia, karena kemudahan berkomunikasinya. *We Are Social* (2023) mempublikasikan bahwa pengguna aktif internet di Indonesia tahun 2023 meningkat sebanyak 212,9 penduduk dari 150 juta di tahun 2019. Ini menunjukkan perilaku masyarakat Indonesia yang lebih sering menggunakan internet sebagai aktivitas sehari-hari dan bahkan sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan sosialnya. Faktor praktis ini menarik pelanggan untuk berbelanja online, terutama masyarakat Indonesia. Rudiantara, Menteri Komunikasi dan Informatika, mengatakan melalui akun Twitter-nya (2016) bahwa pada tahun 2016 ada 8,7 juta orang yang membeli barang online. Ini adalah peningkatan dari 7,4 juta orang pada tahun sebelumnya. Diakui atau tidak, hal ini mulai mengubah gaya hidup masyarakat secara bertahap

Hal diatas dapat mengembangkan kemampuan kreatif Mahasiswa UPI asal subang dalam memenuhi tren *outfit of the day*. Hal tersebut dapat bermanfaat bagi mahasiswa pada umumnya dan menjadi role model bagi masyarakat sebagai inspirasi dan pembelajaran.

Setiap mahasiswa memiliki beberapa peran penting untuk masyarakat. Salah satunya yaitu peran role model. Artinya mahasiswa harus bisa menjadi contoh yang baik untuk masyarakat sekitarnya.

Sebagai mahasiswa harus memiliki visi untuk bisa bermanfaat dan menjadi role model bagi orang-orang di sekitar. Lockwood (2006) pun mengemukakan bahwa Role Model adalah seseorang yang dapat memberikan contoh keberhasilan yang dapat dicapai dan memberikan contoh perilaku yang diperlukan untuk mencapainya. Sedangkan menurut Merton (1957) pertama kali yang menciptakan istilah role model yaitu untuk menunjukkan individu yang menjadi contoh perilaku yang diinginkan dalam peran spesifik. Morgenroth (2015) menggambarkan definisi sebagai peran yang dapat bertindak sebagai model perilaku melalui peningkatan keefektifan diri seseorang, sebagai representasi dari kemungkinan diri atau identitas melalui tantangan stereotip diri dan perubahan persepsi hambatan eksternal, dan sebagai sumber inspirasi melalui mengubah nilai seseorang melalui identifikasi pribadi dan internalisasi. Role modeling memungkinkan seseorang untuk menjadi contoh yang dapat menginspirasi, memotivasi, dan mempengaruhi orang lain (Vidyasagar & Hatti, 2018).

Sebagai kaum intelektual dan anggota masyarakat yang punya nilai tambah, mahasiswa untuk mampu memerankan diri secara profesional dan proporsional di masyarakat ataupun di dunia pendidikan. Peran mahasiswa tidak hanya sekedar kegiatan pembelajaran perkuliahan, hal tersebut dapat dikembangkan melalui buku di perpustakaan dan akses internet yang menjadikannya tidak hanya menggeluti disiplin ilmu yang sedang ditempuh. Mahasiswa memiliki tempat tersendiri di lingkungan masyarakat, namun bukan berarti memisahkan diri dari masyarakat, karena itu mahasiswa perlu dirumuskan perihal peran, fungsi, dan posisi mahasiswa untuk menentukan arah perjuangan dan kontribusi mahasiswa tersebut (Cahyono, 2019).

Mahasiswa memiliki empat peran penting dalam masyarakat yang sangat penting yakni peran sebagai *agent of change*, *social control*, *iron stock* dan *moral force*. Salah satunya, mengenai *moral force* dimana *moral force* menuntut mahasiswa memiliki akhlak yang baik, karena

mahasiswa berperan sebagai teladan bagi masyarakat. Segala tingkah laku mahasiswa akan diamati dan dinilai oleh masyarakat. Untuk itu mahasiswa harus pandai menempatkan diri dan hidup berdampingan di tengah-tengah masyarakat. *Moral force* memiliki arti bahwa mahasiswa harus memiliki kecerdasan intelektual, dan juga memiliki nilai moral yang dapat dijadikan suri tauladan oleh orang lain. Menurut Sutiyoso, dkk (2022) Mahasiswa sebagai *moral force* harus memiliki moral yang baik karena sebagai objek dan teladan di perguruan tinggi maupun di masyarakat. Mahasiswa harus memiliki moral yang positif dalam pendidikan karena dijadikan contoh oleh masyarakat (Cahyono dalam Putri, 2021). Dengan demikian, mahasiswa sebagai *moral force* harus memiliki moral yang baik dan positif sebab mahasiswa adalah orang yang berpendidikan sekaligus sebagai objek di masyarakat yang di tiru atau dijadikan panutan oleh khalayak umum.

Hal diatas menarik bagi peneliti untuk menganalisis melalui penelitian untuk menjawab beberapa permasalahan seperti bagaimana tren yang diminati Mahasiswa UPI asal Subang dalam perkembangan tren OOTD, serta bagaimana cara mereka agar bisa menjadi role model bagi masyarakat dengan cara yang kreatif, dan apa saja faktor pendorong dan penghambat pada hal diatas. Maka dari itu, peneliti merasa tertarik untuk mfokuskan pada penelitian yang berjudul **Kreativitas Mahasiswa UPI Asal Subang Dalam Menghadapi Perkembangan Tren Outfit of The Day Di Kota Bandung.**

1.2 Rumusan Masalah

Dengan diangkatnya topik diatas dan telah dipaparkan dalam latar belakang, maka munculah pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tren OOTD yang diminati mahasiswa UPI asal Subang?
2. Bagaimanakah cara mahasiswa UPI asal Subang sebagai role model dalam mengikuti perkembangan tren OOTD di Kota Bandung ?
3. Bagaimana faktor pendorong dan penghambat mahasiswa UPI asal

Subang dalam mengikuti perkembangan tren OOTD di Kota Bandung ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Tren OOTD yang diminati mahasiswa UPI asal Subang
2. Cara mahasiswa UPI asal Subang sebagai role model dalam perkembangan tren OOTD di Kota Bandung
3. Faktor pendorong dan penghambat mahasiswa UPI asal Subang dalam mengikuti perkembangan tren OOTD di Kota Bandung

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian bermanfaat secara teoritis, praktis, etis, dan kebijakan sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan gambaran dan contoh dalam proses pembelajaran untuk masyarakat dalam menjalani kehidupan dengan mengikuti perkembangan zaman
2. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan role model dan tren OOTD

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Menambah pengetahuan dan menyumbangkan pemikiran mengenai bagaimana cara kaum muda menjadi *role model* yang baik dalam meningkatkan kualitas hidup mereka dengan mengikuti tren yang sedang berkembang
2. Dapat menambah pengetahuan dalam menyaring hal-hal negatif dalam kehidupan

1.4.3 Manfaat Etis

Menumbuhkan sikap teladan, apa adanya, mengolah dan menyaring perasaan untuk menyesuaikan diri dan mengikuti perubahan yang ada ke arah yang lebih positif bagi kehidupan

1.4.4 Manfaat Kebijakan

1. Mengembangkan pemahaman karya tulis yang baik dan benar
2. Meningkatkan pemahaman terhadap role model dan tren OOTD

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan, merupakan bagian yang menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah yang diambil, tujuan dan penggunaan penelitian serta sistematika penulisan

BAB II Tinjauan Pustaka, merupakan bagian yang menjelaskan landasan teori yang berhubungan dengan penelitian serta hasil penelitian terdahulu, konsep-konsep, hukum-hukum, model-model, dan rumus-rumus utama serta turunannya dalam bidang yang dikaji, penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti.

BAB III Metode Penelitian, merupakan bagian yang menjelaskan bagaimana metode yang digunakan, sampel sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan, merupakan bagian yang menjelaskan deskripsi obyek penelitian, analisis data, dan pembahasan.

BAB V Penutup, merupakan bagian terakhir dalam penulisan skripsi. Bagian ini memuat kesimpulan dan saran.