

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa sekarang yang sudah merupakan zaman moderen dan canggih ini, perkembangan teknologi dan informasi sangatlah banyak. Hal ini yang medasari manusia menggunakan teknologi ini, yaitu arus informasi yang begitu cepat. Termasuk informasi perkembangan budaya luar yang masuk ke Indonesia. Salah satu budaya asing yang banyak masuk ke Indonesia saat ini adalah *fashion*. *Fashion* yang paling populer saat ini telah dipengaruhi oleh budaya diluarnya. Gaya pakaian Indonesia tidak lagi murni Indonesia, tetapi bercampur dengan budaya asing. Awalnya, *trend fashion* Indonesia banyak dipengaruhi oleh gaya barat didalam hal bahan dan desain yang digunakan.

Sejak itu, desain gaya barat telah berevolusi bersama yang tradisional. Pelajar adalah orang yang mempelajari dan mengikuti *trend* budaya terkini. Mereka sangat bijaksana dan mencoba menggunakan sumber daya dengan hati-hati. Hal-hal yang digunakan adalah cerminan diri mereka, dan cerminan status sosial mereka. Pelajar menggunakan produk yang berbeda , ada yang menggunakan produk buatan lokal dan ada yang

menggunakan produk buatan negara lain. Banyak pelajar yang termotivasi untuk mempelajari trend yang terus berubah hanya saja mereka bisa belajar dengan percaya diri dengan apa yang mereka gunakan selama di sekolah.

Converse merupakan perusahaan yang memproduksi sepatu musiman dan sepatu kerja berbahan karet. Sepatu Converse adalah produk musiman. Pada waktu-waktu tertentu para pekerja pembuat sepatu menbisai diri mereka menganggur. Pada akhirnya, perusahaan memutuskan untuk mulai membuat dan menjual sepatu kulit. Saat itu, bola basket begitu populer hingga akhirnya mereka memutuskan untuk membuat sepatu bola basket pertama pada tahun 1887. (Tribune, 2019). Dari produk sepatu yang paling populer di dunia, *Brand* Converse merupakan salah satu bagian dari produk populer tersebut. Mereka mudah dikenali dari sepatu kets dan produk industri olahraga mereka. Converse perlu menciptakan *brand image* yang baik agar konsumen tertarik membeli terhadap produknya. Konsumen menentukan *brand* bagi mereka dengan mengasosiasikannya dengan kebutuhan. Jika pembeli menganggap *brand* tersebut telah dipikirkan dengan baik, mereka akan lebih cenderung untuk melakukan pembelian. Berdasarkan apa yang telah ditulis diatas, salah satu hal yang sangat penulis rasakan adalah diskusi tentang sepatu Converse dikalangan pelajar SMK Kartini dikota Batam.

Tabel 1. 1 : Harga Jual Sepatu Converse

| Nama | Seri | Tipe | Harga |
|---------------------------------------|--------------------------|------------------|--------------|
| Chuck Taylor All Star High Top | Chuck taylor all star | High Cut | Rp 535.000 |
| Converse 70 Ox Canvas | Chuck taylor all star | Low Cut | Rp 759.000 |
| Converse One Star OxLove Tough | One star | Low Cut | Rp 899.000 |
| Converse DC Comics | DC Comics(spesial edisi) | High Cut | Rp 1.750.000 |
| Converse Jack Purcell LTT Ox Wanderer | Jack Purcell | Low Cut | Rp 759.000 |
| Converse Chuck taylor all star Slip | Chuck Taylor All Star | Low Cut, Slip On | Rp 759.000 |

Sumber: *My-best.id*, (2022)

Brand Converse salah satu label sepatu paling disukai oleh pelajar SMK Kartini terdapat dikota Batam, salah satunya adalah SMK Kartini Batam. *Brand* converse dibandingkan dengan *brand* lain sangat memiliki nilai pakai yang tahan lama sehingga pelajar yang memakai selain menikmati kenyamanan juga bisa menghindari pemakaian jangka pendek seperti rusak pada sepatu bagian samping dan kain kanvas sepatu yang robek. Suatu *brand* akan cenderung disukai oleh orang-orang, jika *brand* tersebut bisa memberikan nilai yang optimal atau memiliki suatu kepribadian yang sesuai terhadap masyarakat. Inilah yang membuat pelajar sangat khusus tentang *brand* yang akan mereka gunakan. Ada banyak mode yang berbeda, seperti Nike, Adidas, Puma, Bata, Tomkins, Reebok dan lain-lain. Pada tahun 2014 converse menggugat brand lain dengan gugatan meniru desain terhadap pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh brand Wall Mart, Fila, Tory Burch dan Ralph Laurent dan lain-lainnya. Dan secara garis besar gaya hidup pelajar tercermin dari penampilan yang merupakan salah satu cara

hidup sebagian orang didalam melakukan aktivitas kegiatan mereka, hal apa yang bisa meningkatkan ketertarikan mereka didalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana seseorang melihat pribadinya dan lingkungannya. Setiap satu masyarakat dan masyarakat lainnya akan memiliki perbedaan tentang gaya hidup yang di jalankannya seperti didalam hal penampilan didalam menggunakan sepatu ketika bersekolah, sebagian pelajar menyukai sepatu dengan model bertali dan sebagian lagi menyukai model tempel. Bahkan sejak dahulu hingga masa sekarang gaya hidup seseorang terus bergerak berubah, namun gaya hidup tidak berubah didalam waktu yang cepat sehingga akan ada beberapa kemungkinan gaya hidup bisa menjadi permanen. Kelompok teman dengan umur, status, dan minat yang hampir sama didalam lingkungan sosial bisa disebut dengan kelompok teman sebaya. Faktor-faktor keputusan pembelian salah satunya yaitu lingkungan didalam berkomunikasi dengan sahabat atau kawan yang sebaya di didalam lingkungan masyarakat maupun lingkungan sekolah yang merupakan faktor sosial. Bisa terjadi kemungkinan jika seorang pelajar bergaul dengan teman yang mempunyai pola berfikir mengenai suatu produk yang baik maka pelajar lain meniru pola berfikirnya. Keputusan pembelian bisa terwujud apabila proses saat pelajar mengenal masalahnya, mencari data yang ada mengenai produk atau *brand* tertentu seperti harga, model, kualitas dan menilai alternatif tersebut dengan membandingkan beberapa *brand* sepatu agar bisa memecahkan masalahnya, yang selanjutnya bisa membantu konsumen memutuskan membeli produk.



Gambar 1.1 Data *top brands* 2017-2022

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk latarbelakang diatas, maka dari itu diidentifikasi permasalahan:

1. Perusahaan Converse membangun *Brand image* dengan beragam usaha, agar pelajar percaya bahwa *brand* mereka paling bagus dan unggul.
2. Tidak terdapat larangan tentang Gaya hidup seseorang, termasuk menjadi diri sendiri didalam berpenampilan dan yang membuat nyaman sering dicari didalam pembelian suatu produk yang diiklankan.
3. Banyak pelajar yang dipengaruhi oleh sekelompok teman sebaya untuk membeli *brand* produk agar bisa memakai produk yang sama

4. Terdapat berbagai macam faktor pendorong keputusan pembelian oleh konsumen untuk membeli peralatan olahraga seperti sepatu, diantaranya *brand image*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah bisa membantu supaya kajian yang dijalankan bisa fokus pada pokok permasalahan yang menjadi topik penelitian.

1. Faktor yang mendorong keputusan pembelian konsumen diantaranya: budaya dan sosial, kebutuhan, individu konsumen, psikologi, *brand image*, gaya hidup, dan kelompok teman sebaya dan lain-lain.
2. Populasi yang digunakan peneliti merupakan data umum yang dihimpun dari Pelajar SMK Kartini yang ada dikota Batam.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pembahasan latarbelakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah didalam riset ini, ialah: Bagaimana pengaruh *Brand image*, Gaya hidup, Kelompok teman sebaya pada Keputusan pembelian sepatu Converse pada Pelajar SMK dikota Batam.

1. Apakah *Brand image* mempengaruhi keputusan pembelian sepatu Converse pada pelajar SMK Kartini dikota Batam.
2. Apakah Gaya hidup mempengaruhi Keputusan pembelian sepatu Converse pada pelajar SMK Kartini dikota Batam.
3. Apakah Kelompok teman sebaya mempengaruhi Keputusan pembelian sepatu Converse pada pelajar SMK Kartini dikota Batam.

4. Apakah *Brand image*, Gaya hidup dan Kelompok teman sebaya berdampak simultan terhadap Keputusan pembelian sepatu Converse pada pelajar SMK Kartini dikota Batam.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari kajian ini:

1. Mengetahui pendapat Pelajar SMK Kartini dikota Batam terhadap *Brand image* sepatu Converse.
2. Mengetahui Gaya hidup pelajar SMK Kartini dikota Batam terhadap *Brand image* sepatu Converse.
3. Mengetahui pendapat Kelompok teman sebaya terhadap Keputusan pembeliansepatu Converse pada pelajar SMK Kartini dikota batam.
4. Mengetahui pengambilan Keputusan pembelian sepatu Converse pada Pelajar SMK Kartini dikota Batam.
5. Mengetahui dampak *Brand image*, Gaya hidup, dan Kelompok teman sebaya terhadap pengambilan Keputusan pembelian sepatu Converse pada Pelajar SMK Kartini dikota Batam berpengaruh secara simultan

1.6 Manfaat penelitian

1.6.1 Manfaat teoritis

1. Riset yang dijalankan memiliki harapan menjadi bahan didalam menambah ilmu pengetahuan yang merupakan sebuah penerapan teori-teori yang telah didapatkan pada masa menempuh gelar sarjana yang

dilakukan serta juga untuk mengevaluasi pemahaman peneliti didalam melakukan penelitian terhadap suatu masalah yang ada.

2. Bagi kampus Universitas Putera Batam bisa dimanfaatkan sebagai penambahan perbendaraan di perpustakaan serta menambah wawasan dan informasi khususnya teruntuk mahasiswa yang mengambil fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora yang akan mengkaji masalah yang sama.

1.6.2 Manfaat praktis

1. Bagi perusahaan

Bagi *Brand Converse*, riset ini menjadi referensi yang baru, sehingga bisa menjadi dorongan dan pertimbangan didalam mengembangkan dan menerapkan strategi atau kebijakan yang baru terkait *brand image* dengan tujuan supaya pelajar bisa selalu menggunakan produknya.

2. Bagi pelajar SMK dikota Batam

Penelitian ini bisa sebagai bahan penambah wawasan dan pengetahuan didalam pengambilan keputusan oleh pelajar SMK dikota Batam di saat akan melakukan pembelian sepatu.

3. Bagi Universitas Putera Batam

Menjadi referensi pustaka yang dipergunakan sebagai acuan akademi dan panduan didalam pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Sebagai acuan menambah nilai pengetahuan didalam menyelesaikan suatu permasalahan yang timbul.