

BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Perancangan video social campaign ini untuk meningkatkan tingkat awareness anak muda kepada dampak bahaya fast fashion yang dapat menimbulkan sampah. Adanya video dan gerakan *social campaign* ini audiens memuat informasi mengenai bahwa dampak sampah fast fashion ini cukup besar dan dapat memberikan refrensi sehingga target audiens kampanye untuk memanfaatkan pakaian lama agar dapat bergaya tanpa membeli pakaian baru.

Penulis memiliki ide untuk memodifikasi pakaian lama agar dapat dipakai kembali dengan cara *shibori* dan *patchwork*. Teknik *shibori* dan *patchwork* merupakan teknik yang bisa memanfaatkan pakaian lama agar dapat dipakai kembali. Harapan sang perancang adalah terbentuknya pola pikir baru pada target audiens sehingga dapat bijak dalam berpakaian.

7.2 Saran

Perancangan ini masih memiliki beberapa kekurangan mengingat sulitnya kondisi sekarang dikarenakan masa pandemi Covid-19, hal ini membuat perancang kesulitan untuk memperoleh izin dan mendatangkan crew pada waktu proses produksi video promosi tersebut. Namun penulis berharap meskipun laporan ini masih sangat jauh dari kata sempurna namun laporan ini telah dibuat dengan mencakup semua aspek dan hasil yang dibutuhkan. Selain itu, pada perancangan video *social campaign* ini dapat mengubah pandangan remaja atas fashion itu sendiri. Perancangan ini masih membutuhkan kritik dan saran yang membangun untuk mencapai kesempurnaan kedepannya. Semoga perancangan ini dapat menginspirasi dan bermanfaat serta diterima oleh masyarakat.

Daftar Pustaka

- Agus, Hasna Husni., dan Arumsari, Arini. 2018. *Pengelolaan Sisa Kain Jeans Menggunakan Teknik Tekstil Sebagai Produk Fashion*. Vol. 5 No. 3
- Apriliani, Tri. 2016. *Hubungan Kerja Dalam Industri Fast Fashion: Analisis Isi Terhadap Fenomena Eksploitasi (Studi Kasus Film The True Cost dan Nike Sweatshops)*. Vol 46 No 1
- Chrisnawati, Dian., dan Abdullah, Sri Muliati. 2011. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Remaja Terhadap Pakaian (Studi Kasus Pada Remaja Berstatus Sosial Ekonomi Rendah)*. Vol.2 No. 1
- Devianti, Yeni Mardiyana. 2017. *Pemanfaatan Limbah Konveksi Untuk Meningkatkan Pendapatan Rumah Tangga Miskin*. Vol. 3 No.1
- Harjani, Centaury. 2016. *Visualisasi Karya Patchwork Sebagai Usaha Penyadaran Menjaga Kelestarian Lingkungan*. Vol. II No. 1
- Irawan, Dedy. 2016. *Teknik Sinematografi Dalam Menggambarkan Pesan Optimisme Melalui Film Tenggelamkan Kapal Van Der Wicjk*.
- Jerusalem, Mohammad Adam. 2006. *Perawatan Pakaian yang Tepat sebagai Suatu Cara Alternatif dalam Penghematan*.
- Junaedi, Hartarto., dkk. 2018. *Penerapan Sinematografi dalam Penempatan Posisi Kamera dengan Menggunakan Logika Fuzzy*. Vol 4: No 2.
- Junaiti, Ninik. dan Yuwanto, Listyo. 2018. *Pemanfaatan Seni Shibori Sebagai Alternatif Psychological Health dan Behavioral Health Dalam Psychological First Aid Penyintas Bencana*.
- Lady, Dask. 2019. *Konsep Diri Pengguna Fashion Branded Preloved (Studi Kualitatif Konsep Diri Pengguna Fashion Branded Preloved di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP USU)*.
- Purnawati, Ely. dan Suyanto, M. 2016. *Perancangan Periklanan Multimedia Dengan Teknik Sinematografi Untuk Program Publikasi*. Vol. 9 :16-28.
- Rahmanl, Amelia., dkk. 2019. *Perancangan Media Promosi Produk Fashion Dari Pengelolaan Limbah Fashion*.
- Rahmanl, Amelia., dkk. 2019. *Perancangan Media Promosi Produk Fashion Dari Pengelolaan Limbah Fashion*.

Saputro, Rivaldi L. 2018. *Thriftstore Surabaya (Studi Deskriptif Upaya Mempertahankan Pakaian Bekas Sebagai Budaya Populer di Surabaya)*. Vol.VII No. 3

Shinta, Fairus. 2018. Kajian *Fast Fashion* Dalam Percepatan Budaya Konsumerisme. Vol 3: 61-76.

Tukar Baju. (2020, November 30). Diakses pada 30 November, 2020 dari artikel ilmiah: <https://zerowaste.id/tukarbaju/>

Umanailo, M. C. B., dkk. 2018. *Konsumsi Menuju Konstruksi Masyarakat Konsumtif*. Vol 1.

Widodo, Suryo Tri. 2013. Kriya Tekstil Tie-Dye (Ikat Celup): Sebuah Media Eksplorasi Estetis Yang Populer. Vol.1 No.2