

Perilaku Konsumerisme Remaja Penggemar Olahraga Surfing di Pantai Air Manis Kota Padang

Taufik Paku Alam¹, Mira Hasti Hasmira²

^{1,2} Universitas Negeri Padang

Email: taufikpaku33@gmail.com, mirahasti@fis.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi untuk mengkaji tentang pandangan dan pendapat informan mengenai aktivitas dan hobinya dalam bentuk olahraga. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa perilaku konsumtif yang dilakukan oleh peselancar remaja yang ada di Kota Padang. Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teori Jean Baudrillard yaitu tentang masyarakat *konsumerisme/ the consumer society*. Asumsi dari teori Baudrillard ini yaitu adanya korelasi antara perspektif masyarakat terhadap sistem nilai berupa nilai guna, nilai tanda dan simulasi/ *simulacra*. Metode yang digunakan pendekatan kualitatif, dengan tipe penelitian studi kasus. Pemilihan informan dilakukan secara *purposive sampling* jumlah informan 17 orang. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara mendalam (*indepth interview*), dan studi dokumen. Untuk memperoleh data yang valid, maka dalam penelitian ini dilakukan dengan triangulasi data. Data dianalisis dengan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman dengan cara reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bergesernya makna dari nilai guna ke nilai tanda pada suatu objek konsumsi yang pada akhirnya menghasilkan suatu simulasi. Nilai guna pada penelitian ini meliputi fungsi dari suatu barang yang digunakan oleh informan dalam menunjang hobi mereka. Nilai tanda merupakan tanda yang melekat pada suatu barang yang digunakan oleh informan. Simulasi merupakan percobaan pergeseran makna dari nilai guna ke nilai tanda sehingga menghasilkan realitas semu. Sehingga kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan oleh informan dalam menunjang hobi sebagai peselancar tidak terlepas dari kegiatan konsumsi.

Kata Kunci: *Konsumerisme, Perilaku, Selancar.*

Abstract

The background of this research is to examine the views and opinions of informants regarding their activities and hobbies. The purpose of this research is to analyze the consumptive behavior of teenage surfers in Padang City. This study was analyzed using Jean Baudrillard's theory, namely about the consumer society. The assumption of Baudrillard's theory is that there is a correlation between the community's perspective on the value system in the form of use value, sign value and simulation/simulacra. The method used is a qualitative approach, with the type of case study research. The selection of informants was carried out by purposive sampling with a total of 17 informants. Data collection techniques that will be used in this study are observation, in-depth interviews, and document studies. To obtain valid data, this research was conducted by data triangulation. The data were analyzed by Miles and Huberman's interactive analysis technique by means of data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of this study indicate that the meaning shifts from use value to sign value on an object of consumption which ultimately results in a simulation. Use value in this study includes the function of an item used by informants in supporting their hobbies. The value of the sign is a sign attached to an item used by the informant. Simulation is an experiment of shifting meaning from use value to sign value so as to produce a pseudo reality. So that the activities that are usually carried out by informants in supporting their hobbies as surfers cannot be separated from consumption activities.

Keywords: *Behavior, Consumerism, Surfing*



Received: May 2, 2021

Revised: September 28, 2021

Available Online: September 30, 2021

Pendahuluan

Munculnya zaman globalisasi pada saat ini mengharuskan adanya perubahan dan kemajuan pada segala bidang. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ini, tidak hanya menyebabkan perubahan pada sektor pendidikan, sosial, dan ekonomi saja, melainkan juga terhadap perubahan budaya berupa perilaku konsumtif/ *konsumerisme*. Terjadinya perilaku konsumtif dari generasi ke generasi yang diakibatkan oleh adanya perubahan sosial pada lingkungan masyarakat dan lingkungan ekonomi yang berubah, salah satu perubahan tersebut adalah perilaku remaja (Adiningtyas, Sunaryanto, & Nopianti, 2018).

Konsumsi merupakan aktivitas manusia yang paling mendasar. Konsumsi dimaknai secara beragam, baik makna luas maupun makna sempit. Makna sempit seperti yang dikemukakan oleh Mary Douglas dan Baron Isherwood bahwa konsumsi sebagai penggunaan hak milik yang bernilai material, yaitu menghabiskan nilai material itu sendiri (Adlin, 2006a). Definisi tersebut kurang melingkupi keseluruhan dari konsumsi seperti yang diungkapkan oleh Piliang bahwa makna konsumsi secara luas yaitu kenyataan bahwa orang tidak hanya mengonsumsi yang bersifat material saja akan tetapi orang juga mengonsumsi sesuatu yang non material, seperti pemikiran dan ide (Adlin, 2006b). Ketika orang berfikir dan memunculkan ide secara berulang, berarti orang tersebut melakukan konsumsi yang bersifat non material.

Sementara Soebiyakto menjelaskan bahwa konsumsi merupakan suatu pemenuhan kebutuhan yang diperlukan sesuai dengan apa yang dibutuhkan (1988, hlm. 17) (Rahayu, Widowati, & Handayani, 2021). Konsumsi yang dilakukan berdasarkan keinginan menimbulkan suatu perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif biasanya menjelaskan tentang keinginan seseorang untuk mengonsumsi barang maupun jasa secara berulang-ulang dan berlebihan yang sebenarnya kurang bahkan tidak diperlukan dan bukan menjadi kebutuhan pokok, sehingga perilaku konsumtif cenderung mengarah pada perilaku yang boros (menghambur-hamburkan uang) yang lebih mendahulukan keinginan dari pada kebutuhan pokoknya.

Soebiyakto juga menegaskan bahwa perilaku konsumtif merupakan suatu hal dimana seringkali konsumen membeli suatu barang maupun suatu produk demi sebuah pengakuan maupun penghargaan, dimana bahwa secara nyata komoditas produk tersebut kurang dibutuhkan bahkan tidak dibutuhkan (1988, hlm. 17) (Rahayu et al., 2021). Misalnya saja seperti yang terjadi remaja pelaku olahraga selancar Kota Padang dimana para remaja ini memandang selancar sebagai sebuah olahraga sekaligus hobi untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara melakukan tindakan konsumtif dalam bentuk pembelian peralatan selancar, pakaian, serta kebiasaan nongkrong mereka.

Masyarakat modern adalah masyarakat konsumtif. Masyarakat yang terus menerus berkonsumsi. Namun konsumsi yang dilakukan bukan lagi sekedar kegiatan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dasar dan fungsional manusia. Masyarakat modern tidak cukup hanya mengonsumsi sandang, pangan, dan papan saja untuk dapat bertahan hidup. Meskipun secara biologis kebutuhan makanan dan pakaian telah cukup terpenuhi, namun untuk

kebutuhan dalam tatanan pergaulan sosial dengan sesama manusia lainnya, manusia modern harus mengkonsumsi lebih dari itu. Dapat dikatakan bahwa masyarakat modern saat ini hidup dalam budaya konsumen. Sebagai suatu budaya, konsumsi sangat mempengaruhi kehidupan sehari-hari dan mampu menstruktur kegiatan keseharian di masyarakat. Nilai-nilai pemaknaan dan harga diri menjadikan sesuatu yang dikonsumsi menjadi semakin penting dalam pengalaman personal dan kehidupan sosial masyarakat. Konsumsi telah masuk ke dalam rasionalitas berpikir masyarakat dan terapkan dalam kehidupan sehari-hari (Ulfa, 2014).

Kompleksitas perubahan pada masyarakat *modern* menuntut manusia menjadi semakin kreatif, banyak temuan-temuan yang digagas manusia *modern* baik secara fisik maupun ilmiah, salah satunya dalam bidang olahraga, pesatnya perkembangan olahraga dengan berbagai macam fasilitasnya, saat ini masyarakat *modern* tidak hanya menjadikan olahraga sebagai sarana yang berfungsi untuk menyehatkan tubuh baik secara fisik maupun jasmani saja, dewasa ini olahraga sudah dijadikan sebagai sebuah wadah untuk melakukan kegiatan konsumtif bagi para pelaku olahraga tersebut. Kegiatan konsumtif yang tampak nyata pada pelaku olahraga saat ini dapat dilihat dari apa yang mereka kenakan, seperti pakaian, sepatu, dan bentuk olahraga apa yang sedang dilakukan, itu semua bisa kita amati melalui pola perilaku yang mereka aplikasikan kedalam suatu rutinitas olahraganya. Terbentuknya pola kegiatan konsumsi pada pelaku olahraga saat ini tidak saja dapat dilihat pada satu kategori olahraga saja, perkembangan olahraga semakin beragam dimulai dengan olahraga yang umum, khusus, tradisional, bahkan olahraga berbahaya sekalipun (*extreme*) masih diminati masyarakat *modern* sebagai sarana untuk menyehatkan tubuh dan sekaligus menjadikan olahraga *extreme* sebagai wadah untuk melepaskan hasrat konsumtif bagi para pelakunya secara tidak disadari. Olahraga *extreme* adalah olahraga yang dianggap lebih berbahaya dibandingkan dengan olahraga pada umumnya. Seperti *skateboarding*, *parkour*, *roller skating*, *free style scootering*, *power bloking* dan *surfing* (Sandy, 2013).

Surfing atau selancar merupakan salah satu jenis olahraga air yang dimainkan dengan cara bermanuver diatas ombak dengan menggunakan sebilah papan selancar atau *surfboard*. Selancar termasuk kedalam salah satu jenis olahraga yang *extreme* atau berbahaya. Ada beberapa bentuk resiko yang dihadapi seperti tergulung ombak, terbawa arus laut, terbentur batu karang, serta bahaya predator laut yang akan kita jumpai kalau bermain selancar ini. Untuk itu bermain selancar harus mempunyai pengetahuan yang cukup jika ingin memulainya. Disamping itu selancar juga merupakan olahraga yang membutuhkan biaya mahal, perlengkapan selancar sangatlah mahal, dan hanya disediakan ditempat-tempat khusus untuk mendapatkannya dikarenakan produk-produk yang melekat dengan identitas olahraga selancar ini semua dibandrol dengan harga yang tidak murah dipasaran. Selancar mempunyai trend dan modenya tersendiri baik dalam bentuk produk, karakteristik, serta identitasnya sebagai sebuah olahraga. Untuk bisa mengikuti selancar ini minimal kita harus mempunyai media utamanya yaitu papan selancar, dan untuk harga sebuah papan selancar itu dibandrol harga jutaan bahkan ada yang puluhan juta.

Peselancar Kota Padang didominasi oleh para remaja yang rata-rata masih dalam kategori tanggungan orang tua, atau remaja-remaja yang masih belum mandiri secara pendapatan ekonomi. Seperti yang dijelaskan diatas bahwasanya olahraga selancar ini merupakan olahraga yang mahal, dan *extreme*. selancar juga dapat merubah perilaku seseorang menjadi lebih konsumtif, membentuk sebuah *diferensiasi*, serta prestise dan identitas baru bagi para pelaku selancar itu sendiri.

Pesisir pantai Sumatera Barat juga sudah banyak dijadikan lokasi untuk berselancar selain Mentawai yang terkenal dengan ombaknya yang besar. Sudah ada beberapa lokasi pesisir pantai yang sudah dijadikan sebagai lokasi selancar oleh peselancar lokal, salah satunya Pantai Air Manis yang terletak di bagian Selatan Kota Padang Sumatera Barat. Pantai Air Manis memiliki kawasan yang sangat strategis untuk berselancar selain ombaknya yang bagus untuk berselancar, kawasan Pantai Air Manis ini juga dikelilingi oleh bukit sehingga perkiraan cuaca, angin seperti apapun ombak-ombak untuk berselancar itu akan selalu ada karena tiupan angin dihambat oleh bukit-bukit yang mengitari di sepanjang bibir pantai tersebut (Anggra & Wellis, 2020). Unikunya mayoritas pelaku selancar yang bermain di pantai ini didominasi oleh kalangan remaja baik secara perseorangan maupun kelompok yang tergabung kedalam komunitas-komunitas lokal perselancar.

Engel mengatakan bahwa terbentuknya perilaku konsumtif pada remaja dipengaruhi oleh beberapa faktor (Engel, Blackwell, & Miniard, 1995). Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap terbentuknya perilaku konsumtif pada remaja adalah kelompok referensi, kelompok referensi merupakan sekelompok orang yang sangat mempengaruhi perilaku individu. seseorang akan lebih cenderung mengikuti dan melihat kelompok referensinya dalam menentukan produk yang akan dikonsumsi (Fitriyani, Widodo, & Fauziah, 2013). Berikut ini daftar nama-nama peselancar remaja yang peneliti jumpai bermain selancar dikawasan Pantai Air Manis Kota Padang:

Tabel 1. Daftar Nama Peselancar Remaja Kota Padang Pantai Air Manis

Nama	Usia	Status	Penghasilan
Genta Mufti P	23 Tahun	Mahasiswa	Orang tua
Randi Fernando D	24 Tahun	Mahasiswa	Orang tua
Andre	19 Tahun	Pelajar	Orang tua
Adhi Minjabar	22 Tahun	Mahasiswa	Orang tua
Fero Sautri	18 Tahun	Pelajar	Orang tua
Iwan	23 Tahun	mahasiswa	Orang tua
Itoy	22 Tahun	Mahasiswa	Orang tua
Riko	25Tahun	Free Lance	Tidak tetap
Febrinaldi F	19 Tahun	Pelajar	Orang tua
Fatur	22Tahun	mahasiswa	Orang tua
Ikkal	18 Tahun	pelajar	Orang tua
Eko	22 Tahun	mahasiswa	Orang tua
Gadaba	23 Tahun	wiraswasta	2 juta/ bulan
Paku Alam	23 Tahun	mahasiswa	Orang tua
Oki	19 Tahun	Pelajar	Orang tua
Arif	23 Tahun	Free lance	Tidak tetap
Nato	24 Tahun	karyawan swasta	2 juta/ bulan

Sumber: Wawancara dengan informan peselancar remaja di Pantai Air Manis Kota Padang

Berdasarkan data tabel di atas bahwa peselancar dikawasan Pantai Air Manis Kota Padang didominasi oleh remaja yang secara prinsip ekonomi belum mandiri. Hasil wawancara peneliti pertama dengan informan bernama Genta Mufti P salah seorang peselancar mengatakan bahwa selancar merupakan sebuah kegiatan olahraga sekaligus hobi yang bisa kita jadikan sebagai gaya hidup yang *trend*, gaul, serta berkelas hal ini diadopsi para informan karena beranggapan bahwa tindakan yang dilakukan melalui aktivitas yang

terkait dengan tingkat resiko yang tinggi merupakan aktivitas yang memiliki nilai tertentu oleh informan, ada rasa bangga, dan kepuasan tersendiri bagi informan dalam melakukan aktivitas selancar. Sehingga pandangan informan seperti ini mengantarkan informan pada rentetan perilaku konsumtif dalam melakukan aktivitas selancar mereka. Dikarenakan selancar merupakan kegiatan dari masyarakat luar negara Indonesia yang membutuhkan biaya yang mahal untuk menjalankannya. Berdasarkan realitas dan data tersebut menarik untuk dikaji sehingga peneliti tertarik mengkaji *fenomena perilaku konsumerisme remaja kota padang pelaku olahraga surfing*.

Penelitian terkait dengan perilaku konsumerisme remaja ini juga dibahas oleh Mukharik A pada tahun 2017 judul “Perilaku Konsumtif Pada Komunitas *Indorunners* Surabaya” (Mukharik A, 2017). Mukharik dalam penelitiannya menjelaskan ketertarikan dan bentuk kegiatan konsumtif yang dilakukan oleh beberapa anggota perempuan yang tergabung dalam komunitas olahraga *Indorunners* menjelaskan, selain untuk hidup sehat dan menyehatkan tubuh para anggota perempuan komunitas tersebut mengikuti gaya hidup yang sedang digemari pada saat sekarang ini yaitu olahraga lari, olahraga lari merupakan olahraga yang bisa dikategorikan mudah karena hanya menggunakan peralatan yang relatif umum seperti pakaian dan sepatu lari. Setelah muncul banyaknya komunitas-komunitas lari maka industri-industri merk olahraga melihat kesempatan pasar yang luas untuk menyasar masyarakat yang aktif untuk melakukan olahraga ini. Seperti menghadirkan bentuk-bentuk peralatan, pakaian yang khusus dan modis agar dilihat sebagai seorang yang mempunyai status sosial tinggi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada objek penelitian yaitu perempuan yang tergabung kedalam kelompok komunitas, dan tujuannya, penelitian ini hanya melihat makna keikutsertaan perempuan dalam mengikuti komunitas ini, sedangkan penelitian penulis menyasar objek laki-laki baik secara perseorangan maupun kelompok pelaku olahraga selancar, kemudian tujuan penelitian penulis tidak hanya melihat makna selancar saja melainkan bentuk pola pergaulan, serta kegiatan konsumsi yang dilakukan.

Penelitian selanjutnya yang terkait dengan masalah ini juga diteliti oleh Segoro dengan judul “Gaya Hidup Konsumtif Pada Santri Pondok Pesantren *Modern*” menjelaskan faktor yang mempengaruhi gaya hidup konsumtif pada santri pondok pesantren *modern* dipengaruhi oleh orang lain/ lingkungan (Segoro, 2013). Hal ini juga dikaitkan dengan usia santri yang tergolong remaja yaitu 10-14 tahun, dimana masa remaja adalah masa pencarian identitas diri yang cenderung loyal kepada kelompok referensinya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian ini dilakukan untuk mengetahui faktor penyebab dari gaya hidup konsumtif pada santri, sedangkan penelitian penulis bertujuan untuk melihat sejauh mana perilaku konsumtif yang meliputi aspek pembelian produk-produk selancar, interaksi, pergaulan/ tempat nongkrong. remaja peselancar yang ada dikota padang.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan Sesuai dengan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan serta mengetahui bagaimana bentuk fenomena perilaku *konsumerisme* yang ada pada remaja Kota Padang pelaku olahraga *surfing*. Di lihat dari aspek, ketertarikan melihat selancar, kegiatan konsumsi dalam bentuk membeli perlengkapan selancar, pakaian, bentuk pola pergaulan/ tempat nongkrong. dan juga alokasi waktu dalam menyeimbangi kegiatan selancarnya dengan kesehariannya sebagai remaja. Idealnya seorang remaja yang masih dalam tanggungan orang tua mempunyai tujuan hidup yang sudah di atur menurut pandangan orangtua masing-masing kearah yang lebih baik untuk mencapai taraf hidup yang sejahtera. Olahraga *surfing* merupakan olahraga yang berbahaya, berisiko tinggi dan sekaligus membutuhkan biaya yang mahal tetapi masih saja

ada masyarakat khususnya remaja ingin melakukan aktivitas selancar ini. Berdasarkan rumusan masalah tersebut yang menjadi pertanyaan penelitian ini adalah *bagaimana fenomena perilaku konsumtif yang terjadi pada kalangan remaja Kota Padang pelaku olahraga surfing?*

Metode Penelitian

Penelitian mengenai bagaimana Fenomena Perilaku *Konsumerisme* Remaja Kota Padang Pelaku Olahraga *Surfing* dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif dapat diartikan sebagai metode yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti sebagai *instrument* kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif /kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada *generalisasi* (Sugiyono, 2017). Alasan penulis menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yaitu karena pendekatan kualitatif dipandang cocok dalam menganalisis makna dari penelitian Fenomena Perilaku *Konsumerisme* Remaja Kota Padang Pelaku Olahraga *Surfing*. tipe penelitian yang akan penulis gunakan yaitu tipe penelitian studi kasus *instrisik*, yaitu studi kasus yang dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai bagaimana Fenomena Perilaku *Konsumerisme* Remaja Kota Padang Pelaku Olahraga *Surfing*.

Lokasi penelitian dipilih di Kota Padang dengan alasan karena *spot*/lokasi untuk bermain selancar terdapat di beberapa pantai yang ada di Kota Padang salah satunya di Pantai Air Manis. Hal ini dikarenakan lokasi Pantai Air Manis sering dijadikan tempat diadakannya kejuaraan selancar lokal. Teknik pemilihan informan yang digunakan yaitu *purposive sampling* karena peneliti meliha dari permasalahan penelitian sudah jelas informan yang peneliti libatkan, Kriteria informan dalam penelitian ini adalah *surfer* (peselancar) remaja di Kota Padang. Untuk memperkuat hasil penelitian, peneliti juga akan meneliti pendapat masyarakat sekitar yang ada di Pantai Air Manis Kota Padang, dan orang-orang terdekat peselancar yang sudah peneliti targetkan menjadi informan tentang bagaimana melihat gaya hidup *konsumerisme* para peselancar remaja ini.

Teknik pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participante observasion*), wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi (Arisandi, 2014). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi (pengamatan) yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi pasif. Dalam hal ini peneliti datang ke tempat kegiatan yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut (Sugiyono, 2017).

Analisis data adalah proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan. Menyusun data berarti mengelompokkan dalam pola atau kategori. Sedangkan tafsiran atau interpretasi artinya memberikan makna pada analisa dalam menjelaskan pola atau kategori dan mencari hubungan antar berbagai konsep (Sugiyono, 2017). Reduksi data diawali dengan menerangkan, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting terhadap isi dari suatu data yang berasal dari lapangan, sehingga data yang telah direduksi dapat memberikan data yang lebih tajam tentang hasil pengamatan. Display data merupakan proses data secara sederhana, dalam bentuk kata-kata, kalimat naratif, tabel, metrik, dan grafik dengan maksud agar data yang telah dikumpulkan dikuasai oleh peneliti sebagai dasar untuk mengambil kesimpulan yang tepat (Sugiyono, 2017). Verifikasi merupakan kegiatan

yang dilakukan setelah reduksi data dan penyajian sehingga akhirnya dapat ditarik suatu kesimpulan (Ajif, 2013). Penarikan kesimpulan dilakukan untuk mengumpulkan data-data hasil wawancara dan observasi mengenai bagaimana gaya hidup peselancar remaja di Kota Padang.

Hasil dan Pembahasan

Surfing Sebagai Hobi, Perilaku Konsumtif, Dan Simulasi

Fenomena perilaku *konsumerisme* remaja Kota Padang pelaku olahraga *surfing* dilihat dari ketertarikannya mengikuti olahraga ini dibandingkan dengan olahraga lain adalah sebagai sebuah bentuk hobi dan sekaligus olahraga. Hobi dan olahraga merupakan dua hal yang berbeda tetapi sejalan, ibaratkan dua sisi mata uang yang satu wadah, olahraga lebih terstruktur dan tersistematis serta adanya nilai-nilai kompetitif yang bisa menjadi tujuan prestasi, hobi tidak demikian, hobi merupakan kegiatan rekreasi yang dilakukan dikala waktu-waktu tertentu, masyarakat beragam dalam memandang sebuah hobi, dan kemudian hobi terbebas dari nilai-nilai kompetitif. Peselancar Kota Padang dilihat dari pola sikap dalam menjalankan rutinitas kegiatan selancar mereka lebih mengarah pada hobi dibandingkan memandang selancar sebagai sebuah olahraga.

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh salah satu informan Randi Fernando Dharma salah seorang mahasiswa kampus UPI Padang dengan umur (24 tahun).

“..... surfing aktivitas yang menarik untuak dicubo, selain bisa dijadikan sebagai hobi dalam baolahraga, surfing bisa juo dijadikan sebagai sebuah aktivitas trend anak mudo yang jauh lebih gaul dibandingkan dengan olahraga nan umum, contoh main bola siapa pun bisa bamain bola, tapi kalau selancar indak sado urang punyo kesiapan untuak malakukanyo karano salain mental, awak harus punyo pitih nan cukuik untuak bali papanyo, boardshortnyo, least nyo, finsnyo, dan itu haragonyo indak ado nan murah, kalau awak untuak mandapek an kelengkapan selancar diansua-ansua ciek-ciek awak bae manabuang, sampai-sampai rela manggadaikan h.p gai untuak mandapek an papan selancar J.S Company Surfboard karano papan j.s ko kini sedang naiak daun dan banyak dipakai dek pro surfing” (Wawancara dalam bahasa daerah minang kabau).

Artinya:

“..... Selancar aktivitas yang menarik untuk dicoba, selain bisa dijadikan sebagai hobi dalam berolahraga, selancar juga bisa dijadikan sebagai sebuah aktivitas trend anak muda yang gaul dibandingkan dengan olahraga yang umum, contoh main bola, siapapun bisa bermain bola, tapi kalau selancar tidak semua orang punya kesiapan untuk melakukannya karena selain mental, kita harus punya uang yang cukup untuk beli papan, celana selancar, tali selancar, sirip selancar, dan itu harganya tidak ada yang murah, kalau saya untuk mendapatkan kelengkapan selancar saya cicil satu persatu untuk membelinya dengan cara menabung, sampai-sampai rela menjual handphone untuk mendapatkan papan selancar merk J.S Company Surfboard karena papan J.S ini sekarang sedang naik daun dan banyak dipakai pro selancar” (Wawancara tanggal 03 Februari 2021).

Berdasarkan observasi peneliti melihat bahwa para informan terlihat menginginkan sebuah prestise dalam mengikuti olahraga selancar, seperti keinginan untuk tampil keren, gaul, meniru idola-idola dalam dunia selancar. Perilaku konsumtif yang mereka perlihatkan

di sini mengarah pada bentuk kepuasan batin. Upaya untuk memenuhi hasrat-hasrat kepuasan batin mereka agar tetap eksis dalam lingkungan selancar ini dapat di lihat dari usaha mereka dalam membeli perlengkapan selancar dengan cara menabungkan uang mereka yang sekiranya membutuhkan waktu berbulan-bulan untuk mengumpulkannya. Sedangkan menurut Lubis (dalam Rosyid, Lina dan Rosyid, 1997) mengatakan bahwa perilaku konsumtif adalah suatu perilaku membeli yang tidak lagi didasarkan pada pertimbangan yang rasional melainkan karena adanya keinginan yang sudah tidak rasional lagi.

Dari penuturan informan di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa mereka terpolat minatnya untuk bermain selancar karena beberapa daya tarik selancar itu sendiri seperti tingkat resiko yang tinggi saat memainkannya, tujuan untuk mendapatkan bentuk fisik yang ideal, keinginan meniru salah satu aktor idola yang dilihat melalui media tertentu, serta keinginan untuk mendapatkan produk selancar dengan *merk* tertentu agar tingkat percaya diri informan menjadi tinggi dalam bergaul sesama peselancar.

Dalam temuan ini terdapat unsur utama dari teori Baudrillard yaitu tentang konsep nilai guna, nilai tanda, dan simulasi. Temuan perilaku konsumtif pada point ini dapat dilihat dari cara mereka untuk mendapatkan perlengkapan selancar mereka sendiri, dengan cara menabungkan uang mereka yang didapat dari orangtua mereka. Kemudian ada juga yang berkeinginan dengan upaya untuk mendapatkan *merk-merk* perlengkapan selancar terkenal tentunya dengan harga yang mahal, karena mereka anggap mempunyai daya jual tersendiri ketika mereka bergaul dengan sesama peselancar.

Perilaku Konsumtif Yang Dilakukan Dalam Menjalankan Rutinitas Selancar.

Perilaku konsumtif tidak saja dalam bentuk materil, melainkan juga dalam bentuk non materil Seperti yang diungkapkan oleh piliang (dalam adlin, 2006 hal. 391) kenyataan bahwa individu tidak saja mengkonsumsi yang bersifat materil saja akan tetapi individu juga mengkonsumsi sesuatu yang bersifat non materil seperti ide, gagasan. Ketika individu memunculkan ide secara berulang, berarti individu tersebut melakukan konsumsi yang bersifat non material.

Pertama Perilaku konsumtif dalam bentuk materil sesuai dengan yang disampaikan oleh iwan seorang mahasiswa di Universitas Andalas Kota Padang dengan umur (23 tahun).

“.....Kalua manuruik awak surfing itu jiwanyo anak mudo, soalnya anak mudo tu suko pado hal-hal yang menantang, darahnya masih angek, dari pado melakukan hal-hal nan indak jaleh, lebih rancak main surfing, awak bamain surfing ko tamasuak niek juo karano awak suko se mancubo hal-hal menantang salamo bamain surfing indak taituang pengeluaran yang awak lakukan mulai dari mambali papan, pakaian, sarawa, dan lain-lainyo, tarutamo untuak kelengkapan bamain surfing ko awak lah acok gonta-ganti merk papan dan peralatan lain, itupun awak bae manabuang luh untuak bisa mandapek an papan jo peralatan lain nan maha mode Volcom, J.S, Dakine, Fcs, Ripcurl, satiok peralatan surfing awak tu all brand mode papan wak kini merknyo J.S, least wak merknyo Dakine, fins wak mereknyo Fcs Andy Iron, iko ko fins pro surfing legend ko sajuta tigo ratui wak bali bekas, apolai baru, namonyo hobi memang harus baru gi awak bang”

(Wawancara dalam Bahasa daerah Minangkabau).

Artinya:

“...Menurut saya berselancar itu jiwanya anak muda, soalnya anak muda itu sukanya pada hal-hal menantang, anak muda memiliki proses mencari jati diri, daripada melakukan hal-hal yang tidak bermanfaat, lebih baik bermain selancar. Saya bermain selancar ini termasuk niat juga karena saya suka mencoba hal-hal yang menantang selama bermain selancar tidak terhitung pengeluaran keuangan yang saya lakukan mulai membeli papan, pakaian, celana, dan lain-lainya, terutama untuk kelengkapan bermain selancar, saya sudah sering kalai gonta-ganti merk papan selancar dan peralatan lainnya, itupun saya harus menabung dulu, untuk bisa mendapatkan papan selancar serta peralatan yang lain dengan harga mahal seperti, *Volcom, J.S, Dakine, Fcs, Ripcurl*, setiap peralatan selancar saya itu semua brand seperti papan selancar saya merknya, *J.S, least* saya merknya *Dakine, fins* saya merknya *Fcs Andy Iron*, ini *fins* pro legenda selancar dengan harga satu juta tiga ratus ribu saya beli bekas, apalagi baru, namanya hobi memang harus mengeluarkan duit banyak bang” (Wawancara tanggal 12 Februari 2021).

Dari hasil observasi peneliti melihat bahwa kegiatan dan perilaku konsumtif yang mereka lakukan merupakan hal yang dianggap rasional oleh para informan karena alasan sebagai pemenuhan kebutuhan, sehingga perilaku seperti ini lebih mengedepankan kepuasan batin sehingga konsumsi tidak lagi berdasarkan atas kegunaan melainkan berdasarkan makna terhadap keputusan membeli perlengkapan selancar tersebut. Seperti halnya membeli papan selancar baru yang jauh lebih mahal daripada papan selancar bekas dengan tujuan untuk mendapatkan tingkat kepercayaan diri ketika berada pada lingkungan selancar mereka, dan juga kecanduan terhadap barang yang identik dengan merk –merk selancar seperti pakaian, maupun atribut lainnya, para informan rela menabung demi mendapatkan apa yang mereka anggap rasional dalam membelanjakan uang mereka, hal ini kemudian tampak berlebihan dengan kapasitas mereka sebagai seorang remaja.

Berdasarkan dari pernyataan informan diatas dapat disimpulkan bahwa adanya perilaku konsumtif yang bersifat materil seperti usaha informan dalam membeli papan selancar baru dengan harga lebih mahal daripada papan selancar bekas, yang dianggap lebih dapat meningkatkan percaya diri informan ketika bermain selancar maupun dalam lingkaran pergaulan selancarnya sehari-hari. Perilaku konsumtif lainnya juga terlihat pada informan yang cenderung mengedepankan pembelian merk-merk pakaian beridentitaskan dengan merk-merk selancar yang mahal dengan tujuan agar terlihat elegan dalam lingkungan selancarnya maupun diluar lingkungan selancarnya.

Dalam temuan ini terdapat unsur utama dari teori Baudrillard yaitu tentang konsep nilai guna, nilai tanda, dan simulasi. Temuan perilaku konsumtif pada point ini dapat dilihat dari perilaku berbelanja para informan yang lebih mengedepankan untuk membeli perlengkapan selancar baru dengan harga jutaan, daripada membeli perlengkapan selancar bekas.

Hal ini dilakukan informan agar mereka tetap terlihat eksis dalam lingkungan selancar mereka, padahal secara fungsi dan kegunaan baik perlengkapan selancar bekas maupun baru sama-sama bisa digunakan untuk bermain selancar, akan tetapi dalam temuan ini para informan lebih mengedepankan nilai tanda dari pada nilai guna suatu barang, nilai tanda yang dimaknai oleh para peselancar ini berbentuk kepuasan batin yang didapat dari prestise pada lingkungan selancarnya masing-masing. Kemudian dalam menunjang identitas mereka sebagai seorang peselancar para informan juga melakukan kegiatan konsumsi dalam bentuk

kecenderungan membeli pakaian-pakaian yang identik dengan *merk-merk* selancar terkenal misalnya dalam membeli baju, maupun celana mereka lebih memilih *merknya* biarpun mahal dari pada fungsi dan kegunaan dari baju dan celana itu sendiri.

Kedua Perilaku konsumtif non materil, berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan oleh Andre salah seorang pelajar di sebuah SMA Bukit Barisan Kota Padang, dengan umur (19 tahun).

“.....ketertarikan awak bamain surfing dimulai dari Instagram, berawal ditahun 2019 katiko itu ado sebuah postingan dari brand surfing volcom, kebetulan awak mengikuti akun tersebut, awak masih ingek dalam postingan itu tacaliak salah satu peselancar dunia banamo Craig Anderson tabang-tabang katiko manunggangi ombak dengan skill nyo, disaat itu juo awak baniek aden harus mancubo bamain surfing, karano dilingkungan kawan-kawan samo gadang indak ado nan mancubo bamain surfing, dan awak ingin tampil beda dari kawan-kawan awak”.

Artinya:

“.....Ketertarikan saya bermain selancar dimulai dari Instagram, pada tahun 2019 ketika itu ada sebuah postingan dari salah satu produk selancar Volcom, kebetulan saya mengikuti akun tersebut, saya masih ingat dalam postingan itu terlihat salah satu peselancar dunia yang bernama Craig Anderson, menaklukan ombak dengan kemampuannya, disaat itu juga saya mulai terpikir untuk mencoba berselancar, karena dilingkungan teman-teman sebaya saya tidak ada sama sekali yang pernah bermain selancar, dan saya ingin tampil beda diantara mereka” (Wawancara tanggal 4 Februari 2021)

Dari hasil observasi peneliti melihat bahwa perilaku konsumtif tidak terjadi secara materil saja melainkan secara non materil juga. Pola perilaku ini terjadi karena tuntunan untuk pemuasan hasrat-hasrat sosial mereka dalam mendapatkan pengakuan, prestise pada lingkungan selancarnya, seperti informan diatas ingin terlihat seperti peselancar profesional maka ia melakukan tindakan berbelanja perlengkapan selancar dengan harga yang mahal, dan sebab itu ia mengupayakan untuk dapat membeli *merk* perlengkapan selancar tertentu untuk mencapai pemenuhan kepuasan hasrat-hasratnya tersebut agar eksistensinya dapat terlihat sebagai peselancar professional seperti yang ia pikirkan. Berdasarkan hasil pernyataan informan diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku konsumsi merupakan hal yang seringkali tidak disadari oleh pelakunya, karena alasan sebagai pemenuhan kebutuhan, kebutuhan yang berlebihan akan memunculkan suatu keinginan, sedangkan pemenuhan kebutuhan yang berlebihan akan memunculkan perilaku konsumtif.

Dalam temuan ini terdapat unsur utama dari teori Baudrillard yaitu tentang konsep nilai guna, nilai tanda, dan simulasi. Temuan perilaku konsumtif pada point ini dapat dilihat dari pernyataan informan yang mengatakan bahwa informan memilih bermain selancar merupakan suatu hal yang sudah diniatinya, sehingga harus terpenuhi. Pernyataan informan juga tampak menyiratkan bahwa informan tidak peduli dengan cara seperti apa kebutuhan, dan keinginannya dapat dipenuhi, oleh sebab itu rasionalisasi atas tindakan konsumtif yang dilakukannya dianggap wajar hanya untuk memuaskan imajinasi mereka.

Aktivitas Informan Dalam Menunjang Rutinitas Selancar

Masyarakat konsumtif tidak saja dapat dilihat dengan kegiatan bagaimana ia membelanjakan uangnya untuk pemenuhan hasrat-hasrat mereka dengan tujuan-tujuan yang mereka anggap memberikan sebuah *prestise* untuk suatu objek tertentu dalam lingkungannya. Pola perilaku masyarakat konsumtif juga dilihat dengan bagaimana ia menggunakan waktunya dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Aktivitas merupakan kegiatan atau kesibukan yang merupakan suatu tindakan atau perilaku yang biasa dilakukan individu maupun kelompok untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Pratiwi, 2015). Waktu luang tersebut didefinisikan sebagai hal yang negatif yakni suatu kelas pemboros yang banyak mengeluarkan uang untuk mewujudkan keinginannya untuk memenuhi waktu luang. Dalam hubungan gaya hidup konsumtif waktu dan uang merupakan bagian dari mereka (Novitasani & Handoyo, 2014). Hal ini bertujuan untuk meningkatkan status sosial baik sadar maupun tidak.

Perubahan tidak hanya dalam hal yang konsumtif terhadap produk-produk *branded* saja. Para peselancar Kota Padang juga mempunyai cara pergaulan tersendiri seperti kebiasaan nongkrong seperti di *cafe*, atau *warkop-warkop* tertentu. Kebiasaan nongkrong mereka lakukan tidak hanya pada siang hari melainkan pada malam hari juga. Hampir disetiap sepanjang tepian Pantai Air Manis terdapat warkop sebagai tempat nongkrong selepas melakukan aktivitas selancar. Aktivitas ketika mereka berkumpul nongkrong bermacam-macam seperti, berbagi pengalaman bermain selancar dan lain sebagainya. Sesuai yang disampaikan oleh Febrinaldi Ferdiansyah seorang pelajar di sebuah sekolah SMA Pertiwi 1 Kota Padang dengan umur (19 tahun).

“...Awak main surfing baru 7 bulan, hal yang paliang sero dalam berselancar tu tongkronganyo. Awak bisa bakawan jo urang-urang nan labiah gadang dari awak luas pergaulan jadinya. Satiok awak main surfing disiko satidaknyo awak harus baok pitih 50 ribu rupiah untuak balanjo soalnya awak tingga di Lapai jauh apolagi kalau awak dari pagi disiko manungguan ombak pagi nan rancak. Kalau waktu sekolah acok juo awak bolos sakolah kalau main pagi tu, kalau biasonyo malam minggu awak nongkrong juo samo uda-uda wak nan samo-samo main surfing biasonyo kami duduak di kadai coffee shop kadang awak acok juo masuk ka club malam untuak malapehan panek-panek badan samo kawan-kawan” (Wawancara dilakukan dengan bahasa daerah minang kabau).

Artinya:

“...Saya main surfing baru 7 bulan, hal yang paling seru dalam beselancar itu adalah tongkronganya. Saya bisa berteman dengan orang-orang yang lebih tua dari saya pergaulan saya menjadi lebih luas. Setiap saya berselancar disini setidaknya saya membawa uang 50 ribu rupiah untuk berbelanja soalnya saya tinggal di Lapai jauh dari sini, apalagi kalau saya dari pagi disini menunggu ombak pagi yang bagus. pada jam-jam sekolah pagi hari saya juga sering bolos untuk bermain selancar, biasanya setiap malam minggu saya juga nongkrong bersama kakak-kakak yang sama-sama bermain selancar dengan saya. Kami nongkrong di *coffee shop* tempat biasa kami nongkrong. Kadang saya juga sering pergi ke *club* malam untuk refreshing bersama teman-teman juga”.

Hasil observasi yang peneliti lihat bahwa para informan merupakan orang yang gemar melakukan aktivitas selancar atau menghabiskan waktu luang mereka di pantai maupun di

warung-warung kopi yang ada disekitar pantai, bahkan mereka juga ada menghabiskan waktunya di tempat-tempat tertentu seperti *bar*, *cafe-cafe* bahkan ada juga di club-club malam. Bagi informan aktivitas tersebut merupakan sebagai bagian bentuk loyalitas informan terhadap hobi mereka.

Hasil wawancara informan diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa adanya perubahan gaya hidup dengan pola konsumsi yang sangat berlebihan dilihat dari penggunaan waktu luang mereka. Seperti kecendrungan mereka dalam memanfaatkan waktu luang untuk nongkrong dengan teman-teman selancarnya baik setelah beremain selancar, maupun sebelum bermain selancar. Tempat nongkrong para peselancar ini bermacam-macam ada yang di cafe, bar, maupun pantai. Kebiasaan nongkrong mereka terjadi tidak hanya pada siang hari, hal itu juga terjadi ketika malam harinya juga. Kondisi demikian juga dapat menggiring mereka untuk ikut pada pola pergaulan dunia malam. Apalagi mereka juga sudah terbiasa dengan kebiasaan-kebiasaan minum alkohol dan lain sebagainya alasan para peselancar nongkrong di cafe dan bar tertentu hanya untuk menghilangkan stres, ngobrol bareng sembari berbagi pengalaman antar sesama peselancar.

Unsur utama dari teori Baudrillard yaitu tentang konsep nilai guna, nilai tanda, dan simulasi terlihat dalam pernyataan informan. Temuan perilaku konsumtif disini dapat dilihat dari kegiatan serta aktivitas dalam memanfaatkan waktu luangnya dalam menunjang hobi mereka melakukan aktivitas seperti nongkrong dipantai sembari menunggu ombak, maupun sesudah mereka melakukan kegiatan selancar, dan kemudian aktivitas mereka ini tidak terlepas dengan kegiatan konsumsi yang mereka lakukan seperti suasana tongkrongan ngobrol-ngobrol santai dengan tujuan untuk menambah relasi pertemanan dan juga pembahasan mengenai mode dan gaya baru yang terkait dengan selancar.

Suasana tongkrongan dapat dideskripsikan dengan minum bir, merokok, dan makanan-makanan yang mereka pesan ditempat nongkrong tersebut dan hal ini menghabiskan uang paling tidak lima puluh ribu sampai seratus ribu seperti yang dinyatakan informan. Kemudian aktivitas nongkrong ini tidak hanya di lokasi bermain selancar saja. Para informan juga melakukan aktivitas nongkrong di tempat-tempat seperti coffee shop, bahkan juga berakhir pada bar, atau club malam untuk melanjutkan aktivitas mereka.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan informan untuk menunjang hobi sekaligus olahraga selancar terdapat nilai guna yang merupakan fungsi serta manfaat selancar itu sendiri sebagai sebuah aktivitas olahraga yang dilakukan oleh informan. Konteks ini menjelaskan mengenai usaha informan dalam kegiatan menunjang hobi sekaligus olahraga yang dihadapkan pada kegiatan yang telah dilakukan. Adanya nilai tanda diantaranya adalah barang dan jasa yang di konsumsi oleh para informan remaja peselancar Kota Padang untuk melakukan aktivitas selancar secara sadar mereka langsung melakukan tindakan konsumtif lebih awal seperti membeli peralatan selancar dengan komplit untuk aktivitas selancar yang akan dilakukan. Baudrillard mengembangkan pemikirannya mengenai nilai tanda atau simbol. Nilai tanda biasanya berupa status, prestige, ekspresi, dan lain-lain. Konteks ini lebih menjelaskan kepada perilaku konsumsi yang dilakukan informan didasarkan atas adanya makna yang melekat pada masing-masing produk selancar tersebut. Setelah informan mempunyai peralatan selancar dan menjalankan aktivitas selancarnya, informan dapat mengekspresikannya dengan melakukan kegiatan-kegiatan sebagai penunjang

hobi sekaligus olahraga seperti aktif mengikuti perkembangan selancar secara global dan pola kegiatan tongkrongan disekitar lingkungan selancar informan.

Simulasi menggeser makna dari nilai guna yang berupa manfaat atau fungsi menjadi nilai tanda yang berupa simbol. Simulasi menghasilkan suatu ruang yang disebut simulakra, ruang tersebut berisikan realitas-realitas semu hasil pergeseran dari nilai guna ke nilai tanda. Baudrillard menekankan maksud simulasi sebagai suatu proses memperbanyak bentuk yang sama dalam bentuk penciptaan objek secara simulatif yaitu objek yang didasari oleh referensi yang tidak nyata atau tidak jelas asal-usulnya. Konteks ini simulakra merupakan suatu rasa kepuasan maupun kebanggaan yang didapat informan ketika bisa menggunakan pakaian dengan produk selancar yang melebihi fungsi pakaian pada produk-produk lain.

Daftar Pustaka

- Adiningtyas, R. A., Sunaryanto, H., & Nopianti, H. (2018). Perilaku Konsumtif Pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) (Studi Kasus di Restoran Siap Saji Panties Pizza, Kota Bengkulu). *Sosiologi Nusantara*, 4(1).
- Adlin, A. (2006a). *Menggeledah Hasrat*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Adlin, A. (2006b). *Resistensi Gaya Hidup Teori dan Realitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Ajif, P. (2013). Pola Jaringan Sosial pada Industri Kecil Rambut Palsu di Desa Karangbanjar, Kecamatan Bojongsari, Kabupaten Purbalingga. *Jurnal Penelitian*, 31–40.
- Anggra, R., & Wellis, W. (2020). Tinjauan Pembinaan Olahraga Surfing pada Club Banana Island Surfing Comunity (BISC) Pantai Air Manis. *Jurnal Stamina PPJ UNP*, 3(6).
- Arisandi. (2014). Pembelajaran Keterampilan Pravokasional Pembuatan Keripik Enye pada Anak Tunarungu Tingkat SMALB di SLBN Handayani Kabupaten Sukabumi. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 7–33.
- Engel, J. F., Blackwell, R. D., & Miniard, P. W. (1995). *Consumer Behavior* (8th ed.). Orlando: The Dryden Press.
- Fitriyani, N., Widodo, P. B., & Fauziah, N. (2013). Hubungan Antara Konformitas dengan Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa di Genuk Indah Semarang. *Jurnal Psikologi Undip*, 12(1).
- Mukharik A, A. (2017). Perilaku Konsumtif pada Anggota Wanita Indorunners Surabaya. *Departemen Antropologi FISIP Universitas Airlangga*.
- Novitasani, L., & Handoyo, P. (2014). Perubahan Gaya Hidup Konsumtif pada Mahasiswa Urban di UNESA. *Paradigma*, 2(3).
- Pratiwi, G. I. (2015). Perilaku Konsumtif Dan Bentuk Gaya Hidup. *Jurnal Mahasiswa Sosiologi*, 1–21.
- Rahayu, M. A., Widowati, M., & Handayani, J. (2021). Analisis Pengaruh Perilaku Konsumtif, Motivasi, Kelompok Referensi dan Kualitas Layanan Terhadap Keputusan Menabung. *Al Maal Journal of Islamic Economics and Banking*, 2(2).
- Sandy, I. (2013). Perancangan Video Dokumenter Olahraga Ekstrim “Surfing” Surabaya. *Undergraduate Thesis UPN Veteran Jawa Timur*.
- Segoro, T. (2013). *Gaya Hidup Konsumtif pada Santri Pondok Pesantren Modern*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfa, N. S. (2014). *Konsumsi Sebagai Penanda Kesejahteraan dan Stratifikasi Sosial (Dalam Bingkai Pemikiran Jean Baudrilad)*. 68–70.