

**PENGARUH SOSIAL PERTEMANAN DAN JENIS *VAPE*  
SEBAGAI ALAT CITRA DIRI REMAJA AKHIR**

**(Studi di Kota Bandar Lampung)**

**(SKRIPSI)**

**Oleh**

**Hero Satria Novara Cahya  
NPM 2256011017**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2026**

**PENGARUH SOSIAL PERTEMANAN DAN JENIS *VAPE*  
SEBAGAI ALAT CITRA DIRI REMAJA AKHIR**

**(Studi di Kota Bandar Lampung)**

**Oleh**

**Hero Satria Novara Cahya**

**(SKRIPSI)**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar**

**SARJANA SOSIOLOGI**

**Pada**

**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG**

**2026**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH SOSIAL PERTEMANAN DAN JENIS *VAPE* SEBAGAI ALAT CITRA DIRI REMAJA AKHIR**

**(Studi di Kota Bandar Lampung)**

**Oleh**

**Hero Satria Novara Cahya**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh lingkungan pertemanan dan jenis *vape* terhadap citra diri remaja akhir pengguna *vape* di Kota Bandar Lampung dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode survei terhadap 50 responden yang dipilih menggunakan teknik non probability sampling dengan metode purposive sampling. Analisis data menunjukkan bahwa secara parsial variabel lingkungan pertemanan (X1) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,054 ( $> 0,050$ ) sehingga tidak berpengaruh signifikan terhadap citra diri (Y), sedangkan variabel jenis *vape* (X2) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,016 ( $< 0,050$ ) sehingga berpengaruh signifikan terhadap citra diri. Secara simultan, kedua variabel berpengaruh signifikan terhadap citra diri dengan nilai signifikansi  $< 0,050$ , dengan nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,515 yang menunjukkan hubungan pada kategori sedang serta nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,265 yang berarti 26,5% variasi citra diri dapat dijelaskan oleh kedua variabel tersebut, sementara 73,5% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lingkungan pertemanan lebih berperan dalam tahap awal keputusan remaja menggunakan *vape*, sedangkan jenis *vape* lebih berpengaruh dalam membentuk citra diri sebagai bagian dari ekspresi diri dalam lingkungan sosial

Kata Kunci: Lingkungan Pertemanan, Jenis *Vape*, Citra Diri, Remaja Akhir, Perilaku Sosial.

## **ABSTRACT**

### ***THE INFLUENCE OF PEER ENVIRONMENT AND TYPES OF VAPE DEVICES AS A MEANS OF SELF-IMAGE AMONG LATE ADOLESCENTS***

***(A Study in Bandar Lampung City)***

***By***

**Hero Satria Novara Cahya**

*This study aims to examine the influence of peer environment and types of vape devices on the self-image of late adolescents who use vape in Bandar Lampung City, employing a quantitative approach through a survey method involving 50 respondents selected using non-probability sampling with a purposive sampling technique. The data analysis indicates that, partially, the peer environment variable (X1) yields a significance value of 0.054 ( $> 0.050$ ), suggesting no statistically significant effect on self-image (Y), whereas the type of vape variable (X2) yields a significance value of 0.016 ( $< 0.050$ ), indicating a statistically significant effect on self-image. Simultaneously, both variables demonstrate a significant influence on self-image with a significance value of  $< 0.050$ . The correlation coefficient (R) of 0.515 indicates a moderate level of association, while the coefficient of determination (R Square) of 0.265 suggests that 26.5% of the variation in self-image can be explained by these variables, with the remaining 73.5% attributed to factors beyond the scope of this study. The findings further suggest that the peer environment primarily plays a role in the initial stage of adolescents' decision to engage in vaping, whereas the type of vape device exerts a more substantial influence on shaping self-image as a form of self-expression within social contexts.*

***Keywords: Peer Environment, Types of Vape Devices, Self-Image, Late Adolescence, Social Behaviour.***

Judul Skripsi

**PENGARUH SOSIAL PERTEMANAN  
DAN JENIS VAPE SEBAGAI ALAT  
CITRA DIRI REMAJA AKHIR  
(STUDI DI KOTA BANDAR  
LAMPUNG)**

Nama Mahasiswa

Hero Satria Novara Cahya

Nomor Pokok Mahasiswa

2256011017

Jurusan

Sosiologi

Fakultas

Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



**1. Komisi Pembimbing**

**Drs. Parul Syah, M.H.**

NIP. 196310121994031002

**2. Ketua Jurusan Sosiologi**

**Dr. Bartoven Vivit Nurdin, M.Si.**

NIP. 197704012005012003

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua

: Drs. Pairul Syah, M.H.

Penguji Utama

: Damar Wibisono, S.Sos., M.A.

2. Dekan Fakultas Ilmu Politik dan Ilmu Sosial

Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si

NIP. 197608212006032001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 09 Juni 2026

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana), baik di Universitas Lampung maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Bandar Lampung, 28 Juni 2026



nyataan,

Hero Satria Novara Cahya

NPM. 2256011017

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Hero Satria Novara Cahya. Penulis merupakan anak ketiga sekaligus anak terakhir dari pasangan Bapak Siswoyo dan Ibu Endang Sri Wahyuningsih. Penulis lahir pada 10 November 2003, bertepatan dengan bulan Ramadan. Nama Novara merupakan singkatan dari November Ramadan. Penulis menempuh pendidikan formal di SD Negeri 2 Totoharjo dan lulus pada tahun 2016, SMP Negeri 1 Purbolinggo pada tahun 2019, serta SMA Negeri 1 Purbolinggo pada tahun 2022. Pada tahun yang sama, penulis berhasil lolos melalui jalur Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri Barat (SMMPTN Barat).

Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi, penulis pernah bergabung dalam berbagai organisasi dan komunitas, baik di dalam maupun di luar kampus, seperti FSPI, Japanila, Minna no Nihongo, serta menjadi Volunteer Konseling Fasilitator Sebaya angkatan Gen-2. Selain itu, penulis memiliki banyak relasi di berbagai Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM), meskipun tidak tergabung sebagai anggota UKM tertentu. Penulis memiliki ketertarikan yang besar terhadap dunia literatur dan sangat mengagumi sastrawan Jepang, Dazai Osamu. Karya yang pertama kali membuat penulis mencintai sastra adalah novel 人間失格 (*Ningen Shikkaku*) atau *No Longer Human*. Selain dunia literatur, penulis juga memiliki minat pada bidang seni, khususnya teater, seni lukis, dan kriya. Pada waktu luang, penulis gemar melukis, baik secara digital maupun tradisional, serta membuat karya kriya menggunakan media tanah liat (*clay*), yang umumnya dijadikan sebagai kalung.

## **MOTTO**

*When all of your wishes are granted, many of your dreams will be destroyed.*

***(Marilyn Manson)***

*Living itself is the source of sin.*

***(Dazai Osamu, 人間失格, Ningen Shikkaku)***

*Dari sekian banyak cara mati, yang terburuk adalah melanjutkan hidup.*

***(Dea Anugrah, Bakat Menggonggong)***

*Smoking is for losers. Vaping is for douchebags.*

***(Family Guy, S17E02)***

*Penyebab polusi udara sesungguhnya adalah anak vape yang lagi gathering.*

***(Mamang Kesbor)***

## **PERSEMBAHAN**

### **Teruntuk Tuhan**

Ucapan syukur, teruntuk Tuhan yang Maha Esa dan kekal Allah SWT, yang telah membuat penulis dipertemukan jalan dalam proses pengerjaan, dan sampai selesai untuk menyelesaikan tugas akhir atau skripsi.

### **Teruntuk kedua Orang terkasih Penulis**

Ayah dan Ibu, Terima Kasih atas kasih dan cinta teruntuk penulis, ucapan ini, ialah sebagai ucapan sebesar-besarnya atas dukungan, afirmasi, dan sebuah kehangatan yang terjadi kepada sang penulis dari kecil, hingga sekarang, yang telah mendapatkan Gelar Sarjana, dan hingga abadi. Penulis tidak bisa mendeskripsikan rasa kasih kepada kalian secara pasti, tapi berharap sebuah tulisan ini dapat menggambarkan rasa kasih tersebut.

## SANWACANA

Puji Syukur kepada tuhan Allah SWT sebab peneliti, telah menyelesaikan skripsi ini dengan berjudul “Pengaruh Sosial Pertemanan Dan Jenis *Vape* Sebagai Alat Citra Diri Remaja Akhir (Studi Di Kota Bandar Lampung)” penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Sosiologi disebuah Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Lampung.

Sebuah penelitian ini tidak terlepas dari bantuan oleh seseorang dibalik layar. Oleh sebab itu dalam kesempatan tersebut, peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada seseorang dibalik layar sebagai berikut:

1. Teruntuk Allah SWT terima kasih, atas dipertemukan jalan ketika penulis dalam ambang kebingungan dan kesusahan terutama dalam fase perkuliahan, hingga fase tugas akhir atau skripsi. Sekaligus penulis ingin berterima kasih kepada engkau, karena telah dipertemukan teman-teman yang sangat mengerti dengan penulis dan saling mendukung saat penulis dalam keadaan titik terendah dalam perkuliahan, dan penulis sekaligus ingin berterima kasih kepada engkau atas pengalaman menyenangkan maupun yang kurang menyenangkan yang tak terduga, saat awal kuliah hingga selesai, semua pengalaman tersebut akan membekas dan menjadi kenangan dalam waktu kedepannya.
2. Teruntuk kedua orang tua terkasih penulis yaitu ialah, Bapak Siswoyo dan Ibu Endang Sri Wahyuningsih, Seperti ucapan sebelumnya PERSEMBAHAN, penulis ingin berterima kasih kepada kalian karena telah memberikan afirmasi hingga sekarang, penulis tidak dapat mendeskripsikan perasaan ini, tapi berharap tulisan ini dapat mendeskripsikan perasaan penulis kepada kalian.

3. Teruntuk Rektor Universitas Lampung, Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, S.E.A., I.P.M., penulis ucapkan terima kasih.
4. Teruntuk Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Ibu Prof. Dr Anna Gustina Zainal, S.sos., M.Si., penulis ucapkan terima kasih.
5. Teruntuk Ketua Jurusan Sosiologi, Ibu Dr. Bartoven Vivit Nurdin, M.Si. penulis ucapkan terima kasih.
6. Teruntuk Sekretaris Jurusan Sosiologi Universitas Lampung, Bapak Junaidi, S.Pd, M.Sos. penulis ucapkan terima kasih.
7. Teruntuk pembimbing akademik mahasiwa, Bapak Imam Mahmud, S.Sos., M.Sos. penulis ucapkan terima kasih atas semua waktu saat telah menjadi dosen pembimbing akademik penulis.
8. Teruntuk pembimbing skripsi penulis, Bapak Drs. Pairul Syah, M.H., penulis ingin ucapkan terima kasih atas semua arahan, bimbingan dan kepedulian bapak saat dalam proses bimbingan berlangsung, semoga bapak diberi keberkahan selalu.
9. Teruntuk pembahas skripsi penulis, Bapak Damar Wibisono, S.Sos., M.A., penulis ingin ucapkan terima kasih atas semua arahan dan pengecekan dalam isi skripsi saat sidang berlangsung, semoga bapak diberi keberkahan selalu.
10. Teruntuk sahabat penulis dari UKMBS UNILA, Lentera Dzulqarnain dan Rizky Malik Rizaldiano atau “Khan”, penulis ingin mengucapkan terima kasih karena telah menjadi teman baik yang saling berbagi berbagai perspektif, terutama dalam dunia seni, terimakasih selalu mengajak mengunjungi tempat-tempat baru yang tidak penulis terpikirkan, seperti, pentas *theater*, dan *gigs*, yang dari momen tersebut menjadi *Butter Fly Effect* dan katarsis bagi hidup penulis, sehingga penulis lebih semangat untuk menyelesaikan kuliah. Semoga kalian dikenang sebagai seniman terkenal suatu saat.
11. Teruntuk sahabat penulis dari asal Kalianda, yang bernama Muhammad Daffa Pratama dan Marisha Ajoya Rusman, penulis ingin berterima kasih kepada kalian semua, sebab kalian telah memberikan dukungan saat sang penulis dalam keadaan terendah, dan selalu bersedia apabila penulis membutuhkan, dan sekaligus penulis berterima kasih atas *Effort* kalian semua, karena rela

pulang-pergi dari rumah kalian di kecamatan Kalianda ke Universitas Lampung hanya ingin menghadiri seminar hingga komprehensif penulis.

12. Teruntuk teman-teman penulis dari komunitas Japanila, terima kasih telah memberikan kenangan yang cukup banyak terutama saat penulis masih awal memasuki dunia perkuliahan di waktu itu penulis banyak melakukan eksplorasi hal baru di komunitas tersebut, penulis ingin berterima kasih kepada kalian terutama Syahrul Ramadhan, Mutia Larasati dan Lutfi Aditya penulis menganggap kalian adalah teman baik.
13. Teruntuk teman-teman dari komunitas Minna No Nihongo yakni Tasuku Takahashi, Dewi Komala Sari dan para *senpai* disana, penulis ingin berterima kasih kepada kalian sebab telah menjadi teman baik dan mengajari bahasa jepang disana, semua kenangan penulis disana bersama kalian tidak akan dilupakan dan akan menjadi ingatan baik disana, maaf jika penulis tidak serius belajar pada waktu tersebut.
14. Teruntuk sahabat penulis yang bernama Evlyn Firstania Chaerul, warga lokal Kalideres, Penulis berfikir bahwasannya secara tidak langsung pertemanan ini, terutama saat masa awal kuliah menjadi Butter Fly Effect, seperti tidak secara langsung. pertemanan ini mempertemukan teman-teman lain yang penulis akhirnya kenal, dan sang penulis ingin berterima-kasih sebab telah menjadi teman baik dan memberikan perspektif baru bagi sang penulis selama berkuliah.
15. Teruntuk kang Listo Pratama, warga lokal Bogor terima kasih telah menjadi teman baik penulis, dan selalu mendukung dan menghibur penulis saat mengerjakan skripsi dengan cara mengirim *reels random* hitam dan hal lucu lainnya bagi penulis.
16. Teruntuk teman-teman penulis dari Sosiologi yang tidak bisa diwakilkan semua, tapi diantaranya ialah, Aryo Eko Saputro, Kurnia Gusti, Efesus Sitorus, Fadlih Pratama, Billy Kumala, Arya Surendy Devankha, Rifki Armadani, Rifky Putra Solihin, dan Stefanus Eko Maldi, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada kalian, sebab telah menjadi teman baik bagi penulis dan memberikan kesan baik selama perkuliahan ini, mohon maaf jika ada perkataan penulis yang tidak tepat sebelumnya.

17. Terakhir teruntuk seseorang yang rela meluangkan sebuah waktu untuk mengisi sebuah kuesioner *G-Form* penelitian ini, tanpa kalian semua, penelitian ini tidak akan berjalan maupun berhasil, penulis ingin ucapkan terima kasih kepada kalian semua, walaupun sang penulis tidak mengenal kalian semua.

Penulis masih menyadari bahwasannya hasil penelitian ini masih banyak kelemahan dalam proses pengerjaan dan sekaligus penulis sangat menerima sebuah kritikan atas pembaca kedepannya. Sekaligus penulis berharap penelitian ini menjadi sebuah rujukan oleh penelitian kedepannya, sebab penelitian akan citra diri terhadap *vape* masih sangat terbatas terutama di Kota Bandar Lampung.

Bandar Lampung, 28 Juni 2026

Penulis,

Hero Satria Novara Cahya

## DAFTAR ISI

|                                                                  |           |
|------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                                             | <b>i</b>  |
| <b>ABSTRACT .....</b>                                            | <b>ii</b> |
| <b>RIWAYAT HIDUP.....</b>                                        | <b>i</b>  |
| <b>MOTTO .....</b>                                               | <b>i</b>  |
| <b>PERSEMBAHAN.....</b>                                          | <b>i</b>  |
| <b>SANWACANA.....</b>                                            | <b>i</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                           | <b>ii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                        | <b>v</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                        | <b>vi</b> |
| <b>I .     PENDAHULUAN.....</b>                                  | <b>1</b>  |
| 1.1 Latar belakang.....                                          | 1         |
| 1.2 Rumusan masalah .....                                        | 5         |
| 1.3 Tujuan masalah .....                                         | 5         |
| <b>II .     TINJAUAN PUSTAKA .....</b>                           | <b>8</b>  |
| 2.1 Tinjauan pengertian <i>vape</i> .....                        | 8         |
| 2.1.1 Pengertian dari Rokok Elektrik ( <i>vape</i> ).....        | 8         |
| 2.1.2 Jenis dan komponen <i>Vape</i> .....                       | 9         |
| 2.1.3 <i>Atomizer Coil</i> dan jenisnya pada MOD .....           | 13        |
| 2.1.4 Jenis <i>E-Liquid</i> dalam Penggunaan <i>vape</i> .....   | 15        |
| 2.2 Tinjauan Remaja akhir .....                                  | 16        |
| 2.2.1 Definisi Remaja akhir .....                                | 16        |
| 2.2.2 Batasan Usia Remaja akhir .....                            | 17        |
| 2.3 Tinjauan penyebab Remaja akhir menggunakan <i>vape</i> ..... | 18        |
| 2.3.1 Pengaruh Teman Sebaya .....                                | 18        |
| 2.3.2 Paparan Iklan.....                                         | 19        |

|                                                                       |           |
|-----------------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.3.3 Faktor lingkungan Sosial .....                                  | 20        |
| 2.3.4 Faktor gaya hidup.....                                          | 21        |
| 2.4 Tinjauan Teori <i>Social Influence</i> oleh Herbert C Klemm ..... | 22        |
| 2.5 Pengertian Citra Diri .....                                       | 24        |
| 2.6 <i>Literature Review</i> (Penelitian Terdahulu) .....             | 25        |
| 2.7 Kerangka Berfikir .....                                           | 28        |
| 2.8 Hipotesis Penelitian.....                                         | 29        |
| <b>III . METODE PENELITIAN .....</b>                                  | <b>30</b> |
| 3.1 Jenis Penelitian.....                                             | 30        |
| 3.2 Lokasi Penelitian.....                                            | 30        |
| 3.3 Populasi dan Sampel .....                                         | 31        |
| 3.3.1 Populasi .....                                                  | 31        |
| 3.3.2 Sampel.....                                                     | 31        |
| 3.4 Variabel Penelitian .....                                         | 34        |
| 3.4.1 Variabel bebas (Independen) .....                               | 34        |
| 3.4.2 Variabel terikat (Dependen) .....                               | 34        |
| 3.5 Definisi konseptual .....                                         | 34        |
| 3.5.1 Definisi Operasional .....                                      | 35        |
| 3.6 Teknik pengumpulan data .....                                     | 37        |
| 3.6.1 Kuesioner .....                                                 | 37        |
| 3.6.2 Dokumentasi .....                                               | 38        |
| 3.6.3 Skala pengukuran.....                                           | 38        |
| 3.7 Teknik pengujian Instrumen.....                                   | 39        |
| 3.7.1 Uji Validitas.....                                              | 39        |
| 3.7.2 Uji Realibilitas .....                                          | 40        |
| 3.8 Uji Asumsi Klasik .....                                           | 41        |
| 3.8.1 Uji Normalitas .....                                            | 42        |
| 3.8.2 Uji Linearitas.....                                             | 42        |
| 3.8.3 Uji Multikolinearitas .....                                     | 43        |
| 3.8.4 Uji Heteroskedastisitas.....                                    | 43        |
| 3.9 Uji Hipotesis .....                                               | 44        |
| 3.9.1 Uji Regresi Linear berganda .....                               | 44        |

|                                                                                                                                             |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.9.2 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) .....                                                                                             | 45        |
| 3.9.3 Uji T (Uji Parsial).....                                                                                                              | 45        |
| 3.9.4 Uji F (Uji Simultan) .....                                                                                                            | 46        |
| <b>IV . GAMBARAN UMUM PENELITIAN .....</b>                                                                                                  | <b>47</b> |
| 4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....                                                                                                   | 47        |
| 4.1.1 Sejarah Singkat Kota Bandar Lampung .....                                                                                             | 49        |
| 4.1.2 Kondisi Demografis dan Sosial Kota Bandar Lampung .....                                                                               | 50        |
| 4.1.3 Visi dan Misi Kota Bandar Lampung.....                                                                                                | 51        |
| <b>V . HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                                                                                                       | <b>52</b> |
| 5.1 Karakteristik Responden penelitian .....                                                                                                | 52        |
| 5.1.1 Jenis Kelamin dan Usia Responden .....                                                                                                | 52        |
| 5.2 Laporan uji coba instrument .....                                                                                                       | 54        |
| 5.2.1 Hasil Uji Validitas .....                                                                                                             | 54        |
| 5.2.2 Hasil Uji Realibilitas .....                                                                                                          | 56        |
| 5.3 Distribusi Jawaban .....                                                                                                                | 58        |
| 5.3.1 Distribusi Frekuensi Responden Kuesioner Variabel (X1) .....                                                                          | 58        |
| 5.3.2 Distribusi Frekuensi Responden Kuesioner Variabel (X2) .....                                                                          | 69        |
| 5.3.3 Distribusi Frekuensi Responden Kuesioner Variabel (Y) .....                                                                           | 79        |
| 5.4 Kriteria persentase nilai Kumulatif Variabel X1 X2 dan Y .....                                                                          | 89        |
| 5.5 Teknik analisis Data .....                                                                                                              | 93        |
| 5.5.1 Hasil Uji Normalitas .....                                                                                                            | 93        |
| 5.5.2 Hasil dari Uji Linearitas .....                                                                                                       | 94        |
| 5.5.3 Hasil Uji Multikolinearitas.....                                                                                                      | 96        |
| 5.5.4 Hasil Uji Heteroskedastisitas .....                                                                                                   | 97        |
| 5.6 Uji Hipotesis .....                                                                                                                     | 98        |
| 5.6.1 Hasil Uji Regresi berganda .....                                                                                                      | 98        |
| 5.6.2 Hasil Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ).....                                                                                        | 100       |
| 5.6.3 Hasil Uji T .....                                                                                                                     | 101       |
| 5.6.4 Hasil Uji F .....                                                                                                                     | 102       |
| 5.7 Pembahasan penelitian .....                                                                                                             | 103       |
| 5.7.1 Pengaruh Lingkungan Pertemanan terhadap Keputusan Remaja Akhir<br>dalam Menggunakan <i>Vape</i> dan Kaitannya dengan Citra Diri ..... | 103       |

|                                                                                                                       |            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 5.7.2 Pengaruh Jenis <i>Vape</i> terhadap Citra Diri Remaja Akhir dalam Ruang Sosial .....                            | 105        |
| 5.7.3 Pengaruh Lingkungan Pertemanan dan Jenis <i>Vape</i> secara Bersama-sama terhadap Citra Diri Remaja Akhir ..... | 107        |
| <b>VI . KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>                                                                                | <b>109</b> |
| 6.1 Kesimpulan .....                                                                                                  | 109        |
| 6.2 Saran.....                                                                                                        | 110        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                                                                            | <b>112</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                 | <b>Halaman</b> |
|---------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....                                           | 26             |
| Tabel 3. 1 Variabel dan Indikator. ....                                         | 36             |
| Tabel 3. 2 Skala Likert .....                                                   | 39             |
| Tabel 3. 3 Tingkat Realibilitas .....                                           | 41             |
| Tabel 5. 1 Hasil Rekapitulasi Uji Validitas .....                               | 55             |
| Tabel 5. 2 Hasil Rekapitulasi Uji Realibilitas. ....                            | 56             |
| Tabel 5. 3 Pengelompokan data persentase skor variabel per item kuesioner ..... | 89             |
| Tabel 5. 4 Rekapitulasi Skor Pernyataan Variabel X1 .....                       | 90             |
| Tabel 5. 5 Rekapitulasi Skor Pernyataan Variabel X2 .....                       | 91             |
| Tabel 5. 6 Rekapitulasi Skor Pernyataan Variabel Y .....                        | 92             |

## DAFTAR GAMBAR

### Halaman

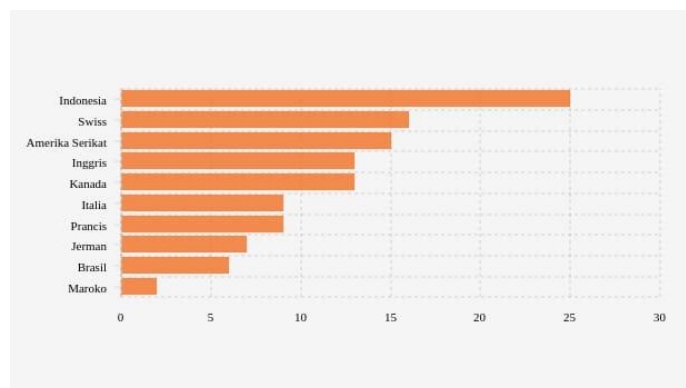
|                                                                              |    |
|------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. 1 Persentase Pengguna vape di Sejumlah Negara Dunia Tahun 2023. .. | 1  |
| Gambar 1. 2 Persentase pengguna vape Berdasarkan Usia Tahun 2022.....        | 2  |
| Gambar 2. 1 Modular Device (MOD).....                                        | 9  |
| Gambar 2. 2 POD.....                                                         | 10 |
| Gambar 2. 3 Disposable .....                                                 | 11 |
| Gambar 2. 4 Cartridge.....                                                   | 12 |
| Gambar 2. 5 Rebuildable dripping atomizers (RDA) .....                       | 14 |
| Gambar 2. 6 Rebuildable Tank Atomizer (RTA).....                             | 14 |
| Gambar 2. 7 Kerangka Berfikir.....                                           | 29 |
| Gambar 4. 1 Tabel Jumlah penduduk Kota Bandar Lampung .....                  | 48 |
| Gambar 4. 2 Peta Kota Bandar Lampung .....                                   | 49 |
| Gambar 5. 1 Karakteristik Responden .....                                    | 53 |
| Gambar 5. 2 Diagram respon kuisioner No. 1 .....                             | 59 |
| Gambar 5. 3 Diagram respon kuisioner No. 2 .....                             | 60 |
| Gambar 5. 4 Diagram respon kuisioner No. 3 .....                             | 61 |
| Gambar 5. 5 Diagram respon kuisioner No. 4 .....                             | 62 |
| Gambar 5. 6 Diagram respon kuisioner No. 5 .....                             | 63 |
| Gambar 5. 7 Diagram respon kuisioner No. 6 .....                             | 64 |
| Gambar 5. 8 Diagram respon kuisioner No. 7 .....                             | 65 |
| Gambar 5. 9 Diagram respon kuisioner No. 8 .....                             | 66 |
| Gambar 5. 10 Diagram respon kuisioner No. 9 .....                            | 67 |
| Gambar 5. 11 Diagram respon kuisioner No. 10.....                            | 68 |
| Gambar 5. 12 Diagram respon kuisioner No. 11.....                            | 69 |
| Gambar 5. 13 Diagram respon kuisioner No. 12 .....                           | 70 |
| Gambar 5. 14 Diagram respon kuisioner No. 13 .....                           | 71 |
| Gambar 5. 15 Diagram respon kuisioner No. 14 .....                           | 72 |
| Gambar 5. 16 Diagram respon kuisioner No. 15 .....                           | 73 |
| Gambar 5. 17 Diagram respon kuisioner No. 16 .....                           | 74 |
| Gambar 5. 18 Diagram respon kuisioner No. 17 .....                           | 75 |
| Gambar 5. 19 Diagram respon kuisioner No. 18 .....                           | 76 |
| Gambar 5. 20 Diagram respon kuisioner No. 19 .....                           | 77 |
| Gambar 5. 21 Diagram respon kuisioner No. 20 .....                           | 78 |
| Gambar 5. 22 Diagram respon kuisioner No. 21 .....                           | 79 |
| Gambar 5. 23 Diagram respon kuisioner No.22 .....                            | 80 |
| Gambar 5. 24 Diagram respon kuisioner No. 23 .....                           | 81 |

|                                                                   |     |
|-------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 5. 25 Diagram respon kuisisioner No. 24 .....              | 82  |
| Gambar 5. 26 Diagram respon kuisisioner No. 25 .....              | 83  |
| Gambar 5. 27 Diagram respon kuisisioner No. 26 .....              | 84  |
| Gambar 5. 28 Diagram respon kuisisioner No. 27 .....              | 85  |
| Gambar 5. 29 Diagram respon kuisisioner No. 28 .....              | 86  |
| Gambar 5. 30 Diagram respon kuisisioner No. 29 .....              | 87  |
| Gambar 5. 31 Diagram respon kuisisioner No. 30 .....              | 88  |
| Gambar 5. 32 Hasil dari Uji Normalitas .....                      | 93  |
| Gambar 5. 33 Hasil dari Uji Linearitas X1 .....                   | 94  |
| Gambar 5. 34 Hasil dari Uji Linearitas X2 .....                   | 95  |
| Gambar 5. 35 Hasil dari Uji Multikolinearitas.....                | 96  |
| Gambar 5. 36 Hasil dari Uji heteroskedastisitas. ....             | 97  |
| Gambar 5. 37 Hasil dari Uji Regresi berganda .....                | 98  |
| Gambar 5. 38 Hasil dari Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) ..... | 100 |
| Gambar 5. 39 Hasil dari UJI T .....                               | 101 |
| Gambar 5. 40 Hasil dari Uji F .....                               | 103 |

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

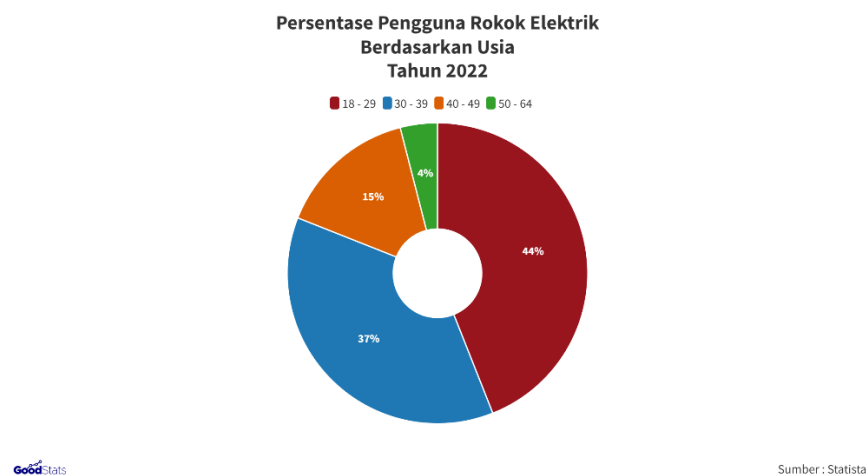
Perkembangan perputaran teknologi dalam berbagai aspek begitu cepat, semakin banyak inovasi menciptakan sebuah produk lanjutan dari produk sebelumnya, dengan berbagai faktor dan kegunaannya, termasuk produk Tembakau. Salah satu produk lanjutan tersebut adalah produk rokok elektrik (*vape*), Menurut *Saffari & Daher* (2014), menjelaskan bahwa *vape* adalah sebuah rokok elektrik yang diciptakan sebagai substitusi dari sebuah rokok konvensional. Produk ini semakin pesat penggunaannya, sebab diiklankan lebih sehat ketimbang rokok konvensional pada umumnya, seperti tidak mengandung zat *tar* sekaligus banyaknya jenis dari *vape* yang bervariasi yakni (Mod, Pod dan *Disposable*) yang dimana memiliki sebuah fungsi, kelebihan dan kekurangannya masing masing terutama dalam sebuah kepraktisan. Sekaligus ketiga jenis tersebut diasosiasikan dapat memberikan sebuah status *prestise* tertentu bagi penggunanya.



Gambar 1. 1Persentase Pengguna vape di Sejumlah Negara Dunia Tahun 2023.

Sumber: databooks.katadata.co.id

Berdasarkan laporan databooks *Statista Consumer Insights* (2023), Menunjukkan bahwa negara indonesia tercatat sebagai negara terbesar dengan pengguna *vape* terbanyak di dunia, di mana sekitar 25% responden menyatakan pernah menggunakan *vape* setidaknya sesekali seumur hidup. Sekaligus sebuah angka ini jauh lebih tinggi jika dibandingkan dengan negara-negara lain seperti Swiss (15%), Amerika Serikat (15%), Inggris (13%), maupun Kanada (13%). Sementara itu di Brasil dan Maroko, pengguna *vape* relatif lebih sedikit, masing-masing hanya 6% dan 2% responden. Fakta ini menunjukkan bahwa Indonesia menjadi salah satu pasar terbesar bagi rokok elektrik, dengan tren yang berkembang pesat terutama di kalangan anak muda terutama Remaja akhir. Popularitas *vape* semakin meningkat seiring hadirnya merek-merek baru, meskipun Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) memperingatkan bahwa dampak jangka panjang dari penggunaan *vape* masih belum sepenuhnya diketahui. Fenomena tersebut menimbulkan kekhawatiran, terlebih ketika produk ini sering dipasarkan dengan strategi yang menargetkan konsumen muda, sehingga mendorong meningkatnya risiko ketergantungan nikotin pada Remaja akhir.



Gambar 1. 2 Persentase pengguna vape Berdasarkan Usia Tahun 2022.

Sumber: databooks.katadata.co.id

Sekaligus jika ditinjau kembali berdasarkan data yang dihasilkan dari survei yang telah dirilis oleh Databooks, *Statista Costumer Insight* Desember (2022),

Mengatakan bahwa 44 persen pengguna *vape* di Indonesia kebanyakan didominasi oleh seseorang di usia 18- 29 tahun. Sementara itu disusul dibawahnya dengan banyak 37 persen pada golongan 30-39 tahun. Pola dari konsumsi dari *vape* kebanyakan didominasi dengan usia yang muda, dan menunjukan bahwa semakin senja usianya semakin sedikit dari pengguna *vape* yang aktif.

Fenomena penggunaan *vape* tersebut apabila jika ditinjau pada wilayah perkotaan khususnya pada kota Bandar Lampung, fenomena ini marak terjadi pada kalangan Remaja akhir dan sangat lumrah ditemukan pada tempat terjadinya sebuah interaksi sosial seperti, tongkrongan, *Cafe* dan tempat konser, sekaligus fenomena ini terkadang menjadi ajang *personal branding* pada media sosial yang menjadi tempat mengekspresikan diri Remaja akhir. Menurut Gendall & Hoek, (2020), Mengatakan faktor yang sangat mempengaruhi mengapa *vape* lebih mudah diterima dan masif penggunaanya adalah munculnya produk yang memiliki rasa dan aroma yang sangat menarik terutama bagi para konsumen yang muda. Sekaligus *vape* lebih mudah dikenal disebabkan pengaruh pertemanan yang sering kali berperan penting dalam membentuk kebiasaan *vape* di kalangan Remaja akhir, sekaligus kegiatan bercengkaraman bersama teman memungkinkan terjadinya pertukaran perangkat *vape* antar teman sebaya, yang kemudian membuat aktivitas ini menjadi bagian dari rutinitas sosial (Dubé et al., 2023). Hal ini menunjukan dalam penggunaan dari *vape* terjadi kepada Remaja akhir dikarenakan beberapa faktor seperti pengaruh interaksi sosial pada pertemanan dan mudahnya akses untuk mendapatkannya di perkotaan. Selain itu juga banyak Remaja akhir yang menggunakan *vape* dari jenis tertentu akan membuat menaikkan sebuah status sosial mereka seperti sebuah *prestise* yang akan diperoleh seperti dari jenis perangkat dan merk yang dimiliki pada Remaja akhir tersebut.

Meskipun penelitian tentang *vape* sudah banyak diteliti dalam berbagai aspek, tetapi masih sangat jarang yang membahas dalam ruang lingkup sosial. Pada penelitian sebelumnya, kebanyakan masih berfokus dalam aspek kesehatan dan regulasi hukum pada perangkat ini. Padahal dalam kalangan Remaja akhir

perkotaan, khususnya pada Kota Bandar Lampung fenomena penggunaan *vape* memiliki dimensi sosial yang komplek jika dikaji dalam aspek sosiologi, sebagai contoh dalam ketiga jenis *vape* tadi (Mod. Pod. Dan *Disposable*), seringkali memberikan sebuah perefrensi yang mencerminkan Remaja akhir dari hubungan dengan sebuah citra yang disampaikan dan sekaligus kelas pada lingkungan dari pengguna tersebut. Maka dari penjelasan yang telah dijabarkan bahwa penting untuk membahas akan fenomena ini dalam sudut pandang sosiologi, yang dimana bahwa sebuah perangkat *vape* dapat digunakan sebagai alasan pada Remaja akhir untuk menggunakannya dan sekaligus dijadikan sebagai sarana membentuk citra diri.

Fenomena interaksi sosial tersebut menarik untuk dikaji, sebab berkembang menjadi sebuah dinamika sosial yang komplek pada kalangan Remaja akhir perkotaan, yang dimana individu awalnya tidak menggunakan *vape* akan tetapi dari pengaruh teman sebaya, memungkinkan terpengaruh untuk mencobanya semakin tinggi, dan dilain sisi mereka menggunakannya untuk mewakili makna tertentu bukan hanya sebagai alat substitusi rokok konvensional semata, melainkan sebagai simbol yang mempresentasikan identitas dan citra individu. Dalam penelitian Elizabeth et al. (2024) Menjelaskan bahwa dalam pemilihan dari sebuah jenis *vape* pada Remaja akhir, tidak hanya dilandaskan pada rasa dan kepraktisan penggunaan akan tetapi mengandung sebuah makna tertentu yang ingin disampaikan berkaitan dengan citra diri dan status sosial. Jenis dan merek dari *vape* tertentu menarik ketertarikan pada Remaja akhir yang diasosiasikan dapat menaikkan sebuah *prestise* sosial pada pertemanan, seperti mendapatkan citra yang positif, popularitas dan status sosial. Misalnya, Remaja akhir sering kali memilih merek dan jenis *vape* tertentu berdasarkan persepsi popularitasnya di antara teman sebaya, kemudahan penggunaan, dan rasa yang menarik. Fenomena ini sekaligus didukung oleh bukti yang menunjukkan bahwa Remaja akhir yang menggunakan *vape* cenderung memilih merek dan tipe tertentu berdasarkan popularitas pada lingkungan pertemanan. Sebab itu sangat menarik untuk meneliti secara pendekatan kuantitatif seperti bagaimana Remaja akhir pada perkotaan terutama pada kota bandar lampung, bisa terpengaruh untuk menggunakan *vape* karena pengaruh teman sebaya dan

bagaimana mereka menganggap dari jenis *vape* yang digunakan tersebut sebagai citra diri dan status sosial.

Berdasarkan semua pemaparan diatas, bahwasannya sang peneliti ingin mengetahui dari faktor seperti bagaimana sebuah lingkungan pertemanan dapat mempengaruhi Remaja akhir untuk mencoba menggunakan *vape* dan bagaimana jenis dan jenisnya dapat dimaknai Remaja akhir sebagai citra diri dan status sosial di lingkungan pertemanan dengan pendekatan teori *Social Influence*. Sekalipun juga penelitian tentang produk *vape* sudah banyak diteliti, tetapi pada pendekatan kuantitatif untuk sebagai memahami pengaruh pertemanan dan persepsi Remaja akhir terhadap jenis *vape* sebagai aspek citra diri itu masih sangat terbatas. Maka itu penelitian ini akan dilakukan dengan pendekatan kuantitatif, yang berfokus pada Remaja akhir di Kota Bandar Lampung.

## 1.2 Rumusan masalah

1. Apakah lingkungan pertemanan berpengaruh dengan keputusan Remaja akhir di Kota Bandar Lampung untuk mulai menggunakan *vape*
2. Apakah jenis *vape* berpengaruh terhadap citra diri Remaja akhir di Kota Bandar Lampung dalam ruang sosial?
3. Apakah pertemanan dan jenis *vape* secara bersama-sama berpengaruh terhadap citra diri Remaja akhir pengguna *vape* di Kota Bandar Lampung?

## 1.3 Tujuan masalah

1. Untuk mengetahui pengaruh lingkungan pertemanan terhadap keputusan Remaja akhir di Kota Bandar Lampung dalam menggunakan *vape*.
2. Untuk menganalisis pengaruh jenis *vape* terhadap citra diri Remaja akhir di Kota Bandar Lampung
3. Untuk mengetahui pengaruh pertemanan dan jenis *vape* secara bersama-sama terhadap citra diri Remaja akhir pengguna *vape* di Kota Bandar Lampung.

### **Manfaat teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian sosiologi, khususnya mengenai pengaruh sosial pada Remaja akhir. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat dan memperluas penerapan teori *Social Influence* yang dikemukakan oleh Kelman (1958), terutama dalam konteks penggunaan *vape* sebagai fenomena sosial di kalangan Remaja akhir. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi akademis bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji hubungan antara pertemanan, simbol sosial jenis *vape*, dan pembentukan citra diri pada Remaja akhir.

### **Manfaat praktis**

#### **1. Bagi Masyarakat**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai bagaimana pertemanan dan citra dari jenis *vape* berperan dalam kehidupan sosial Remaja akhir. Dengan adanya pemahaman ini, masyarakat diharapkan mampu melihat fenomena penggunaan *vape* di kalangan mahasiswa atau Remaja akhir sebagai bagian dari dinamika budaya generasi saat ini.

#### **2. Bagi Institusi Pendidikan**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai dinamika pertemanan di kalangan Remaja akhir, khususnya mahasiswa, serta kaitannya dengan penggunaan *vape* dan pembentukan citra diri. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi perguruan tinggi dalam memahami tren sosial yang berkembang di lingkungan mahasiswa, sehingga dapat menyesuaikan pendekatan edukasi dengan realitas yang ada.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Tinjauan pengertian *vape*

#### 2.1.1 Pengertian dari Rokok Elektrik (*vape*)

Rokok elektrik (*vape*) merupakan sebuah alat penghantar nikotin dengan cara menginduksi sebuah cairan, perasa, dan bahan kimia lainnya. Menurut WHO (2024) Bahwa *vape* sebagai *Electronic Nicotine Delivery System* (ENDS), Umumnya *vape* dalam penggunaannya seperti menghirup uap atau disebut sebagai *Aerosol* yang mirip dengan asap rokok, sehingga menyerupai pengalaman menggunakan rokok konvensional tanpa membakar tembakau (Sakuma et al., 2019). Sejarah perangkat yang dikenal sekarang ini, awalnya diciptakan oleh seorang apoteker asal Tiongkok ditahun 2003 yang bernama Hon Lik, sebagai alat substitusi dari rokok konvensional, awal penciptaanya dipandang sebagai alternatif lebih sehat ketimbang rokok konvensional, yang kemudian produk ini dipatenkan Tahun 2004 dan mulai menyebar diseluruh dunia di Tahun 2006-2007 dengan berbagai jenis dan merk.

Kelebihan *vape* adalah seperti tidak menghasilkan sebuah asap yang mengandung sebuah zat tar, melainkan mengeluarkan uap dengan cara memanaskan sebuah cairan dari sebuah tabung dan juga lebih praktis dalam penggunaanya jika dibandingkan dengan rokok konvensional, yang dimana harus membakarnya terlebih dahulu. Dengan perangkat lebih praktis seperti ini, maka penggunaan lebih mudah diterima oleh kalangan konsumen terutama Remaja akhir. Selain praktis dalam penggunaanya, apabila dibandingkan rokok konvensional, Ternyata *vape* memiliki sebuah

bentuk model yang lebih keren dan bervariasi yang membuat Remaja akhir tertarik menggunakannya.

### 2.1.2 Jenis dan komponen *Vape*

Jenis dari Rokok Elektrik memiliki beberapa jenis perangkat yang berbeda dari segi bentuk, fungsi dan cara penggunaannya. Jenis jenis ini secara umum diantaranya adalah MOD, POD, dan *Disposable*. Penjelasan lebih rinci akan hal tersebut sebagai berikut :

#### a. MOD

MOD (*Modular Device*) bisa disebut sebagai *advanced vaporizer (APV)* merupakan jenis dari *vape* yang memiliki bentuk kotak besar, dan memiliki banyak fitur seperti dapat mengeluarkan sebuah watt dan *voltase* secara lebih besar yang dimana memungkinkan sang pengguna membakar *liquid* yang dapat mengeluarkan asap *aerosol* lebih banyak, jenis cairan *liquid* pada MOD merupakan jenis *freebase* yang dimana memiliki kekentalan lebih tinggi dan membuat sensasi hisapan lebih kuat. Fitur ini membedakannya dengan *disposable vape* yang tidak memiliki fitur seperti mengatur sebuah watt dari *catridge* yang digunakan, dan MOD menawarkan sebuah fleksibilitas dalam penggunaannya seperti dapat memilih kadar nikotin dan rasa yang lebih maksimal (Kostygina et al., 2022).



Gambar 2. 1 Modular Device (MOD)

Sumber Gambar: <https://hexohmclubber.netlify.app/>

### b. POD

POD merupakan perangkat yang dirancang untuk sebagai kepraktisan dalam penggunaannya, jenis ini biasanya merupakan pilihan yang menarik bagi seseorang yang baru kali menggunakan *vape*, tanpa harus direpotkan dengan kerumitan dalam penggunaannya seperti MOD. Menurut Lee et al., (2020). Bahwa Penggunaan perangkat ini lebih simple sebab karakteristik dari pod adalah menggunakan cartridge yang telah diisi sebelumnya dengan cairan *liquid*. Sistem ini sering dipuji sama pengguna *vape*, disebabkan kenyamanan dan kemudahan dalam penggunaannya, sehingga membuatnya sangat menarik bagi para *vaper* pemula dan Remaja akhir. Jenis dari POD mudah dikenal karena desainnya yang ramping dan bisa menghantarkan nikotin yang baik dengan menggunakan cairan *liquid* saltnic, yang memungkinkan pengguna mencapai kepuasan kadar nikotin yang diperoleh.



Gambar 2. 2 POD

Sumber Gambar: <https://okvape.co.uk>

### c. Disposable

*Disposable* adalah sebuah perangkat yang sepenuhnya dirancang dengan system tertutup (*closed system*). Karakteristik dari *disposable* adalah dirancang untuk sekali pakai, berisi cairan *liquid* dalam *Catridge* yang telah diisi, dan baterai yang tertanam dalam perangkat *vape*, yang membuatnya tidak perlu mengisi ulang daya. Jenis *disposable* adalah

ditargetkan kepada pengguna yang langsung menggunakan *vape* tanpa repot dalam perawatan (Diaz et al., 2023). Menurut Tattan et al., (2022). Mengatakan bahwa nilai utama dari *vape Disposable* adalah sebuah kenyamanan dan merupakan nilai jual utama perangkat ini, khususnya bagi pengguna muda yang mungkin merasa ingin menggunakannya jangka Panjang, dan merasa untuk membeli jenis POD *refill* yang kurang menarik.

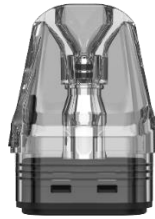


Gambar 2. 3 Disposable

Sumber Gambar: <https://cdn.shopify.com>

#### d. *Catridge*

*Catridge* merupakan komponen penting dari *vape* yang berfungsi sebagai wadah cairan *Liquid* yang akan dipanaskan oleh *Coil* di dalam perangkat. Menurut Mazzilli dalam Fadus et al., (2019). Mengatakan bahwa *vape* dalam sistem berbasis POD, *Catridge* berfungsi sebagai unit yang praktis yang memiliki fungsi untuk menampung cairan *liquid*, seperti jenis *Saltnic*. Komponen ini salah satu penentu karakter sebuah rasa dari *liquid* sekaligus asap yang dihasilkan (*Aerosol*) saat proses dari penggunaan *vape* berlangsung.



Gambar 2. 4 Cartridge

Sumber Gambar <https://www.riccardo-zigarette.de>

Dalam jenis *Catridge* terbagi menjadi tiga jenis berdasarkan penggunaanya diantaranya;

#### 1. *Closed System Catridge*

*Catridge* jenis ini dirancang sudah diisi sebuah cairan *liquid* sebelumnya dan jenis ini hanya ada pada *vape disposable* sebab *catridge* jenis ini menyatu dengan perangkat pada *vape* dan hanya digunakan sekali pakai dalam penggunaannya. Menurut Lee et al. (2020) Mengatakan bahwa *Catridge* jenis ini dicirikan dengan kemudahan dan kenyamanan, karena pengguna tidak perlu khawatir tentang pengisian ulang *e-liquid* atau penggantian *Catridge*.

#### 2. *Refillable Catridge (Open System)*

*Catridge* jenis ini dirancang untuk pengguna *vape* dapat mengisi ulang dan menambah cairan *liquid* secara manual. Jenis *catridge* ini merupakan jenis yang fleksibel dalam penggunaanya, dan jenis *catridge* ini adalah potensi kebocoran cairan jika penutup isi ulangnya tidak tertutup dengan rapat. Menurut Pokhrel et al., (2023) Mengatakan jenis *catridge* open system menawarkan sebuah pengalaman yang lebih dapat disesuaikan sebab pengguna dapat mengisi ulang pod mereka dengan berbagai *liquid* dan rasa. Fleksibilitas ini memungkinkan preferensi pribadi terkait rasa dan konsentrasi nikotin, menjadikannya pilihan yang menarik bagi pengguna jangka Panjang

### 3. *Pre filled Catridge (Semi Closed System)*

*Catridge* jenis ini dirancang seperti dengan jenis *Closed system catridge*, akan tetapi yang membedakannya adalah jenis *catridge* ini dapat di lepas dan pasang dengan perangkat *vape*, walaupun jenis ini tidak memiliki sebuah tutup untuk diisi *liquid* seperti jenis pada *open system*. Menurut Chen et al., (2016) Mengatakan bahwa Daya Tarik *catridge* yang sudah diisi sebelumnya seperti *system closed system* terletak pada sifat kepraktisannya, *Cartridge* jenis ini juga cocok untuk seseorang yang tidak ingin melakukan kerumitan yang terkait dengan pengisian ulang *liquid*, sehingga menarik pengguna *vape* pemula.

#### 2.1.3 *Atomizer Coil* dan jenisnya pada MOD

*Atomizer Coil* atau umumnya dipanggil sebagai *vape Coil*, merupakan jenis komponen penting pada sebuah perangkat *vape*. Fungsi dari *Coil* adalah untuk menguapkan cairan *liquid* yang dihasilkan dari arus tegangan listrik dari *vape*. Dalam proses ini mengubah cairan *liquid* menjadi uap *aerosol* dan membuat sang pengguna *vape* dapat menikmati nikotin yang dihasilkan. Susunan *Coil* ini biasanya terdiri dari kawat yang terbuat dari berbagai logam, seperti *nichrome*, yang dipilih karena ketahanannya terhadap oksidasi dan kemampuannya bertahan pada suhu tinggi (Alakhtar et al., 2023).

##### a. *Rebuildable dripping atomizers (RDA)*

Jenis *Coil* dari *Rebuildable Dripping Atomizer* atau singkatan dari RDA adalah jenis yang dapat dirakit sendiri dengan pengguna MOD, seperti merakit *Coil*, memasang sebuah kapas sendiri, dan meneteskan cairan *liquid* langsung di koil. Cara yang digunakan ini dapat membuat uap *aerosol* yang dihasilkan lebih banyak dan membuat rasa *liquid* lebih tajam, dikarenakan cairan *liquid* tidak disimpan dalam penyimpanan wadah *liquid*, tetapi langsung terbakar dengan *Coil*, yang kemudian menghasilkan uap *aerosol* saat koil dipanaskan. Tetapi kekurangan dari

RDA adalah dikarenakan tidak memiliki tangki untuk menyimpan *liquid*, akan membuat kapas gampang menjadi kering, dan membuat pengguna MOD dapat harus meneteskan ulang *liquid* setiap saat. Menurut Son et al., (2018). Bahwa Metode yang digunakan RDA ini memerlukan pengisian ulang lebih sering, yang membuat pengguna kurang praktis dalam penggunaan *puff vape* berkali-kali.



Gambar 2. 5 Rebuildable dripping atomizers (RDA)

Sumber Gambar: <https://external-content.duckduckgo.com>

#### b. Rebuildable Tank Atomizer (RTA)

Jenis *Coil* dari *Rebuildable Tank Atomizer* atau bisa disebut dengan singkatan dengan RTA adalah jenis yang menggabungkan sistem tangki yang menampung sebuah volume cairan dari *liquid*, tanpa sering meneteskan ulang seperti RDA. Menurut Li et al., (2021). Fitur tangka pada RTA juga dapat mengurangi risiko terjadinya *dry hits* karena tangki *Liquid* yang selalu mengisi dari volume *Coil*, sehingga mengurangi kemungkinan *overheating* akibat kekurangan cairan *liquid*



Gambar 2. 6 Rebuildable Tank Atomizer (RTA)

Sumber gambar: <https://cdnx.jumpseller.com>

#### 2.1.4 Jenis *E-Liquid* dalam Penggunaan *vape*

Cairan *E-liquid* atau disebut sebagai *vape juice* merupakan zat cair yang digunakan dalam rokok elektrik *vape* untuk menghasilkan uap *aerosol* dengan cara dipanaskan. Zat cair ini memiliki sebuah kandungan larutan utama yang biasanya diantaranya adalah *propylene glycol* (PG) dan *vegetable glycerin* (VG). PG dan VG memiliki sebuah fungsi sebagai pelarut yang membawa bahan aktif, yang biasanya mencakup zat nikotin dan berbagai zat perasa (Sassano et al., 2018).

##### a. *E-Liquid Freebase*

Nikotin dari *freebase* merupakan bentuk yang paling murni dari nikotin yang memiliki zat seperti rokok konvensional, dan biasanya memiliki pH yang lebih tinggi yang dapat menyebabkan sensasi *throat hit* (rasa gatal menggaruk pada tenggorokan) terutama pada konsentrasi yang lebih tinggi. Menurut D'Mello et al., (2022). Nikotin *freebase* umumnya hadir dengan konsentrasi nikotin yang lebih rendah dalam *e-liquid* yang diperjualkan dipasaran, sering kali dibatasi sekitar 20 mg/mL (2%).

##### b. *E-Liquid Saltnic*

Cairan *E-liquid* dari *saltnic* merupakan jenis yang terbentuk apabila nikotin dari jenis *freebase* yang dikombinasikan dengan asam organik, seperti asam benzoate atau asam sitrat. Dari proses protonasi ini menurunkan pH dari larutan secara signifikan, yang membuat mengurangi sensasi "*throat hit*" (sensasi gatal menggaruk pada tenggorokan) yang biasanya terjadi saat dihisap, dan jenis *Liquid* dari *saltnic* ini jauh lebih tinggi dosisnya biasanya hingga mencapai 40 mg/mL atau lebih tanpa menghasilkan sensasi "*throat hit*". Menurut Han et al., (2023) Sebuah rasa ini hampir meniru sensasi dari sebuah rokok tradisional, yang bisa membuat menarik terutama bagi pengguna yang berpindah dari rokok konvensional ke *vape*.

## **2.2 Tinjauan Remaja akhir**

### **2.2.1 Definisi Remaja akhir**

Menurut Santrock (2006), istilah adolescence atau remaja akhir berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang berarti berkembang menuju kedewasaan. Dalam perkembangannya, istilah adolescence tidak hanya dimaknai sebagai perubahan fisik, tetapi juga mencakup perkembangan mental, emosional, dan sosial individu. Pada tahun 1974, World Health Organization (WHO) menjelaskan bahwa remaja akhir dapat dipahami melalui tiga aspek utama, yaitu biologis, psikologis, dan sosial ekonomi. WHO dalam Sarwono (2004) juga mendefinisikan remaja akhir berdasarkan ketiga aspek tersebut, yang menunjukkan bahwa masa remaja merupakan fase perkembangan yang kompleks dan melibatkan berbagai perubahan dalam kehidupan individu.

Berikut merupakan penjelasan mengenai ketiga aspek tersebut (Alkatiri, 2017):

- a. Remaja akhir dalam aspek sosial ekonomi ditandai dengan perubahan dari kondisi yang sebelumnya bergantung secara ekonomi kepada orang lain menuju tahap yang lebih mandiri.
- b. Dalam aspek psikologis, remaja akhir merupakan fase ketika individu mengalami perkembangan pola pikir dan identitas diri dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan.
- c. Dari aspek biologis, remaja akhir ditandai dengan perkembangan fisik sejak munculnya tanda-tanda seksual sekunder hingga mencapai kematangan seksual.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa remaja akhir merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa yang ditandai dengan perkembangan biologis, psikologis, serta sosial ekonomi yang memengaruhi proses pertumbuhan individu.

### 2.2.2 Batasan Usia Remaja akhir

Menurut DepKes RI., (2009) mengklasifikasikan usia Remaja menjadi dua kategori yakni masa Remaja awal berusia 12-16 tahun dan Remaja akhir berusia 17-25 tahun serta belum kawin. Batasan usia Remaja menurut WHO yaitu dalam usia 10-19 tahun. WHO (World Health Organization), mengklasifikasikan masa dari usia Remaja menjadi tiga strata yang berdasarkan usianya diantaranya, Remaja awal atau *early adolescence* (10-15 tahun), Remaja menengah atau *middle adolescence* (14-17 tahun) dan Remaja akhir atau *late adolescence* (16-19 tahun) (WHO, 2011). Menurut Santrock (2003) umumnya masyarakat dan budaya, masa Remaja pada sebagian besar dimulai pada usia 10-13 tahun dan berakhir pada usia 18-22 tahun. Notoatmodjo, 2007 dalam Hurlock (2004) mengklasifikasikan akan masa Remaja menjadi dua yakni masa awal Remaja yang berlaku dari usia 13-16 tahun atau 17 tahun, dan akhir masa Remaja dimulai dari 16 atau 17 tahun hingga 18 tahun.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat dipahami bahwa masa Remaja merupakan fase transisi yang kompleks, ditandai dengan perubahan biologis, psikologis, dan sosial yang signifikan. Batasan usia Remaja memang beragam menurut para ahli, namun penelitian ini merujuk pada klasifikasi Depkes RI (2009) yang menetapkan rentang Remaja akhir berada pada usia 17–25 tahun. Dengan demikian, penelitian ini memfokuskan pada Remaja akhir usia 17–25 tahun, yang dianggap relevan karena pada masa tersebut individu cenderung mengalami pencarian identitas diri, rentan terhadap pengaruh lingkungan pertemanan, serta cenderung menggunakan simbol-simbol gaya hidup, termasuk *vape*, sebagai bagian dari citra diri.

## 2.3 Tinjauan penyebab Remaja akhir menggunakan *vape*

### 2.3.1 Pengaruh Teman Sebaya

Remaja akhir pada umumnya cenderung menghadapi pengaruh sosial dari lingkungan teman sebaya untuk mencoba *vape*. Dalam beberapa kondisi, remaja yang menolak mencoba *vape* dapat dianggap kurang mengikuti pergaulan, kurang percaya diri, atau dianggap tidak sesuai dengan kelompoknya. Situasi tersebut membuat sebagian remaja lebih mudah menyesuaikan perilaku dengan standar yang berlaku dalam lingkungan pertemanan mereka. Ketika penggunaan *vape* telah menjadi bagian dari aktivitas dalam kelompok sebaya, remaja cenderung terdorong untuk ikut mencoba agar tetap merasa diterima dalam kelompok tersebut. Karakteristik remaja yang lebih sering berinteraksi dan berkelompok dengan teman sebaya juga menjadikan lingkungan pertemanan sebagai salah satu tempat yang mempermudah proses peniruan perilaku sosial, termasuk penggunaan *vape*.

Remaja yang mendapatkan dorongan dari teman sebaya untuk mencoba *vape* memiliki kemungkinan lebih besar untuk ikut menggunakan *vape*. Ladesvita dkk. (2017) menjelaskan bahwa keberadaan teman yang menggunakan *vape* dapat mempengaruhi individu untuk melakukan perilaku serupa. Selain itu, remaja umumnya lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman-temannya, sehingga interaksi sosial yang intens dapat meningkatkan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru, termasuk mencoba *vape*. Dehvy dkk. (2017) juga menyatakan bahwa remaja memiliki kecenderungan untuk membentuk kelompok dengan teman sebaya, sehingga pengaruh sosial dari lingkungan sekitar dapat mendorong remaja untuk mencoba *vape* agar tidak dianggap berbeda dalam pergaulan. Komasari & Helmi (2000) menjelaskan bahwa lingkungan teman sebaya merupakan salah satu faktor penting yang dapat mendorong individu untuk mencoba pengalaman atau perilaku baru. Dengan demikian, lingkungan pertemanan memiliki peran dalam

membentuk perilaku remaja, terutama melalui proses interaksi sosial dan penyesuaian diri terhadap kelompok sebaya.

### 2.3.2 Paparan Iklan

Pengaruh paparan iklan sekaligus berpengaruh sebagai media untuk seorang Remaja akhir untuk mengambil sebuah keputusan untuk menggunakan *vape*. Menurut Hasanah, dkk., (2017) menjelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi perilaku *vaping* disebabkan teman sebaya dan paparan dari iklan. Iklan *vape* berpengaruh terhadap perilaku *Vaping* pada Remaja, dimana jika semakin banyak iklan *vape* yang terpapar dan dilihat maka akan membuat Remaja untuk lebih terpengaruh untuk melakukan *vaping*. Hal tersebut memperlihatkan bahwa lingkungan berperan dalam mempengaruhi Remaja akhir untuk mengkonsumsi rokok elektrik maupun konvensional.

Menurut Putra, dkk., (2017) menjelaskan bahwa besarnya pemaparan dari iklan *vape* yang sering dilihat oleh Remaja menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi untuk menggunakan *vape*. Sebuah iklan yang ada di media massal yang memperlihatkan gambaran bahwa *vape* adalah lambang kejantanan atau kemewahan membuat seorang Remaja sering kali terpicu untuk meniru perilaku dalam iklan tersebut.

Masuknya produk *vape* pada Remaja akhir di kota-kota besar Indonesia sekaligus juga disadari oleh masyarakat sebab banyaknya iklan yang beredar baik di media sosial. Keberadaan informasi mengenai *vape* dapat mudah ditemukan di internet, selain itu melalui internet juga dapat dilakukan transaksi jual beli *vape* tanpa harus datang ke toko fisik, sehingga mempermudah seorang Remaja untuk mendapatkannya. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Putra, dkk., (2017) media sosial merupakan salah satu sumber informasi mengenai *vape*. Sumber tersebut diduga menjadi sumber informasi terbanyak, jika dibandingkan dengan media lain seperti televisi dan radio yang cenderung jarang menyampaikan

informasi terkait *vape* dan bahkan tidak mungkin secara terang-terangan mempromosikannya.

Sekaligus Bushore, et.al (2015) menjelaskan bahwa *vape* tersedia di *E-Commarce* maupun toko fisik yang dimana seorang Remaja akhir seringkali mengunjungi tempat tersebut, setidaknya seminggu sekali. Menurut Manto., (2017) Internet adalah media utama untuk promosi yang berorientasi konsumen, kecepatan dan kemudahan yang ditawarkan oleh internet untuk berkomunikasi itu menjadikan seseorang tidak perlu bertatap muka langsung untuk berkomunikasi. Terlebih lagi saat ini adanya sosial media yang sedang marak dibicarakan. Melalui media sosial ini seseorang dapat melakukan pemasaran suatu produk. Komunitas *vape* menggunakan media sosial untuk mengunggah berbagai informasi mengenai *vape*. Deskripsi informasi tersebut berupa acara-acara yang dilakukan oleh komunitas tersebut, informasi mengenai segala hal tentang rokok elektrik.

### 2.3.3 Faktor lingkungan Sosial

Kondisi lingkungan yang mendukung atau lingkungan sekitar yang memiliki aktivitas vaping merupakan faktor pendorong Remaja untuk ikut berperilaku mengikutinnya, hal ini sebab stimulus lingkungan sangat kuat agar Remaja bisa diterima di lingkungannya. Faktor lingkungan yang termasuk dalam mempengaruhi Remaja untuk menggunakan *vape* adalah teman sebaya. Alasan Remaja akhir menggunakan rokok *vape* karena dipengaruhi oleh ajakan teman, ikut-ikutan teman, atau mencoba. Selain itu mereka mengetahui tentang *vape* dari iklan di media online, toko atau warung yang menyediakan rokok elektrik, di jalan, dan restoran (Artanti dkk. 2017).

### 2.3.4 Faktor gaya hidup

Kesadaran masyarakat Indonesia terhadap keberadaan *vape* lebih banyak ditemukan di wilayah perkotaan, di mana *vape* dipandang sebagai bagian dari tren gaya hidup yang sedang berkembang. Penerimaan *vape* di berbagai kalangan terlihat dari banyaknya pengguna yang berasal dari kelompok usia yang beragam (Artanti dkk., 2017). Penggunaan *vape* tidak hanya dipahami sebagai aktivitas konsumsi biasa, tetapi juga dikaitkan dengan perkembangan gaya hidup modern yang terus mengalami perubahan. Selain itu, *vape* sering dianggap mampu memberikan kesan status sosial tertentu karena harga perangkat dan perlengkapannya yang relatif mahal serta identik dengan budaya perkotaan (Lazuardi, 2017). Dalam konteks ini, penggunaan *vape* juga menunjukkan adanya perubahan gaya hidup individu yang mengikuti tren sosial yang sedang berkembang di masyarakat.

Perkembangan teknologi dan perubahan zaman yang semakin cepat turut mempengaruhi pola gaya hidup masyarakat, termasuk dalam penggunaan *vape*. Gaya hidup seseorang saat ini tidak lagi hanya dilihat dari pekerjaan atau latar belakang sosialnya, tetapi juga dari pola konsumsi dan benda yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan *vape* tidak hanya ditemukan pada kalangan pekerja, tetapi juga telah banyak digunakan oleh pelajar dan remaja, meskipun mereka harus mengeluarkan biaya tambahan untuk membeli liquid dan cartridge secara rutin. Putra (2017) menjelaskan bahwa penggunaan *vape* sering dikaitkan dengan ajakan untuk tampil lebih modern dan dianggap lebih menarik dibandingkan penggunaan rokok konvensional. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *vape* telah berkembang menjadi bagian dari tren gaya hidup yang memiliki nilai simbolik dalam lingkungan sosial.

## 2.4 Tinjauan Teori *Social Influence* oleh Herbert C Klerman

Herbert Charles Kelman lahir pada 18 Maret 1927 di Wina, Austria. Sekaligus ia sekaligus keluarganya pindah ke Amerika Serikat untuk menghindari dampak politik pada masa itu. Kelman kemudian menempuh pendidikan tinggi di *Brooklyn College* dan memperoleh gelar doktor di bidang psikologi sosial dari *Yale University* pada tahun 1951. Setelah itu, ia mengembangkan karier akademiknya hingga menjadi Profesor Psikologi Sosial di *Harvard University*, tempat ia mengajar selama puluhan tahun. Pada tahun 1958 Kelman memperkenalkan sebuah teori pengaruh sosial (*Social Influence theory*) melalui karyanya yang berjudul *processes of opinion change*. teori ini menjadi salah satu fondasi penting dalam memahami bagaimana individu dapat dipengaruhi oleh lingkungan sosial sekitarnya. Menurut Bearden et.al., (1992) *Social Influence* merupakan kecenderungan seseorang untuk belajar tentang perilaku dan mengamati, mencari informasi agar sesuai dengan harapan agar dan diterima orang lain. Dalam pengertian Coleman et.al. dalam Zagenczyk, (2006) *Social Influence* adalah seseorang yang menjaga hubungan satu sama lain akan memiliki kesamaan interpersonal yang lebih besar mengenai persepsi atau sikap.

Berikut beberapa bagian akan pengertian *social* menurut Kelman (1958) terdapat tiga proses *Social Influence* sebagai berikut :

### 1. *Compliance*

Herbert Kelman (1958) menjelaskan bahwa *compliance* adalah kondisi ketika individu mengikuti perilaku atau aturan kelompok untuk memperoleh penerimaan atau menghindari penolakan. Kepatuhan ini biasanya bersifat sementara, karena dilakukan bukan atas keyakinan pribadi, melainkan demi menjaga posisi dalam kelompok sosial. Dalam konteks penelitian ini, fenomena *compliance* tampak ketika Remaja akhir menggunakan *vape* karena adanya tekanan dari teman sebaya. Mereka merasa bahwa jika tidak mengikuti kebiasaan tongkrongan, maka akan dianggap culun atau tidak gaul. Dengan demikian, penggunaan *vape* pada tahap ini lebih merupakan bentuk kepatuhan sosial daripada keyakinan personal terhadap manfaat *vape* itu sendiri.

## 2. *Identification*

Menurut Kelman (1958), *Identification* terjadi ketika individu meniru perilaku, gaya, atau atribut kelompok tertentu karena ingin merasa menjadi bagian dari kelompok tersebut. Proses ini lebih kuat daripada *compliance*, sebab ada dorongan emosional untuk membangun kedekatan dan kesamaan identitas dengan kelompok atau figur yang dikagumi. Dalam penelitian ini, fenomena *Identification* terlihat pada Remaja akhir yang memilih jenis *vape* tertentu yang sedang memiliki nilai lebih karena dianggap keren dan sesuai dengan citra tongkrongan mereka. Dengan menggunakan jenis *vape* yang sama, Remaja akhir merasa lebih diterima, dihargai, dan dapat menunjukkan kesetaraan status sosial di lingkungan pertemanan.

## 3. *Internalization*

Herbert Kelman (1958) menyebut *Internalization* sebagai tahap paling mendalam dari pengaruh sosial, yaitu ketika individu tidak hanya mengikuti kelompok, tetapi benar-benar mengadopsi nilai atau perilaku tersebut sebagai bagian dari keyakinan pribadinya. Berbeda dengan *compliance* yang bersifat sementara dan *Identification* yang bergantung pada penerimaan kelompok, internalisasi cenderung bertahan lama karena sudah menyatu dengan sistem nilai individu. Dalam penelitian ini, *Internalization* tampak ketika Remaja akhir yang awalnya hanya ikut-ikutan menggunakan *vape* akhirnya meyakini bahwa *vape* merupakan bagian dari gaya hidup modern. Bagi mereka, penggunaan *vape* bukan sekadar ikut tren tongkrongan, melainkan juga menjadi simbol citra diri yang mencerminkan kebebasan, kemandirian, dan status sosial tertentu.

Berdasarkan dari uraian di atas, teori *Social Influence* yang dikemukakan oleh Herbert C. Kelman memberikan pemahaman yang kuat untuk memahami bagaimana pengaruh sosial bekerja dalam membentuk perilaku seseorang, khususnya Remaja akhir. Tiga jenis utama seperti *compliance*, *Identification*, dan *Internalization* menunjukkan bahwa jenis keterlibatan seseorang dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dapat berlangsung dari sekadar kepatuhan sementara hingga pada adopsi nilai yang mendalam. Dalam konteks

penelitian ini, teori tersebut relevan untuk menjelaskan fenomena penggunaan *vape* di kalangan Remaja akhir Kota Bandar Lampung, di mana pertemanan dan jenis *vape* yang dipilih tidak hanya berfungsi sebagai sarana adaptasi sosial, tetapi juga sebagai cara dalam membangun citra diri. Dengan demikian, teori *Social Influence* menjadi landasan penting untuk mengkaji sejauh mana lingkungan pertemanan dan pilihan jenis *vape* dapat memengaruhi konstruksi identitas dan perilaku Remaja akhir.

## 2.5 Pengertian Citra Diri

Citra diri adalah dari sebuah kata *Self Concept*, atau biasanya disebut dengan *Self-image* yang meranah dari sebuah pandangan atau pengertian seseorang dengan dirinya sendiri. Citra diri melingkupi dari norma, sikap, dan prinsip seseorang yang dianggap benar, sekaligus ia memandangnya dalam berperilaku sehingga hal ini mempengaruhi akan sebuah perilaku seseorang dalam sehari-hari. Citra diri adalah sebuah anggapan jati diri yang dimana seperti apa seseorang membayangkan dirinya akan menjadi kenyataan. Gambaran diri ini umumnya bisa sangat berbeda dengan diri perilaku seseorang sebenarnya. Citra diri juga tercipta dengan pengalaman masa kecil yang berlanjut di masa Remaja akhir, termasuk hal-hal yang dialami saat berinteraksi dengan orang lain. Dari interaksi tersebut seseorang dapat merasakan suatu pengalaman maupun nilai dari perbuatan, perilaku maupun opini dari orang lain, orang tersebut kedepannya akan dengan menjadi *personal* diri dan menyakini bahwa benar adanya mengenai dirinya (Sururie, 2022).

Wijarnako (2017) mengatakan apabila suatu metode seseorang individu mengamati orang lain, cara individu berinteraksi dengan orang lain, dan cara memberlakukan orang lain, sangat dipengaruhi oleh citra diri atau *Self-image*. Ketika individu mempunyai sebuah cara berfikir yang positif akan dirinya, maka individu tersebut dapat berpikir positif terhadap orang lain. Ketika individu dapat menerima dirinya sendiri, maka individu akan dapat menerima orang lain dengan pandangan masing-masing. Kebalikannya individu yang merasa tidak percaya diri maka akan sangat sulit memuji atau menghargai

orang lain sebab dirinya sendiri masih membutuhkan akan dari validitas dengan orang lain

Menurut Mahyuddin (2019), citra diri ditafsirkan seperti pandangan yang seseorang buat tentang diri mereka sendiri. Citra diri merupakan gambaran yang dibuat oleh seseorang atas keberadaan akan diri di hadapan orang lain. Seorang akan membuat dunia citranya seperti berperilaku akan dirinya bersama dengan individu lain. Citra berkaitan akan pandangan sehingga bagaimana seseorang memandang diri sendiri akan mempengaruhi sikap, cara berfikir, dan kaitannya seseorang dengan orang lain. Citra diri diasosiasikan sebagai pikiran seseorang bukan bawaan yang diturunkan dengan biologis sehingga citra diri dapat berubah dan menyesuaikan dengan lingkungan seseorang berada (Anggraeni, 2020).

Berdasarkan pemaparan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa citra diri merupakan pandangan individu terhadap dirinya sendiri yang terbentuk melalui proses interaksi sosial dan pengalaman hidup. Citra diri memengaruhi cara individu berpikir, bersikap, serta berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Citra diri tidak bersifat bawaan, melainkan dapat berubah dan menyesuaikan dengan lingkungan sosial tempat individu berada. Oleh karena itu, pemahaman mengenai citra diri menjadi penting sebagai landasan dalam menjelaskan perilaku individu dalam konteks sosial.

## **2.6 Literature Review (Penelitian Terdahulu)**

Penelitian terdahulu merupakan kajian akan perbandingan terhadap berbagai studi atau karya ilmiah yang telah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan topik yang digunakan pada penelitian ini, kajian ini digunakan untuk mengetahui letak pada penelitian yang sedang dilakukan sekaligus membandingkan pendekatan dan hasil dengan penelitian lain dan menemukan celah atau ruang yang belum banyak dibahas. Berikut ini adalah tabel penelitian terdahulu yang berkaitan pada penelitian yang akan diteliti.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

| No | Penelitian Terdahulu                                                                                                                                                                                                       | Hasil Penelitian                                                                                                                                                                                                                                                                          | Persamaan                                                                                                                       | Perbedaan                                                                                                                                                                                                                     |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Penelitian dilakukan oleh (Jessica Biles et al. 2025) dalam jurnal internasional berjudul <i>“Perspectives, motivations, and experiences of adolescents and young adults using nicotine vapes: a qualitative review”</i> . | Penelitian ini menunjukkan penggunaan rokok elektrik ( <i>vape</i> ) pada Remaja tidak hanya disebabkan karena faktor seperti rasa atau tren, tetapi juga disebabkan oleh tekanan sosial, pencitraan diri, dan keinginan untuk membentuk identitas sosial di lingkungan pergaulan mereka. | Sama-sama membahas rokok elektrik ( <i>vape</i> ) sebagai sarana pembentukan identitas sosial, khususnya di kalangan anak muda. | Penelitian dilakukan di luar negeri dan menggunakan pendekatan kualitatif review; sementara penelitian ini dilakukan di Bandar Lampung dan menggunakan pendekatan kuantitatif.                                                |
| 2  | Penelitian oleh (Annisa Rizqa Alamri 2023) dari Antropologi UNTAN dengan judul <i>“Motif Penggunaan Rokok Elektrik (<i>vape</i>): Studi Kasus Mahasiswi Antropologi Sosial UNTAN”</i> .                                    | Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan <i>vape</i> pada mahasiswi tidak hanya sebagai bentuk gaya hidup, tetapi juga sebagai respons terhadap tekanan akademik, pencarian identitas diri, dan penyesuaian terhadap lingkup sosial.                                                     | Sama-sama melihat <i>vape</i> sebagai bagian dari gaya hidup dan bentuk citra diri dalam konteks sosial.                        | Penelitian jurnal ini bersifat kualitatif dan menggunakan metode studi kasus terhadap mahasiswi antropologi.<br><br>Sementara penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan berfokus pada Remaja akhir umum di perkotaan. |

|   |                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                         |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3 | Penelitian oleh (Monifa Putri dkk. 2023) dari Institut Teknologi dan Bisnis Indragiri berjudul “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Rokok Elektrik pada Mahasiswa”. | Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan <i>vape</i> pada mahasiswa dipengaruhi oleh gaya hidup modern, tekanan lingkungan sosial, dan kemudahan akses produk <i>vape</i> .                                                          | Sama-sama menyoroti pengaruh lingkungan pergaulan dan gaya hidup terhadap penggunaan <i>vape</i> .              | Penelitian jurnal ini menggunakan metode statistik inferensial dan berfokus pada mahasiswa pada kampus.<br><br>Penelitian ini bersifat dan mencakup Remaja akhir umum usia 17–25 tahun. |
| 4 | Penelitian oleh (Satria, Fasya 2021), Jurnal berjudul “Rokok Elektrik ( <i>vape</i> ) sebagai Gaya Hidup Perokok Masa Kini di Kota Lhokseumawe”.                           | Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>vape</i> dipandang sebagai gaya hidup modern, identitas sosial, serta simbol prestise bagi perokok masa kini. Faktor pemilihan juga karena varian rasa, teknologi, dan tren di kalangan anak muda. | Sama-sama meneliti fenomena <i>vape</i> pada Remaja akhir & hubungannya dengan aspek sosial dan identitas diri. | Penelitian jurnal ini fokus pada gaya hidup dan budaya konsumsi.<br><br>Sementara penelitian ini fokus pada pengaruh pertemanan dan jenis <i>vape</i> terhadap citra diri Remaja akhir. |
| 5 | Penelitian oleh (Susihar dkk. 2020) dalam berjudul “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Remaja akhir Menggunakan Rokok Elektrik”.                                              | Hasil penelitian menunjukkan bahwa 69% Remaja menggunakan <i>vape</i> karena pengaruh teman sebaya, sementara faktor lain seperti rasa atau                                                                                              | Sama-sama mengangkat faktor pengaruh teman sebaya sebagai variable penting dalam penggunaan <i>vape</i> .       | Penelitian jurnal ini dilakukan pada Remaja SMA.<br><br>Sedangkan penelitian dilakukan pada                                                                                             |

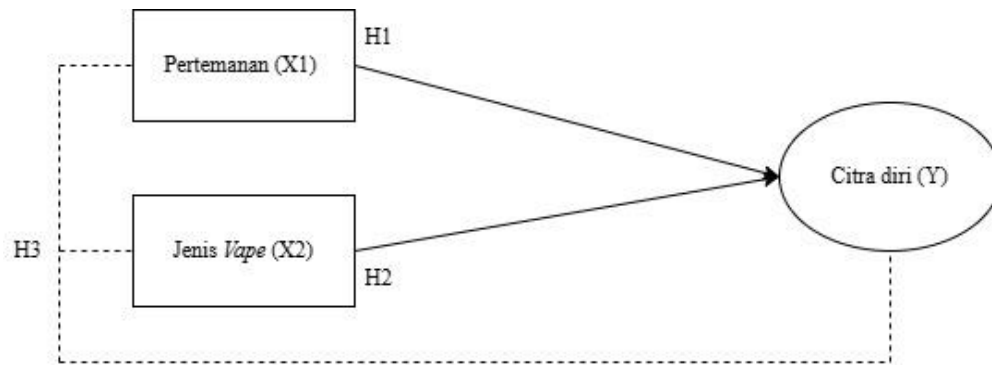
|  |  |                                         |  |                                                           |
|--|--|-----------------------------------------|--|-----------------------------------------------------------|
|  |  | aroma hanya menduduki persentase kecil. |  | Remaja akhir usia 17–25 tahun di wilayah urban perkotaan. |
|--|--|-----------------------------------------|--|-----------------------------------------------------------|

*Hasil olah data primer (2025)*

## 2.7 Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir penelitian ini akan menjelaskan bahwa sebuah “Pertemanan” (X1) apakah berkontribusi akan Remaja akhir untuk menggunakan *vape*, seperti dimana bahwa sebuah lingkungan pertemanan memungkinkan untuk mendorong Remaja akhir untuk ikut dalam aktivitas tersebut, sehingga dapat mempengaruhi bagaimana membentuk “citra diri” (Y). Sekaligus juga “jenis *vape*” (X2) umumnya diasosiasikan akan prestise sosial yang berpengaruh terhadap citra diri Remaja akhir. Sebab sekarang bahwa pemilihan jenis *vape* tidak selalu berkaitan dengan rasa atau fungsi, tetapi juga dianggap mampu meningkatkan status sosial dalam kelompok pertemanan, dengan demikian, baik faktor pertemanan maupun prestise sosial yang melekat pada jenis *vape* dipandang dapat memengaruhi citra diri.

Untuk mengukur indikator tersebut penelitian ini akan menggunakan instrument skala *likert* yang akan disebarkan kepada para responden dengan pertanyaan yang telah ditentukan sang peneliti. data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk memberikan gambaran tentang pengaruh pertemanan dan citra diri Remaja akhir pengguna *vape* di Kota Bandar Lampung.



*Gambar 2. 7 Kerangka Berfikir*

*Hasil olah data primer (2026).*

## 2.8 Hipotesis Penelitian

Menurut Arikunto (2020), Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian, hingga jawaban tersebut akan terbukti melalui data yang terkumpul. Dengan ini hipotesis penelitian sebagai dugaan awal akan dibuktikan dengan data kuantitatif, yang sesuai dari fokus permasalahan yaitu:

1. Hipotesis Alternatif  $H_a$  berbunyi: Terdapat pengaruh signifikan dari lingkungan pertemanan (X1) akan keputusan penggunaan *vape* oleh Remaja akhir untuk menampilkan kesan citra diri Remaja akhir.
  2. Hipotesis Nihil  $H_o$  berbunyi: Tidak terdapat pengaruh signifikan dari lingkungan pertemanan (X1) akan keputusan penggunaan *vape* oleh Remaja akhir untuk menampilkan kesan citra diri Remaja akhir.
- 
1. Hipotesis Alternatif  $H_a$  berbunyi: Terdapat pengaruh signifikan dari jenis *vape* (X2) terhadap citra diri Remaja akhir dalam lingkungan pertemanan Remaja akhir.
  2. Hipotesis Nihil  $H_o$  berbunyi: Tidak terdapat pengaruh signifikan dari jenis *vape* (X2) terhadap citra diri Remaja akhir dalam lingkungan pertemanan Remaja akhir.

1. Hipotesis Alternatif  $H_a$  berbunyi: Sebuah Pertemanan ( $X_1$ ) dan jenis *vape* ( $X_2$ ) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap citra diri ( $Y$ ) Remaja akhir.
2. Hipotesis Nihil  $H_0$  berbunyi: Sebuah Pertemanan ( $X_1$ ) dan jenis *vape* ( $X_2$ ) secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap citra diri ( $Y$ ) Remaja akhir.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis dari penelitian ini adalah penelitian kuantitatif asosiatif kausal. Menurut Sugiyono (2016:55), bahwa penelitian asosiatif kausal merupakan penelitian yang memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih. Pendekatan ini dianggap tepat oleh sang peneliti untuk digunakan dalam penelitian ini, sebab dalam konteks penelitian ini, variabel independen terdiri dari lingkungan pertemanan (X1) dan jenis *vape* (X2), sedangkan variabel dependen adalah citra diri Remaja akhir pengguna *vape* (Y). Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif kausal, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana lingkungan pertemanan dan jenis *vape* memengaruhi citra diri Remaja akhir pengguna *vape* di Kota Bandar Lampung.

#### **3.2 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian yang akan digunakan berada di Kota Bandar Lampung, dengan subjek penelitian yang digunakan merupakan para Remaja akhir dengan usia sekitar 17-25 tahun. Peneliti menggunakan Lokasi tersebut disebabkan karena sebuah fenomena penggunaan *vape* pada Remaja akhir sangat lumrah ditemukan pada kota tersebut, yang memungkinkan sang peneliti untuk lebih mudah mengakses subjek tersebut yang sesuai dengan kriteria penelitian. Sekaligus kondisi sosial pada kota tersebut juga mendukung gaya hidup yang mewakilkan akan kajian utama pada penelitian ini, sehingga

Lokasi yang akan digunakan dianggap tepat untuk memperoleh sebuah data yang relevan.

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2017:215), populasi dipahami sebagai keseluruhan subjek atau objek penelitian yang memiliki ciri tertentu dan telah ditentukan peneliti untuk dikaji lebih lanjut sebelum penarikan kesimpulan dilakukan. Populasi dalam penelitian tidak selalu berkaitan dengan manusia, tetapi juga dapat mencakup peristiwa, gejala sosial, maupun objek tertentu yang sesuai dengan fokus penelitian. Penelitian ini mengambil populasi berupa remaja akhir pengguna vape di Kota Bandar Lampung dengan rentang usia 17 sampai 25 tahun yang pernah menggunakan vape. Jumlah pengguna vape pada kelompok usia tersebut belum dapat diketahui secara rinci karena belum terdapat data resmi yang mencatatnya secara khusus. Atas dasar itu, populasi penelitian ini termasuk ke dalam kategori *infinite population*, yaitu populasi yang jumlah anggotanya belum dapat dihitung secara pasti.

#### 3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2017:81), sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil untuk digunakan sebagai sumber data penelitian karena dianggap dapat menggambarkan kondisi populasi secara umum. Teknik sampling sendiri merujuk pada cara peneliti menentukan siapa saja yang akan dijadikan sampel penelitian (Sugiyono, 2016:81). Pada penelitian ini, pengambilan sampel memakai teknik *non-probability sampling*, yaitu metode yang tidak memberi peluang setara kepada seluruh anggota populasi untuk terpilih sebagai responden. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, yakni pemilihan responden berdasarkan syarat dan pertimbangan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Teknik tersebut dipilih karena responden yang diperlukan harus memiliki

keterkaitan langsung dengan fokus penelitian, yaitu remaja akhir pengguna vape di Kota Bandar Lampung. Adapun kriteria responden dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berusia 17-25 tahun.  
Usia ini dipilih sebab masuk dalam kriteria, sekaligus merujuk bahwa dominasi penggunaan *vape* adalah Remaja akhir.
2. Berdomisili Kota Bandar Lampung  
Penelitian ini difokuskan pada wilayah kota ini sebab fenomena penggunaan *vape* pada kalangan Remaja akhir secara visual dan sosial sangat mudah ditemukan.
3. Pernah mencoba dalam menggunakan perangkat *vape*.  
Kriteria ini sangat penting disebabkan untuk memastikan bahwa responden dalam penelitian ini benar-benar pernah menjalani gaya hidup sebagai pengguna *vape*, sehingga bisa dapat memberikan data yang sesuai dengan indikator citra diri pada penelitian ini.
4. Bersedia menjadi responden dan mengisi kuisioner dengan jujur  
Kejujuran responden sangat penting untuk menjaga validitas data, terutama dalam penelitian kuantitatif dengan kuesioner terbuka.

Dalam penelitian ini, penentuan jumlah sampel dilakukan menggunakan rumus *Lemeshow*. Rumus ini digunakan untuk menentukan jumlah sampel pada populasi yang tidak diketahui secara pasti (*infinite population*), sehingga dapat diperoleh jumlah minimal responden yang representatif untuk penelitian.

Adapun rumus *Lemeshow* yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{Z^2 \cdot P \cdot (1 - P)}{d^2}$$

Keterangan:

$n$  = jumlah sampel yang dibutuhkan dalam penelitian

$Z$  = nilai standar distribusi normal pada tingkat kepercayaan tertentu.

Pada tingkat kepercayaan 95%, nilai  $Z$  adalah 1,96

$P$  = proporsi atau peluang kejadian dalam populasi. Karena dalam penelitian ini tidak diketahui proporsi pastinya, maka digunakan nilai maksimum yaitu 0,5 untuk memperoleh jumlah sampel yang representative

$d$  = *margin of error* atau tingkat kesalahan yang dapat ditoleransi dalam penelitian. Dalam penelitian ini ditetapkan sebesar 0,14 (14%), dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, tenaga, dan akses dalam pengumpulan data

Perhitungan:

$$n = \frac{(1,96)^2 \times 0,5 \times (1 - 0,5)}{(0,14)^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \times 0,5 \times 0,5}{0,0196}$$

$$n = \frac{0,9604}{0,0196}$$

$$n = 49 \sim 50$$

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus Lemeshow, diperoleh jumlah sampel sebesar 49 responden yang kemudian dibulatkan menjadi 50 responden. Jumlah tersebut telah memenuhi batas minimal sampel untuk merepresentasikan populasi Remaja akhir pengguna *vape* di Kota Bandar Lampung yang tidak diketahui secara pasti (*infinite population*).

Penggunaan nilai proporsi sebesar 0,5 dilakukan karena tidak adanya data pasti mengenai karakteristik populasi, *sedangkan margin of error* sebesar 14% menunjukkan batas toleransi kesalahan yang masih dapat diterima dalam penelitian sosial. Dengan demikian, jumlah 50 responden dinilai cukup untuk menggambarkan kondisi populasi serta mendukung pencapaian tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

### **3.4 Variabel Penelitian**

Pada penelitian ini akan memakai dua variabel diantaranya yakni, variabel bebas (*independen*), dan variabel terikat (*dependen*). Berikut adalah penjelasan dari beberapa variabel yang akan di pergunakan pada penelitian ini, yakni sebagai berikut:

#### **3.4.1 Variabel bebas (*Independen*)**

Menurut Sugiyono (2021:39) variabel bebas (*independen*) merupakan variabel yang mempengaruhi maupun yang menjadi faktor dari perubahan atau munculnya variabel terikat. Variabel bebas (*independen*) yang dipakai pada penelitian ini yaitu pengaruh pertemanan ( $X^1$ ) dan jenis *vape* ( $X^2$ ).

#### **3.4.2 Variabel terikat (*Dependen*)**

Menurut Sugiyono (2021:39) variabel terikat (*dependen*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat atau dampak, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat (*dependen*) yang dipakai pada penelitian ini adalah citra diri ( $Y$ ).

### **3.5 Definisi konseptual**

Definisi konseptual digunakan untuk menjelaskan makna setiap variabel yang digunakan dalam penelitian berdasarkan konsep atau teori yang relevan. Melalui definisi konseptual, peneliti dapat memberikan pemahaman yang jelas mengenai variabel yang diteliti sebelum dijelaskan lebih lanjut mengenai cara pengukurannya dalam penelitian. Adapun definisi konseptual dari variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Definisi Konseptual Pertemanan (X1)

Pertemanan merupakan hubungan sosial yang terjalin antara individu dengan teman sebaya yang ditandai oleh adanya interaksi, kedekatan emosional, serta saling mempengaruhi dalam perilaku dan sikap. Dalam lingkungan pergaulan, hubungan pertemanan dapat memberikan pengaruh terhadap cara individu berpikir, bersikap, serta membentuk kebiasaan tertentu melalui proses interaksi sosial yang terjadi secara terus-menerus.

### 2. Definisi Konseptual Jenis *Vape* (X2)

Jenis *vape* merupakan variasi atau tipe perangkat rokok elektrik yang digunakan oleh individu dalam aktivitas merokok elektrik. Perbedaan jenis *vape* biasanya terlihat dari bentuk perangkat, fitur, serta karakteristik penggunaan yang dapat mempengaruhi preferensi pengguna dan persepsi sosial dalam lingkungan pergaulan.

### 3. Definisi Konseptual Citra Diri (Y)

Citra diri merupakan persepsi atau penilaian individu terhadap dirinya sendiri yang terbentuk melalui pengalaman pribadi serta interaksi sosial dengan lingkungan. Citra diri mencerminkan bagaimana seseorang memandang kemampuan, penampilan, dan nilai dirinya dalam konteks sosial, yang pada akhirnya mempengaruhi kepercayaan diri serta cara individu menampilkan dirinya di hadapan orang lain.

## 3.5.1 Definisi Oprasional

Definisi operasional variabel yaitu berhubungan yang mana variabel-variabel penelitian tersebut difungsikan kemudian variabel-variabel tersebut bisa dinilai beserta diukur seperti menaksir dan mengukurnya serta instrument seperti yang dibutuhkan untuk menaksir dan mengukurnya. Menurut Sugiyono (2021:39), bahwa definisi operasional variabel merupakan nilai, sifat atau atribut atas suatu objek maupun aktivitas yang mempunyai variasi tertentu yang telah dipilih oleh peneliti untuk dikaji dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Tabel 3. 1 Variabel dan Indikator:

| Variabel                    | Definisi                                                                                                                  | Indikator                                          | Skala Likert |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|--------------|
| Pertemanan ( $X^1$ )        | Seberapa sering responden berinteraksi dengan teman sebaya yang menggunakan <i>vape</i> dalam kehidupan sehari-hari?      | Interaksi dengan teman pengguna <i>vape</i>        | 1-5          |
|                             | Seberapa dekat hubungan responden dengan teman sebaya yang memperkenalkan <i>vape</i> kepadanya?                          | Kedekatan hubungan pertemanan                      | 1-5          |
|                             | Sejauh mana teman sebaya mempengaruhi keputusan responden untuk menggunakan <i>vape</i> ?                                 | Pengaruh teman dalam penggunaan <i>vape</i>        | 1-5          |
|                             | Sejauh mana teman sebaya mempengaruhi kebiasaan atau perilaku responden, termasuk dalam penggunaan <i>vape</i> ?          | Aktivitas bersama teman                            | 1-5          |
| Jenis <i>vape</i> ( $X^2$ ) | Apakah responden tertarik menggunakan jenis atau model <i>vape</i> tertentu yang sedang populer di kalangan teman sebaya? | Ketertarikan terhadap jenis <i>vape</i>            | 1-5          |
|                             | Apakah tampilan atau desain <i>vape</i> mempengaruhi minat responden untuk menggunakannya?                                | Persepsi terhadap tampilan <i>vape</i>             | 1-5          |
|                             | Apakah penggunaan jenis <i>vape</i> tertentu mempengaruhi pandangan atau penilaian teman dalam lingkungan pergaulan?      | Penilaian sosial terhadap jenis <i>vape</i>        | 1-5          |
|                             | Apakah responden cenderung menggunakan <i>vape</i> ketika berada bersama teman sebaya?                                    | Penggunaan <i>vape</i> dalam lingkungan pertemanan | 1-5          |
| Citra diri (Y)              | Apakah responden merasa percaya diri ketika menggunakan <i>vape</i> di hadapan teman sebaya?                              | Kepercayaan diri dalam penggunaan <i>vape</i>      | 1-5          |

|  |                                                                                                         |                                                      |     |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|-----|
|  | Bagaimana responden menilai citra dirinya setelah menggunakan <i>vape</i> dalam lingkungan pertemanan?  | Penilaian citra diri dalam pertemanan                | 1-5 |
|  | Bagaimana responden memandang penampilan dirinya di hadapan teman sebaya sebagai pengguna <i>vape</i> ? | Penampilan diri sebagai pengguna <i>vape</i>         | 1-5 |
|  | Bagaimana responden mempersepsikan identitas dirinya sebagai pengguna <i>vape</i> di lingkungan sosial? | Persepsi identitas diri sebagai pengguna <i>vape</i> | 1-5 |

*Hasil olah data primer (2026).*

### 3.6 Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini akan dilakukan teknik pengumpulan data yang relevan, maka dari itu sang peneliti akan menggunakan sebuah angket atau kuesioner yang dirancang berupa pertanyaan tertutup dan dokumentasi.

#### 3.6.1 Kuesioner

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai instrumen utama penelitian. Sugiyono (2017:142) menjelaskan bahwa kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai dengan pemahaman serta pengalaman yang dimiliki oleh masing-masing responden. Metode ini dipilih karena dinilai efektif untuk memperoleh data secara langsung dari responden dalam jumlah tertentu.

Menurut Sugiyono (2017:143), pertanyaan dalam kuesioner dibedakan menjadi dua jenis, yaitu pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Pertanyaan terbuka memberikan kesempatan kepada responden untuk menjawab secara bebas sesuai pandangan dan pemahamannya terhadap topik yang ditanyakan. Sementara itu, pertanyaan tertutup merupakan jenis pertanyaan yang telah menyediakan alternatif jawaban tertentu sehingga responden hanya memilih jawaban yang dianggap paling

sesuai. Pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh data dalam bentuk nominal, ordinal, interval, maupun rasio termasuk ke dalam kategori pertanyaan tertutup.

Dalam penelitian ini, kuesioner yang digunakan berbentuk pertanyaan tertutup. Responden diminta memberikan jawaban dengan memilih alternatif jawaban yang telah disediakan sesuai dengan kondisi atau pendapat mereka. Penggunaan pertanyaan tertutup dipilih agar data yang diperoleh lebih mudah diolah, dianalisis, serta mampu mendukung kebutuhan penelitian kuantitatif secara lebih sistematis.

### **3.6.2 Dokumentasi**

Menurut Sugiyono (2020:124) dokumentasi adalah teknik pengumpulan catatan, peristiwa baik yang sudah berlaku baik berbentuk tulisan, foto maupun karya-karya historis dari seseorang ataupun instansi.

### **3.6.3 Skala pengukuran**

Penelitian ini akan menggunakan skala pengukuran jenis skala likert untuk instrument pengukuran kuesioner. Menurut Sugiyono (2018:152) skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sebuah sikap, pendapat, dan persepsi individu atau sekelompok orang tentang sebuah fenomena sosial. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur diuraikan menjadi indikator variabel. Skala pengukuran merupakan sebuah persetujuan yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan panjang atau pendeknya interval yang ada dalam alat ukur hingga alat ukur tersebut Ketika digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data, Kemudian indikator tersebut akan dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Kuesioner dalam penelitian ini akan menggunakan sebuah pernyataan dengan skala likert 1-5.

Tabel 3. 2 Skala Likert

| Alternatif Jawaban  | Bobot Nilai |
|---------------------|-------------|
| Sangat Setuju       | 5           |
| Setuju              | 4           |
| Netral              | 3           |
| Tidak Setuju        | 2           |
| Sangat Tidak Setuju | 1           |

Sumber: Sugiyono (2021).

Skor pada table diatas memiliki angka antara 1 hingga 5 dengan skor 1 menunjukkan ketidak setujuan sang responden dengan pertanyaan yang diberikan, sementara skor 5 menunjukkan dukungan penuh. Dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan 5 jawaban, diantaranya adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS), yang dimana memiliki sebuah bobot antara 1 hingga 5 untuk pertanyaan.

### 3.7 Teknik pengujian Instrumen

#### 3.7.1 Uji Validitas

Teknik dari validitas data mencakup dari pengujian tentang seberapa bagus dari nilai dari sebuah instrument yang akan dikembangkan dalam menimbang dari sebuah penelitian. Semakin tinggi dari sebuah nilai instrument maka akan semakin baik dalam mewakili sebuah pertanyaan dalam penelitian (Wijaya, 2019). Ghazali (2018) menafsirkan uji validitas dipakai mengukur sah atau valid tidak dari kuesioner. Sebaliknya Sugiyono (2018:202) menyebutkan bahwa uji validitas merupakan hasil penelitian yang valid apabila ditemukan kemiripan antara data yang dikumpulkan dengan data yang aslinya muncul dari sebuah objek yang diteliti. Sebuah kuesioner dianggap valid apabila pertanyaan dari kuesioner mampu memaparkan perkara yang akan diukur dengan kuesioner tersebut.

Menurut Ghazali (2018) mengatakan yakni uji validitas dari sebuah penelitian dipakai melalui bantuan sebuah aplikasi SPSS dengan

mengukur dari nilai  $r$  hitung (*Correlated item-total correlations*) dengan nilai  $r$  tabel. “Jika nilai  $r$  hitung  $> r$  tabel dan bernilai positif maka pertanyaan tersebut dikatakan valid. demikian sebaliknya  $r$  hitung  $< r$  tabel maka pertanyaan atau indikator tersebut tidak valid.” Uji validitas dilaksanakan pada Remaja akhir kota bandar lampung yang pernah menggunakan perangkat *vape* dengan rentan usia 17-25 tahun. Uji validitas ini dikerjakan melalui sebuah rumus Korelasi Pearson (*Correlation Product*. Sekaligus sebagai berikut pengukuran pertanyaan yang dianggap valid atau layak digunakan :

1. Melihat nilai signifikansi pada total:

- a) Jika nilai  $Sig < 0,05$ , maka instrumen dinyatakan valid
- b) Jika nilai  $Sig > 0.05$ , maka instrumen dinyatakan tidak valid

2. Melihat nilai total korelasi ( $r$ hitung):

- a) Jika nilai  $r$ hitung  $> r$ tabel, maka instrumen dinyatakan valid
- b) Jika nilai  $r$ hitung  $< r$ tabel, maka instrumen dinyatakan tidak valid

### 3.7.2 Uji Realibilitas

Menurut Sugiyono (2018:203) bahwa uji reliabilitas merupakan sebuah alat yang menimbang sebuah data seberapa konsisten ataupun baik jika diaplikasikan berkali-kali untuk menguji obyek yang sama hingga akan menghasilkan sebuah data yang sama. Sebuah kuisisioner dikatakan reliabel maupun mumpuni apabila sebuah jawaban responden terhadap sebuah pernyataan sesuai atau stabil sampai kedepannya (Ghozali, 2018:45). Sebuah dari hasil dari pengecekan dapat dipercaya dengan cara beberapa kali penerapan perhitungan mengenai kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif identik, sepanjang aspek yang ditaksir tidak berubah. Sebuah Uji reliabilitas di penelitian ini memakai metode Alpha Cronbach, dengan dukungan Aplikasi SPSS 27. Patokan dari instrument penelitian disebutkan mumpuni (reliabel) melalui teknik ini. Sugiyono (2017:130), menyebutkan bahwa sejauh mana sebuah

instrumen penelitian disampaikan reliabel ketika sebuah nilai Cronbach Alpha sebanyak 0,6 maupun lebih. Dalam penelitian ini memilih 0,6 sebagai koefisien reliabilitas. Berkenaan dengan ukuran dari pengujian reliabilitas sebagai berikut:

1. Jika sebuah angka koefisien reliabilitas  $> 0,6$  maka instrumen menyangkut reliabilitas yang bagus atau dengan kata lain instrumen merupakan reliabel.
2. Jika sebuah angka koefisien reliabilitas  $< 0,6$  maka instrumen yang diuji tersebut tidak reliabel.

*Tabel 3. 3 Tingkat Realibilitas*

| <b>Interval</b> | <b>Tingkat Realibilitas</b> |
|-----------------|-----------------------------|
| 0,00 – 0,20     | Sangat Tidak Reliabel       |
| 0,20 – 0,40     | Tidak Reliabel              |
| 0,40 – 0,60     | Cukup Reliabel              |
| 0,60 – 0,80     | Reliabel                    |
| 0,80 – 1,00     | Sangat Reliabel             |

*Sumber: Arikunto (2017:89).*

### **3.8 Uji Asumsi Klasik**

Dalam penelitian kuantitatif, uji asumsi klasik dilakukan untuk melihat apakah data penelitian sudah memenuhi ketentuan sebelum masuk ke tahap analisis lanjutan. Pengujian ini diperlukan agar model regresi yang digunakan tidak menghasilkan kesimpulan yang keliru dan tetap layak digunakan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2021:318), uji asumsi klasik merupakan tahap awal yang perlu dipenuhi sebelum pengujian hipotesis dilakukan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menggunakan beberapa pengujian asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, uji linearitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas

### 3.8.1 Uji Normalitas

Menurut Sugiyono (2021:239), Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data pada variabel penelitian memiliki distribusi normal atau tidak. Pengujian ini penting dilakukan karena data yang tidak berdistribusi normal dapat memengaruhi penggunaan statistik parametrik dalam pengujian hipotesis. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden (Hartono, 2008).

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

### 3.8.2 Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk memahami apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Metode ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linier. Pengujian pada aplikasi SPSS dengan menggunakan Test for Linearity dengan pada taraf signifikan 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier apabila sig dari deviant from linearity kurang dari 0.05. Menurut Ghazali (2016,.159) uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah spesifikasi model yang digunakan sudah benar atau tidak. Data yang baik seharusnya memiliki hubungan linier antara variabel independen dan variabel dependen. Dalam penelitian ini akan menggunakan pendekatan ANOVA, dengan test for Linearity di SPSS sebagai berikut:

1. Melihat nilai Deviant from linearity:

- a) Jika nilai  $\text{sig} > 0,05$ , maka instrumen dinyatakan linear
- b) Jika nilai  $\text{sig} < 0.05$ , maka instrumen dinyatakan tidak linear

2. Melihat nilai linearity:

- a) Jika nilai  $\text{sig} < 0,05$ , maka instrumen dinyatakan linear
- b) Jika nilai  $\text{sig} > 0.05$ , maka instrumen dinyatakan tidak linear

### 3.8.3 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk menguji apakah suatu model regresi penelitian terdapat korelasi antar variabel independen (bebas). Model regresi yang baik adalah yang tidak terjadi korelasi antara variabel independen dan bebas dari gejala multikolinearitas. Mengetahui ada atau tidaknya gejala multikolinearitas yaitu dengan melihat besaran dari nilai VIF (Variance Inflation Factor) dan juga nilai Tolerance. Tolerance mengukur variabilitas variabel terpilih yang tidak dijelaskan oleh variabel independen lainnya. Nilai yang dipakai untuk menunjukkan adanya gejala multikolinearitas yaitu adalah nilai VIF  $< 10$  dan nilai Tolerance  $> 0,10$  (Ghozali, 2021:157).

### 3.8.4 Uji Heteroskedastisitas

Menurut Imam Ghozali (2021:178), uji heteroskedastisitas digunakan untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan varians residual pada setiap pengamatan dalam model regresi. Pengujian ini dilakukan agar dapat diketahui apakah model regresi memiliki gangguan heteroskedastisitas atau tidak. Pada penelitian ini, pengujian heteroskedastisitas dilakukan menggunakan uji Glejser, yaitu metode pengujian dengan meregresikan nilai absolut residual untuk mendeteksi adanya gejala heteroskedastisitas pada model regresi.

Dasar pengambilan keputusan pada uji Glejser adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka model regresi tidak mengalami heteroskedastisitas.
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka model regresi mengalami heteroskedastisitas.

### 3.9 Uji Hipotesis

#### 3.9.1 Uji Regresi Linear berganda

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik berupa analisis regresi linier berganda. Menurut Sugiyono (2017:277), analisis regresi linier berganda digunakan untuk memprediksi kondisi naik atau turunnya variabel dependen (kriterium) apabila dua atau lebih variabel independen sebagai faktor prediktor mengalami perubahan nilai. Analisis regresi linier berganda dilakukan ketika penelitian memiliki minimal dua variabel independen atau lebih yang digunakan untuk melihat pengaruh terhadap variabel dependen. Menurut Sugiyono (2017:277), persamaan regresi linier berganda dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = a + b_1x_1 + b_2x_2 + e$$

Penjelasan :

Y = Variable dependent (Citra diri)

X1 = Variable independent (Pertemanan)

X2 = Variable independent (Prestise sosial jenis *vape*)

a = Konstanta (Y bila X=0)

e = error

### 3.9.2 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Menurut Ghozali (2018:97) Koefisien determinasi ( $R^2$ ) adalah mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menjelaskan dari variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi yaitu antara nol dan satu. Nilai  $R^2$  yang kecil berarti kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen sangat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi dependen. Jika nilai koefisien determinasi adalah 0, maka tidak terdapat hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Namun, apabila nilai koefisien determinasi adalah 1, maka terdapat hubungan yang sempurna antara variabel independen dan variabel dependen. Bila terdapat nilai adjusted  $R^2$  bernilai negatif, maka nilai adjusted  $R^2$  dianggap bernilai 0.

### 3.9.3 Uji T (Uji Parsial)

Menurut Ghozali (2021:148) uji statistik T pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Uji signifikansi T dapat dilakukan dengan quick look, yaitu jika nilai signifikansi  $t < 0,05$ , maka hipotesis alternatif diterima, yang berarti bahwa suatu variabel independen secara individual mempengaruhi variabel dependen.

Kriteria dalam pengambilan keputusan hasil sebagai berikut :

1. Jika nilai Signifikansi.  $< 0,05$ , maka hipotesis diterima (signifikan). Menunjukkan bahwa variabel independen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen secara parsial.
2. Jika nilai Signifikansi.  $\geq 0,05$ , maka hipotesis ditolak (tidak signifikan). Menunjukkan bahwa variabel independen tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen secara parsial.

### 3.9.4 Uji F (Uji Simultan)

Uji F atau uji simultan pada umumnya dijalankan untuk melihat apakah semua variabel bebas yang dimasukkan dalam model memiliki akan pengaruh secara berserentak mengenai variabel terikat. Sebuah teknik yang digunakan dengan mengetahui besarnya nilai probabilitas signifikannya. Menurut Ghozali (2018:115), Bilamana nilai probabilitas signifikannya  $< 5\%$  maka variabel independen maupun variabel bebas hendak berpengaruh signifikan secara bersama-sama terhadap variabel terikat.

Dasar pengambilan kesimpulan pada uji F ialah sebagai berikut:

1. Jika Signifikansi  $> 0,05$ , maka diterima, artinya variable independen secara simultan atau bersama-sama tidak mempengaruhi variable dependen secara signifikan.
2. Jika nilai F hitung  $> F$  tabel dan Apabila probabilitas signifikasi kecil dari  $0,05$ , artinya variable independen secara simultan mempengaruhi variable dependen secara signifikan.

## **IV. GAMBARAN UMUM PENELITIAN**

### **4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Kota Bandar Lampung, yang merupakan ibu kota Provinsi Lampung sekaligus menjadi pusat pemerintahan, ekonomi, pendidikan, dan berbagai aktivitas sosial masyarakat perkotaan. Sebagai kota utama di Provinsi Lampung, Bandar Lampung memiliki peran strategis dalam menunjang berbagai kegiatan masyarakat dengan tingkat mobilitas dan interaksi sosial yang cukup tinggi. Kota Bandar Lampung juga memiliki posisi yang sangat strategis sebagai pintu gerbang Pulau Sumatra bagian selatan yang menghubungkan Pulau Sumatra dengan Pulau Jawa, sehingga menjadi jalur penting dalam aktivitas transportasi, perdagangan, serta pertukaran budaya antarwilayah. Kondisi tersebut mendorong terjadinya perkembangan yang pesat dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, baik dari segi ekonomi, sosial, maupun budaya, yang pada akhirnya membentuk karakter masyarakat perkotaan yang dinamis, terbuka terhadap perubahan, serta cenderung mengikuti perkembangan tren dan gaya hidup, khususnya pada kalangan Remaja akhir yang aktif dalam interaksi sosial dan membangun citra diri dalam lingkungan pertemanan.



Gambar 4. 1 Tabel Jumlah penduduk Kota Bandar Lampung

Sumber Gambar: <https://databoks.katadata.co.id>

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Bandar Lampung tahun 2024, jumlah penduduk Kota Bandar Lampung tercatat sekitar 1.077.664 jiwa, yang terdiri dari sekitar 544.000 jiwa laki-laki dan 533.664 jiwa perempuan. Komposisi tersebut menunjukkan adanya keseimbangan yang relatif proporsional antara jumlah penduduk laki-laki dan perempuan, sehingga mencerminkan struktur demografis yang cukup stabil. Jumlah penduduk yang besar ini menjadikan Kota Bandar Lampung sebagai salah satu wilayah dengan tingkat kepadatan penduduk yang tinggi di Provinsi Lampung, khususnya pada kawasan perkotaan yang menjadi pusat aktivitas masyarakat. Tingginya kepadatan penduduk tersebut berdampak pada meningkatnya intensitas interaksi sosial dalam berbagai aspek kehidupan, baik dalam lingkungan pendidikan, pekerjaan, maupun pergaulan sehari-hari, yang pada akhirnya membentuk dinamika sosial yang kompleks. Kondisi ini terutama terlihat pada kalangan Remaja akhir yang memiliki tingkat keterlibatan tinggi dalam lingkungan pertemanan, sehingga lebih mudah terpapar berbagai pengaruh sosial dan tren gaya hidup yang berkembang, termasuk dalam hal penggunaan *vape* serta kaitannya dengan pembentukan citra diri dalam lingkungan sosial.



Gambar 4. 2 Peta Kota Bandar Lampung

Sumber Gambar: <https://lampung.idntimes.com/>

Secara administratif, Kota Bandar Lampung terdiri atas 20 kecamatan dan 126 kelurahan, yang menunjukkan luasnya cakupan wilayah serta keberagaman karakteristik masyarakat yang tinggal di dalamnya. Masyarakat Kota Bandar Lampung memiliki latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya yang beragam, sehingga membentuk dinamika kehidupan sosial yang kompleks. Kondisi ini menciptakan lingkungan sosial yang dinamis dan terbuka terhadap berbagai pengaruh gaya hidup, termasuk tren penggunaan *vape* di kalangan Remaja akhir.

#### 4.1.1 Sejarah Singkat Kota Bandar Lampung

Secara historis, Kota Bandar Lampung berasal dari penggabungan dua wilayah utama, yaitu Tanjungkarang yang dimana wilayah ini pada masa kolonial berperan sebagai pusat perdagangan dan pelabuhan penting di wilayah paling selatan Pulau Sumatra. Letak geografis yang strategis menjadikan wilayah ini sebagai jalur utama mobilitas penduduk dan distribusi barang.

Seiring dari sebuah perkembangan zaman, Tanjungkarang dan Telukbetung mengalami pertumbuhan pesat dari segi ekonomi dan infrastruktur. Kedua wilayah tersebut kemudian digabungkan dan secara resmi ditetapkan sebagai Kota Bandar Lampung yang resmi disatukan pada tahun 17 Juni 1983. Sejak saat itu, Kota Bandar Lampung terus berkembang menjadi pusat aktivitas pemerintahan, perdagangan, dan pendidikan di Provinsi Lampung.

Perkembangan kota yang pesat turut mempengaruhi perubahan pola kehidupan sosial masyarakat, terutama di kalangan generasi muda. Modernisasi dan globalisasi membawa masuk berbagai tren gaya hidup baru yang membentuk pola pergaulan dan interaksi sosial masyarakat perkotaan.

#### **4.1.2 Kondisi Demografis dan Sosial Kota Bandar Lampung**

Kota Bandar Lampung memiliki struktur penduduk yang didominasi oleh usia produktif, termasuk kelompok Remaja akhir dan dewasa muda. Kelompok usia ini merupakan kelompok yang paling aktif dalam kegiatan sosial, pendidikan, dan pergaulan, sehingga memiliki peran penting dalam membentuk dinamika sosial di wilayah perkotaan.

Sebagai kota pendidikan dan perdagangan, Kota Bandar Lampung menjadi tempat bertemunya berbagai kelompok masyarakat dari latar belakang yang berbeda. Interaksi sosial masyarakat berlangsung secara intens di berbagai ruang publik, seperti lingkungan kampus, kafe, pusat perbelanjaan, dan tempat nongkrong. Kondisi ini menciptakan pola pergaulan yang erat serta mempengaruhi pembentukan identitas dan citra diri individu, khususnya di kalangan Remaja akhir.

Perkembangan gaya hidup modern di Kota Bandar Lampung juga ditandai dengan munculnya berbagai fenomena sosial, salah satunya adalah penggunaan *vape* di kalangan Remaja akhir. Fenomena ini tidak hanya berkaitan dengan aspek konsumsi, tetapi juga memiliki dimensi

sosial yang berkaitan dengan pertemanan, gaya hidup, dan simbol pergaulan.

#### **4.1.3 Visi dan Misi Kota Bandar Lampung**

Visi pembangunan Kota Bandar Lampung adalah *Bandar Lampung Sehat, Cerdas, Beriman, Berbudaya, Nyaman, Unggul, Berdaya Saing Berbasis Ekonomi untuk Kemakmuran Rakyat*. Visi tersebut mencerminkan komitmen pemerintah daerah dalam meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat secara menyeluruh, baik dari aspek kesehatan, pendidikan, keimanan, kebudayaan, kenyamanan hidup, maupun daya saing ekonomi. Melalui visi ini, Kota Bandar Lampung diarahkan menjadi kota yang tidak hanya berkembang secara fisik dan ekonomi, tetapi juga memiliki kualitas sosial dan budaya yang kuat demi kemakmuran masyarakat.

Untuk mewujudkan visi tersebut, Pemerintah Kota Bandar Lampung menetapkan misi pembangunan yang meliputi peningkatan kualitas pelayanan kesehatan dan pendidikan masyarakat, penguatan infrastruktur untuk mendukung ekonomi dan pelayanan sosial, serta pengembangan ekonomi daerah guna meningkatkan kesejahteraan rakyat. Selain itu, pemerintah juga berupaya membangun masyarakat yang agamis dan berbudaya, mewujudkan tata kelola pemerintahan yang baik dan bersih, serta menjaga kualitas lingkungan hidup perkotaan agar tetap sehat, sejuk, bersih, dan nyaman bagi kehidupan masyarakat

## VI. KESIMPULAN DAN SARAN

### 6.1 Kesimpulan

1. Secara simultan, variabel pertemanan (X1) dan jenis *vape* (X2) berpengaruh signifikan terhadap citra diri (Y) remaja akhir pengguna *vape* di Kota Bandar Lampung. Hal ini dibuktikan melalui uji F dengan nilai signifikansi  $< 0,05$ , yaitu 0,001 sehingga model penelitian dinyatakan layak dalam menjelaskan hubungan antarvariabel. Temuan ini menunjukkan bahwa citra diri remaja tidak terbentuk dari satu faktor saja, melainkan dari kombinasi antara lingkungan sosial dan gaya hidup yang dijalani.
2. Nilai R sebesar 0,515 menunjukkan bahwa hubungan antara pertemanan dan jenis *vape* secara bersama-sama dengan citra diri berada pada kategori sedang (moderate). Artinya, terdapat hubungan yang cukup berarti antara variabel independen dan dependen, sehingga kedua variabel tersebut memiliki keterkaitan yang nyata dalam membentuk citra diri remaja dalam lingkungan sosial.
3. Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,265 menunjukkan bahwa 26,5% variasi citra diri dapat dijelaskan oleh variabel pertemanan dan jenis *vape*, sedangkan 73,5% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Hal ini mengindikasikan bahwa citra diri remaja merupakan fenomena yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti kepercayaan diri, lingkungan keluarga, maupun tren sosial yang berkembang.
4. Secara parsial, variabel pertemanan (X1) tidak berpengaruh signifikan terhadap citra diri yaitu Sig 0,054, di atas 0,05 sehingga hipotesis pertama

(H1) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan pertemanan tidak secara langsung membentuk citra diri remaja akhir pengguna *vape*, namun tetap berperan dalam tahap awal keputusan remaja untuk mulai menggunakan *vape* melalui interaksi sosial, seperti proses mengenal, melihat, dan mencoba dalam lingkungan pergaulan.

5. Secara parsial, variabel jenis *vape* (X2) berpengaruh signifikan terhadap citra diri yaitu Sig 0,016, di bawah 0,05 sehingga hipotesis kedua (H2) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa jenis *vape* memiliki peran dalam membentuk citra diri remaja akhir, terutama sebagai bagian dari cara individu menampilkan dirinya dalam lingkungan sosial. Perbedaan jenis *vape* seperti pod, mod, maupun *disposable*, serta faktor harga dan keunikan produk, dapat memberikan kesan tertentu yang mempengaruhi rasa percaya diri dan penilaian sosial terhadap individu.
6. Berdasarkan teori *Social Influence* Herbert Kelman, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembentukan citra diri remaja akhir pengguna *vape* lebih mengarah pada tahap *Identification* dibandingkan *compliance*. Hal ini terlihat dari temuan bahwa jenis *vape* berpengaruh signifikan terhadap citra diri, sedangkan pertemanan tidak signifikan secara parsial, namun tetap memiliki peran ketika dilihat secara simultan. Dengan demikian, remaja cenderung menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya bukan karena tekanan, melainkan karena keinginan untuk merasa sesuai dan diterima dalam kelompoknya.

## 6.2 Saran

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi remaja akhir sebagai responden dalam penelitian ini, disarankan untuk lebih bijak dalam mengambil keputusan terkait penggunaan *vape*. Remaja diharapkan tidak hanya mengikuti tren atau pengaruh lingkungan sekitar, tetapi juga mempertimbangkan dampak serta tujuan dari penggunaan tersebut. Selain itu, penting bagi remaja untuk memahami bahwa citra diri tidak semata-mata

dibentuk dari penampilan atau gaya hidup yang ditunjukkan, melainkan juga dari sikap, perilaku, dan nilai yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi pembaca umum, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai perilaku remaja, khususnya dalam penggunaan *vape* yang berkaitan dengan citra diri dalam lingkungan sosial. Pembaca diharapkan dapat melihat bahwa faktor gaya hidup memiliki peran dalam membentuk citra diri, sehingga dapat menjadi bahan refleksi dalam memahami dinamika sosial remaja saat ini.

3. Selanjutnya, bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain yang kemungkinan memiliki pengaruh terhadap citra diri remaja, seperti kepercayaan diri, pengaruh media sosial, lingkungan keluarga, maupun faktor psikologis lainnya. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan jumlah sampel yang lebih besar atau cakupan wilayah yang lebih luas agar hasil penelitian dapat lebih menggambarkan kondisi yang lebih beragam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhikari, H. (2012). Beyond the brand, *social* interaction as key determinant of impression management for customers' satisfaction and better business prospect : a study on street traders. *Journal of Management and Science*, 1(3), 241–242. <https://doi.org/10.26524/jms.2012.30>
- Alakhtar, B., Guilbert, C., Subramaniam, N., Caruana, V., Makhani, K., Baglolle, C. J., & Mann, K. K. (2023). E-cigarette exposure causes early pro-atherogenic changes in an inducible murine model of atherosclerosis. *Frontiers in Toxicology*, 5. <https://doi.org/10.3389/ftox.2023.1244596>
- Analisis Data Statistika dan Penelitian dengan Komputer*. (n.d.).
- Arikunto, S. P. I. P. dan P. P. Y. (2017).). *Pengembangan Instrumen Penelitian Dan Penilaian Program Yogyakarta*. Pustaka Belajar.
- Annur, C. M. (2023, 06 05). *Indonesia Jadi Negara Pengguna vape Terbanyak di Dunia, Kalahkan Negara-Negara Eropa hingga AS*. Retrieved from [katadata.co.id/:  
https://databoks.katadata.co.id/layanan-konsumen-kesehatan/statistik/8e79754e0dd3ed7/indonesia-jadi-negara-pengguna-vape-terbanyak-di-dunia-kalahkan-negara-negara-eropa-hingga-as](https://databoks.katadata.co.id/katadata.co.id/:https://databoks.katadata.co.id/layanan-konsumen-kesehatan/statistik/8e79754e0dd3ed7/indonesia-jadi-negara-pengguna-vape-terbanyak-di-dunia-kalahkan-negara-negara-eropa-hingga-as)
- Berglas, S., & Jones, E. E. (1978). Drug choice as a self-handicapping strategy in response to noncontingent success. *Journal of Personality and Social Psychology*, 36(4), 405–417. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.36.4.405>
- Biles, J., Kornhaber, R., Irwin, P., Schineanu, A., Kavisha Sookraj-Baran, M., & Cleary, M. (2025). Perspectives, motivations, and experiences of adolescents and young adults using nicotine vapes: a qualitative review. *Health Promotion International*, 40(2). <https://doi.org/10.1093/heapro/daaf007>
- Badan Pusat Statistik Kota Bandar Lampung. (2024). Jumlah penduduk berdasarkan jenis kelamin. <https://bandarlampungkota.bps.go.id/id/statistics-table/2/MzljMg==/jumlah-penduduk-berdasarkan-jenis-kelamin.html>
- Biles, J., Kornhaber, R., Irwin, P., Schineanu, A., Kavisha Sookraj-Baran, M., & Cleary, M. (2025). *Perspectives, motivations, and experiences of adolescents and young adults using nicotine vapes: a qualitative review*.

*Health Promotion International*, 40(2).  
<https://doi.org/10.1093/heapro/daaf007>

- Buettner-Schmidt, K., Steward, K., Goniewicz, M. L., Schaeffer Fraase, K., Orr, M., & Miller, D. R. (2024). Development of a Flavor Ingredient Wheel Linking E-Liquid Additives to the Labeled Flavor of Vaping Products. *Toxics*, 12(5), 372. <https://doi.org/10.3390/toxics12050372>
- Chen, C., Zhuang, Y.-L., & Zhu, S.-H. (2016). E-Cigarette Design Preference and Smoking Cessation. *American Journal of Preventive Medicine*, 51(3), 356–363. <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2016.02.002>
- Crane, L. A., Asdigian, N. L., & Fitzgerald, M. D. (2023). Looking Cool, Doing Tricks, Managing Stress, and Nicotine Addiction: Youth Perspectives on Nicotine Vaping and Implications for Prevention. *American Journal of Health Promotion*, 37(7), 964–974. <https://doi.org/10.1177/08901171231189560>
- Diaz, M. C., Silver, N. A., Bertrand, A., & Schillo, B. A. (2025). Bigger, stronger and cheaper: growth in e-cigarette market driven by *disposable* devices with more e-liquid, higher nicotine concentration and declining prices. *Tobacco Control*, 34(1), 65–70. <https://doi.org/10.1136/tc-2023-058033>
- Do, E. K., Diaz, M. C., Bertrand, A., Liu, S. (Michael), & Hair, E. C. (2024). E-Cigarette Brand Trends in the United States: An Investigation of Data From a Youth and Young Adult Sample and the E-Cigarette Retail Market (2022). *Tobacco Use Insights*, 17. <https://doi.org/10.1177/1179173X241237216>
- Dubé, C. E., Pbert, L., Nagawa, C. S., Simone, D. P., Wijesundara, J. G., & Sadasivam, R. S. (2023). Adolescents Who *Vape* Nicotine and Their Experiences Vaping: A Qualitative Study. *Substance Abuse: Research and Treatment*, 17. <https://doi.org/10.1177/11782218231183934>
- Fadus, M. C., Smith, T. T., & Squeglia, L. M. (2019). The rise of e-cigarettes, pod mod devices, and JUUL among youth: Factors influencing use, health implications, and downstream effects. *Drug and Alcohol Dependence*, 201, 85–93. <https://doi.org/10.1016/j.drugalcdep.2019.04.011>
- Farrimond, H. (2017). A typology of vaping: Identifying differing beliefs, motivations for use, identity and political interest amongst e-cigarette users. *International Journal of Drug Policy*, 48, 81–90. <https://doi.org/10.1016/j.drugpo.2017.07.011>
- Ferkol, T. W., Farber, H. J., la Grutta, S., Leone, F. T., Marshall, H. M., Neptune, E., Pisinger, C., Vanker, A., Wisotzky, M., Zabert, G. E., & Schraufnagel, D. E. (2018). Electronic cigarette use in youths: a position statement of the Forum of International Respiratory Societies. *European Respiratory Journal*, 51(5), 1800278. <https://doi.org/10.1183/13993003.00278-2018>
- Gendall, P., & Hoek, J. (2021). Role of flavours in vaping uptake and cessation among New Zealand smokers and non-smokers: a cross-sectional study.

- Tobacco Control*, 30(1), 108–110. <https://doi.org/10.1136/tobaccocontrol-2019-055469>
- Gentzke, A. S., Wang, T. W., Cornelius, M., Park-Lee, E., Ren, C., Sawdey, M. D., Cullen, K. A., Loretan, C., Jamal, A., & Homa, D. M. (2022). Tobacco Product Use and Associated Factors Among Middle and High School Students — National Youth Tobacco Survey, United States, 2021. *MMWR. Surveillance Summaries*, 71(5), 1–29. <https://doi.org/10.15585/mmwr.ss7105a1>
- Ghozali. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25. SEMARANG*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Glasdam, S., Xu, H., & Stjernswärd, S. (2024). Socialisation of children to nurse and nursing images: A Goffman-inspired thematic analysis of children's picture books in a Swedish context. *Nursing Inquiry*, 31(2). <https://doi.org/10.1111/nin.12603>
- Golan, R., Muthigi, A., Ghomeshi, A., White, J., Saltzman, R. G., Diaz, P., & Ramasamy, R. (2023). Misconceptions of Vaping Among Young Adults. *Cureus*. <https://doi.org/10.7759/cureus.38202>
- Hasanah, A. U., Dosen, S., Paud, J., Keguruan, F., Pendidikan, I., Dosen, U., Keperawatan, J., Ilmu, F., & Ums, K. (2011). Hubungan antara dukungan Orang Tua, Teman sebaya dan iklan rokok dengan perilaku merokok pada siswa laki-laki madrasah aliyah negeri 2 boyolali. In *Gaster* (Vol. 8, Issue 1).
- Heiman, T., & Zafrir, A. (2024). The Role of Self-Presentation on Social Networks Sites: Examining the Self-Esteem of Young People in Different Identity Status and Gender Differences. *Psychology*, 15(02), 155–172. <https://doi.org/10.4236/psych.2024.152011>
- Hutapea, D. S. M., & Fasya, T. K. (2021). Rokok Elektrik (Vape) sebagai Gaya Hidup Perokok Masa Kini di Kota Lhokseumawe. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Malikussaleh (JSPM)*, 2(1), 92. <https://doi.org/10.29103/jspm.v2i1.3696>
- Kelman, H. C. (1958). Compliance, identification, and internalization three processes of attitude change. *Journal of Conflict Resolution*, 2(1), 51–60. <https://doi.org/10.1177/002200275800200106>
- Komasari, D., & Fadilla Helmi, A. (2000). *FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB PERILAKU MEROKOK PADA REMAJA AKHIR* (Issue 1).
- Kostygina, G., Tran, H., Schillo, B., Silver, N. A., & Emery, S. L. (2022). Industry response to strengthened regulations: amount and themes of flavoured electronic cigarette promotion by product vendors and manufacturers on

- Instagram. *Tobacco Control*, 31(Suppl 3), s249–s254. <https://doi.org/10.1136/tc-2022-057490>
- Ladesvita, F., & Agustina, E. (2017). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Remaja akhir Mengkonsumsi Rokok Elektrik (*Vape*) di Wilayah Jakarta Utara. *JURNAL AKADEMI KEPERAWATAN HUSADA KARYA JAYA*, 3(2). <https://doi.org/10.59374/jakhkj.v3i2.64>
- Lazuardi, A. I. (n.d.). *Gaya Hidup Penggunaan vape*. <http://lifestyle.okezone.com/read/2>
- Lee, S. J., Rees, V. W., Yossefy, N., Emmons, K. M., & Tan, A. S. L. (2020a). Youth and Young Adult Use of Pod-Based Electronic Cigarettes From 2015 to 2019. *JAMA Pediatrics*, 174(7), 714. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2020.0259>
- Lee, S. J., Rees, V. W., Yossefy, N., Emmons, K. M., & Tan, A. S. L. (2020b). Youth and Young Adult Use of Pod-Based Electronic Cigarettes From 2015 to 2019. *JAMA Pediatrics*, 174(7), 714. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2020.0259>
- Leung, J., Sun, T., Vu, G., Dawson, D., & Chan, G. C. K. (2024). Promotions of vaping products near schools and central business district: A descriptive cross-sectional study. *Health Promotion Journal of Australia*, 35(3), 835–839. <https://doi.org/10.1002/hpja.791>
- Leventhal, A. M., Goldenson, N. I., Cho, J., Kirkpatrick, M. G., McConnell, R. S., Stone, M. D., Pang, R. D., Audrain-McGovern, J., & Barrington-Trimis, J. L. (2019). Flavored E-cigarette Use and Progression of Vaping in Adolescents. *Pediatrics*, 144(5). <https://doi.org/10.1542/peds.2019-0789>
- Li, Y., Burns, A. E., Tran, L. N., Abellar, K. A., Poindexter, M., Li, X., Madl, A. K., Pinkerton, K. E., & Nguyen, T. B. (2021). Impact of e-Liquid Composition, Coil Temperature, and Puff Topography on the Aerosol Chemistry of Electronic Cigarettes. *Chemical Research in Toxicology*, 34(6), 1640–1654. <https://doi.org/10.1021/acs.chemrestox.1c00070>
- Lucherini, M., Rooke, C., & Amos, A. (2019). “They’re thinking, well it’s not as bad, I probably won’t get addicted to that. But it’s still got the nicotine in it, so...”: Maturity, Control, and *Socializing*: Negotiating Identities in Relation to Smoking and Vaping—A Qualitative Study of Young Adults in Scotland. *Nicotine & Tobacco Research*, 21(1), 81–87. <https://doi.org/10.1093/ntr/ntx245>
- Mahyuddin. (2019). *Sosiologi Komunikasi: (Dinamika Relasi Sosial di dalam Era Virtualitas)*. (Vol. 101). Penerbit Shofia.
- Mantey, D. S., Cooper, M. R., Clendennen, S. L., Pasch, K. E., & Perry, C. L. (2016). E-Cigarette Marketing Exposure Is Associated With E-Cigarette Use Among US Youth. *Journal of Adolescent Health*, 58(6), 686–690. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2016.03.003>

- Monifa Putri, & Fitriyani Bahriyah. (2023). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN ROKOK ELEKTRIK (VAPE) PADA MAHASISWA INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS INDRAGIRI. Zona Kebidanan: Program Studi Kebidanan Universitas Batam*, 13(3). <https://doi.org/10.37776/zkeb.v13i3.1202>
- Mclane, T. A. (2012). *STARS STARS Electronic Theses and Dissertations 2012 From The Top: Impression Management Strategies And From The Top: Impression Management Strategies And Organizational Identity In Executive-authored Weblogs Organizational Identity In Executive-authored Weblogs STARS Citation STARS Citation*. <http://library.ucf.edu>
- Michikyan, M., Dennis, J., & Subrahmanyam, K. (2015). Can You Guess Who I Am? Real, Ideal, and False Self-Presentation on Facebook Among Emerging Adults. *Emerging Adulthood*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.1177/2167696814532442>
- Nguyen, N., Mathur Gaiha, S., & Halpern-Felsher, B. (2021). Self-reported changes in cannabis vaping among US adolescents and young adults early in the COVID-19 pandemic. *Preventive Medicine Reports*, 24, 101654. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2021.101654>
- Nova Diana, K., Digandiana, M., Anis Illahi, R., Titanica Ishal, I., Mariam, S., Sunarti, S., Studi Kesehatan Masyarakat, P., & Ilmu Kesehatan dan Farmasi, F. (2020). Hubungan Teman Sebaya dengan Perilaku Penggunaan Rokok Elektrik di Kalangan Mahasiswa Peer Relationship with E-Cigarette Use Behavior among Students. In *Jurnal Dunia Kesmas* (Vol. 434, Issue 4). Online. <http://ejurnalmalahayati.ac.id/index.php/duniakesmas/index>
- Oktavia, S., Banowati, L., Anindita, M. W., Musa, D. T., & Alamri, A. R. (2023). *Motif Penggunaan Rokok Elektrik (vape) Studi Kasus Mahasiswa Antropologi Sosial FISIP UNTAN. SOSIETAS*, 13(1), 13–24. <https://doi.org/10.17509/sosietas.v13i1.58906>
- Pierce, J. P., Zhang, J., Crotty Alexander, L. E., Leas, E. C., Kealey, S., White, M. M., Strong, D. R., Trinidad, D. R., McMenamin, S. B., Chen, R., Benmarhnia, T., & Messer, K. (2022). Daily E-cigarette Use and the Surge in JUUL Sales: 2017–2019. *Pediatrics*, 149(6). <https://doi.org/10.1542/peds.2021-055379>
- Pokhrel, P., Kawamoto, C. T., Mettias, H., Elwir, T., & Herzog, T. (2023). Predictors of Discontinued E-Cigarette Use at One-Year Follow-Up in a Sample of Young Adults. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(6), 4770. <https://doi.org/10.3390/ijerph20064770>
- Qiu, Y., Ding, J., Wang, M., Hu, L., & Zhang, F. (2021). Understanding the urban life pattern of young people from delivery data. *Computational Urban Science*, 1(1), 28. <https://doi.org/10.1007/s43762-021-00027-6>
- Saffari, A., Daher, N., Ruprecht, A., de Marco, C., Pozzi, P., Boffi, R., Hamad, S. H., Shafer, M. M., Schauer, J. J., Westerdahl, D., & Sioutas, C. (2014). Particulate metals and organic compounds from electronic and tobacco-

containing cigarettes: comparison of emission rates and secondhand exposure. *Environ. Sci.: Processes Impacts*, 16(10), 2259–2267.

- Sakuma, K.-L. K., Dolcini, M. M., Seifert, J., Bean, M. M., Fagan, P., Wilson, M., Felicitas-Perkins, J. Q., Blanco, L., & Trinidad, D. R. (2020). Hookah and Electronic Inhalant Device Use and Perceptions Among African American Youth and Young Adults: Are We Asking the Right Questions? *Health Education & Behavior*, 47(3), 391–401. <https://doi.org/10.1177/1090198119876977>
- Santrock, J. W. . (2011). *Life-span development*. McGraw-Hill.
- Son, Y., Wackowski, O., Weisel, C., Schwander, S., Mainelis, G., Delnevo, C., & Meng, Q. (2018). Evaluation of E-Vapor Nicotine and Nicotyrine Concentrations under Various E-Liquid Compositions, Device Settings, and Vaping Topographies. *Chemical Research in Toxicology*, 31(9), 861–868. <https://doi.org/10.1021/acs.chemrestox.8b00063>
- Stalgaitis, C. A., Djakaria, M., & Jordan, J. W. (2020). The Vaping Teenager: Understanding the Psychographics and Interests of Adolescent *Vape* Users to Inform Health Communication Campaigns. *Tobacco Use Insights*, 13. <https://doi.org/10.1177/1179173X20945695>
- Struik, L., Christianson, K., Khan, S., Yang, Y., Werstuik, S.-T., Dow-Fleisner, S., & Ben-David, S. (2023). Factors that influence decision-making among youth who *vape* and youth who don't *vape*. *Addictive Behaviors Reports*, 18, 100509. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2023.100509>
- Struik, L. L., Werstuik, S.-T., Sundstrom, A., Dow-Fleisner, S., & Ben-David, S. (2022). Factors that influence the decision to *vape* among Indigenous youth. *BMC Public Health*, 22(1), 641. <https://doi.org/10.1186/s12889-022-13095-y>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung. PT Alfabet.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d (M.Dr. Ir. Sutopo, S.Pd (ed); (ke2 ed)*. Alfabeta.
- Sururie, R. A. (2022). *Berpikir Positif dan Melepaskan Emosi Negatif*. Kuningan: Goresan Pena.

- Tri Dayakisni, & Hudaniah. (2009). Psikologi Sosial. In *Psikologi Sosial* (2nd ed., Vol. 264).
- Widati, S., Martini, S., Artanti, K. D., Megatsari, H., Wiseman, N., & Harris, N. (2022). The advocacy and communication of smoke-free area regulation in east java, indonesia. *Jurnal Administrasi Kesehatan Indonesia*, 10(2), 232–240. <https://doi.org/10.20473/jaki.v10i2.2022.232-240>
- Wijarnako, D. J., & Xie, D. F. (2017). *Citra Diri: Serial Buku Religi. Jakarta: Happy Holy Kid*