

**AKTIVITAS NONGKRONG DI *UNDERPASS*: PERSPEKTIF
REPRESENTASI DIRI DAN GAYA HIDUP HEMAT**

**(STUDI KASUS TERHADAP AKTIVITAS NONGKRONG REMAJA DI
UNDERPASS UNILA, RAJABASA)**

(SKRIPSI)

Oleh
SITI GUSTINA
NPM 2016011022



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

**AKTIVITAS NONGKRONG DI *UNDERPASS*: PERSPEKTIF
REPRESENTASI DIRI DAN GAYA HIDUP HEMAT**

**(STUDI KASUS TERHADAP AKTIVITAS NONGKRONG REMAJA DI
UNDERPASS UNILA, RAJABASA)**

Oleh
SITI GUSTINA

Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA SOSIAL

Pada
Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025

ABSTRAK

AKTIVITAS NONGKRONG DI *UNDERPASS*: PERSPEKTIF REPRESENTASI DIRI DAN GAYA HIDUP HEMAT

**(STUDI KASUS TERHADAP AKTIVITAS NONGKRONG REMAJA DI
UNDERPASS UNILA, RAJABASA)**

Oleh
SITI GUSTINA

Aktivitas nongkrong adalah salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia yang banyak diminati oleh kalangan masyarakat. Umumnya, aktivitas nongkrong merupakan aktivitas menghabiskan waktu luang di tempat favorit seperti *coffee shop* maupun tempat kuliner lainnya. Namun, dalam penelitian ini aktivitas nongkrong yang terjadi bertolak belakang akan hal tersebut. Dimana, aktivitas nongkrong ini terjadi disalah satu tempat infrastruktur publik yaitu *Underpass* yang dijadikan sebagai tempat berkumpul kalangan remaja untuk menghabiskan waktu luang mereka. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana aktivitas nongkrong di *underpass* terjadi dan faktor apa yang mendorong remaja tersebut untuk melakukan aktivitas nongkrong di *underpass*. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk melihat upaya tindakan remaja dalam mempresentasikan diri melalui media sosial, serta tindakan yang dilakukan dalam menerapkan gaya hidup hemat saat melakukan aktivitas nongkrong. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metodelogi studi kasus deskriptif. Dimana, penelitian ini menggunakan 10 (sepuluh) informan penelitian untuk memperoleh data maupun informasi untuk melengkapi penelitian dengan teknik *purposive sampling* dan *snowball* (Yin & Craswell, 2019).

Kata kunci: Aktivitas Nongkrong, Representasi Diri, Gaya Hidup Hemat

ABSTRACT

UNDERPASS HANGOUT ACTIVITIES: PERSPECTIVES ON SELF- REPRESENTATION AND FRUGAL LIFESTYLE

***(A CASE STUDY OF ADOLESCENT SOCIALIZING ACTIVITIES AT THE
UNILA UNDERPASS, RAJABASA)***

By
SITI GUSTINA

Hangout activities are a prominent cultural phenomenon in Indonesia, widely embraced across various social circles. Generally, hanging out involves spending leisure time in popular venues such as coffee shops or other culinary spots. However, this research highlights a contrasting phenomenon where hangout activities take place within public infrastructure—specifically an underpass—which has become a gathering hub for adolescents to spend their free time. Consequently, this study aims to explore how these underpass hangout activities occur and identify the driving factors behind the adolescents' decision to utilize this space. Furthermore, this research examines the adolescents' efforts in self-representation through social media and their actions in implementing a frugal lifestyle while engaging in these hangout activities. To address these objectives, this study employs a qualitative approach with a descriptive case study methodology. Ten (10) research informants were selected to provide comprehensive data and information using purposive and snowball sampling techniques (Yin & Creswell, 2019).

Keywords: *Hangout Activities, Self-Representation, Frugal Lifestyle.*

Judul Skripsi : **AKTIVITIAS NONGKRONG DI UNDERPASS:
PERSPEKTIF REPRESENTASI DIRI DAN
GAYA HIDUP HEMAT (STUDI KASUS
TERHADAP AKTIVITAS NONGKRONG
REMAJA DI UNDERPASS UNILA,
RAJABASA)**

Nama Mahasiswa : **Siti Gustina**

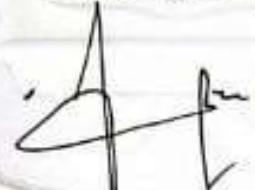
Nomor Pokok Mahasiswa : **2016011022**

Program Studi : **Sosiologi**

Fakultas : **Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Muhammad Guntur Purboyo, S.Sos., M.Si.
NIP. 19861129201903 1 007

2. Ketua Jurusan Sosiologi

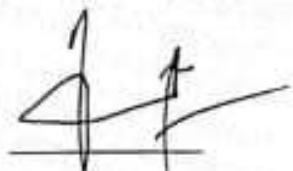

Dr. Baturwan Vivit Nurdin, M.Si.
NIP. 19770401 200501 2 003

MENGESAHKAN

I. Tim Pengaji

Ketua

: **Muhammad Guntur Purboyo, S.Sos., M.Si.**



Pengaji Utama : **Dra. Yuni Ratna Sari, M.Si.**



Tanggal Ujian Lulus Skripsi: **12 Desember 2025**



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, Jum'at, 12 Desember 2025
Yang membuat pernyataan

Siti Gustina
NPM 2016011022

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Siti Gustina, dilahirkan di Lampung Selatan pada tanggal 29 Mei 2002, sebagai anak pertama dari dua bersaudara dari Ibu Jamilah. Penulis ini merupakan cucu pertama dari sepasang suami istri Bapak Husnadi dan Ibu Zahro yang telah mengasuh dan membesarkan penulis layaknya anak kandung mereka. Berkebangsaan Indonesia, bersuku Lampung, dan beragama Islam.

Pendidikan yang pernah ditempuh penulis, yaitu:

1. SD Negeri 1 Legundi, yang diselesaikan pada tahun 2014
2. SMP Negeri Satap 6 Pesawaran, yang diselesaikan pada tahun 2017
3. SMA Negeri 2 Punduh Pedada, yang diselesaikan pada tahun 2020

Pada tahun 2020, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung melalui jalur PMPAP (Program Penerimaan Mahasiswa Perluasan Akses Pendidikan). Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif pada kegiatan komunitas mahasiswa bidang seni. Dalam perjalanan menemui Pendidikan pada tahun 2023, penulis pernah mengikuti magang di BALITBANGDA (Badan Penelitian dan Pengembangan Daerah Provinsi Lampung) di Kota Bandar Lampung pada Bidang Perencanaan selama 6 bulan penuh.

MOTTO

“Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah:5)

“Terlambat Bukan Berarti Gagal, Cepat Bukan Berarti Hebat. Terlambat Bukan Menjadi Alasan Untuk Menyerah, Setiap Orang Memiliki Proses yang Berbeda. Percaya Proses itu yang Paling Penting Karena Allah Telah Mempersiapkan Hal Baik Dibalik Kata Proses yang Kamu Anggap Rumit”

(Edwar Satria)

“Dan Dia Memberinya Rezeki Dari Arah yang Tidak Disangka-Sangat”

(Q.S At-Talaq: 65/3)

“Da Bersabarlah Kamu, Sesungguhnya Janji Allah Adalah Benar”

(Q.S. Ar-Rum: 60)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, skripsi ini penulis persembahkan sebagai bukti kepada Ibu, Kakek, Nenek, Adik, Mamak, Ibung, dan teman-teman tersayang yang selalu memberikan dukungan dan motivasi terbesar untuk mengantarkan penulis meraih gelar Sarjana Sosiologi.

Kepada seluruh Dosen Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, yang telah memberikan ilmu yang luar biasa selama masa perkuliahan. Terkhusus kepada Dosen Pembimbing skripsi Bapak Muhammad Guntur Purboyo, S.Sos., M.Si. dan dosen penguji skripsi Ibu Dra. Yuni Ratna Sari, M.Si. yang telah memberikan bimbingan, saran, masukan, dan waktunya dalam membantu penulisan penyusunan serta menyelesaikan skripsi ini.

SANWACANA

Puji syukur atas berkar dan rahmat yang telah Tuhan berikan kepada penulis karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Aktivitas Nongkrong Remaja di Underpass: Perspektif Representasi Diri dan Gaya Hidup Hemat (Studi Kasus Terhadap Remaja Aktivitas Nongkrong di Underpass Unila, Rajabasa)”** sebagai salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Sosiologi di Universitas Lampung.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan, dukungan, motivasi, bimbingan, kritik & saran dari berbagai pihak dan sebagai rasa syukur penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung;
2. Ibu Dr. Bartoven Vivit Nurdin, M.Si., selaku Ketua Jurusan Sosiologi;
3. Ibu Dra. Anita Damayantie, M.H., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberi nasehat dan bimbingan selama masa perkuliahan;
4. Bapak Muhammad Guntur Purboyo, S.Sos., M.Si., selaku Dosen Pembimbing skripsi atas kesediaan waktunya dalam memberikan bimbingan, kritik, dan saran serta nasehat baik dalam proses penyelesaian skripsi;

5. Ibu Dra. Yuni Ratna Sari, M.Si., selaku Dosen Pembahas dan Dosen Pengudi pada ujian skripsi. Terima kasih atas saran-saran dan masukannya pada seminar proposal, seminar hasil, serta sampai pada ujian komprehensif;
6. Seluruh Dosen Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu yang luar biasa selama masa perkuliahan;
7. Seluruh Staff Administrasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung yang telah membantu dan melayani segala administrasi perkuliahan;
8. Seluruh Informan penelitian yang telah membantu dalam memenuhi informasi dan data yang dibutuhkan dalam skripsi
9. Kepada Ibu saya, Ibu Jamilah yang telah dengan tulus dan setia mensuport, menemani, mendo'akan, memotivasi, memberikan cinta dan kasih sayang, serta selalu mendukung anak nya dalam menjalani perkuliahan. Terima kasih atas perjuangan seorang single mom yang telah memberikan kesempatan kepada putri nya untuk memperoleh gelar Sarjana sejauh ini;
10. Kepada Kakek dan Nenek, Bapak Husnadi dan Ibu Zahro yang telah mensuport, mendo'akan, memotivasi, memberikan cinta dan kasih sayangnya layaknya anak kandung sendiri, dan yang selalu menantikan cucu nya dalam memperoleh gelar Sarjana;
11. Mamak dan Ibung yang telah mendukung dan mendo'akan daam setiap proses perkuliahan;
12. Kepada Adik tersayang yaitu Habibi Al Khalifi yang selalu menantikan kakak nya menyelesaikan perkuliahan dan memperoleh gelar Sarjana;

13. Kepada teman-teman Beban Keluarga, yaitu Siti Mudrika selalu menjadi teman baik selama masa perkuliahan dari awal hingga akhir, Ashara Putri yang selalu memberikan hal positif untuk cepat menyelesaikan skripsi; dan Laras Marvenda yang merupakan teman susah bersama yang *moodswing* diluar kepala yang selalu mendengarkan keluh kesah selama ini;
14. Kepada teman seperbimbingan skripsi yang telah mendukung dan berbagi informasi baik penggerjaan skripsi;
15. Kepada teman seperjuangan sosiologi 2020 yang saling mendukung satu sama lain;
16. Kepada Almameter tercinta, Universitas Lampung;
17. Tidak lupa berterima kasih kepada ‘diri sendiri’ yang telah berjuang melewati masa sulit dan senang sejauh ini, dan sudah mampu mengontrol diri saat menyusun skripsi serta dalam menyelesaikan masa perkuliahan dalam memperoleh gelar Sarjana. Semoga menjadi orang yang bermanfaat bagi orang banyak dan bahagia selalu dimanapun berada. Sampai pada titik ini merupakan salah satu pencapaian yang petut dibanggakan untuk diri sendiri;
18. Tidak lupa kepada seseorang yang yang tak kalah pentingnya, yaitu Pebri, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya, telah menjadi rumah, mendampingi dalam setiap aktivitas yang dilakukan, mendukung setiap proses yang dilakukan, memberi semangat dan tidak pernah menyerah untuk selalu memberikan nasihat yang positif selama ini. Terimakasih karena pertemuan kita membawa hasil yang positif.
19. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.

20. Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

Untuk itu, penulis sangat menerima kritik dan saran yang membangun dari pihak manapun. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya.

Bandar Lampung, 22 Desember 2025

Penulis

Siti Gustina

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINAJUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Tinjauan Aktivitas Nongkrong	8
2.1.1. Definisi Aktivitas Nongkrong.....	8
2.1.2. Faktor -Faktor Aktivitas Nongkrong	9
2.1.3. Dampak Aktivitas Nongkrong	10
2.2. Tinjauan Remaja.....	11
2.3. Tinjauan Representasi Diri pada Media Sosial	13
2.3.1. Definisi Representasi Diri.....	13
2.3.2. Definisi Media Sosial	15
2.3.3. Upaya Remaja dalam Mempresentasikan Diri Melalui Media Sosial.	18
2.4. Tinjauan Gaya Hidup Hemat.....	19
2.4.1. Definisi Gaya Hidup	19
2.4.2. Definisi Gaya Hidup Hemat	21
2.4.3. Upaya Remaja dalam Menerapkan Gaya Hidup Hemat.....	22
2.5. Penelitian Terdahulu	24

2.6. Landasan Teori	27
2.6.1. Definisi Teori Kognitif Sosial (Albert Bandura, 1970-1980).....	27
2.6.2. Konsep Teori Kognitif Sosial (Albert Bandura, 1970an)	28
2.7. Kerangka Berpikir	30
 BAB III METODE PENELITIAN	 33
3.1. Jenis Penelitian	33
3.2. Lokasi Penelitian	34
3.3. Fokus Penelitian	34
3.4. Penentuan Informan	35
3.5. Sumber Data.....	39
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.7. Analisis Data (Linier).....	45
3.8. Teknik Keabsahan Data	47
 BAB IV GAMBARAN UMUM.....	 49
4.1. Gambaran Umum	49
4.1.1. Kota Bandar Lampung - <i>Underpass</i>	49
4.1.2. Remaja.....	55
4.1.3. Media Sosial.....	56
4.1.4. Remaja, <i>Underpass</i> , dan Media Sosial	60
 BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	 84
6.1. Kesimpulan.....	84
6.2. Saran	85
 DAFTAR PUSTAKA	 87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Table 3.1 Daftar Informan Penelitian.....	36
Table 3.2 Matriks Pedoman Observasi	41
Table 3.3 Matriks Pedoman Wawancara	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Potret Aktivitas Nongkrong Remaja di <i>Underpass</i> , Unila.....	5
Gambar 2.1 Konsep Determinism Reciprocal	29
Gambar 2.3. Kerangka Berpikir	32
Gambar 4.1 Potret Kota Bandar Lampung.....	49
Gambar 4.2 Banyaknya Kelurahan Menurut Kecamatan di Kota Bandar Lampung, 2020-2024	51
Gambar 4.3 Penduduk Laju Pertumbuhan Penduduk, Distribusi Persentase Penduduk, Kepadatan Penduduk, Rasio Jenis Kelamin Penduduk Menurut Kecamatan di Kota Bandar Lampung, 2024	52
Gambar 4.4 Peta <i>Underpass</i> Unila, Bandar Lampung.....	53
Gambar 4.5 Logo <i>WhatsApp</i>	57
Gambar 4.6 Logo Instagram	58
Gambar 4.7 Logo TikTok	59

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin pesat membawa pengaruh terhadap kemajuan dan perubahan yang terjadi pada segala bidang dikehidupan masyarakat. Kemajuan itu berupa perkembangan teknologi dan media sosial. Kemajuan dan perkembangan berupa teknologi dan media sosial hadir dan tercipta untuk memberikan efektivitas dan efisiensi dalam aktivitas kehidupan masyarakat sehari-hari. Perkembangan itu sangat berpengaruh dalam cara berkomunikasi maupun mengakses informasi yang sangat mudah dan cepat bagi masyarakat. Sedangkan, perubahan zaman yang terjadi didalam bidang Pendidikan, ekonomi, sosial, budaya, maupun bidang-bidang yang melekat pada masyarakat terlihat jelas berupa perubahan gaya hidup yang terjadi pada lingkungan masyarakat.

Secara luas gaya hidup didefinisikan sebagai pola hidup seseorang yang terungkap pada aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan keseluruhan diri seseorang yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dimana, secara umum diartikan sebagai suatu gaya hidup yang dikenal dengan bagaimana seseorang menghabiskan waktunya, mempertimbangkan yang penting pada lingkungan, dan apa yang orang pikirkan tentang diri sendiri dan lingkungan sekitarnya (Kotler, 2005).

Namun disisi lain gaya hidup mempengaruhi perilaku seseorang dalam berlomba untuk menunjukkan eksistensi diri masing-masing untuk meningkatkan status sosial pada lingkungannya. Upaya tersebut dapat ditunjukkan dengan memperlihatkan pola gaya hidup mereka masing-masing.

Pola gaya hidup tersebut seperti gaya hidup hemat, gaya hidup hedonisme, gaya hidup konsumerisme, gaya hidup sehat, *casual, vintage, wibu, Korean style*, dan lain sebagainya. Hal tersebut merupakan salah satu perubahan yang berimplikasi pada pola gaya hidup yang terjadi seiring dengan perkembangan zaman modern. Kondisi tersebut dapat dilihat dari kebiasaan seseorang dalam menerapkan gaya hidup mereka saat melakukan aktivitas diluar, seperti aktivitas nongkrong (Ahmad, 2017).

Aktivitas nongkrong merupakan aktivitas yang dilakukan oleh individu maupun kelompok dalam sebuah perkumpulan tertentu atau berdiskusi ditempat khusus yang biasa dijadikan sebagai tempat berkumpul. Aktivitas nongkrong adalah salah satu bentuk budaya yang ada di Indonesia. Dimana, budaya ini dipahami sebagai aktivitas yang telah menjadi suatu kebiasaan didalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Didalam aktivitas ini biasanya berisikan dengan berbagai bentuk kegiatan, seperti interaksi sosial, berdiskusi, silaturrahmi, menikmati kulineran, bahkan terkadang hanya dijadikan sebagai upaya mencerminkan aspek sosial, ekonomi, maupun budaya. Hal tersebut dapat dilihat dari Film kisah seorang Kaisar Prancis Napoleon Bonaparte (1793-1815). Film tersebut menceritakan kehidupan seorang Kaisar didalam perang revolusioner. Dimana, didalam film tersebut menggambarkan berbagai bentuk interaksi sosial yang terjadi pada zamannya. Bentuk interaksi tersebut dapat berupa interaksi didalam pertemuan di istana, pertemuan militer, dan percakapan pribadi antar keluarganya (Scott, 2023).

Selain itu, aktivitas nongkrong merupakan salah satu aktivitas yang telah melahirkan gaya hidup didalam nya. Aktivitas nongkrong juga telah menjadi trend gaya hidup dikalangan masyarakat. Dimana, dapat dilihat dari remaja yang memilih nongkrong sembari menikmati kuliner, bersukaria, bahkan hanya dijadikan sebagai tempat berkumpul bersama teman-teman nya (Nuraziza,dkk: 2023). Hal tersebut didukung oleh salah satu penelitian Fahrani dan Iqbal (2023) yang mengatakan bahwa aktivitas nongkrong merupakan salah satu wujud dari budaya konsumtif yang diiringi dengan perilaku *sedentary*. *Sedentary* merupakan perilaku duduk sepanjang hari diluar waktu tidur (Kementerian Kesehatan, 2013). Aktivitas nongkrong yang dilakukan oleh

remaja dengan kebiasaan mengkonsumsi minuman manis. Remaja yang melakukan aktivitas nongkrong dengan menerapkan budaya konsumtif hanya mengutamakan kesenangan semata dalam mengikuti kelas sosial yang ada di sekitarnya.

Selain itu, penelitian lain mendukung penjelasan diatas yang membahas mengenai aktivitas nongkrong yang merupakan bentuk dari eksistensi diri untuk meraih status sosial. Peneliti mengkaji mengenai intensitas nongkrong yang memiliki pengaruh terhadap gaya hidup dalam pembentukan *social climber*. *Social climber* adalah bentuk dari gaya hidup yang tidak sesuai dengan kantung. Dimana, seseorang melakukan berbagai cara untuk meraih posisi yang baik, terkuat, dan unggul secara individual maupun kelompok. Perilaku *social climber* tersebut memiliki pengaruh dalam pergeseran makna aktivitas nongkrong. Pengaruh tersebut cenderung dilakukan oleh remaja dengan melakukan perilaku meng-update status dengan mengunggah foto maupun video yang menampilkan *brand coffee shop* pada akun media sosial mereka. Tindakan tersebut umum dilakukan oleh kalangan remaja didalam aktivitas nongkrong sebagai bentuk dari tindakan untuk memperoleh gengsi dikalangannya (Husni dan Riza, 2021).

Berdasarkan penjelasan tersebut, aktivitas nongkrong merupakan budaya popular yang dilakukan dengan secara sadar ataupun tidak sadar. Dimana, aktivitas nongkrong dilakukan sebagai bentuk tindakan untuk mendapatkan gengsi yang ditujukan untuk memperoleh status sosial pada lingkungan sekitarnya. budaya nongkrong juga erat kaitannya dengan budaya konsumerisme. Hal tersebut disebabkan sebagian orang merasa kurang puas dengan apa yang dimilikinya, seperti halnya nongkrong dilakukan tidak berdasarkan kebutuhan, tetapi keinginan atau bahkan gengsi. Oleh sebab itu, aktivitas nongkrong memiliki faktor-faktor yang menjuru pada perubahan atau pergeseran makna didalamnya. Hal ini dijelaskan didalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ahmad Syaifulah (2016), yang menjelaskan bahwa aktivitas nongkrong adalah suatu aktivitas yang arahnya lebih dikategorikan kepada hal-hal yang cenderung negatif seperti pemborosan waktu, penurunan produktivitas, perilaku konsumtif, gangguan kesehatan, hedonisme, mengikuti

gengsi dan lain sebagainya (Nuraziza et al., 2023). Sedangkan, pada faktor positif terkait dengan aktivitas nongkrong yaitu dijadikan sebagai peluang dalam berbagi pengalaman, sarana rekreasi, mempererat silaturrahmi dengan teman, serta sebagai tempat berkomunikasi dan berdiskusi.

Selain daripada itu, aktivitas nongkrong merupakan bentuk tindakan individu dalam menunjukkan atau menggambarkan diri dilingkungan nya, hal tersebut biasa disebut dengan istilah representasi diri. Representasi diri adalah upaya seseorang dalam menampilkan identitas diri nya kepada orang lain, yang mencakup bagaimana individu mengidentifikasi diri mereka berdasarkan karakteristik pribadi ataupun berupa simbol yang akan diterapkan. Representasi diri memiliki materialitas tertentu yang melekat pada suara, prasasti, objek, gambar, bentuk, dan lain sebagai nya. Sehingga, secara lebih tepat didefinisikan sebagai penggunaan tanda-tanda untuk menampilkan ulang sesuatu yang diserap, diindra, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik. Representasi ini biasa digunakan sebagai bentuk atau upaya seseorang dalam menampilkan *personal branding* mereka terhadap orang lain (Dea & Indah, 2016).

Merujuk pada beberapa literatur terdahulu diatas yang menjelaskan bahwa aktivitas nongkrong memiliki kaitannya dengan upaya seseorang dalam meningkatkan status sosial maupun kelas sosial. Namun, upaya tersebut sering dilakukan oleh individu dalam melakukan aktivitas nongkrong ditempat-tempat tertentu, seperti *coffee shop* yang dapat dimanfaatkan sebagai pilihan gaya hidup yang bisa didapatkan, diisi ulang, bahkan ditingkatkan melalui secangkir kopi (Kalbamay, 2017 dan Tucker, 2011: 6-7). Namun, hal tersebut bertolak belakang terhadap penelitian yang akan dilakukan. Penelitian ini akan dilakukan di *underpass* Unila yang merujuk terhadap kalangan remaja yang melakukan aktivitas nongkrong di *underpass* tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, salah satu informan penelitian yaitu Alvin Yuwanda (22 November 2024) mengungkapkan bahwa aktivitas nongkrong yang dilakukan di *underpass* Unila merupakan bentuk dari upaya dalam menghilangkan penat dan lelah nya setelah melakukan kegiatan sehari-hari (Kuliah maupun bekerja). Dengan menikmati keramaian yang diiringi dengan

indahnya lampu kerlap kerlip kendaraan memberikan pemandangan yang cukup memanjakan untuk di nikmati. Tak jarang dari kalangan remaja yang melakukan aktivitas nongkrong di *underpass* tersebut mengabadikan moment tersebut memfoto atau video, bahkan ada yang melakukan *live streaming* melalui akun media sosial mereka. dimana, hal tersebut merupakan bentuk dari memanfaatkan perkembangan teknologi pada zaman modern ini yang memudahkan seseorang dalam menampilkan diri mereka serta menjadikan media komunikasi yang sangat mudah dan cepat.



Gambar 1.1 Potret Aktivitas Nongkrong Remaja di *Underpass*, Unila

Sumber: Data Sekunder 2024

Maka dari itu, peneliti akan mencoba melihat dan melakukan penelitian lebih lanjut terkait aktivitas nongkrong yang dilakukan oleh kalangan remaja di *underpass* Unila. Dimana, penelitian ini akan dilakukan di *underpass* Unila, tepatnya berada di Jl. ZA Pagar Alam, Kecamatan Rajabasa, Bandar Lampung. Namun, dalam membatasi dan menfokuskan penelitian ini, peneliti mengambil judul penelitian tentang "**Aktivitas Nongkrong Remaja di *Underpass* Unila: Perspektif Representasi Diri dan Gaya Hidup Hemat (Studi Kasus Terhadap Aktivitas Nongkrong Remaja di *Underpass* Unila, Rajabasa)**". Dalam judul penelitian yang dipilih tersebut, peneliti akan menggunakan serta menjadikan teori kognitif sosial (Albert Bandura, 1970-1980) sebagai pisau bedah analisi dalam penelitian.

1.2. Rumusan Masalah

Fenomena nongkrong yang terjadi di kalangan remaja bukanlah hal yang asing ditelinga masyarakat. Fenomena nongkrong telah menjadi suatu kebiasaan dari gaya hidup bagi kalangan remaja atau masyarakat setempat. Oleh sebab itu, permasalahan yang akan diangkat oleh peneliti terkait dengan fenomena aktivitas nongkrong yang akan diteliti yaitu sebagai berikut:

1. Apa yang dilakukan oleh remaja saat melakukan aktivitas nongkrong di *underpass* Unila serta faktor apa yang mendorong kalangan remaja tersebut memilih *underpass* Unila sebagai tempat aktivitas nongkrong?
2. Bagaimana upaya remaja dalam mempresentasikan diri melalui media sosial mereka?
3. Bagaimana upaya remaja dalam menerapkan gaya hidup hemat didalam aktivitas nongkrong di *underpass* Unila?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai jawaban atas permasalahan yang muncul dalam rumusan masalah terhadap penelitian diatas, diantaranya adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan remaja saat melakukan aktivitas nongkrong di *underpass* Unila serta mengetahui faktor-faktor yang mendorong kalangan remaja tersebut dalam melakukan aktivitas nongkrong di *underpass* Unila.
2. Untuk mengetahui upaya remaja dalam mempresentasikan diri pada media sosial mereka.
3. Untuk mengetahui upaya remaja dalam menerapkan gaya hidup hemat saat melakukan aktivitas nongkrong di *underpass* Unila.

1.4. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian diharapkan dapat memperoleh manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- Memberikan pemahaman mengenai interaksi timbal balik antara perilaku sosial diruang publik, dan memberikan kesempatan dalam membentuk atau mengelola identitas mereka
- Memperkaya implementasi mengenai teori kognitif sosial
- Memberikan pengembangan budaya aktivitas nongkrong terhadap ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang sosiologi

2. Manfaat Praktis

- Bagi Pemerintah setempat

Memberikan wawasan bahwa fenomena aktivitas nongkrong di *underpass* bukan hanya masaah ketertiban, melainkan refleksi dari kebutuhan remaja akan ruang public yang terjangkau dan ramah dikantong

- Bagi remaja

Menawarkan kesadaran akan keputusan dalam memilih gaya hidup terutama dalam menggunakan waktu luang dengan gaya hidup hemat.

BAB II TINAJUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Aktivitas Nongkrong

2.1.1. Definisi Aktivitas Nongkrong

Pada perkembangan globalisasi ini, gaya hidup semakin berkembang dari masa ke masa sehingga menjadi perbincangan publik. Aktivitas nongkrong merupakan salah satu aktivitas yang menjadi perbicangan utama dikalangan remaja, dimana aktivitas ini biasanya dimanfaakan menjadi tempat untuk berkumpul, berinteraksi hingga bersosialisasi. Aktivitas nongkrong merupakan aktivitas yang mana seseorang berkumpul yang berfungsi untuk mengisi waktu luang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata nongkrong berasal dari kata menongkrong atau biasa disebut berkumpul bersama teman-teman disuatu tempat untuk membincangkan segala macam hal baik perbincangan formal maupun informal. Istilah lain adalah kata “nongkrong” atau tongkrong/tong.krong/me.nong.krong yang mempunyai makna yaitu bersantai, rehat, berjongkok, duduk-duduk saja, atau berada didalam suatu tempat. Disisi lain nongkrong berarti *kongkow-kongkow* bersama teman sebaya atau kerabat dengan melibatkan pembicaraan dari hal-hal yang remeh hingga hal-hal yang serius.

Nongkrong adalah salah satu kebudayaan yang terdapat di Indonesia. Keberagaman bentuk budaya dapat dilihat dari sikap, cara hidup, dan nilai-nilai dalam suatu kelompok tertentu. Secara luas aktivitas nongkrong didefinisikan sebagai aktivitas menghabiskan waktu luang, akan tetapi terdapat definisi lainnya yang menjelaskan bahwa nongkrong merupakan bentuk dari gaya hidup dalam membentuk eksistensi diri maupun membentuk diri. Arti dari istilah nongkrong akan muncul dari pengalaman seseorang dalam mengartikan realita yang ada sehingga memberikan

makna yang baru tentunya seseorang akan mengalami kejadian yang berbeda dengan yang lainnya.

Dalam penelitian April dan Qalyubi (2021) memaparkan bahwa sebagian orang mengartikan aktivitas nongkrong sebagai ajang untuk menampilkan diri dan menghibur diri. Selain itu, ada pula yang beranggapan bahwa aktivitas ini dijadikan sebagai ajang dalam bersosialisasi. Walaupun terdapat pemikiran buruk yang timbul terkait dengan aktivitas nongkrong contohnya aktivitas yang tidak ada manfaatnya membuang-buang waktu produktif maupun aktivitas yang hanya dijadikan sebagai ajang mencari validasi sosial. namun, dilihat dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas nongkrong memiliki tujuannya masing-masing. Dimana, tujuan tersebut timbul disebabkan dari kebutuhan yang dibutuhkan dari aktivitas nongkrong tersebut dilakukan.

2.1.2. Faktor -Faktor Aktivitas Nongkrong

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini tidak bersifat individual, namun faktor ini dipengaruhi oleh lingkungan setempat. Berikut beberapa faktor eksternal yang melatarbelakangi aktivitas nongkrong, yaitu sebagai berikut:

- Kelompok Referensi

Kelompok referensi adalah kelompok yang mempengaruhi langsung atau tidak langsung terhadap sikap dan perilaku individu.

- Kelas Sosial

Kelas sosial adalah suatu kelompok yang relatif homogen dan bertahan lama dalam sebuah masyarakat, yang tersusun dalam sebuah urutan jenjang dna para anggota setiap jenjang itu memiliki nilai, minat, dan tingkah laku yang sama.

- Kebudayaan

Kebudayaan meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kebiasaan-kebiasaan yang diperoleh individu sebagai anggota masyarakat.

2.1.3. Dampak Aktivitas Nongkrong

Selain faktor-faktor yang melatarbelakangi aktivitas nongkrong terjadi, tidak dapat dipungkiri bahwa aktivitas nongkrong terdapat dampak yang akan mempengaruhinya.. dampak ini akan memunculkan dampak positif maupun dampak negatif. Dampak merupakan sesuatu yang diakibatkan oleh sesuatu yang dilakukan. dampak dapat berbentuk positif maupun berbentuk negatif. Dampak dari aktivitas nongkrong bervariasi, meliputi aspek positif yang memperkuat hubungan sosial dan psikologis. Sedangkan aspek negatif yang berkaitan dengan gaya hidup dan potensi masalah sosial. Menurut Marbawani & Hendrasotomo (2020) menjelaskan beberapa dampak yang muncul, yaitu sebagai berikut:

a) Dampak Positif

o Silaturrahmi

Aktivitas nongkrong menjadi sarana dalam bertemu dan berinteraksi secara tatap muka dengan teman, kerabat, maupun orang baru. Hal ini berakibat terhadap ikatan emosional dan rasa kebersamaan. Selain itu, dari tindakan mempererat tali silaturrahmi ini akan membangun sistem dukungan sosial yang kuat, sehingga individu yang termasuk didalamnya akan merasa sangat dihargai, diterima, dan tidak merasa kesepian.

o Berbagi Pengalaman

Nongkrong menyediakan ruang diskusi dimana individu akan dapat berbagi cerita, gagasan, pandangan maupun pengalaman hidupnya. Dengan adanya ruang diskusi ini akan memberikan seseorang dalam memperoleh perspektif baru, solusi untuk masalah, bahkan motivasi.

o Sarana Rekreasi/Hiburan

Banyaknya individu yang menganggap bahwa aktivitas nongkrong ini berfungsi sebagai bentuk dari relaksasi atau hiburan dalam kesehariannya terkait banyaknya tekanan dalam aktivitas sehari-hari yang telah terjadi. Dari suasana yang santai dan aktivitas ringan seperti interaksi santai

maupun bercanda memberikan suasana yang menyenangkan pikiran dan meredakan kepenatan.

b) Dampak Negatif

o Membuang waktu

Kenyamanan yang diperoleh dari aktivitas nongkrong yang dilakukan berjam-jam akan berdampak terhadap membuang waktu produktif nya. Yang pada akhirnya akan mengganggu dalam menyelesaikan tanggung jawab dan mengurangi efisiensi diri. Hal itu juga akan menghambat kegiatan yang lebih produktif seperti belajar bahkan menyelesaikan pekerjaan atau tugas.

o Perilaku Konsumtif

Harga makanan dan minuman bahwa biaya lainnya ditempat nongkrong cenderung sangat mahal. Hal ini akan menyebabkan individu mengeluarkan uang secara berlebihan dan menganggu kestabilan keuangannya. Hal ini akan berdampak terhadap perilaku konsumtif yang mengakibatkan anggaran yang tidak teratur.

o Dampak Bagi Kesehatan

Pemilihan tempat nongkrong atau lingkungan pertemanan yang salah dapat mengekspos individu pada perilaku beresiko. Dimana, pergaulan yang salah akan menjerumuskan individu kedalam perilaku yang harus dihindari.

Dari penjelasan dampak diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas nongkrong dapat mengubah individu dari gaya hidup maupun perilaku dari individu tersebut. Hal ini tentunya akan berdampak terhadap kemajuan dalam diri individu tersebut.

2.2. Tinjauan Remaja

Secara umum, remaja didefinisikan sebagai masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Menurut WHO (*Word Health Organization*) seseorang dapat

dikatakan remaja jika telah menginjak usia 12-24 tahun. Akan tetapi, jika pada usia remaja seseorang telah melakukan pernikahan maka ia tergolong dalam dewasa atau dapat dikatakan bukan lagi tergolong remaja.

Remaja berasal dari bahasa Latin “*adolesceme*” yang berarti tumbuh menjadi dewasa. Istilah tersebut memiliki arti lebih luas yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial, maupun fisik. Menurut Zulkifli (2005), seseorang dapat dikatakan remaja jika memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) *Pertumbuhan fisik*; Pertumbuhan fisik yang dialami remaja terjadi dengan cepat dibandingkan dengan masa kanak-kanak. Perkembangan fisik jelas terlihat dibeberapa bagian tubuh, seperti timbulnya otot-otot pada bagian tangan ataupun kaki.
- 2) *Perkembangan seksual*; Tanda-tanda perkembangan seksual seperti yang terjadi pada laki-laki adalah mengalami mimpi basah, jakun menonjol. Sedangkan perkembangan yang terjadi pada wanita mengalami menstruasi, buah dada yang mulai tumbuh, serta pinggul mulai melebar.
- 3) *Cara berpikir kausalitas*: Remaja sudah mulai berpikir kausalitas menyangkut hubungan sebab akibat.
- 4) *Emosi yang meluap-luap*: Keadaan emosi remaja masih stabil karena erat hubungannya dengan keadaan hormon.
- 5) *Mulai tertarik terhadap lawan jenis*: Remaja mulai tertarik terhadap lawan jenis dengan mulai akan mulai jatuh cinta.
- 6) *Menarik perhatian lingkungan*: Remaja mulai mencari perhatian dari lingkungannya, berusaha mendapatkan status, dan peranan seperti didalam suara komplotan geng bermotor yang diperankan ketua geng.
- 7) *Terikat dengan kelompok*: Remaja dalam kehidupan sosial sangat tertarik kepada sebayanya sehingga tidak jarang remaja akan mendahulukan kelompoknya daripada orang tua dan keluarganya.

Sedangkan, Santrock (2003) mengatakan bahwa ciri utama remaja meliputi pertumbuhan fisik yang pesat, kesadaran diri yang tinggi, dan selalu tertarik untuk mencoba sesuatu yang baru. Remaja bukalah masa berakhirnya terbentuk

kepribadian, akan tetapi merupakan salah satu tahap utama dalam pembentukan kepribadian seseorang. Remaja banyak meluangkan waktunya bersama teman-teman sebayanya. Disamping itu, remaja juga mulai banyak menerima informasi dari media massa yang sudah mulai dikenal dan dekat dengan mereka. Oleh sebab itu, remaja menjadi individu yang terbuka dalam hal-hal yang baru. Banyaknya informasi yang diterima membuat remaja melakukan pencaharian informasi secara lebih mendalam.

Oleh sebab itu, dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa remaja merupakan periode transisi dari kanak-kanak menuju dewasa dengan rentan usia yang telah ditentukan yaitu 12-24 tahun. Dimana, masa remaja adalah masa dengan memiliki berbagai perubahan dan perkembangan secara signifikan, baik secara fisik, dan psikologikal dalam berbagai aspek kehidupan. bahkan, masa remaja memiliki artian sebagai masa mencari jati diri.

2.3. Tinjauan Representasi Diri pada Media Sosial

2.3.1. Definisi Representasi Diri

Representasi diri merupakan tindakan yang merujuk pada proses yang dengan realitasnya disampaikan dalam komunikasi. Bentuk penyampaian tersebut dapat berupa kata-kata, bunyi, citra, atau kombinasinya. Hal tersebut dapat diartikan bahwa representasi merupakan sejumlah tindakan yang berhubungan dengan Teknik kamera, pencahayaan, proses editing, musik, dan suara tertentu yang memiliki ciri khas atau symbol didalam nya sebagai bentuk dari mengenali kepada orang lain.

Sedangkan, Stuart Hall (2005) mengatakan bahwa representasi merupakan kemampuan dalam menggambarkan atau membayangkan. Bentuk menggambarkan tersebut dapat berupa wujud simbolik maupun wujud representasi, Maka, dalam membentuk suatu representasi, perlu dipahami bahwa representasi terdapat beberapa aspek penting didalam nya, yaitu:

a. Penampilan fisik

- *Pakaian*: pakaian yang digunakan mencerminkan kepribadian, gaya hidup bahwa status sosial
- *Tampilan wajah dan rambut*: gaya rambut atau wajah yang ditampilkan menjadi pernyataan mode atau cerminan kepribadian yang sesuai dengan tampilan yang diterapkan
- *Aksesoris*: aksesoris yang digunakan menjadi symbol status, minat atau nilai-nilai pribadi
- *Postur tubuh*: cara kita berdiri, berjalan, bahkan duduk dapat menyampaikan pesan tentang kepercayaan diri, ketertarikan, atau bahkan rasa nyaman

b. Bahasa

- *Pilihan kata*: kata-kata yang digunakan dapat mencerminkan tingkat Pendidikan, latar belakang sosial, atau bahkan emosi yang disampaikan
- *nada suara*: nada dapat menunjukkan apakah kita sedang marah ataupun marah
- *gaya bicara*: gaya bicara yang formal atau informal dapat menunjukkan situasi sosial dan tingkat kenyamanan

c. Perilaku

- *Manajemen waktu*: bagaimana kita mengatur waktu bisa menunjukkan prioritas dan nilai-nilai
- *hobi dan minat*: kegiatan yang disukai merupakan mencerminkan kepribadian dan gaya hidup
- *interaksi sosial*: cara berinteraksi dengan orang lain menunjukkan keramahan dan sikap

d. Lingkungan

- *Ruang pribadi*: dekorasi rumah atau ruang pribadi dapat mencerminkan minat, kepribadian, bahkan status sosial

- *benda-benda pribadi*: benda koleksi yang kita miliki menunjukkan minat dan intelektual atau estetika
- e. Media sosial
- *Konten yang dibagikan*: postingan di media sosial bisa menjadi cerminan minat, nilai-nilai, dan bahkan pandangan politik
 - *jaringan pertemuan*: orang-orang yang kita ikuti atau berteman di media sosial dapat mencerminkan kelompok sosial kita

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa representasi diri merupakan upaya seseorang dalam mencerminkan diri kepada orang lain atau lingkungan sekitarnya sesuai dengan situasi dan tujuan yang ingin dicapai. Representasi yang ditampilkan melibatkan bagaimana seseorang ingin dilihat, dipikirkan, bahkan diperlakukan oleh orang lain sebagai bentuk tindakan dalam membangun hubungan dengan orang lain.

2.3.2. Definisi Media Sosial

Media sosial merupakan salah satu media online yang memudahkan para penggunanya dalam melakukan interaksi, berbagi, berpartisipasi, serta menciptakan jejaring sosial atau forum dalam dunia virtual. Dimana, media ini dapat digunakan untuk berbagi teks, gambar, suara, video, dan informasi dengan orang lain (Kottler & Killer, 2012). Secara umum, media sosial memiliki peran yang signifikan dalam mempengaruhi persepsi diri dan pembentukan identitas. Media sosial menjadi ruang eksplorasi identitas yang luas, memungkinkan mengekspresikan diri, membangun citra, dan dapat memperoleh pengakuan sosial dari lingkungan daring. Selain itu, media ini menawarkan potensi dalam hal penguatan kepercayaan diri, keterbukaan terhadap keberagaman dan pembentukan komunitas yang mendukung.

Menurut Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI dalam buku panduan optimalisasi, media sosial memiliki ciri-ciri, yaitu sebagai berikut:

- a. Media sosial dapat diakses dengan sangat mudah oleh siapapun yang mempunyai perangkat yang terhubung dengan jaringan internet.
- b. Konten media sosial terdapat sejumlah aspek fungsional, seperti identitas, interaksi, relasi, *sharing*, reputasi, kelompok dan kehadiran.
- c. Konten yang dibagikan kepada banyak orang dan tidak pada orang tertentu.
- d. Isi konten disampaikan secara online dan langsung.
- e. Konten dapat diterima secara online dalam waktu yang cepat dan juga dapat tertunda penerimanya tergantung dengan waktu interaksi yang ditentukan sendiri oleh pengguna.
- f. Media sosial menjadikan penggunanya sebagai kreator dan actor yang memungkinkan dirinya untuk beraktualisasi diri.

Selain itu, media sosial memiliki berbagai manfaat yang menjadikan alasan bagi semua orang dalam menggunakan media sosial sebagai alat komunikasi dan sudah menjadi kebutuhan primer masyarakat. Sehingga, keberadaan media sosial tersebut semakin banyak digemari oleh masyarakat, baik kalangan anak-anak, remaja, dewasa, bahkan kaum lanjut usia. Berikut beberapa manfaat dari media sosial, yaitu sebagai berikut:

- a. Media sosial untuk bersosialisasi
- b. Memperluas lingkaran pertemanan
- c. Penunjang bisnis yang sedang dibangun
- d. Memperoleh ilmu baru
- e. Bergabung dengan group yang bermanfaat
- f. Sebagai sarana dokumentasi, integrasi, dan administrasi
- g. Sebagai perencanaan, manajemen, dan juga strategi
- h. Sebagai hiburan

Terdapat berbagai macam jenis platform media sosial yang ada yang dapat dengan mudah diakses oleh seseorang. Akan tetapi, dalam membatasi fokus terhadap

penelitian yang dilakukan, media sosial yang akan dikaitkan dengan fenomena penelitian aktivitas nongkrong yang dilakukan oleh kalangan remaja di *underpass* Unila, terdiri dari *WhatsApp*, *Instagram*, dan Tiktok. Ketiga platform media sosial ini merupakan media sosial yang lebih sering digunakan oleh kalangan remaja yang melakukan aktivitas nongkrong di *underpass* Unila tersebut. Penjelasan tersebut diporoleh dari menyimpulkan informasi dari informan penelitian. Berikut adalah penjelasan tentang ketiga platfrom media sosial, diantaranya yaitu:

a. *WhatsApp*

WhatsApp merupakan salah satu apliksi berbasis internet yang potensial untuk dimanfaatkan sebagai media komunikasi. Aplikasi ini memungkinkan para penggunanya dapat saling berbagi berbagai macam konten sesuai dengan fitur pendukung nya. Fitur *WhatsApp* tersebut terdiri dari *gallery* untuk menambahkan foto, *contact* untuk menyisipkan kontak, *camera* untuk mengambil gambar, *audio* untuk mengirim pesan suara, *maps* untuk berbagi koordinat peta, bahkan *document* untuk menyisipkan file berupa dokumen. Semua fitur tersebut dapat digunakan dalam sekejap dikirim melalui aplikasi *WhatsApp* (Rahartri, 2019).

b. *Instagram*

Instagram adalah salah satu aplikasi media sosial yang memungkinkan para penggunanya untuk mengambil foto dan video dengan menerapkan filter digital dan membagikannya keberbagai media sosial termasuk *Instagram* itu sendiri. *Instagram* dipandang sebagai media sosial “panggung” yang menciptakan virtual reality bagi siapa saja yang ada dijaringan tersebut karena landasan visualnya yang kuat (Vira, dkk: 2022).

c. *Tiktok*

Tiktok merupakan platform yang memberikan efek spesial, unik, dan menarik yang bisa digunakan oleh para pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat video pendek yang keren dan bisa menarik perhatian banyak orang untuk menontonnya. Tiktok hadir dan diluncurkan pada tahun 2016. Tiktok juga

dapat digunakan untuk melihat video-video pendek dengan berbagai ekspresi masing-masing dari autor nya. (Cherly & Kiranastari, 2023).

Maka, dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, platform media sosial memiliki fungsi dan manfaat nya masing-masing. Dimana, hal tersebut tidak terlepas dari tujuan dan manfaat utama dalam membentuk atau menciptakan identitas diri secara virtual dalam konteks representasi.

2.3.3. Upaya Remaja dalam Mempresentasikan Diri Melalui Media Sosial

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang diatas yang megatakan bahwa terdapat perkembangan pada bidang teknologi berupa media sosial. Oleh sebab itu, seseorang memiliki cara baru dalam menunjukkan diri mereka secara mudah dan cepat dengan memanfaatkan teknologi atau media sosial tersebut. Media sosial dapat digunakan sebagai sarana representasi diri atau pembentukan identitas online atau *online identity*. Dimana, representasi diri yang dilakukan pada media sosial tentunya telah menyiapkan berbagai timbangan agar dapat menampilkan kesan terbaik pada diri mereka didalam postingan yang mereka bagikan (Putri, 2016).

Representasi diri dalam konteks media sosial adalah yang memungkinkan individu mengelola atau menciptakan identitas online yang mudah pada platform media sosial tersebut. Melalui berbagai fitur yang ada pada media sosial tersebut seperti profil, postingan, dan interaksi yang memudahkan pengguna nya dalam menyajikan citra diri yang ingin mereka proyeksikan kepada orang lain. Dimana, media sosial ini dianggap sebagai panggung virtual individu dalam menampilkan minat, nilai, gaya hidup, dan pencapaian mereka. oleh sebab itu, perlu dipahami kegunaan media sosial sebagai sarana representasi diri, yaitu sebagai berikut:

- a. *Pembentukan identitas*: media sosial yang memberikan ruang bagi individu untuk mengekspresikan dan mementuk identitas
- b. *ekspresi diri*: platform yang memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan diri secara kreatif melalui teks, gambar, dan video

- c. *koneksi sosial*: media sosial memfasilitasi interaksi sosial dan membangun jaringan pertemanan
- d. *validasi sosial*: pengguna media sosial sering mencari pengakuan dan validasi dari orang lain melalui *like, comment, share*.

Maka, dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa upaya yang dilakukan seseorang dalam menerapkan representasi diri melalui media sosial adalah sebuah konstruksi sosial yang kompleks, dimana individu secara aktif menciptakan, mengelola, dan mempresentasikan identitas mereka melalui media sosial dengan mudah. Dimana, hal tersebut didukung oleh manfaat media sosial dalam mempresentasikan diri yaitu sebagai pembentukan identitas, mengekspresikan diri, memperluas koneksi secara luas, serta sebagai tempat untuk memperoleh validasi dari orang lain.

2.4. Tinjauan Gaya Hidup Hemat

2.4.1. Definisi Gaya Hidup

gaya hidup adalah pola hidup seseorang yang diekspresikan melalui aktivitas, opini, serta minatnya. Gaya hidup dapat dipergunakan sebagai jendela dari setiap kepribadian seseorang. Dimana, setiap orang memiliki kebebasan dalam memilih gaya hidup-Nya. Menurut Josep Plumer, mengatakan bahwa segmentasi gaya hidup mengukut aktivitas-aktivitas manusia dalam hal:

- a. Bagaimana mereka menghabiskan waktunya
- b. Minat mereka, apa yang penting disekitarnya
- c. Pandangan-pandangan baik terhadap diri sendiri maupun terhadap orang lain
- d. Karakter-karakter dasar seperti tahap yang mereka telah lalui dalam kehidupan, penghasilan, Pendidikan, dan dimana mereka tinggal.

Namun, gaya hidup dalam perspektif sosiologi bukanlah sekedar sekumpulan aktivitas sehari-hari, melainkan cerminan kompleks dari interaksi individu dengan

lingkungan sekitarnya. Dimana, hal ini diperngaruhi dengan berbagai faktor yang cenderung mengklasifikasikan konsumen berdasarkan pada variabel-variabel aktivitas, minat, dan opini pandangan-pandangan (Fauzi, dkk,2023). Berikut penjelasan beberapa faktor tersebut, yaitu dianataranya:

a. Faktor Internal

○ Sikap

Sikap bermakna sebagai suatu kondisi jiwa serta kondisi piker yang diperlihatkan guna memberi tanggapan pada berbagai objek yang diorganisasikan melalui pengetahuan serta pengalaman dan memberi pengaruh secara langsung dalam perilaku atau tindakan tersebut.

○ Kepribadian

Kepribadian diartikan sebagai sifat atau karakter yang bisa diukur dan ditujukan kepada orang lain.

○ Konsep diri

Konsep diri adalah inti dari pola kepribadian yang akan menentukan perilaku individu dalam menghadapi permasalahan hidupnya.

○ Pengalaman dan pengamatan

Pengalaman dapat memberikan pengaruh terhadap pengamatan sosial pada perbuatan. Pengalaman diperoleh dari seluruh tindakan yang ada di masa lampau serta bisa dianalisis atau dipelajari melalui tindakan belajar.

○ Persepsi

Persepsi merupakan suatu proses seseorang dalam mengatur, memilih serta menginterpretasikan informasi ataupun data guna membentuk gambaran yang bermakna tentang dunia.

○ Motif

Perilaku seseorang timbul yang disebabkan oleh motif kebutuhan guna memenuhi kebutuhan yang ingin terpenuhi.

b. Faktor Eksternal

○ Keluarga

Kelurga memegang peranan utama dalam memberi beberapa masukan seperti cerita serta nasehat tentang pengalaman dalam pembentukan sikap dan perilaku individu.

- Kelompok referensi

Kelompok referensi adalah kelompok berbagai individu yang dinilai mampu serta memberi pengaruh pada pembentukan sikap serta perilaku pada individu

- Kelas sosial

Kelas sosial merupakan sekumpulan individu yang bersifat homogen serta bertahan dalam durasi suatu kelompok masyarakat yang tersusun pada suatu jenjang. Dimana, diantara mereka mempunyai minat, nilai serta tindakan yang serupa.

- Kebudayaan

Kebudayaan memiliki beberapa aspek didalamnya, diantaranya pengetahuan, kesenian, hukum, kebiasaan, kepercayaan, moral serta adat istiadat yang menimbulkan gaya hidup pada seseorang.

2.4.2. Definisi Gaya Hidup Hemat

Seperti penjelasan diatas bahwa terdapat beragam macam jenis gaya hidup. Namun, dalam penelitian ini fokus gaya hidup hemat dipilih dalam menyesuaikan tema pada penelitian. Gaya hidup hemat adalah salah satu *economic life style* yang menjadi tren masa kini dalam mengutamakan hal-hal yang memang benar diprioritaskan dengan harapan dapat mempercepat tercapainya impian keuangan. Lastovicka (1999) menjelaskan bahwa gaya hidup hemat merupakan gaya yang menjadi salah satu sifat gaya hidup yang mencerminkan kedisiplinan dan kecerdasan dalam mengelola suatu barang. Hal tersebut merupakan salah satu upaya dalam mengontrol diri dari perilaku konsumtif secara berlebihan yang dilakukan untuk mencapai tujuan jangka panjang.

Untuk mengetahui apakah seseorang termasuk kedalam kelompok yang memiliki gaya hidup hemat atau tidak, maka dapat dilihat dari beberapa ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Hemat uang dan tentukan tujuan keuangan
- b. Mengurangi hutang dalam membeli barang
- c. Memilih barang bekas
- d. Menginvestasikan sebagian uang disalah satu rekening
- e. Membandingkan harga suatu barang dengan tempat lain dan melihat apakah dapat ditemukan perbedaan yang lebih baik

Maka, dari penjelasan diatas diperoleh kesimpulan bahwa gaya hidup hemat merupakan bentuk tindakan yang menekankan pada penghematan perekonomian maupun energy untuk mencapai kestabilan finansial dan keberlanjutan hidup.

2.4.3. Upaya Remaja dalam Menerapkan Gaya Hidup Hemat

Gaya hidup hemat adalah gaya hidup yang pintar dalam mengelola keuangan serta dapat membuat keputusan bijak dalam membelanjakan keuangannya. Dalam konsep hidup hemat adalah lebih mengutamakan kecermatan dalam membuat keputusan pengeluaran serta lebih mementingkan nilai dari barang yang dibeli. Menjaga keseimbangan keuangan agar tidak terjebak dalam kenikmatan konsumtif yang semu merupakan bentuk dari tindakan dalam gaya hidup hemat. Lebih memprioritaskan kebutuhan daripada keinginan.

Oleh sebab itu, dalam menerapkan gaya hidup hemat perlu dipahami bahwa terdapat beberapa indikator yang menjadi acuan dalam menerapkan gaya hidup hemat tersebut. Adapun beberapa indikator dalam menerapkan gaya hidup hemat (Pratyningsih, 2017: 14) tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Bijak dalam membelanjakan uang

Faktor utama dalam manajemen keuangan adalah berbelanja dengan bijak. Menurut Lusardi dan Mitchell, literasi keuangan berkaitan dengan keterampilan tentang pengelolaan keuangan yang pada akhirnya akan mencapai dan memperoleh kesejahteraan, sehingga dapat mempersiapkan diri dalam

menghadapi hal-hal yang tidak terduga dimasa yang akan datang. hal tersebut merupakan hasil dari kebijakan dan mengatur keuangan. Konsep hidup hemat yang dikenalkan dini memberikan banyak keuntungan, membentuk jiwa lebih berhati-hati dalam menggunakan uang sesuai dengan keperluan dan mempersiapkan diri untuk masa depan (Igamo, Azwardi dkk, 2021).

b. Tidak boros

Tidak boros artinya dapat membatasi dan menahan diri dari tindakan hedonism atau konsumerisme. Ketika seseorang memiliki uang, tidak jarang mereka ingin segera membeli apa yang diinginkan, lalai mempertimbangkan kebutuhan. Maka menjalani kehidupan yang hemat bisa menjadi rem bagi keinginan seseorang.

c. Membiasakan menabung

Menabung adalah menyimpan. Menabung tidak terlepas dari selisih pendapatan dan konsumsi, begitupula sebaliknya. Upaya untuk membiasakan anak menabung sejak dini. Karena menabung merupakan kebutuhan untuk dana darurat, kebutuhan terduga dimasa mendatang (Mustakim, 2022: 70). Menabung secara konsisten adalah salah satu cara wajib untuk menerapkan gaya hidup hemat. Dengan menabung maka akan menyelamatkan individu untuk mendapatkan pemenuhannya sendiri (Indahsari, 2021: 42).

d. Bijak dalam menggunakan benda/alat yang dimiliki

Dalam hal ini, dapat diterapkan dengan membeli sesuatu yang benar-benar dibutuhkan dibandingkan dengan membeli keinginan. Selain itu, tindakan dalam menggunakan barang yang masih ada dan layak digunakan merupakan bentuk dari tindakan bijak dalam menggunakan alat dan benda yang dimiliki.

e. Kreatif mencari alternatif pengganti

Kreatif dalam mencari alternatif pengganti merupakan tindakan dari mengurangi pengeluaran keuangan sehingga hal tersebut dapat dengan mudah menerapkan gaya hidup hemat. Bentuk mengalokasikan keuangan atau

kekayaan berdasarkan kebutuhan dan tidak memaksakan kemampuannya merupakan salah satu bentukd ari tindakan berfikir kreatif (Fahlevi, 2022).

f. Menyesuaikan keinginan dan kemampuan

Menyesuaikan keinginan dan kemampuan memerlukan penentuan dari perekonomian yang dimiliki. Hal ini merupakan upaya atau tindakan yang akan digunakan sebagai pembanding biaya yang ada dengan produk yang akan dibeli. Oleh sebab itu, sikap dari cermat dan hati-hati sangat diperlukan dan penting dalam menyesuaikan keinginan dan kemampuan dalam menerapkan gaya hidup hemat (Fahlevi, 2022).

g. Menyesuaikan makanan dan minuman sesuai porsinya

Indikator ini dilakukan untuk mencegah hasil yang tidak perlu dan boros sehingga akan menimbulkan tindakan mubadzir. Dalam tindakan ini, berbelanjalah produk yang layak dengan harga yang terjangkau. selain itu, dalam tindakan membeli makanan dan minuman belilah sesuai dengan porsinya (Fahlevi, 2022).

Maka, dari penjelasan diatas diperoleh kesimpulan bahwa tujuan utama dari menerapkan gaya hidup adalah mengurangi pengeluaran, memprioritaskan kebutuhan daripada keinginan, serta menghindari pemborosan dari gaya konsumtif. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini terdapat tujuan dalam menganalisa upaya yang dilakukan oleh kalangan remaja dalam melakukan aktivitas nongkrong dengan menerapkan gaya hidup hemat dikalangan populernya nongkrong dengan gaya hidup konsumerisme.

2.5. Penelitian Terdahulu

Untuk melakukan suatu penelitian, tentu nya peneliti membutuhkan beberapa referensi dari literatur terdahulu yang akan dijadikan sebagai bahan acuan yang berhubungan dengan tema yang akan diteliti. Literatur terdahulu atau dikenal

dengan penelitian terdahulu merupakan penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya yang melibatkan analisis terhadap penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dalam suatu bidang ilmu tertentu. Namun, penelitian terdahulu pada penelitian ini digunakan sebagai bahan acuan untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan, jawaban, serta analisa pada penelitian yang akan dilakukan. Pada penelitian ini, peneliti mengfokuskan terhadap beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, seperti aktivitas nongkrong, gaya hidup, serta representasi diri yang dilakukan. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan hasil penelitian ini akan berbeda dari penelitian lainnya atau sebelumnya.

Aktivitas nongkrong kini telah menjadi gaya hidup dan telah menjadi fenomena populer. Dimana, nongkrong tidak hanya dijadikan sebagai budaya ngopi, akan tetapi telah dijadikan sebagai tindakan untuk mendapatkan gengsi untuk menunjukkan bahwa hanya individu tertentu saja yang dapat melakukannya. Nongkrong erat kaitannya dengan budaya konsumisme yang dilakukan tidak berdasarkan pada kebutuhan tetapi berkecenderungan terhadap orientasi keinginan bahkan gengsi individual. Hal tersebut merupakan bentuk dari tindakan seseorang pada keinginan yang dapat memuaskan keinginannya. (Widya,dkk: 2022).

Berdasarkan hal tersebut penelitian ini mendukung akan pernyataan tersebut. Penelitian ini tentang “*hubungan gaya hidup “Nongkrong”, aktivitas sedentary, dan konsumsi minuman manis dengan status gizi pada mahasiswa*” yang ditulis oleh Fahrani & Iqbal (2023) mengatakan bahwa aktivitas nongkrong merupakan salah satu aktivitas telah menjadi gaya hidup konsumtif yang berkembang saat ini dan diikuti dengan kebiasaan konsumsi minuman manis dan aktivitas *sedentary*. *Sedentary* merupakan suatu aktivitas duduk bersantai, berkumpul Bersama, atau hanya sekedar menikmati makanan dan minuman yang dilakukan disuatu tempat yang menyediakan makanan dan minuman cepat saji dan menyediakan tempat duduk *indoor* maupun *outdoor*. Fenomena pada aktivitas nongkrong ini merupakan bentuk dari tindakan untuk memperoleh gengsi yang akan ditunjukkan kepada lingkungan sekitarnya. Dimana, pada dasarnya aktivitas ini memiliki hubungannya dengan gaya konsumisme yang menyebabkan seseorang merasa kurang dan tidak

puas atas apa yang dimilikinya yang cenderung akan mengakibatkan kepada perilaku hedonisme yang merugikan (Ranti & Fauzan, 2017).

Berdasarkan ujaran diatas, terdapat penelitian lain yang mendukung hal tersebut. Penelitian ini dilakukan oleh Husni & Riza (2021) yang membahas terkait “*Pengaruh intensitas kebiasaan nongkrong terhadap pembentukan social climber*” yang mengatakan bahwa aktivitas nongkrong merupakan aktivitas yang mendorong munculnya perilaku *social climber*. Dimana, *social climber* adalah perilaku meng-update status dengan mengunggah foto makanan dan minuman dengan menampilkan *brand café* yang cukup terkenal. Hal tersebut dilakukan dikarenakan ingin memperoleh pembuktian diri yang eksis terhadap gaya hidup mereka melalui update status pada media sosial-Nya. Tindakan tersebut merupakan bentuk dari tindakan seseorang dalam menunjukkan diri kepada orang lain melalui media sosial. Hal tersebut dapat dikatakan sebagai tindakan dari mempresentasikan diri.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Evania (2016) mengatakan bahwa representasi merupakan tindakan dalam menggambarkan ekspresi hubungan antara teks media dengan realitas. Secara semantik, representasi dapat dianalogikan sebagai sesuatu yang bertujuan untuk menggambarkan, menjadi gambar, atau untuk bertindak dan berbicara untuk seseorang. Dimana, representasi diri erat kaitannya dengan media sosial yang meliputi foto dan video yang ingin diunggah dengan menyiapkan berbagai pertimbangan dalam menampilkan kesan terbaik pada diri mereka (Putri, 2016).

Kepopuleran media sosial ini menjadikan seseorang untuk lebih memilih mempresentasikan dirinya secara mudah dan cepat melalui media sosial. Berdasarkan hal tersebut, media sosial dapat didefinisikan sebagai wadah yang mampu membentuk citra dan trend penggunanya yang memiliki pengaruh kuat dalam membentuk budaya populer. Media sosial tidak hanya dijadikan sebagai sarana hiburan, tetapi juga untuk mengekspresikan diri, menemukan komunitas, dan membangun citra diri yang ingin mereka tampilkan kepada dunia. Namun, saat ini media sosial memiliki dua sisi yang saling bertolak belakang. disatu sisi, media sosial memerkaya identitas diri dengan memperluas wawasan, menyediakan ruang untuk mengekspresikan kepribadian, dan membangun koneksi dengan komunitas

globat. Disisi lain papara terhadap standar sosial yang ideal sering kali tidak realistik dapat menyebabkan kebingungan dalam menentukan jati diri. Tekanan dalam mendapatkan validasi dari orang lain, seperti melalui *like* maupun komentar positif sering memunculkan tantangan emosional seperti perasaan tidak cukup baik kecemasan maupun depresi. Hal ini dipengaruhi oleh media sosial yang telah menjadi sebuah kebutuhan (Annisa, 2024).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka diperoleh kesimpulan bahwa aktivitas nongkrong merupakan salah satu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam menunjukkan gaya hidup yang mereka terapkan kepada lingkungan sekitarnya. Dimana, hal tersebut dapat diartikan bahwa aktivitas nongkrong merupakan aktivitas yang telah melahirkan gaya hidup didalam nya. Seiring dengan tindakan aktivitas nongkrong tersebut, terdapat suatu tindakan yang dilakukan dalam menunjukkan diri agar dapat dikenali oleh lingkungan sekitarnya yaitu dengan mempresentasikan diri dalam setiap tindakan nya.

2.6. Landasan Teori

2.6.1. Definisi Teori Kognitif Sosial (Albert Bandura, 1970-1980)

Teori Kognitif Sosial (*Social Cognitive Theory*) merupakan penanaman baru dari Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*) yang dikembangkan oleh Albert Bandura. Albert Bandura lahir di Kanada pada tahun 1925. Albert memperoleh gelar doktornya dalam bidang psikologis klinis dari University of Iowa dimana arah pemikirannya dipengaruhi oleh tulisan Miller dan Dollard (1941) yang berjudul *Social Learning and Imitation*. Penanaman baru dengan nama Teori Kognitif Sosial ini dilakukan pada tahun 1970an. Ide pokok dari pemikiran Bandura juga merupakan pengembangan dari ide atau gagasan Miller dan Dollard tentang belajar meniru (*Imitative learning*). Kemudian, Bandura mengembangkan teorinya untuk membahas cara-cara orang memiliki kendali atas peristiwa dalam hidup mereka melalui pengaturan diri atas pikiran-pikiran dan tindakan mereka. proses dasarnya meliputi menentukan tujuan, menilai kemungkinan hasil dari tindakan-

tindakan, mengevaluasi kemajuan pencapaian tujuan, dan pengaturan diri atas pikiran, emosi, dan tindakan.

Teori Kognitif Sosial menurut Albert Bandura merupakan teori belajar sosial atau kognitif sosial serta efikasi diri yang menunjukkan pentingnya proses mengamati dan meniru perilaku, sikap, dan emosi orang lain. Teori ini menjelaskan perilaku manusia dalam konteks interaksi tingkah laku timbal balik yang berkesinambungan antara kognitif perilaku, dan pengaruh lingkungan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa suatu tindakan manusia yang dilakukan terdapat proses pembelajaran yang terjadi dilingkungannya. Setiap individu bertindakan sesuai dengan apa yang mereka pelajari dan termotivasi dari apa yang mereka lihat didalamnya. Dimana, proses tersebut melewati tahap interaksi timbal balik antara perilaku, kognitif, dan lingkungan.

2.6.2. Konsep Teori Kognitif Sosial (Albert Bandura, 1970an)

Teori Kognitif Sosial Albert Bandura dikembangkan dari Teori Behaviorism yaitu mengenai lingkungan yang membentuk perilaku. Namun Albert menganggap terlalu sederhana jika sepenuhnya lingkungan dianggap sebagai pembentuk perilaku. Oleh karena itu, teori Bandura mencoba melihat dengan memaknai sisi pandang yang luas sehingga melahirkan konsep *determinism reciprocal* yaitu mengenai lingkungan dan perilaku yang sebenarnya saling mempengaruhi dan bahkan ada aspek dari diri sendiri yaitu aspek kognitif/person (Kurtines & Gewirtz, 1991).

Determinism Reciprocal tersebut kemudian dirangkum sebagai salah satu dari tiga konsep dasar Teori Kognitif Sosial atau *social Learning* Bandura. Selainnya, terdapat 2 konsep dasar lain yaitu tidak adanya penguatan dalam pembentukan perilaku atau disebut juga sebagai *Beyond Reinforcement* dan Regulasi Diri/*SelfRegulation*. Oleh sebab itu, secara lebih detail konsep-konsep yang terkandung dalam Teori Kognitif Sosial Bandura dapat dirinci satu persatu. Dimana, konsep-

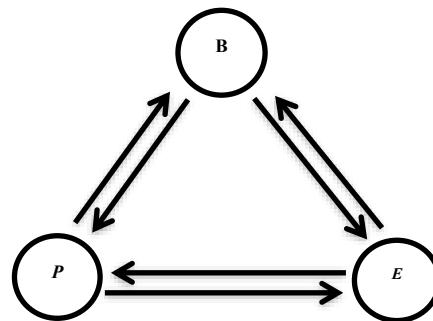
konsep tersebutlah yang menjadi dasar-dasar dari Teori Bandura mengenai adanya peran sosial dan Kognitif pada diri manusia. Konsep-konsep tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) *Determinism Reciprocal*

Konsep *determinism reciprocal* terdiri dari tiga (3) faktor utama, yaitu perilaku (*Behavior*), kognitif (*Person*), dan lingkungan (*Environment*). Dimana, ketiga faktor ini saling berinteraksi secara timbal balik. Konsep ini menjelaskan bahwa perilaku seseorang adalah hasil dari interaksi timbal balik dan berkelanjutan antara tiga faktor utama. Bandura menolak pandangan bahwa *determinism* sepihak dengan teori Behaviorisme radikat yang menyatakan bahwa lingkungan sepenuhnya mengendalikan perilaku, dan sebalik mengemukakan bahwa manusia adalah produk dan sekaligus pencipta lingkungan mereka.

Ketiga faktor yang saling mempengaruhi ini membentuk suatu hubungan kausalitas triadic (segitiga), yaitu:

- Faktor Kognitif (*Person/P*): Meliputi kognisi (pemikiran, keyakinan, dan harapan), emosi, dan faktor biologis.
- Faktor Perilaku (*Behaviorsm/B*): Meliputi tindakan dan respon nyata yang dilakukan individu.
- Faktor Lingkungan (*Environment/E*): Meliputi lingkungan fisip dan sosial (orang lain, norma, aturan).



Gambar 2.1 Konsep Determinism Reciprocal

Sumber: Asni, dkk, 2022

2) *Beyond Reinforcement*

Konsep ini menekankan terhadap pembelajaran manusia tidak hanya bergantung pada penguatan (*reinforcement*) langsung atau hukuman. Bandura memperkenalkan beberapa mekanisme yang melampaui kebutuhan akan penguatan langsung, yaitu:

- Pembelajaran Observasional (*Vicarious Learning*); Belajar hanya melalui pengamatan atau mengamati orang lain dan konsekuensi dari tindakan mereka.
- Penguatan atau Diantisipasi (*Expectation of Reinforcement*); Perilaku yang didorong oleh harapan. Dimana, harapan itu memiliki tujuan untuk memperoleh keinginan yang diharapkan seperti pujian atau validasi.
- Penguatan Diri (*Self Reincormenet*); Individu yang menetapkan standar internal dan memberi penghargaan kepada diri sendiri

3) *Regulasi Diri*

Regulasi diri merupakan kemampuan individu dalam mengontroll perilaku mereka sendiri tanpa pengawasan. Regulasi memungkinkan individu dalam mengendalikan tindakan, pikiran, dan emosi dalam mencapai tujuannya.

Terdapat proses didalam konsep regulasi diri yang melibatkan 3 komponen utama, yaitu:

- Observasi Diri (*Self Observation*); Memantau kinerja dan perilaku diri sendiri
- Proses Penilaian (*Judgmental Process*); Memberikan kinerja diri dengan standar atau tujuan yang telah ditetapkan
- Reaksi Diri (*Self Reaction*); Memberikan penghargaan (motivasi) atau hukumanan (menyesal) kepada diri sendiri berdasarkan penilaian tersebut.

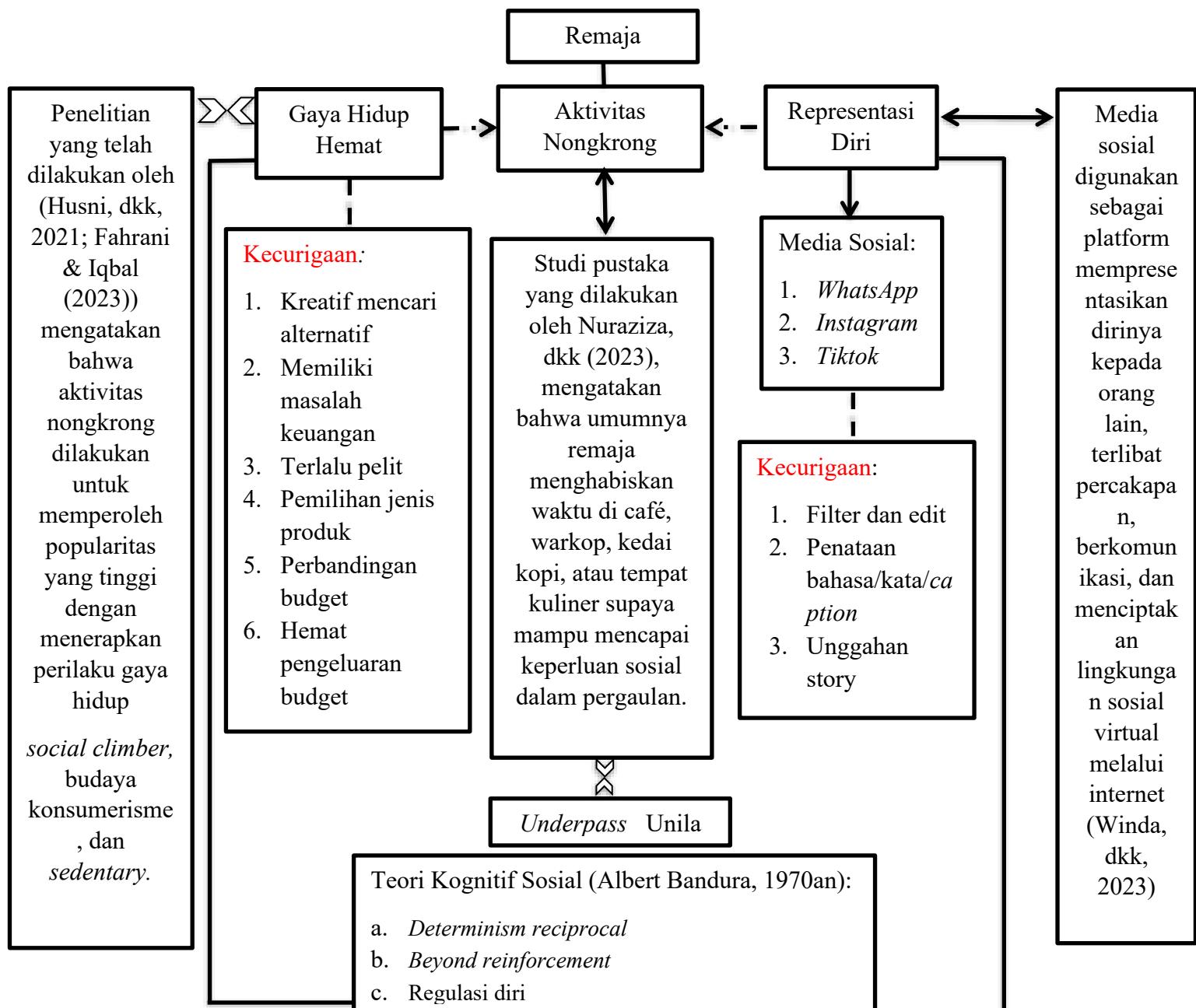
2.7. Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian terkait tentang dengan aktivitas nongkrong. Aktivitas nongkrong merupakan aktivitas yang cenderung dilakukan oleh kalangan remaja sebagai tindakan menghabiskan waktu luang mereka.

Umumnya kalangan remaja ini menghabiskan waktu luang nya ditempat seperti café, kedai kopi, warkop, maupun tempat kulineran seperti angkringan. Namun, penelitian ini bertolak belakang akan hal tersebut. dimana, penelitian ini akan berfokuskan terhadap aktivitas nongkrong di *underpass*. *Underpass* merupakan infrastruktur transportasi. Akan tetapi, *underpass* ini justru dijadikan sebagai tempat berkumpulnya kalangan remaja dalam menghabiskan waktu luang mereka. Aktivitas nongkrong bukan hanya sekedar dijadikan sebagai tempat menghabiskan waktu luang saja, akan tetapi aktivitas nongkrong merupakan salah satu aktivitas yang dapat melahirkan gaya hidup didalamnya. Oleh sebab itu, penelitian mencurigai akan gaya hidup yang dilahirkan pada saat melakukan aktivitas nongkrong di *underpass* tersebut. Gaya hidup hemat merupakan salah satu gaya hidup yang tercipta oleh bentuk tindakan alternative dari mencari tempat nongkrong dengan biaya rendah.

Selain itu, aktivitas nongkrong yang dilakukan terdapat tindakan dalam mempresentasikan diri. Dimana, tindakan tersebut dilakukan menggunakan platform media sosial yang difokuskan terhadap platform *WhatsApp*, *Instagram*, & *TikTok*. Tindakan nyata dalam mempraktikkan representasi tersebut adalah membagikan cerita melalui unggahan dan postingan berupa foto maupun video. Tindakan ini merupakan bentuk dari keinginan individu dalam memperoleh pengakuan dari orang lain.

Oleh sebab itu, dalam memecahkan permasalahan pada penelitian ini, Teori Kognitif Sosial merupakan salah satu teori yang memungkinkan dapat menjawab secara signifikan, yang akan dianalisis melalui tindakan interaksi timbal balik dari lingkungan, perilaku, dan kognitif. Maka, berdasarkan uraian diatas kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut



Keterangan:

— · — ➤ : Mempengaruhi

—— : Berhubungan

↔ : Hal yang mendukung

➤ : Bertentangan

→ : Hal yang akan dilihat

— · — : Kecurigaan

Gambar 2.3. Kerangka Berpikir

Sumber: Data Diolah oleh Peneliti, 2024

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini akan menkaji secara mendalam tentang aktivitas nongkrong dalam perspektif representasi diri dan gaya hidup hemat. Oleh sebab itu, untuk memperdalam informasi yang akan digali maka penelitian ini tidak memungkinkan menggunakan pendekatan kuantitatif. Maka dari itu, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang akan digunakan sebagai teknik dalam memperoleh informasi dan data secara mendalam dan terperinci. Selain itu, pendekatan kualitatif dapat digunakan untuk memperoleh gambaran dari fenomena yang terjadi di lapangan. Dimana, pendekatan kualitatif memiliki karakteristik yang dilandasi oleh tujuan utama yaitu untuk menggali substansi mendasar dibalik fakta yang terjadi terhadap fenomenologi (Craswell, 2003).

Sedangkan, untuk menggambarkan fenomenologi penelitian, akan direpresentasikan melalui metode penelitian studi kasus. Metode penelitian studi kasus akan digunakan sebagai upaya peneliti untuk memperoleh suatu jawaban dari permasalan penelitian dan mengambil kesimpulan dari konsep penelitian. Metodelogi studi kasus yang pilih dalam penelitian ini adalah studi kasus deskriptif. Dimana, studi kasus deskriptif merupakan tipe studi kasus yang digunakan untuk mendeskripsikan suatu intervensi atau fenomena dalam konteks kehidupan nyata (Yin, 2009).

3.2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di *underpass* Unila, tepatnya terletak pada Jl. ZA. Pagar Alam, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung. Lokasi penelitian ini dipilih dan digunakan sebagai lokasi penelitian disebabkan oleh *underpass* Unila merupakan salah satu tempat yang ramai dikunjungi dan dijadikan sebagai tempat nongkrong atau tempat perkumpulan para remaja. Selain itu, *underpass* Unila juga dijadikan sebagai salah satu pilihan alternatif yang minimum pengeluaran dalam melakukan aktivitas nongkrong. Sehingga, dipilihnya lokasi penelitian memeliki ketepaan terhadap topik penelitian yang dipilih. Dimana, lokasi ini diharapkan dapat menjawab permasalahan pada penelitian yang akan diteliti yaitu yang berkaitan terhadap aktivitas nongkrong yang dilakukan oleh kalangan remaja dalam perspektif representasi dan gaya hidup hemat.

3.3. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini digunakan sebagai batasan penelitian guna menghindari terjadinya kesalahpahaman. Fokus penelitian ini disesuaikan dengan rumusan masalah pada penelitian. Oleh sebab itu, fokus penelitian pada rumusan masalah pertama akan berfokus terhadap kegiatan yang terjadi pada aktivitas nongkrong di *underpass* yang diiringi dengan faktor pendorong terjadinya melakukan aktivitas nongkrong. Sedangkan, fokus penelitian pada rumusan masalah kedua difokuskan terhadap media sosial yang digunakan, bentuk validasi yang diharapkan, serta tindakan yang dilakukan dalam representasi diri. Akana tetapi, pada fokus penelitian terhadap rumusan masalah ketiga, fokus penelitian difokuskan terhadap tindakan yang dilakukan dalam menerapkan hidup hemat melakukan aktivitas nongkrong di *underpass* tersebut.

3.4. Penentuan Informan

Penentuan informan dalam penelitian adalah dengan menggunakan Teknik *purposive sampling* dan *snowball*. Yin dan Craswell (2019) mengatakan bahwa teknik *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan menentukan partisipan yang dianggap mengetahui informasi terkait penelitian yang dilakukan sebagai bentuk dari tindakan dalam memperoleh data penelitian. Sedangkan, dalam mencari informasi lebih lanjut terkait informasi yang dibutuhkan, peneliti menggunakan teknik *snowball*. Teknik *snowball* digunakan untuk mengambil sampel nonprobiotik, dimana peneliti memulai dengan beberapa partisipan awal kemudian meminta mereka untuk merekomendasikan informan lainnya untuk mempertajam informasi pada penelitian.

Dalam menyesuaikan kriteria informan pada penelitian tentang “*Aktivitas nongkrong di underpass: Perspektif representasi diri dan gaya hidup hemat (Studi kasus terhadap aktivitas nongkrong remaja di underpass Unila, Rajabasa)*”, maka berikut ini beberapa kriteria informan penelitian yaitu:

- a) Remaja 12-24 tahun
- b) Remaja aktif dalam nongkrong
- c) Aktif nongkrong di *underpass* minimal 1 kali dalam seminggu dan berlanjut
- d) Aktif menggunakan media sosial terutama platform *Instagram*, *WhatsApp*, & *TikTok*.

Berdasarkan pernyataan diatas, dalam penelitian yang dilakukan diperoleh 10 (Sepuluh) informan penelitian yang terdiri dari mahasiswa, siswa, dan pekerja. Dari 10 (Sepuluh) penelitian tersebut tentunya memiliki kriteria yang telah ditentukan, sehingga sepuluh informan tersebut dijadikan sebagai sumber informasi dan data dalam memperkuat analisi penelitian yang dilakukan. Dari 10 (Sepuluh) informan yang dipilih, peneliti mengatakan telah cukup untuk menjawab dan memecahkan rumusan masalah penelitian mengenai penelitian yang dilakukan.

Table 3.1 Daftar Informan Penelitian

Informan	Usia (Thn)	Keterangan Status	Alamat	Durasi Nongkrong	Kriteria Keterikatan
Alvin	20	Mahasiswa	Dusun Muji	3 kali/minggu	1. Aksesibilitas yang dekat dan mudah dari kosan
Yuwanda Syah		Ilmu	Rahayu		2. Mengikuti teman setongkrongan
Putra		Komunikasi	Desa Sumberejo		3. TikTok untuk hiburan (Scroll)
		Unila	43A, RT. 0199/RW.		4. WA & IG aktif digunakan untuk chattingan dan menggunggah story (formal kegiatan kampus)
			004 Kec. Batanghari, Kab. Lampung		5. <i>Personal branding</i> sebagai mahasiswa aktif organisasi
			Timur		6. Menyesuaikan budget untuk nongkrong
					7. Memilih <i>underpass</i> untuk nongkrong hemat (rendah biaya)
					8. Membandingkan nongkrong di <i>underpass</i> dengan tempat lain
Misnan Anwar	22	Pegawai Swasta,	Candimas, Natar,	1 kali/minggu	1. Ngobrol santai saat nongkrong

		Bidang Pengiriman Oksigen, di PT. Perwira Agung Sedoyo	Lampung Selatan		bersama teman sebaya
				2.	WA sebagai media sosial aktif dalam mengunggah story kehidupan sehari-hari
				3.	Media sosial sebagai sarana komunikasi yang cepat
				4.	Membatasi pengeluaran setiap nongkrong (Min 50 rupiah & Max 100-200 Rupiah)
Ainur Rohman	22	Karyawan Toko Tunas Akbar 504	Jl. Letnan 1-2 Kolonel, Endro Suratmin No. 504, Sukarami, Kec. Sukarami, Kota Bandar Lampung.		1. Nongkrong bersama teman sebaya yang diiringi tindakan interaksi komunikasi
Lyra Marcelina	19	Mahasiswa Matematika Unila	Pringsewu Barat, Lampung	3	1. Aktif mengunggah story kehidupan sehari-hari 2. Mengharapkan validasi berupa <i>like</i>

Nafa Putri	22	Mahasiswa Kehutanan Unila	Kota Tanggerang, Banten, Indonesia	3 kali/minggu	1. <i>Underpass</i> sebagai tempat hiburan menghilangkan suntuk 2. <i>Aksesibilitas</i> yang mudah dijangkau 3. Bentuk validasi berupa <i>like</i> & <i>comment</i> positif terhadap unggahan story yang disebarluaskan
Ignasius Dony Refaldo	21	Mahasiswa Teknik Mesin Unila	Perumahan Griya Saka, Hajimena, Natar, Kab. Lampung Selatan, Lampung.	3 kali/minggu tiap malam (terkadang 01.00 Wib)	4. Nongkrong di <i>underpass</i> sebagai tindakan menghibur diri 5. Media sosial sebagai tempat untuk memperoleh informasi seputar yang viral (FoMo)
Laras Marvenda	22	Mahasiswa Sosiologi Unila	Jl, Kurungan Nyawa, Kec, Gedong Tataan, Kab. Pesawaran, Lampung	3 kali/minggu	1. Nongkrong sebagai hiburan penghilang penat 2. Aksesibilitas dan suasana yang nyaman 3. Terbawa ajakan teman & FoMo

Ashara Putri	22	Mahasiswa Sosiologi Unila	Jl. Flamboyan Raya, Labuhan Ratu Dalam, Kec. Tj. Senang, Kota Bandar Lampung.	3 kali/minggu	1. Menggunakan <i>underpass</i> sebagai alternative nongkrong hemat 2. Membatasi setiap pengeluaran saat nongkrong (Min Rp50.000,00 & Max. Rp100.000,00)
M. Fathir Rizky Rahmanda	16	Siswa SMK 2 Mei Bandar Lampung	Kampung Baru, Rajabasa	3 kali/minggu	1. Hiburan diri 2. Kumpul-kumpul dengan ngobrol santai bersama teman 3. Menggunakan sosmed WA, IG, & TikTok 4. Aktif mengunggah story di WA
M. Faqih Ulwa Jasindo	16	Siswa SMK 2 Mei Bandar Lampung	Kampung Baru, Rajabasa	1 kali/minggu (waktu libur sekolah)	1. Hiburan diri menghilangkan penat (bersama teman sebaya)

Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti, 2025

3.5. Sumber Data

Penelitian ini menggunakan 2 (Dua) sumber data yang diklasifikasikan pada data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian diperoleh dari hasil wawancara terhadap informan penelitian, observasi, serta dokumentasi. Wawancara pada penelitian dilakukan dengan 2 (Dua) teknik, yaitu mendatangi secara langsung/acak tanpa menentukan waktu dan mengatur jawdal ulang wawancara. Teknik wawancara dilakukan di lokasi penelitian dan tempat lain yang ditentukan oleh kedua belah pihak antara peneliti dengan informan. Pada tahap wawancara mengatur ulang disebabkan kekurangan data informasi pada penelitian yang mengakibatkan harus mewawancari informan secara ulang. Pada tahap ini, peneliti dan informan melakukan wawancara ditempat lain yaitu seperti *coffee shop* (bukan *underpass*) agar proses wawancara lebih santai.

Selain itu, dalam data primer ini terdapat kendala terkait beberapa informan yang harus diganti. Hal ini diakibatkan, informan tersebut tidak dapat ber kabar kembali (informan tidak merespon chatt dari peneliti). Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian ulang atau mencari informan kembali untuk memenuhi data informasi pada penelitian ini.

Sedangkan, observasi pada penelitian dilakukan dengan mendatangi dan ikut serta dalam aktivitas nongkrong di *underpass* pada malam hari. Observasi dalam penelitian ini ditujukan untuk melihat situasi terhadap lokasi penelitian dengan mengamati permasalahan-permasalahan seseuai dengan rumusan dan fokus pada penelitian yang telah ditentukan. Kemudian, dari hasil obervasi dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti melakukan teknik pengumpulan bukti-bukti melalui teknik dokumentasi yang akan dijadikan bahan arsip penelitian.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang telah ada atau tersedia. Sehingga, peneliti dapat dengan mudah mencari dan mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan. Data sekunder digunakan sebagai sarana pendukung untuk memahami permasalahan yang sesuai dengan topik penelitian. Data sekunder ini dapat diperoleh melalui kajian Pustaka terdahulu, jurnal, artikel, maupun modul. Data sekunder yang digunakan dan dipilih adalah dengan menyesuaikan

topik pada penelitian seperti representasi diri, gaya hidup, gaya hidup hemat, maupun aktivitas nongkrong.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan 3 (Tiga) teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Craswell (2010) mengatakan bahwa observasi merupakan teknik yang dilakukan oleh peneliti yang turun langsung ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas yang dilakukan oleh informan penelitian di lokasi penelitian. Teknik ini memiliki tujuan untuk memperoleh data maupun informasi dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh peneliti, maka peneliti melakukan observasi partisipasi. Dimana, peneliti terlibat akan kegiatan atau aktivitas nongkrong yang dilakukan oleh informan penelitian tersebut. Tujuan dari observasi partisipasi adalah untuk melihat dan mengamati bagaimana kondisi lingkungan penelitian, yaitu tempat aktivitas nongkrong kalangan remaja di *underpass* Unila yang terjadi pada malam hari.

Table 3.2 Matriks Pedoman Observasi

No.	Unsur	Hasil yang Diobservasi	Hasil yang Diharapkan
1.	Aktivitas nongkrong	1. Kegiatan yang terjadi didalam aktivitas nongkrong Indikator: Kegiatan yang dilakukan,	1. Kegiatan yang dilakukan remaja didalam aktivitas nongkrong 2. Faktor-faktor pendorong dalam dilakukan, 2. Faktor internal dan faktor eksternal

Tujuan, faktor-faktor	melakukan aktivitas nongkrong	dalam aktivitas nongkrong
2. Representasi diri	1. platform sosial yang digunakan Media sosial, bentuk representasi diri, bentuk validasi, tindakan, pengakuan. Indikator:	1. jenis platform media sosial yang digunakan 2. jenis unggahan pada media sosial 3. upaya dalam memperoleh bentuk validasi yang diharapkan Tujuan representasi diri
3. Gaya hidup hemat	1. Mengontrol keuangan yang ada 2. Memilih alternatif produk memilih produk, menyesuaikan makanan/minuman untuk dibeli makanan dan minuman dengan kemampuan budget, mengontrol keuangan Indikator:	1. Upaya yang dilakukan dalam mengontrol keuangan 2. Mencari alternatif hidup hemat saat nongkrong 3. Aktivitas nongkrong yang menyesuaikan kemampuan

Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti, 2025

2. Wawancara

Teknik wawancara biasa digunakan pada penelitian sebagai teknik untuk mengumpulkan data. Teknik ini dianggap sebagai teknik yang cukup ampuh dalam mengumpulkan dan memperoleh informasi atau data pada penelitian yang dilakukan. Peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur/bebas. Dimana, wawancara yang dilakukan tidak berpedoman terhadap pertanyaan

yang ditentukan, melainkan pedoman yang digunakan hanya berupa garis-garis besar dalam permasalahan penelitian, seperti apa yang diketahui informan terkait aktivitas nongkrong, gaya hidup hemat, representasi, dan media sosial.

Peneliti menggunakan 2 (Dua) waktu dalam melakukan wawancara terhadap informan penelitian. *Pertama*, peneliti tidak menentukan waktu dan jadwal tertentu dengan informan penelitian. Melainkan peneliti langsung turun lapangan dan menemui infoman secara acak dan mendadak dengan memilih informan yang memiliki kriteria penelitian yang telah ditentukan. *Kedua*, setelah teknik wawancara pertama dilakukan, peneliti melakukan penelitian lebih lanjut untuk memperdalam informasi dan data yang diharapkan dalam penelitian ini.

Table 3.3 Matriks Pedoman Wawancara

No.	Unsur	Hal yang Diwawancarai		Hal yang Diharapkan	Informan
		1.	2.		
1.	Aktivitas nongkrong	1. Kegiatan/aktivitas yang dilakukan 2. Faktor penyebab melakukan aktivitas nongkrong	1. Kegiatan/aktivitas yang dilakukan pada saat nongkrong terjadi 2. Faktor internal dan faktor eksternal terjadinya aktivitas nongkrong	remaja	
2.	Representasi diri	1. Platform sosial yang digunakan 2. Jenis unggahan pada media sosial 3. Upaya memperoleh bentuk validasi	1. Menggunakan platform sosial (<i>WhatsApp, Instagram, Tiktok</i>) 2. Kategori unggahan yang digunakan	Remaja	

				3. Tindakan dalam memperoleh bentuk validasi		
3. Gaya hidup hemat	1. Upaya dalam mengelola keuangan hemat	1. Bentuk mengelola Remaja keuangan	2. Menyesuaikan kemampuan	2. Menyesuaikan kemampuan	3. Cerdas dalam memilih dan memilih produk yang digunakan/dibeli	
	2. Menyesuaikan kemampuan	3. Menyesuaikan jenis produk yang akan digunakan/dibeli				
	3. Menyesuaikan jenis produk yang akan digunakan/dibeli					

Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti, 2025

3. dokumentasi

Hasil dokumentasi penelitian dikumpulkan dan diarsipkan serta dijadikan sebagai bukti dokumentasi telah dilakukannya penelitian. Hasil dari dokumentasi penelitian kemudian dijadikan bentuk narasi dan foto yang diambil menggunakan alat bantu kamera. Selain itu, dokumentasi lainnya berupa catatan-catatan peristiwa yang sudah berlalu seperti berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang serta berbentuk jurnal, artikel, maupun modul. Tujuan dari dokumentasi dilakukan adalah untuk mencari data atau informasi yang memiliki kaitan atau sama terhadap penelitian yang dilakukan yakni berupa aktivitas nongkrong atau lebih spesifik pada aktivitas nongkrong yang dilakukan oleh kalangan remaja perspektif pada representasi diri dan gaya hidup hemat yang dilakukan.

3.7. Analisis Data (Linier)

Analisis data dalam penelitian digunakan sesuai dengan pendekatan yang digunakan oleh peneliti. Yin (2014) mengatakan bahwa analisis data dapat digunakan sebagai penghubung data temuan dari studi kasus dengan konsep yang menarik dan bagaimana konsep tersebut dapat memberikan arahan dalam menganalisis data. Berikut adalah uraian teknik analisis data, yaitu sebagai berikut:

a. Pencocokan Pola

Pencocokan pola dilakukan dengan membandingkan pola data empiris yang ditemukan dilapangan (temuan wawancara/observasi) dengan pola yang sudah ada dalam literatur terdahulu. Jika pola data lapangan cocok dengan kajian teori literatur terdahulu maka temuan tersebut akan dianggap valid, dan sebaliknya. Dalam penelitian ini, lingkungan nongkrong di *underpass* akan menghubungkan temuan data lingkungan nongkrong seperti *coffee shop* maupun kedai kopi dan lain sebagai yang telah tersedia pada kajian literatur terdahulu. Pada tahap ini akan dibandingkan dengan keadaan fasilitas yang diperoleh, kenyamanan akan suasana lingkungan sekitar, aktivitas/tindakan yang dilakukan oleh remaja saat melakukan aktivitas nongkrong, serta membandingkan produk makanan/minuman yang terjual di tempat. Dimana, tahap ini akan mempengaruhi terhadap keputusan remaja untuk melakukan aktivitas nongkrong yang akan dilakukannya.

b. Eksplanasi Data

Pada teknik ini, peneliti melakukan analisis data melalui studi kasus dengan memberikan penjelasan-penjelasan mengenai hal yang telah diteliti. Dalam studi kasus, penjelasan telah dibangun dalam bentuk naratif yang mengacu pada analisis data yang dilakukan melalui studi kasus tersebut. dimana, teknik ini diterapkan agar dapat mengembangkan gagasan-gagasan dalam penelitian selanjutnya.

Pada tahap ini dilakukan proses pemilihan dan penyederhanaan dari transkrip wawancara yang akan disederhanakan menjadi kode tematik yang lebih ringkas dengan konsep yang menarik. Proses tersebut akan membuat data menjadi lebih

tajam dan terorganisir untuk disajikan. Seperti pada tanggapan mengenai pengendalian uang saku menjadi satu tema tunggal mengenai mengontrol keuangan dan mencari alternative pengganti.

c. Analisis Deret Waktu

Setelah teknik eksplanasi data tersebut, peneliti melanjutkan terhadap tahap analisis deret waktu. Pada tahap ini, peneliti melakukan pemaparan data yang berkaitan dengan waktu dari sebuah penelitian. Sehingga, dapat dengan mudah menganalisis dan menyajikan data secara bertahap dari waktu ke waktu yang telah ditentukan. Tahap ini digunakan untuk menganalisis perkembangan tindakan aktivitas nongkrong remaja di *underpass* yang terjadi.

d. Netnografi

Netnografi adalah salah satu teknik analisi data yang dikemukakan oleh Robet Kozinets, 2020). Netnografi merupakan teknik yang mengfokuskan terhadap penerapan dari teknik etnografi guna memahami budaya dari kehidupan internet lebih spesifik pada media sosial. Dengan kata lain, netnografi adalah suatu bentuk penelitian kualitatif yang berusaha untuk memahami pengalaman budaya yang mencakup dan tercermin dalam jejak digital, praktis, dan sistem jejak online. Jejak online dapat berupa teks, grafik, fotografi, audiovisual, musik, iklan, dan lain sebagainya.

Tahap ini, digunakan untuk menganalisis secara mendalam terkait interaksi, perilaku, dan konten yang dibagikan oleh remaja di platform media sosial (*WhatsApp*, *Instagram*, & *TikTok*) yang digunakan untuk memahami representasi diri dan gaya hidup mereka dalam konteks aktivitas nongkrong di *underpass*. Seperti yang terlihat dari beberapa bukti *screenshot* pada halaman 134, unggahan pada media sosial informan terbukti bahwa terdapat berbagai jenis unggahan yang mereka bagikan. Hal ini digunakan untuk membentuk *personal branding* mereka. Dimana, *personal branding* yang dibentuk difungsikan sebagai membentuk ciri khas (simbolik) dari pengguna media sosial tersebut agar mudah dipahami. Ciri khas yang dimaksud dapat berupa unggahan aktivitas formal maupun informal (random).

3.8. Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian kualitatif digunakan sebagai upaya dalam menilai akurasi dari berbagai temuan, sebagaimana yang dideskripsikan dengan baik oleh informan dan peneliti. Keabsahan ini berfokus terhadap keakurasaian data yang dapat dipercaya dan interpretasi data yang dihasilkan. Teknik keabsahan data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulas merupakan prosedur keabsahan data dimana peneliti mencari kesamaan atau kesesuaian data yang ditemukan untuk membentuk tema atau kategori dalam penelitian. Maka, triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Triangulasi Sumber Data

Teknik ini digunakan dalam membandingkan data yang diperoleh dari beberapa informan penelitian yang berbeda. Teknik ini digunakan sebagai tujuan dalam memperoleh keabsahan data dalam memperoleh jawaban permasalahan penelitian yang berkaitan dengan fenomenologi aktivitas nongkrong remaja di *underpass* dalam perspektif representasi diri dan gaya hidup hemat.

Selain itu, peneliti menggunakan triangulasi sumber data dari beberapa referensi berupa dokumentasi literatur terdahulu yang masih berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Sehingga, apabila daya yang diperoleh sama dan terverifikasi didalam triangulasi maka dianggap sebagai data yang layak untuk ditampilkan. Namun sebaliknya, jika terdapat data yang berbeda maka digunakan sebagai pembanding.

2. Triangulasi Metode

Teknik ini merupakan usaha dalam mengecek keabsahan data atau temuan penelitian. Dalam triangulasi metode ini dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang sama yaitu berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik observasi digunakan untuk mencari data yang lengkap dan valid. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan arsip gambar atau dokumen yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Sedangkan, wawancara digunakan untuk mengambil data-data yang ingin diteliti.

3. Triangulasi Waktu

Sedangkan, dalam teknik triangulasi waktu digunakan peneliti dalam menyesuaikan ketersediaan waktu luang para informan penelitian yang akan digunakan untuk memperoleh informasi atau data yang dibutuhkan. Selain itu, teknik ini digunakan untuk memastikan kembali bahwa informasi yang disampaikan sama dengan beberapa wawancara yang telah dilakukan sebelumnya.

BAB IV GAMBARAN UMUM

4.1. Gambaran Umum

Gambaran umum dalam penelitian merupakan bagian penting yang akan memberikan konteks dan pemahaman awal tentang topik yang akan diteliti. Bagian ini berfungsi sebagai jembatan antara latar belakang masalah dengan fokus penelitian yang lebih spesifik. Berikut ini gambaran umum pada penelitian yang akan dispekulasikan menjadi beberapa bagian, yaitu sebagai berikut :

4.1.1. Kota Bandar Lampung - *Underpass*

Kota Bandar Lampung merupakan Ibu Kota Provinsi Lampung. Oleh karena itu, selain merupakan pusat kegiatan pemerintahan, sosial, politik, Pendidikan dan kebudayaan, Kota ini juga merupakan pusat kegiatan perekonomian daerah Lampung. Kota Bandar Lampung terletak di wilayah yang strategis karena merupakan daerah transit kegiatan perekonomian antar pulau Sumatera dan Pulau Jawa, sehingga menguntungkan bagi pertumbuhan dan pengembangan Kota Bandar Lampung sebagai pusat perdagangan, industri, dan pariwisata.



Gambar 4.1 Potret Kota Bandar Lampung

Sumber: <https://sl.bing.net/gO1Vo03Ik8i>, 2012

Kota Bandar Lampung merupakan pintu gerbang utama pulau Sumatera tepatnya kurang lebih 165 km sebelah barat laut. Kota Bandar Lampung memiliki luas wilayah 19.722 Ha. Secara geografis Kota Bandar Lampung terletak pada 50° 20' sampai dengan 5° 30' Lintang Selatan dan 105° 28' sampai dengan 105° 37' Bujur Timur. Letak tersebut terletak pada Teluk Lampung di ujung Selatan Pulau Sumatera. Sedangkan secara administrative batas daerah Kota Bandar Lampung adalah:

- Sebelah Utara berbatasan dengan Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Padang Cermin Kabupaten Pesawaran dan Kecamatan Katibung serta Teluk Lampung
- Sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Gedong Tataan dan Padang Cermin Kabupaten Pesawaran
- Sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan

Ketinggian wilayah Kota Bandar Lampung berada pada 0- 700meter diatas permukaan laut dengan topografi yang terdiri dari:

- Daerah pantai yaitu sekitar Teluk Betung bagian Selatan dan Panjang
- Daerah perbukitan yaitu sekitar Teluk Betung bagian Utara
- Daerah dataran tinggi serta sedikit gelombang terdapat di sekitar Tanjung Karang bagian Barat yang dipengaruhi oleh Gunung Balau serta perbukitan Batu Serampok di bagian Timur Selatan
- Teluk Lampung dan pulau kecil bagian Selatan

Kota Bandar Lampung terdiri dari 20 Kecamatan dan 126 Kelurahan dengan luas wilayah masing-masing kecamatan sebagai berikut: Teluk Betung Barat, Teluk Betung Timur, Teluk Betung Selatan, Bumi Waras, Panjang, Tanjung Karang Timur, Kedamaian, Teluk Betung Utara, Tanjung Karang Barat, Tanjung Karang Pusat, Enggal, Kemiling, Langkapura, Kedaton, Rajabasa, Tanjung Senang, Labuhan Ratu, Sukarame, Sukabumi, Way Halim.

Kecamatan Subdistrict	2020	2021	2022	2023	2024
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
Teluk Betung Barat	5	5	5	5	5
Teluk Betung Timur	6	6	6	6	6
Teluk Betung Selatan	6	6	6	6	6
Bumi Waras	5	5	5	5	5
Panjang	8	8	8	8	8
Tanjung Karang Timur	5	5	5	5	5
Kedamaian	7	7	7	7	7
Teluk Betung Utara	6	6	6	6	6
Tanjung Karang Pusat	7	7	7	7	7
Enggal	6	6	6	6	6
Tanjung Karang Barat	7	7	7	7	7
Kemiling	9	9	9	9	9
Langkapura	5	5	5	5	5
Kedaton	7	7	7	7	7
Rajabasa	7	7	7	7	7
Tanjung Senang	5	5	5	5	5
Labuhan Ratu	6	6	6	6	6
Sukarame	6	6	6	6	6
Sukabumi	7	7	7	7	7
Way Halim	6	6	6	6	6
Bandar Lampung	126	126	126	126	126

Gambar 4.2 Banyaknya Kelurahan Menurut Kecamatan di Kota Bandar Lampung, 2020-2024

Sumber: Bagian Pemerintahan Kota Bandar Lampung

Berdasarkan hal tersebut, jumlah Kota Bandar Lampung mencapai **1.077.664** orang pada tahun 2024. Sedangkan, jumlah penduduk Kota Bandar Lampung pada tahun 2025 diperkirakan mencapai **1.210.200** orang. Angka ini menunjukkan pertumbuhan sebesar 2,02% dibandingkan tahun sebelumnya. Namun, data spesifik mengenai jumlah penduduk Kota Bandar Lampung pada tahun 2025 belum tersedia secara resmi dari Badan Pusat Statistik (BPS).

Kecamatan District	Penduduk (ribu) Population (thousand)	Laju Pertumbuhan Penduduk per Tahun 2021–2024% Annual Population Growth Rate 2021–2024(%)
(II)	(II)	(II)
Teluk Betung Barat	33.181	-0,688
Teluk Betung Timur	40.593	-2,672
Teluk Betung Selatan	38.079	-3,262
Batu Kawan	56.101	-3,353
Karang	73.661	-1,734
Tanjung Karang Timur	37.631	-3,930
Kertapati	52.399	-2,409
Teluk Betung Utara	49.171	-2,394
Tanjung Karang Pusat	40.863	-2,130
Triggrati	24.682	4,231
Tanjung Karang Barat	61.771	-2,349
Perbangsa	35.827	0,151
Lengkuas	43.361	0,076
Kedaton	30.997	-2,855
Rajabasa	33.318	-1,146
Tanjung Seluang	61.871	0,051
Latsih	47.257	-1,373
Sukarame	66.797	-0,588
Sukabumi	72.674	0,049
Way Halim	66.727	-1,341
Bandar Lampung	1.077.644	2,046

Gambar 4.3 Penduduk Laju Pertumbuhan Penduduk, Distribusi Persentase Penduduk, Kepadatan Penduduk, Rasio Jenis Kelamin Penduduk Menurut Kecamatan di Kota Bandar Lampung, 2024

Sumber:Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil, 2024

Oleh sebab itu, kepadatan penduduk tersebut menghasilkan kebutuhan yang tinggi akan infrastruktur transportasi. Oleh karena itu, Pemerintah Kota Bandar Lampung secara inisiatif membangun berbagai fasilitas vital, seperti *flyover* maupun *underpass*, khususnya pada jalur-jalur utama yang menjadi denyut nadi pergerakan penduduk tersebut. Maka, dapat disimpulkan bahwa *flyover* di Kota Bandar Lampung saat ini terdiri dari 11 *flyover* yang dibangun di berbagai titik strategis untuk mengatasi kemacetan. 11 *flyover* tersebut terdiri dari *flyover* jalan Antasari-Pangeran Tirtayasa, *flyover* jalan Gajah Mada-Djuanda, *flyover* jalan Sultan Agung-Ryacudu, *flyover* jalan Kimaja-Ratu Dibalau, *flyover* jalan Gajah Mada-Pangeran Antasari, *flyover* jalan ZA. Pagar Alam-Teuku Umar, *flyover* Kemiling Teuku Cik Ditiro-Pramuka, *flyover* Pramuka-Rajabasa, *flyover* jalan Kapten Abdul Haq-H.Komarudin, *flyover* jalan RA Basyid-Untung Suropati, *flyover* Sultan Agung. Sedangkan *underpass* di Kota Bandar Lampung terdiri dari 1 *underpass* yang terletak di Jl. ZA. Pagar Alam, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung.

Underpass merupakan bangunan yang ditujukan untuk mengurangi jumlah kemacetan arus lalu lintas di persimpangan. Dengan adanya *underpass* diharapkan dapat meningkatkan keuntungan pada pengguna jalan juga menjaga kenyamanan dalam berkendara. *Underpass* Unila adalah salah satu ikon Kota Bandar Lampung yang berlokasi di Jl. Zainal Abidin Pagar Alam tepat didepan pintu masuk belakang Universitas Lampung. Tepatnya *underpass* ini terletak pada Jl. ZA. Pagar Alam, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung yang digunakan untuk melayani pergerakan lalu lintas dari pusat kota ke wilayah bagian utara Kota Bandar Lampung. Oleh sebab itu, pemerintah membuat solusi akan dengan membangun *underpass* sebagai salah satu bentuk kinerja dalam mengurangi kemacetan yang akan terjadi.

Kondisi fisik *underpass* Unila yaitu pada bagian dinding atas *underpass* diberi tanaman hias dengan hiasan yang dilukis didinding bagian Lorong bawah. *Underpass* Unila memiliki panjang 320meter dilengkapi dengan saluran air 247meter berdiameter satu meter untuk mencegah terjadinya banjir pada lokasi. Pada terowongan dipasang delapan (8) lampu sorot dengan masing-masing empat (4) kanan dan empat (4) kiri serta ditambah dengan ornament lampu hias. Sedangkan untuk diatas *underpass* dipasang 12 tiang dengan 24 lampu dengan ornament lampu. Masing-masing tiang ada dua (2) lampu, baik kiri maupun akan yang memiliki fungsi sebagai penerang bagian dalam dan jalan luar. Sedangkan untuk jembatan diatas *underpass* persimpangan Unila bentangan jembatan memiliki panjang 400meter dengan lebar 10 meter (Dinas Kominfo Bandar Lampung, 2019).



Gambar 4.4 Peta *Underpass* Unila, Bandar Lampung

Sumber: Google Maps

Selain itu, Kota Bandar Lampung sebagai pusat ekonomi dan titik temu transportasi vital di ujung Selatan Sumatera, fokus pada pembangunan infrastruktur transportasi untuk mengatasi tekanan urbanisasi dan mobilitas yang tinggi. Sementara penyediaan Ruang Publik Fungsional masih tertinggal. Dimana, Ruang Publik Fungsional ini digunakan untuk melayani berbagai kebutuhan masyarakat seperti rekreasi, sosialisasi, dan aktivitas sehari-hari dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung. Namun, meskipun Kota Bandar Lampung memiliki berbagai lokasi yang secara formal diklasifikasikan sebagai ruang publik, seperti Taman Gajah, Taman Dipangga, Taman Kota Lungsir, PKOR, dan lain sebagainya, mayoritas ruang-ruang ini seringkali tidak memenuhi standar kenyamanan dan operasional yang terbatas, bahkan memerlukan biaya masuk/parkir tertentu. Hal ini menyebabkan defisit pada ruang publik yang benar-benar bebas, terbuka, dan mudah dijangkau oleh seluruh kalangan terutama kaum muda.

Oleh sebab itu, ditengah keterbatasan pilihan ruang berkumpul yang ideal dan gratis, kaum muda mengadaptasi infrastruktur yang ada. Seperti lokasi di atas *underpass* yang menawarkan suasana terbuka dimalam hari, pencahayaan yang terang, dan terkait biaya operasional nol (nol rupiah) bagi pada remaja untuk berkumpul. Maka dari itu, kebutuhan akan kebutuhan sosial nya dapat terpenuhi tanpa harus mengeluarkan modal atau membayar biaya tiker/parkir seperti ditaman kota resmi.

Oleh karena itu, fenomena *underpass* Unila yang dijadikan sebagai tempat nongkrong merupakan indikasi langsung bahwa kebutuhan akan ruang publik yang inklusif, strategis, dan hemat (*affordable public space*) tidak terakomodasi oleh fasilitas kota yang ada. Infrastruktur transportasi yang seharusnya steris dari aktivitas statis justru berubah fungsi menjadi ruang komunal yang popular, karena secara efektif memenuhi kebutuhan sosial remaja dengan biaya yang paling minimal. Dimana, remaja dapat melakukan aktivitas nongkrong di *underpass* tanpa memikirkan biaya pengeluaran yang tinggi (hemat). Hal ini disebabkan bahwa, nongkrong di *underpass* dapat dilakukan dengan hanya nongkrong saja tanpa kewajiban dalam membeli produk makanan atau minuman yang terjual di

underpass bahkan mereka tidak dianjurkan membayar tempat untuk nongkrong di *underpass*.

Namun, aktivitas nongkrong di *underpass* kerap waktu ramai dalam melakukan nya yakni menjelang malam hari biasa dilakukan mulai dari ba'da Magrib (dapat dikatakan bahwa makin malam makin ramai). Kerap kali remaja melakukan aktivitas nongkrong di *underpass* guna menghabiskan waktu luang mereka dengan menikmati kerlap-kerlip keindahan kota dari tinggi nya *underpass* tersebut. Selain itu, *underpass* juga menyajikan keindahan yang cukup memuaskan untuk membuat seseorang akan betah untuk berlama-lama di tempat. Keindahan tersebut berupa lukisan-lukisan keindahan Kota Bandar Lampung yang di kelilingi dengan keindahan alam bawah laut.

4.1.2. Remaja

Masa remaja merupakan masa dimana seseorang mengalami transisi dari masa kanak-kanak ke masa kedewasaan. Masa remaja menurut psikologi G. Stanley Hall adalah masa “*Badai dan Stess*”. Hal ini ditunjukkan bahwa masa remaja adalah periode “*Badai dan Tekanan Mental*” atau saat ketika transformasi fisik, intelektual, dan emosional seseorang menghasilkan ketidakbahagiaan dan keraguan (Konflik) pada individu yang bersangkutan serta konflik dengan lingkungannya (Jannah, 2016). Sementara itu, remaja memiliki tugas dalam perkembangan remaja sebagai sikap dan perilakunya sendiri dalam menanggapi lingkungannya. Dimana, tugas perkembangan tersebut menerima tantangan pertumbuhan yang menimpa remaja dalam bentuk perubahan sikap dan perilaku yang berubah secara signifikan. Oleh sebab itu, remaja dalam penelitian digunakan sebagai penentuan informan remaja aktivitas nongkrong dalam penelitian yang tergolong pada usia 12-24 tahun (WHO) serta pernah menjalani aktivitas nongkrong di *underpass*. Penentuan informan ini digunakan dengan metode *purposive sampling/ snowball sampling*. Dimana, metode ini digunakan untuk memperluas dalam memperoleh informasi terkait fenomena aktivitas nongkrong yang terjadi.

Umumnya, remaja dalam penelitian ini tergolong sebagai mahasiswa, siswa, dan pegawai yang kerap menghabiskan waktu luang nya dengan menikmati keindahan kota dari tinggi nya *underpass* yang diselimuti oleh sejuknya angin malam hari. Selain itu, remaja ini nongkrong di *underpass* guna menghilangkan penat dan stress nya dari aktivitas sehari-hari yang telah terlewati, baik aktivitas tentang perkuliahan maupun pekerjaan mereka. Mereka menghabiskan waktu luang di *underpass* didorong oleh beberapa faktor. Salah satu nya adalah faktor aksesibilitas yang mudah dijangkau dengan diiringi oleh tempat yang rendah biaya. Selain itu, *underpass* juga memberikan faktor terhadap kenyamanan suasana guna memenuhi kebutuhan sosial mereka tanpa harus mengkhawatirkan keadaan keuangan mereka.

4.1.3. Media Sosial

Media sosial merupakan sekelompok platform berbasis internet yang dibangun atas prinsip-prinsip ideologi dan teknologi web 2.0 yang memfasilitasi penciptaan dan pertukaran konten yang dihasilkan pengguna. Dimana, media sosial memungkinkan pengguna nya untuk berbagi konten, berinteraksi, dan terhubung secara virtual yang memiliki fungsi sebagai saluran komunikasi partisipatif dua arah yang memfasilitasi interaksi, kolaborasi, dan pertukaran informasi antar pengguna. Namun, dalam membatasi jumlah media sosial yang tersedia, maka penelitian ini difokuskan terhadap media sosial pada *WhatsApp*, *Instagram*, & *TikTok*. Berdasarkan hal tersebut, berikut penjelasan singkat terkait media sosial yang digunakan, yaitu sebagai berikut:

a) *WhatsApp*

WhatsApp merupakan platform media sosial yang tidak menggunakan pulsa melainkan data internet yang juga mendukung bagi pengguna nya untuk mengirim dan menerima berbagai macam media teks, foto, video, dokumen, lokasi, dan telepon suara/*video call*. Lebih dari 3 Miliar orang di lebih dari 180 negara memakai *WhatsApp* untuk tetap terhubung dengan teman dan keluarga kapan pun dan dimana pun. *WhatsApp* didirikan oleh Jan Koum dan Brian Acton yang sebelumnya bekerja di Yahoo selama 20 tahun jika keduanya

digabungkan. Jan Koum seorang imigran Ukraina yang tinggal di Mountain View, California. *WhatsApp* bergabung ke Facebook ditahun 2004, tetapi terus beroperasi sebagai aplikasi terpisah dengan fokus utama membangun layanan berkirim pesan yang cepat dan andal dimana saja di dunia.

Berikut fitur-fitur unggulan *WhatsApp*, yaitu:

- o Mengirim pesan teks, foto, video, dokumen, dan berbagi lokasi
- o Menelpon melalui suara maupun video
- o Terdapat beragam emot
- o Dapat mengatur panel profilnya sendiri yang terdiri dari nama, foto, maupun biodata lainnya
- o Dapat berbagi cerita (status)



Gambar 4.5 Logo *WhatsApp*

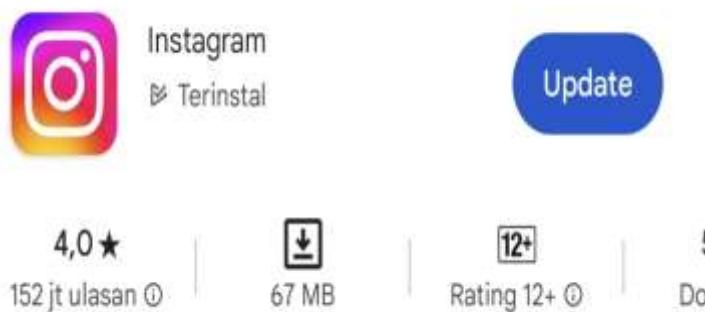
Sumber: Playstore, 2025

b) *Instagram*

Instagram diluncurkan pada tahun 2010 oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger. *Instagram* berasal dari “*insta*” atau “*instan*” yang memiliki arti sebagai cara untuk befoto dan membagikan foto kepada teman-teman terdekat secara mudah dan instan. *Instagram* merupakan platform media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk berbagi foto dan video dari kehidupan mereka, menambahkan keterangan atau *caption*, edit, dan menggunakan filter kamera yang tersedia, mengubah pengaturan, dan sebagainya. Berikut beberapa fitur yang memudahkan para pengguna *Instagram*, diantaranya:

- o Fitur *followers* atau pengikut
- o Fitur bagikan foto atau video

- o Fitur kamera yang diiringi dengan berbagai macam efek atau filter didalamnya
- o Edit judul atau *caption*
- o *Arroba (@)*
- o Label foto
- o Tanda *like*
- o Popular
- o Setting *Instagram*



Gambar 4.6 Logo Instagram

Sumber: Playstore, 2025

c) *TikTok*

Tiktok awal mula dikenal dengan nama Douyin di China dan dikembangkan oleh perusahaan teknologi asal China, ByteDance tahun 2016. Kemudian pada tahun 2017 diluncurkan versi internasional dari aplikasi Douyin yang kemudian diberi nama Tiktok. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan pengalaman serupa dengan Douyin namun dengan penyesuaian untuk pasar global. Tiktok mengalami pertumbuhan yang sangat pesat di seluruh dunia pada tahun 2018-2020 terutama di Amerika Serikat, India, dan Eropa. Tiktok menarik perhatian jutaan pengguna dengan berbagai tantangan viral, trand, kreatif, dan konten-konten yang menghibur. Hingga kini, Tiktok terus menjadi salah satu platform media sosial yang paling popular di dunia. Dengan lebih dari 1M pengguna aktif bulanan, Tiktok terus memperkenalkan fitur baru seperti Tiktok Shop (untuk *E-commerce*), *Live*, serta alat kreatif yang lebih canggih.

Aplikasi Tiktok merupakan platform video pendek yang memungkinkan orang untuk merekam kehidupan mereka dan berbagi tentang topik-topik yang menarik melalui video pendek yang umumnya berdurasi antara 15-30 menit. Tiktok sama seperti media sosial lainnya yang memungkinkan penggunanya untuk berinteraksi dengan orang lain (Fan, 2022). Tiktok memiliki berbagai aspek penggunaan, seperti terdapat akun pribadi, menonton video, mengunggah video, interaksi melalui *like, comment, share, follow*, maupun mengirim pesan pribadi sesama pengguna dan berpartisipasi dalam *callange*. Berikut beberapa fitur utama Tiktok, diantaranya adalah sebagai berikut:

- o *For Your Page* (FYP): Fitur utama yang menampilkan video yang dipersonalisasi untuk setiap pengguna
- o *Filter & Efek AR*: Menyediakan beragam filter dan efek *augmented reality* yang bisa digunakan untuk memperkaya konten
- o *Live streaming*: Memungkinkan pengguna melakukan siaran langsung dan berinteraksin dengan pengikut
- o *Tiktok For Business*: Platform khusus untuk pengiklanan yang ingin menjangkau *audiens* di Tiktok melalui iklan dan kampanye.

Selain itu, Tiktok juga memiliki visi dan misi sebagai tempat memberdayakan kreativitas, menyebarkan inspirasi positif, mengutamakan keamanan dan kepercayaan pengguna, mendorong inovasi teknologi, serta menumbuhkan komunikasi global.



Gambar 4.7 Logo TikTok

Sumber: Playstore, 2025

Berdasarkan uraian diatas, secara umum media sosial merupakan platform *online* yang dimanfaatkan sebagai sarana berinteraksi, berbagi, dan menciptakan jejaring sosial dalam dunia virtual. Media sosial memiliki peran signifikan dalam mempengaruhi persepsi diri dan pembentukan identitas. Selain itu, berfungsi sebagai ruang eksplorasi yang luas bagi individu untuk mengekspresikan diri dan membangun citra diri. Sedangkan, dalam konteks personal dan sosial, pemanfaatan media sosial (khususnya *WhatsApp*, *Instagram*, & *TikTok*) difokuskan sebagai sarana dalam mengelola citra diri atau *personal branding* mereka. Tindakan ini dilakukan melalui upaya representasi diri yang melibatkan pengunggahan *story* berupa foto dan video yang telah melalui tahap penyuntingan (*editing*).

Oleh sebab itu, pemanfaatan media sosial pada saat melakukan aktivitas nongkrong merupakan tindakan strategis dalam mempermudah menampilkan diri dan memperoleh validasi atau pengakuan sosial dari pengguna lain yang diwujudkan dalam bentuk *like & comment*. Selain itu, platform media sosial juga memberikan manfaat sebagai sarana dalam menyebarkan informasi yang efektif untuk memicu trend atau perilaku FoMo (*Fear Of Missing Out*) terkait suatu kegiatan yang sedang ramai diperbincangkan (viral). Oleh karena itu, penggunaan media sosial dalam mengelola citra diri merupakan serangkaian strategi yang disengaja dan dilakukan individu untuk mengontrol serta membentuk kesan tertentu yang sesuai guna disampaikan kepada audiens atau pengguna lainnya dalam bentuk memperoleh pengakuan yang diharapkan.

4.1.4. Remaja, *Underpass*, dan Media Sosial

Fenomena aktivitas nongkrong remaja di *underpass* Unila bukan sekedar kegiatan mengisi waktu luang, melainkan sebuah studi kasus kompleks yang memperlihatkan adanya interaksi timbal balik antara tiga elemen utama dalam penelitian, yaitu: Remaja sebagai subjek/pelaku utama dengan kebutuhan ganda, *underpass* Unila sebagai ruang sosial fungsional, dan media sosial sebagai arena

validasi dan representasi diri. Berdasarkan hal tersebut, remaja merupakan pelaku utama yang digunakan dalam memperoleh data maupun informasi penelitian. Dimana, remaja melakukan aktivitas nongkrong sebagai bentuk memenuhi kebutuhan sosial yang diiringi dalam membentuk identitas diri-Nya. Namun, dalam peneltiain ini remaja bernegosiasi dengan realitas ekonomi mereka, dengan menggunakan *underpass* Unila sebagai arena fisik, kebutuhan sosial mereka terpenuhi. Sedangkan, media sosial digunakan sebagai arena validasi yang mudah diperoleh dan dilakukan. Oleh sebab itu, tiga elemen ini terhubung dalam sebuah siklus perilaku yang kompleks.

Namun, meskipun aktivitas nongkrong terjadi di *underpass* namun tidak dipungkiri bahwa *underpass* telah menjadi symbol keberhasilan nongkrong dengan gaya hidup hemat. Tidak dipungkiri juga dalam tujuan utama aktivitas nongkrong yang terjadi di *underpass* merupakan bentuk untuk memenuhi kebutuhan sosialnya. Kebutuhan sosial untuk berkumpul ini menuntut adanya ruang publik yang tidak hanya nyaman untuk interaksi tatap muka, tetapi juga mendukung kemampuan finansial remaja. Oleh sebab itu, *underpass* Unila menjadi pilihan lokasi alternative yang bertentangan dengan tempat konsumtif seperti *coffee shop* maupun kedai kopi, dan sebagainya, mencerminkan upaya remaja dalam menerapkan gaya hidup hemat sekaligus memenuhi kebutuhan sosial mereka dengan biaya rendah. Dimana hal tersebut dipertegas bahwa, *underpass* menawarkan makanan dan minuman yang sangat rendah. Harga ini secara langsung meminimalkan resiko pengeluaran yang berlebihan.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aktivitas nongkrong di *underpass* adalah hasil temuan yang menyatukan tiga elemen tersebut sebagai tindakan strategis timbal balik. Dimana, remaja memilih *underpass* sebagai latar belakang hemat untuk berkumpul, kemudia secara aktif mengunggah konten baik berupa foto maupun video ke akun media sosial mereka sebagai upaya final untuk memperoleh validasi atau pengakuan dari orang lain. Dimana, pengakuan ini merupakan bentuk tindakan dari representasi diri dalam mengelola citra diri (*personal branding*).

Selain itu, tindakan ini sekaligus menjadi mekanisme penyebaran tradisi nongkrong di lokasi tersebut yang menciptakan ekosistem sosial sampai ekonomi yang unik bagi kalangan remaja.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Bagian kesimpulan ini bertujuan untuk meringkas dan menyajikan intisari dari keseluruhan hasil penelitian yang telah ditetapkan, yakni mengenai aktivitas nongkrong remaja di *underpass* dalam perspektif representasi diri melalui media sosial dan gaya hidup hemat, yaitu sebagai berikut:

- 1) Aktivitas nongkrong yang dilakukan oleh remaja di *underpass* merupakan pemanfaatan infrastruktur public sebagai ruang sosial alternatif ditengah keterbatasan ekonomi. Dimana, secara spesifik aktivitas nongkrong di *underpass* menjadikan titik temu untuk sekedar ngobrol, bertukar cerita, serta mempererat solidaritas pertemanan mereka. hal tersebut dilakukan untuk menikmati suasana arus lalu sebagai bentuk dari memenuhi tuntutan kebutuhan sosial nya. Sedangkan, *underpass* Unila dipilih sebagai alternatif yang mendukung keterbatasan finansial mereka. selain itu, *underpass* Unila dipilih karena faktor pendorong lainnya seperti aksesibilitas yang mudah dijangkau dengan memberikan suasana yang nyaman untuk dinikmatin.
- 2) Dalam hasil penelitian ini, diperoleh bahwa representasi diri merupakan tindakan dalam menggambarkan diri nya kepada orang lain. Dimana, media sosial merupakan salah satu media dalam mempermudah menunjukkan diri. Media sosial berfungsi sebagai tempat mengelola citra diri atau *personal branding* mereka dengan menunggah story baik berupa foto maupun video. Hal tersebut merupakan bentuk tindakan dari menunjukkan diri dalam mengelola identitas guna memperoleh validasi atau pengakuan dari orang lain. Bentuk

validasi tersebut berupa *like & comment* positif. Dibalik itu, representasi diri yang dikelola oleh kalangan remaja saat melakukan aktivitas nongkrong di *underpass* tidak hanya berfokus pada lingkungan *underpass* sebagai objek pengelolaan citra diri mereka. akan tetapi, citra diri yang disampaikan oleh kalangan remaja tersebut berfokus terhadap *personal branding* sesuai kebutuhan yang akan mereka bagikan pada media sosial mereka, misalnya *personal branding* akan mahasiswa aktif, *update story* yang estetik dan menarik, serta aktivitas sehari-hari yang dilakukannya.

- 3) Pada rumusan masalah terakhir diperoleh hasil penelitian bahwa nongkrong hemat bukan berarti nongkrong pelit. Melainkan, nongkrong hemat merupakan bentuk tindakan cerdas dalam mengatur keuangan yang ada. Oleh sebab itu, *underpass* dapat dikatakan sebagai salah satu tempat alternatif pemilihan tempat dalam menerapkan hidup hemat pada aktivitas nongkrong. Selain itu, dalam menerapkan hidup hemat kalangan remaja dalam melakukan aktivitas nongkrong di *underpass* tentunya telah menerapkan beberapa indikator utama nya, seperti tidak boros, kreatif mencari alternativ pengganti, dan menyesuaikan kemampuannya.
- 4) Teori Kognitif Sosial ini relevan dan signifikan sebagai landasan analisis dalam penelitian ini. Dimana, diperoleh hasil bahwa Teori Kognitif Sosial menjelaskan bahwa nongkrong di *underpass* bukanlah kebetulan melainkan tindakan secara sadar yang muncul dari interaksi antara motif dari perilaku untuk nongkrong hemat, dengan meyakinkan diri dengan memperoleh dukungan dari lingkungan sosial.

6.2. Saran

Saran pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah kajian serta mengeksplorasi terkait fenomena budaya aktivitas nongkrong. Maka, berikut adalah beberapa saran yang terkait penelitian ini, yaitu:

- 1) Diperoleh hasil penelitian bahwa aktivitas nongkrong di *underpass* merupakan alternative dalam memilih tempat dengan menyesuaikan kemampuan individu. Dimana, aktivitas nongkrong biasanya adalah bentuk dari perilaku konsumtif yang sebabkan oleh tempat dan harga makanan dan minuman yang terjual pada tempat nongkrong terbilang lebih tinggi. sedangkan, pada penelitian ini *underpass* merupakan infrastruktur publik yang dijadikan sebagai tempat nongkrong dengan biaya rendah. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa nongkrong di *underpass* tidak diharuskan untuk membeli makanan/minuman maupun membayar tempat untuk nongkrong. Namun, mereka dapat nongkrong di *underpass* dengan membawa makanan dan minuman sendiri dari rumah. Oleh sebab itu, peneliti memberikan saran untuk penelitian selanjutnya untuk lakukan studi komparatif lebih mendalam antara remaja yang nongkrong di *underpass* dengan remaja yang rutin nongkrong di *coffee shop* untuk membedah perbedaan standar internal dan proses penilaian mereka dalam regulasi diri terkait uang dan citra sosial. Dimana, penelitian selanjutnya memiliki tujuan untuk membedah mekanisme regulasi diri terkait keuangan serta memiliki tujuan untuk mengidentifikasi standar internal dalam pengambilan keputusan.
- 2) Dilihat dari beberapa hasil dokumentasi pada penelitian yang menunjukkan bahwa tidak kondusif nya meletakkan kendaraan roda dua (motor) di jalanan yang secara tidak langsung menganggu pengguna lalu lintas yang melintasi tempat tersebut. oleh sebab itu, untuk pemerintah daerah (Pemkot Bandar Lampung) dalam Regulasi kawasan *underpass*. Buatlah jam operasional nongkrong dan berkoordinasi dengan petugas untuk memastikan ketertiban dan keamanan tanpa menghilangkan fungsi *underpass* sebagai ruang transportasi yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat kebutuhan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. M. (2019). Social cognitive theory: A Bandura thought review published in 1982-2012. *Psikodimensia: Kajian Ilmiah Psikologi*, 18(1), 85-100.
- Abdullah, S. M. (2019). Social cognitive theory: a bandura thought review published in 1982-2012. *PSIKODIMENSI*, 18 (1), 85.
- Aisyaroh, N., Kebidanan, S. P. P. D. I., & Unissula, F. I. K. (2010). Kesehatan reproduksi remaja. *Jurnal Majalah Ilmiah Sultan Agung*. Universitas Sultan Agung, 8.
- Angga Sandy Susanto, “Membuat Segmentasi Sesuai dengan Life Style (Gaya Hidup)”, 22-23
- Anugrah, I., & Suwarto, D. H. (2019). Representasi Konsep Diri Remaja pada Film Lady Bird (Analisis Semiotika Roland Barthes). Lektur: *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(3).
- Aspers, Patrik, & Ugo Corte. 2019. What is Qualitative in Qualitative Research? *Qualitative Sociology* 42: 139-160.
- Bachtiar S. Bachri. (2010). Menyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi pada Penelitian Kualitatif. *Teknologi Pendidikan*, 10(1), 56-57.
- Estika, I. (2017). Lifestyle the teenagers of city (the study of visitors café in Pekanbaru). *Jom fisip*, 4(1), 1-15.
- Giadisa, M. F., & Apriliya, S. Emotikon Aplikasi Whatsapp sebagai Representasi Literasi Emosi Peserta Didik Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 101-110.

- Fahmi, A. N., Komariah, S., & Wulandari, P. FLEXING DAN PERSONAL BRANDING: KONTEN ANALISIS SOSIAL MEDIA GENERASI Z DI INDONESIA. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 13(1).
- Firmansyah, M., & Akbar, R. (2023). Konsep Modelling Albert Bandura Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Islam (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Hadiyat, Y. D. (2014). Kesenjangan Digital di Indonesia (Studi Kasus di Kabupaten Wakatobi). *Jurnal Pekommas*, 17(2), 81-90.
- Hardiyanti, N. Y., & Puspa, R. (2021). Coffee culture di Indonesia: Pola konsumsi konsumen pengunjung kafe, kedai kopi dan warung kopi di Gresik. *J. Media Dan Komun*, 1(2), 93-106.
- Herlyana, E. (2014). Fenomena coffee shop sebagai gejala gaya hidup baru kaum muda. *THAQAFIYYAT: Jurnal Bahasa, Peradaban dan Informasi Islam*, 13(1), 187-204
- Husein Umar, Strategi Management In Action, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2001), hal. 31
- Idrus, I. I., & Manra, M. (2022). Perilaku Nongkrong Anak Muda Di Cafe (Studi Pada Pelanggan Coffee Shop Kedai Rakyat Di Watampone). *Sawerigading Journal of Sociology*, 1(2), 33-42.
- Indainanto, Y. I., & Nasution, F. A. (2020). Representasi di media sosial sebagai pembentuk identitas budaya populer. *SEMIOTIKA: Jurnal Komunikasi*, 14(1).
- Iqbal, M., & Ngizan, F. N. (2023). Hubungan Gaya Hidup “Nongkrong”, Aktivitas Sedentary, dan Konsumsi Minuman Manis dengan Status Gizi pada Mahasiswa. *JURNAL NUTRISIA*, 25(1), 1-11.
- Iswadi, M. P., Karnati, N., Ahmad Andry, B., & Adab, P. (2023). STUDI KASUS Desain Dan Metode Robert K. Yin. Penerbit Adab.

- John W. Craswell. (2015). Penelitian Kualitatif & Desain Riset Memilih di Antara 5 Pendekatan. Yogyakarta. Hlm. 135.
- Kandowangko, N., & Lasut, J. J. (2020). Gaya Hidup Terhadap Minat Menabung Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *HOLISTIK, Journal of Social and Culture*.
- Kartini, K., Syahrina, J., Siregar, N., & Harahap, N. (2022). Penelitian Tentang Instagram. *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 2(2), 20-26.
- Kusmarni, Y. (2012). Studi kasus. UGM Jurnal Edu UGM Press, 2, 1-12.
- La Ode Muhamad Magribi dan Aj. Suhardjo, “Aksesibilitas dan Pengaruhnya terhadap Pembangunan di Perdesaan: Konsep Model Sustainable Accessibility Pada Kawasan Perdesaan Di Propinsi Sulawesi Tenggara”. *Jurnal Transportasi*, Vol. 4 No. 2 Desember 2004, hlm. 151
- Lesilolo, H. J. (2018). Penerapan teori belajar sosial albert bandura dalam proses belajar mengajar di sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186-202.
- Maisyarah, A., & Nurwahidin, N. (2022). PANDANGAN ISLAM TENTANG GAYA HIDUP FRUGAL LIVING (ANALISIS TERHADAP AYAT DAN HADITS). *Tadarus Tarbawy: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 4(2).
- Marbawani, G., & Hendrastomo, G. (2020). Pemaknaan nongkrong bagi mahasiswa Yogyakarta. *Jurnal Kajian Sosiologi*, 9(3), 1-16.
- Mas' ulah, S. (2019). Teori Pembelajaran Albert Bandura dalam Pendidikan Agama Islam.
- Mubaroq, H., & Aisyah, R. (2021). Pengaruh intensitas kebiasaan nongkrong terhadap pembentukan perilaku social climber (studi pada mahasiswa Universitas Panca Marga Probolinggo). *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Malikussaleh (JSPM)*, 2(2), 264-275.

- Mubin, M. N., Ikhlasan, B. M. N., & Putro, K. Z. (2021). Pendekatan Kognitif Sosial Perspektif Albert Bandura Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Edureligia*, 5(01), 92-103.
- Nur'aini, R. D. (2020). Penerapan metode studi kasus YIN dalam penelitian arsitektur dan perilaku. *INERSIA Informasi dan Eksposo Hasil Riset Teknik Sipil dan Arsitektur*, 16(1), 92-104.
- Ponton, M. K., & Carr, P. B. (2012). Autonomous learning and triadic reciprocal causation: a theoretical discussion. *International journal of self-directed learning*, 9(1), 1-10.
- Pradistya, R. M. (2021). Teknik triangulasi dalam pengolahan Data Kualitatif. Website. February, 10, 2021.
- Pratama, H. H., & Khairulyadi, M. REPRESENTASI DIRI REMAJA DALAM MEDIA SOSIAL INSTAGRAM.
- Pratama, V. P. (2020). Whatsapp sebagai Media Representasi Diri (Studi Kualitatif: pada Orang Tua Di Desa Sumberjo) (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).
- Priyanti, W. G., & Kumalasari, L. D. (2022). GAYA HIDUP NONGKRONG MAHASISWA DI MALANG: Studi Pengunjung Kedai Kopi OR Traffic Sengkaling, Kabupaten Malang. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 8(2), 265-278.
- Rahardjo, M. (2010). Triangulasi dalam penelitian kualitatif.
- Rahel, N. K., & Lasut, J. J. (2020). Gaya Hidup Terhadap Minat Menabung Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1-14.
- Rahmani, S., & SYAM, H. M. (2022). AKTIVITAS NONGKRONG DI PANTAI SEBAGAI GAYA HIDUP: STUDI PADA PENGUNJUNG SUNSETSURF CAFE LHOKNGA ACEH BESAR. *JURNAL EKONOMI, SOSIAL & HUMANIORA*, 3(10), 158-165.

- Remaja, A. H. P. (2023). Perkembangan Remaja. Psikologi Perkembangan, 155, 2024.
- Reyvan, M. P. (2021). Teknik Triangulasi dalam Pengolahan Data Kualitatif.
- Rianto, P. (2020). Modul Metode Penelitian Kualitatif. Metode penelitian, 5.
- Samsir, H. M. (2022). Teori Pemodelan Bandura. Jurnal Multidisiplin Madani, 2(7), 3067-3080.
- Situmorang, W., & Hayati, R. (2023). Media Sosial Instagram Sebagai Bentuk Validasi Dan Representasi Diri: SOCIAL MEDIA INSTAGRAM AS A FORM SELF VALIDATION AND REPRESENTATION. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 9(1), 111-118.
- Schunk, D. H. (2012). Social cognitive theory.
- scott, r. (Director). (2023). *napoleon* [Motion Picture]
- Shalma, N. A. Implementasi Teori Belajar Modelling Albert Bandura Dalam Pembelajaran SKI Di MI Mumtaza Islamic School Pamulang (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah jakarta).
- Steward Rahantoknam, Linda Tondobala, dan Raymond ch. Taror, "Pemanfaatan Ruang Para Pedagang di Pasar Tradisional Bahu, Manado dan Pengaruhnya terhadap Kondisi Aksesibilitas Kawasan", Universitas sam Ratulangi Manado, t.th., hlm. 132
- Syaifullah, A. (2016). *Perubahan Makna Nongkrong (Studi Kasus Interaksi Sosial Mahasiswa di Kafe Blandongan)* (Doctoral dissertation, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA).
- Wahyuni, N., & Fitriani, W. (2022). Relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura dan Metode Pendidikan Keluarga dalam Islam. Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan, 11(2), 60-66.
- Wahyuningsih, S. (2013). Metode penelitian studi kasus: Konsep, teori pendekatan Psikologi Komunikasi, dan contoh penelitiannya.

William Dunn N, Pengantar Analisis Kebijakan Publik, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 2000, hlm. 57

Yanuardianto, E. (2019). Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam Menjawab Problem Pembelajaran di Mi). Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 1(2), 94-111.

Yin, R. K. (2009). Case study research: Design and methods (Vol. 5). sage.

Zulbahri, A. (2019). Pengaruh Budaya Dan Religiusitas Terhadap Keputusan Masyarakat Untuk Menabung Di Baitul Maal Wa Tamwil (Studi Kasus Desa Gaya Baru Vii Kecamatan Seputih Surabaya Kabupaten Lampung Tengah) (Doctoral dissertation, IAIN Metro).