

GAMBARAN GAYA HIDUP PADA ANGGOTA KOMUNITAS DANZ BASE DI KOTA SAMARINDA

Einsbie Grata Myn¹

*Program Studi Psikologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Mulawarman Samarinda*

ABSTRACT. *This research seeks to see the lifestyle of members of the Danz Base community which points to the search for pleasure, supporting appearance and spending money in terms of metrosexual, hedonic and consumptive forms. The technique used in this research is a case study with a Snowball Sampling sample of 3 members in the Danz Base community. with a combination of observation and interview activities. Data analysis techniques used the Miles and Hubermans analysis method. The results showed differences between subjects, namely the metrosexual lifestyle that leads to supporting appearance, and the hedonic lifestyle that leads to over searching and consumptive lifestyles in accordance with wasteful policies and excessive spending of money.*

Keywords: *lifestyle, Danz Base community.*

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan melihat gambaran gaya hidup pada anggota komunitas *Danz Base* yang mengarah pada pencarian kesenangan, menunjang penampilan serta menghabiskan uang yang ditinjau melalui bentuk perilaku metroseksual, hedonis dan konsumtif. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus dengan *Snowball Sampling* sampel sebanyak 3 orang anggota di komunitas *Danz Base*. dengan serangkaian kegiatan observasi dan wawancara. Teknik analisa data menggunakan metode analisis Miles dan Hubermans. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat gambaran yang berbeda antara ketiga subjek, yakni bergaya hidup metroseksual yang mengarah pada menunjang penampilan, dan gaya hidup hedonis yang mengarah pada pencarian kesenangan berlebih serta gaya hidup konsumtif yang mengarah pada perilaku boros dan menghamburkan uang secara berlebihan.

Kata kunci: gaya hidup, komunitas *Danz Base*.

¹ Email: einsbiemotionsociety@yahoo.com

PENDAHULUAN

Gaya hidup selalu mengalami perubahan yang signifikan seiring perkembangan zaman. Kehidupan yang semakin modern membawa kawula muda pada pola bentuk perilaku yang unik, yang membedakan antara kawula muda satu dengan yang lain dalam persoalan gaya hidup. Bagi sebagian kawula muda gaya hidup merupakan suatu hal yang penting karena dianggap sebagai sebuah bentuk identitas dan ekspresi diri.

Chaney (2006) berpendapat bahwa gaya hidup merupakan ciri sebuah dunia modern. Gaya hidup merupakan pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain, yang berfungsi dalam interaksi dengan cara-cara yang mungkin tidak dapat dipahami oleh yang tidak hidup dalam masyarakat modern. Plummer (1983) gaya hidup adalah cara hidup individu yang di identifikasikan oleh bagaimana orang menghabiskan waktu mereka (aktivitas), apa yang mereka anggap penting dalam hidupnya (ketertarikan) dan apa yang mereka pikirkan tentang dunia sekitarnya.

Nadzir dan Ingrianti (dalam Alwisol, 2014) mengatakan bahwa gaya hidup adalah cara yang unik dari setiap orang dalam berjuang mencapai tujuan khusus yang telah ditentukan orang itu dalam kehidupan tertentu dimana dia berada. Gaya hidup sudah terbentuk pada usia 4-5 tahun, gaya hidup itu tidak hanya ditentukan oleh kemampuan instrinsik (hereditas) dan lingkungan objektif, tetapi dibentuk oleh anak melalui pengamatan dan intepretasinya terhadap keduanya. Terutama, hidup ditentukan oleh inferioritas-inferioritas khusus yang dimiliki seseorang baik khayalan maupun nyata Adler (dalam Mosak, 2005).

Perkembangan gaya hidup di kota-kota besar membuat sebagian besar kawula muda mulai mengenal teknologi canggih, tempat-tempat hiburan, dan pusat perbelanjaan yang mulai menyebar dan berkembang pesat sehingga para kawula muda mudah terpengaruh ajakan persepsi melalui stimulus-stimulus yang diberikan produsen melalui iklan televisi, media cetak, dan internet agar individu tertarik mengubah penampilan dan mengangkat reputasi agar lebih baik dimata keluarga, teman dan orang di sekitarnya Mulyana (2015).

Menurut Kotler dan Armstrong (2012) menjelaskan bahwa gaya hidup (*lifestyle*) adalah pola

hidup seseorang yang diekspresikan dalam keadaan psikografisnya. Gaya hidup terkait dengan bagaimana seseorang hidup, menggunakan uangnya, dan mengalokasikan waktu mereka. dan apa yang orang pikirkan tentang diri sendiri dan dunia. Senada menurut Minor dan Mowen (2005), gaya hidup adalah menunjukkan bagaimana orang hidup, bagaimana membelanjakan uangnya, dan bagaimana mengalokasikan waktu. Gaya hidup mencerminkan keseluruhan pribadi yang berinteraksi dengan lingkungan.

Gaya hidup pada kawula muda biasanya lebih sering menghabiskan waktunya hanya untuk sekedar berkumpul dengan teman atau rekan di restoran untuk menghabiskan waktu luangnya. Gaya hidup yang seperti ini mendorong produsen untuk membuat sebuah restoran cepat saji (*fast food*), pusat perbelanjaan fashion, sertapusat wahana bermain yang menarik kawula muda. Kawula muda merupakan salah satu kelompok sosial dalam masyarakat yang rentan terhadap pengaruh gaya hidup, trend, dan mode yang sedang berlaku.

Bagi kawula muda sendiri, mode, penampilan, dan kecantikan merupakan hal penting yang mendapatkan perhatian khusus. Gaya hidup menggambarkan keseluruhan diri seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Kotler dan Keller (2009), gaya hidup merupakan bagaimana cara orang menghabiskan waktu mereka dan apa yang mereka pikirkan tentang diri mereka serta lingkungannya. Gaya hidup ada empat dalam prinsipnya, (1) bagaimana seseorang menghabiskan waktu dan uangnya, (2) sebagian orang lebih suka menghabiskan waktunya dengan mencari hiburan, (3) berbelanja, (4) maupun menjadikan sebuah tempat kuliner sebagai bagian dari gaya hidup mereka.

Gaya hidup pada komunitas Danz Base Kota Samarinda berkumpul didalam mall yang strategis, seperti mall Samarinda Central Plaza (SCP), Big Mall (BM), dan Samarinda Square (SS). Di mall-mall tersebut terdapat beberapa Game Center (GC) dan pusat wahana bermain sangat padat pengunjung terlebih pada hari Sabtu dan di akhir minggu ini para dancer berkumpul untuk bermain Danz Base melepas lelah dengan menunjukkan eksistensi dan kemampuan mereka dalam bergaya bermain Danz base. Adapun suatu perkumpulan komunitas, yang terkenal di Samarinda adalah EDC (East Danzer Community) yang dibentuk pada tanggal 20

september 2015 dan beranggotakan 17 orang. Aktivitas gaya hidup modernitas diasosiasikan dengan suatu cara pandang bagaimana status dihargai dalam nilai-nilai suatu kelompok atau komunitas (Mulyana, 2015).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal diperoleh deskripsi bahwa anggota Komunitas Danz Base cenderung memiliki gaya hidup yang mengarah pada pencarian kesenangan. Seperti yang peneliti observasi pada subjek WA yang berumur 22 tahun mengatakan bahwa komunitas Danz Base Sudah menjadi bagian dalam hidupnya, ia berkumpul layaknya seperti keluarga dirumah. WA menceritakan seputar gaya hidupnya yang menyukai bermain Danz Base karena dengan bermain dan berkumpul bersama teman bagi WA merupakan hal yang sangat menyenangkan untuk menghilangkan bosan selama beraktivitas dirumah, terkadang kedua orang menegur agar tidak pulang melewati jam larut malam, namun WA tak menggubris nasehat tersebut.

Gaya hidup WA dalam kesehariannya mengoleksi aneka tas perempuan dan pernak-pernik aksesoris yang elegan, WA merasa bahwa dengan menggunakannya agar terlihat cantik dipandang oleh orang lain. WA menceritakan aktivitasnya sebagai kaum gay yang ia ikuti, perkumpulan ini menjadi kegiatannya dalam membangun komunitas dan bertukar informasi mengenai citra hidup sebagai kaum gay. Menurut Mulyana (2015) gaya hidup biasanya diasumsikan berdasarkan organisasi sosial yang terkait dengan perilaku konsumsi baik waktu maupun uang untuk mengacu pada seluruh aktivitas sosial. Aktivitas gaya hidup WA untuk mencari kesenangan dan kebiasaannya diukur melalui komponen struktur kepribadiannya. Menurut Sheldon (dalam Sujanto, 2006) di dalam tipologinya faktor struktur kepribadian jasmani secara klinis berisi komponen primer individu yakni suka menyukai hiburan, gemar makan-makan, dan besar kebutuhannya akan resonansi/dukungan dari orang lain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal kepada GT yang berumur 23 tahun diperoleh deskripsi bahwa aktivitas bermain Danz Base menjadi hiburan baginya terlebih meningkatkan kreativitasnya agar terlihat bugar dan menunjang penampilan, selain itu GT juga mempunyai hobi mewarnai rambutnya agar terlihat keren dan Macho menurut penuturannya gaya rambut yang berwarna sebagai

bentuk identitas dirinya. GT juga memperlihatkan Tato pada lengan tangan kanannya sebagai bentuk simbolis dan makna *fan* Lady Gaga.

Gaya hidup GT bersama keluarganya lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bekerja, sehingga waktu berkumpul GT dan kedua orang tuanya hanya mendapat durasi waktu berkumpul pada malam hari saja, sementara ia lebih memilih berkumpul bersama teman-temannya karena merasa tidak ada kecocokan antara kedua saudaranya dirumah. Diluar rumah tidak jarang GT pada malam hari sepulangnya bermain dance bersama temannya berkumpul di sebuah pusat hiburan malam di kota samarinda bernama Dejavu pada malam minggu GT menghabiskan waktunya untuk sekedar berkumpul dan bersenang-senang.

Menurut Lewin (dalam Sujanto, 2006) hakekat perkembangan kepribadian individu mencakup bertambahnya umur dan perubahan variasi tingkah lakunya, semakin bertambah umur seseorang maka makin bertambah pula aktivitas dan kegiatannya sehari-hari. gaya hidup merupakan bentuk pengaruh dan kepercayaan kita sehari-hari salah satunya adalah pengaruh sosial,

Menurut Wade dan Tavis (2008) pengaruh sosial seperti usaha orang lain untuk membuat kita percaya akan sesuatu hal, atau usaha membujuk kita untuk mengubah pendapat dan pandangan kita, seperti yang dirasakan oleh GT bahwa ia menyukai sosok Lady Gaga hal ini menunjang produsen untuk mempengaruhi konsumen melalui iklan yang memiliki fanatisme terhadap gaya hidup idolanya, teknik efektif untuk mempengaruhi sikap orang lain adalah dengan menyajikan melalui seseorang yang dianggap mengaggumkan, berilmu atau cantik, ini sebabnya mengapa iklan gaya hidup selalu penuh dengan olahragawan, para ahli dan model-model cantik Pratkanis dan Aronson (dalam Wade dan Tavis, 2008). Menurut Adriansyah, M, A., & Rahmi, M (2012) menyatakan bahwa apabila terdapat pola interaksi yang baik dari para pengasuh dan orang tua, maka hal tersebut dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan moralitas remaja

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diperoleh deskripsi bahwa aktivitas gaya hidup RA yang berumur 23 tahun dalam komunitas Danz Base ia berkumpul bersama teman-temannya menghabiskan waktu untuk mencari kesenangan dengan bermain Dance di mall-mall, aktivitas bermain RA berpindah-

pindah tempat bergantung pada kegiatan hariannya seperti berkumpul dengan komunitas Anime Jepang Cosplay (costum role play), sebagai cosplayer di JCEB (Japanese Cosplay East Borneo) RA dituntut berlatih oleh manajemen komunitasnya agar saat perform/pertunjukkan tidak gugup. Bagi RA kegiatannya sebagai cosplayer menjadi tradisi tersendiri serta mendapat dukungan kedua orang tuanya karena dianggap sebagai kegiatan positif bagi dirinya.

Aktivitas RA dalam gaya bergaya hidup menghabiskan waktu berkumpul bersama temanya di kafe-kafe membicarakan seputar film-film animasi jepang dan bermain game online melalui handphone, selepas berkumpul biasanya melanjutkan bepergian ke sebuah pusat hiburan karaoke keluarga bernama Happy Puppy yang bernuansakan musik. Kegiatan yang ditunjang padat membuatnya merasa nyaman diluar rumah karena menurutnya untuk sekedar menghilangkan kejenuhan dirumah. Kegemaran sebagai cosplayer, ditunjukkan dengan mengoleksi kostum anime berbagai ragam, Wig (rambut tiruan), dan aksesorinya. RA membeli pada pusat perbelanjaan online shop, menurutnya lebih murah dan kualitasnya menjanjikan. Terkadang apabila tidak adanya stok kostum *cosplay* melalui *online shop* maka RA membeli bahannya dan mengupahkannya kepada tukang jahit.

Menurut Wade dan Tavis (2008) bentuk identitas diri individu dipengaruhi tuntunan sosial dimana gaya hidup seseorang diarahkan untuk menggunakan pakaian khusus, makanan khusus serta menggunakan nama baru hal ini disebut persuasi koersif kelompok sebagai bentuk penyesuaian diri seseorang dalam menjalani aktivitasnya sehari-hari.

Menurut Hurlock (2007) mengatakan bergaul dilakukan seseorang dengan tujuan untuk menjalani interaksi dengan orang lain. Oleh karenanya, dalam pola bergaul demikian terkandung proses komunikasi, atraksi, kerjasama, konflik, saling percaya, pertemanan bahkan mungkin rasa cinta. Pada mulanya, seseorang meninggalkan rumah dan bergaul secara lebih luas dalam lingkungan sosialnya. Pergaulannya meluas mulai dari terbentuknya kelompok-kelompok teman (*peer-group*) sebagai suatu wadah penyesuaian.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang di lakukan oleh penulis bahwa terdapat dinamika gambaran gaya hidup pada komunitas Danz Base di

kota samarinda dan tertarik untuk melakukan penelitian ini.

TINJAUAN PUSTAKA

Gaya Hidup

Menurut Kotler dan Armstrong (2012) menjelaskan bahwa gaya hidup (*lifestyle*) adalah pola hidup seseorang yang diekspresikan dalam keadaan psikografisnya. Gaya hidup terkait dengan bagaimana seseorang hidup, menggunakan uangnya, dan mengalokasikan waktu mereka. dan apa yang orang pikirkan tentang diri sendiri dan dunia. Senada menurut Minor dan Mowen (2005), gaya hidup adalah menunjukkan bagaimana orang hidup, bagaimana membelanjakan uangnya, dan bagaimana mengalokasikan waktu. Gaya hidup mencerminkan keseluruhan pribadi yang berinteraksi dengan lingkungan.

Menurut Sumarwan (2014) bahwa gaya hidup mencerminkan pola konsumsi yang menggambarkan pilihan seseorang bagaimana ia menggunakan waktu dan uang (*lifestyle refers to a pattern of consumption reflecting a person's choices of how he or she spend time and money*).

Menurut Suyanto (2013) bahwa gaya hidup juga bukan hanya monopoli kaum perempuan, tetapi juga menjadi kebutuhan laki-laki. Kaum laki-laki juga sering kali ingin tampil macho, berkelas atau bergaya dengan cara mengonsumsi berbagai produk industri budaya yang berkelas, yang menjadi bagian dari identitas sosialnya. Hal ini diperjelas menurut Handoko (2004) menyatakan bahwa gaya hidup pria adalah gaya hidup yang merupakan imbas dari kehidupan sosial dengan memiliki gaya hidup seperti layaknya wanita. Pria memiliki gaya hidup yang mengarah pada belanja di mall atau butik bukan untuk *purpose shopping*, tetapi lebih ke *pleasure shopping*. Gaya hidup pria juga berupa menghabiskan banyak waktu di kafe-kafe, bahkan juga memilih untuk melajang sampai usia tertentu. Senada menurut Widjaja (2009) gaya hidup yang mengarah pada kesenangan menyukai tantangan, sangat ekstrovert, terbuka, optimis, suka bergaul, dan banyak membelanjakan uangnya untuk memenuhi keinginannya dalam bentuk identitas diri dan aktualisasi diri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena peneliti bermaksud untuk memahami, menjelaskan dan memperoleh gambaran (deskripsi) tentang gambaran gaya hidup komunitas Danz Base di Kota Samarinda. Kirk dan Miller (dalam Moleong, 1989) bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang gambaran gaya hidup pada komunitas Danz Base WA, GT dan RA mempunyai kesamaan yakni meluangkan waktunya bermain *dance* dan merupakan satu organisasi di komunitas dan sama-sama menyukai waktu di luar rumah untuk mencari kesenangan namun disisi terdapat perbedaan yang sangat jauh di dalam aktivitas keseharian ketiga subjek seperti yang dinyatakan oleh subjek WA diperoleh deskripsi bahwa aktivitasnya dalam mencari kesenangan di luar rumah merupakan perilaku konsumsinya yang mengacu terhadap pola-pola tindakannya menghabiskan waktu di luar rumah dari pagi hingga malam hari, WA merupakan seorang mahasiswa dalam kegiatannya sehari-hari sebagai dancer awalnya hanyalah sekedar mencoba-coba namun saat ditawarkan bergabung bersama komunitas Danz Base subjek pun menerimanya dengan senang hati, aktivitasnya di komunitas selama setahun belakangan tidak berjalan secara utuh dan baik, terkadang berselisihan paham antar sesama anggotanya namun itu semua tidak membuatnya goyah dan tetap menjalaninya seperti biasa dengan penuh semangat, dari segi lain rutinitasnya berkumpul di mall merupakan hal yang pokok, selain itu kegiatannya yang lain pun berjalan beiringan bersama komunitasnya yakni berkumpul di cafe-cafe dan terkadang pergi ke diskotik Muse dan Dejavu salah satu pusat hiburan malam di kota samarinda yang terkesan mewah.

Aktivitas WA disela-sela waktunya bermain Danz Base dengan penampilan macho. WA yang hobi berbelanja di mall untuk memberi perlengkapan kebutuhan sehari-harinya dirasa cukup melan banyak biaya yang tidak sedikit sehingga subjek

terkadang kehabisan uang. Rutinitas WA setiap malam selain berkumpul dengan teman-temannya seperti ke Mc. Donalds dan berkunjung ke pusat karaoke keluarga yang berada di seputaran samarinda seperti Nav dan Happy Puppy.

Menurut Mulyana (2015). Kelompok pria dengan gaya hidup metroseksual terdiri dari kaum pria menggunakan produk-produk perawatan layaknya wanita. Hal tersebut ditunjang melalui iklan dan penawaran esensial, seperti salon SPA, keberadaan kelompok pria urban dengan gaya hidup metroseksual tampaknya harus dipahami dengan baik oleh perusahaan yang menjual produk untuk penunjang penampilan kaum pria.

Rahardjo dan Silalahi (2007) menyatakan bahwa pria metroseksual lebih dari sekedar fakta melainkan juga sebuah fenomena yang kian menggejala di hampir semua kota besar dewasa ini. Pria metroseksual adalah pria yang women oriented dan memiliki karakteristik unik seperti narsis dan merawat dirinya seringkali melebihi apa yang dilakukan oleh wanita, yaitu bisa membeli apapun yang diinginkan untuk memenuhi kebutuhan yang berkaitan dengan pekerjaan dan penampilan.

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas WA dalam proses gaya hidupnya yang mengarah pada kesenangan dipengaruhi oleh arus globalisasi dan modernitas yang terjadi di kota Samarinda yang menunjuk pada suatu kegiatan yang mengarah pada hiburan-hiburan yang menyajikan bagi kawula muda objektif, namun apabila digunakan secara subjektif maka kawula muda akan terjerumus pada suatu tindakan yang merugikan dirinya sendiri dan orang lain. Sementara pengaruh internal dari dalam keluarga sangat berperan penting agar orang tua senantiasa memperhatikan lebih teliti untuk melihat apa yang dikonsumsi kawula mudanya saat di luar rumah.

Rutinitas gaya hidup GT di sela-sela kesibukannya sebagai mahasiswa ia pun menyukai waktu diluar rumah dan memiliki hak-hak yang sama sebagai kaum gay, berdasarkan hasil wawancara pada subjek GT diperoleh deskripsi bahwa aktivitasnya mencari kesenangan di luar rumah dikarenakan pergaulan bersama teman-temannya di komunitas, pembentukan karakter subjek di komunitas Danz Base dirasakan selama bergabung sebagai keanggotaan grup setahun, awalnya subjek hanya bermain-main sambil berolahraga namun di saat ada suatu

perkumpulan komunitas yang berisi para muda dan mudi subjek tertarik dan diizinkan untuk bergabung, aktivitas sebelumnya subjek merupakan keanggotaan dari komunitas Lady Gaga yang bernama Germanotta.

Aktivitas perkumpulan Germanotta juga dijalani sebagai bentuk kecintaannya terhadap sang idola, sebagai bentuk dedikasi sebagai fans GT membuat sebuah Tattoo dengan simbol kuda yang bertuliskan Lady Gaga, selain itu di sela-sela aktivitasnya sebagai dancer dan komunitas pencinta Lady Gaga (Germanotta), GT gemar berbelanja barang branded dan menghabiskan waktunya untuk bersenang-senang seperti berkumpul di cafe, mall dan diskotik Muse dan Dejavu.

Gaya hidup GT terlihat tidak mengherankan bagi teman-teman disekelilingnya ia dikenal sebagai sosok yang ramah bagi sebagian teman, pacar, dan pertemanannya kebanyakan kaum wanita di dalam kepribadiannya menyimpan cerita yang tidak nyaman dalam hidupnya, perceraian orang tuanya membuat GT tidak mampu menahan beban tersebut sehingga ia lebih memilih bergaya hidup secara royalitas. Menurut Mulyana (2015) pria urban menyukai berbelanja rekreasi (*Pleasure Shopping*) dan ketika ingin menunjang penampilan maka pria lebih memaknainya dengan sebuah (*Purpose Shopping*) yakni berbelanja di mall-mall besar, dan cenderung banyak menjalin pertemanan dengan kaum perempuan.

Menurut Subandy (2005), gaya hidup yang berdasarkan kemewah-mewahan adalah citra seseorang yang ditunjukkan dengan penggunaan segala macam hal yang dianggap paling mahal dan mampu memberikan kepuasan terhadap penggunaannya, pola hidup manusia didorong oleh keinginan untuk memperoleh hasrat kesenangan-senangan. Hal senada juga disampaikan oleh menurut Shukla, dkk. (2009). Perilaku konsumtif sebagai perilaku konsumen dalam mencari dan membeli barang dan jasa yang dapat menghasilkan status sosial serta prestige dengan mengabaikan penghasilan maupun kelas sosial mereka yang sebenarnya.

Dapat disimpulkan bahwa rutinitas GT merupakan kegiatan di luar kendali oleh orang tuanya sehingga subjek tidak mampu mengontrol diri dan emosinya hal tersebut di karenakan kurangnya perhatian orang tua terhadap GT. Kebiasaan subjek mengkonsumsi barang mewah adalah hal yang wajar

baginya karena merupakan kebutuhan sehari-hari namun apabila tidak dikontrol secara perlahan-lahan maka dapat memicu perilaku konsumtif. Gambaran aktivitas gaya hidup GT di uraikan di dalam skema sebagai berikut:

Rutinitas gaya hidup RA meskipun satu keanggotaan di komunitas Danz Base subjek juga gemar mempunyai gaya hidup tersendiri secara pribadi, hasil wawancara diperoleh deskripsi bahwa RA menghabiskan waktu aktivitasnya sebagai pecinta cosplay anime jepang merupakan aktivitasnya berkumpul dalam suatu wadah untuk menyalurkan bakat dan ekspresinya saat berkumpul bersama, berlatih diwaktu-waktu tertentu saja oleh kelompoknya, menurutnya menjadi cosplayer sudah berurat dan berakar pada dirinya sehingga setiap hari tidak jarang RA menggunakan bahasa-bahasa jepang yang menurutnya sudah menjadi kebiasaannya di dalam berkomunikasi bersama temanya di keanggotaan cosplay.

Kegemaran RA mengoleksi kostum dan aksesoris berupa wig rambut, gelang, pedang dan tongkat yang dibelinya melalui online shop karakter animasi jepang membuatnya tidak ketinggalan dan selalu up to date, dengan menunjukkan kecintaannya pada animasi jepang RA memasang *wallpaper* melalui *handphone*, bermain game online serta mengoleksi miniatur mainan tidak heran bagi subjek menghabiskan uangnya untuk membeli kebutuhannya tersebut yang menghabiskan biaya ratusan ribu setiap bulannya. Menurut Abdin (2016), cosplay sendiri merupakan seni bermain peran dengan menggunakan media busana, dengan konsep, ruang, waktu, tempat, dan tujuan tertentu. Perkembangan dan eksistensi cosplay teradopsi dengan sempurna, manakala keinginan bergaya dalam berbusana muncul pada salah seorang tokoh yang diidolakan. Dengan melihat cara berbusana, maka akan diketahui sejarah dan latar belakang kebudayaan yang melekat pada busana yang selalu terinspirasi dari para tokoh-tokohnya. Kegiatan RA sebagai cosplayer jepang ia tunjang dengan berbagai aktivitas lain seperti bermain dance. Debutnya sebagai dancer Danz Base ia jalani saat mesin simulator dance tersebut masuk ke mall Samarinda pada akhir tahun 2014. Awalnya RA hanya bermain-main namun menurutnya Danz Base membuatnya nyaman akhirnya ia memutuskan bermain setiap hari selepas pulang kuliah. pertengahan bulan mei tahun 2015 ia bergabung dengan salah satu

komunitas namun tidak lama ia hengkang karena permasalahan manajemen pertemanannya, berapa bulan kemudian RA diajak bergabung salah satu komunitas Danz Base lainnya. Disela-sela aktivitasnya RA merasakan banyak perbedaan di mulai jarang masuk kuliah dan memilih aktivitas yang menyenangkan di luar rumah ia lebih sering menghabiskan waktu di mall- mall setelah bermain ia berkumpul di cafe hingga larut malam. Menurut Soedjatmiko (2008) kebutuhan bagi individu yang tidak cukup diri bahkan dijadikan sebagai alat pemuas keinginan akan barang-barang yang terkadang barang tersebut tidak diperlukan seperti berperilaku boros dan berbelanja secara berlebihan secara tidak sadar membentuk impian dan kesadaran semu para konsumen dan akhirnya melahirkan pola hidup konsumtif yang tidak akan ada habisnya. Akhirnya berbelanja juga dianggap sebagai sebuah pekerjaan dan sebuah aktivitas sosial.

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas RA sebagai kawula muda sebagian besar menghabiskan waktu dan aktivitasnya di luar rumah, merasa mudah berteman walaupun memilih-milih dan kebanyakan berkumpul dengan orang yang berada. Keseluruhan kehidupan RA penuh dirasakan kesenangan yang mampu memuaskan keinginannya sehingga merubah pola tingkah laku dan penampilan pada dirinya. Perilaku RA mencoba mencari sesuatu hal yang baru secara berlebih yang mengakibatkan RA terjebak pada budaya dan lingkungan sekitar yang mengarahkannya pada ciri gaya hidup hedonis dan konsumtif.

Gaya hidup pada kaum pria akan melakukan berbagai banyak hal agar dirinya terlihat sempurna, mereka rela mengeluarkan banyak uang agar dapat menjadi seseorang yang mereka inginkan, sebuah budaya belanja yang didorong oleh logika hasrat (*desire*), dan keinginan (*want*), ketimbang logika kebutuhan (*need*) dengan kata lain, komoditas barang, hakikat kepuasan sebagai objek untuk menentukan ukuran kebahagiaan dan status ekonomi hidup seseorang Mulyana (2015). Saat ini dapat diwujudkan dengan memakai pakaian serta aksesoris bermerk, mengunjungi mall, maupun menggunakan dengan layanan fasilitas terbaru, hal ini tampak pada penelitian sebelumnya dengan metode deskriptif kualitatif yang dilakukan oleh Novitasani (2014), mengatakan bahwa barang yang digunakan oleh mahasiswa merupakan produk yang cukup mahal.

Produk *branded* biasa di produksi secara *limited edition*, semua barang yang dibeli oleh para subjek berharga sekitar 100 ribu hingga 200 ribu ke atas dan hanya dari kelompok kelas menengah keatas saja yang mampu membelinya. Hal tersebut sudah menjadi gaya hidupnya meskipun masih berstatus sebagai mahasiswa, tempat yang sering dikunjungi untuk *hangout* selain di *mall* adalah di Starbucks, Coffe Toffe, tempat makan seperti KFC, McD, Pizza Hut, dan tempat karaoke. Seseorang yang mengkonsumsi atau membeli kopi di Starbucks dan Excelso akan lebih bergaya dibandingkan minum kopi dipinggir jalan Suyanto (2013).

Dapat disimpulkan bahwa gaya hidup yang tinggi terhadap hal-hal yang baru. Salah satu hal baru yang menarik perhatian ketiga subjek adalah kemampuan penggunaan sosial media. ketiga subjek WA, GT dan RA berlomba-lomba untuk mengupdate tentang kehidupan sehari-hari tanpa memikirkan dampak negatif yang akan terjadi. Hal tersebut merupakan pengaruh yang ditimbulkan akibat era globalisasi atau era modern. Gaya hidup merupakan proses penyebaran unsur-unsur baru baik berupa informasi, pemikiran, teknologi, pesepsi maupun visualisasi secara mendunia.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat tiga bentuk perilaku gaya hidup yakni : gaya hidup metroseksual, gaya hidup hedonis dan gaya hidup konsumtif seperti yang dialami ketiga subjek penelitian WA, GT dan RA secara langsung banyak menghabiskan waktu diluar rumah demi berkumpul bersama teman sebaya, mengeluarkan uang diluar kepentingan serta senang menjadi pusat perhatian orang lain, namun dari sisi metroseksualitas terdapat perbedaan antara ketiga subjek secara terbuka WA dan GT senang berpenampilan macho agar lebih menunjang penampilannya didepan orang lain sementara itu pada RA hanya berkesan sederhana saja hanya di waktu tertentu seperti kegiatan event pada komunitasnya ia berpenampilan lebih mencolok karena dorongan karakteristik dan pekerjaannya sebagai cosplayer animasi jepang.

2. Gaya hidup pada subjek WA dipengaruhi oleh kesehariannya mengonsumsi barang-barang mewah, bersenang-senang di mall dan kafe serta ingin menjadi pusat perhatian orang lain, pengaruh tersebut bukan karena ia saat bergabung di komunitas akan tetapi sebelum bergabung WA memang sudah bergaya hidup kemewah-mewahan.
3. Gaya hidup pada subjek GT dipengaruhi oleh teman sebayanya diluar komunitas Danz Base, kecintaannya sebagai fans Lady Gaga, ia merubah penampilan dan bergaya layaknya sang idola, perilaku fanatik GT ditunjukkan dengan mengoleksi barang mewah sang idola, selain itu aktivitas yang menunjang GT yang berdampak pada menghabiskan uang dan waktunya di luar karena pengaruh perceraian kedua orang tuanya sehingga ia merasa jenuh dan mencari kepuasan diluar rumah.
4. Gaya hidup pada subjek RA dipengaruhi oleh aktivitasnya diluar rumah, pengaruh tersebut dikarenakan teman sebaya dan orang disekitarnya ditunjukkan membeli barang mahal untuk memenuhi kebutuhannya, gaya hidup RA lebih bersifat konsumtif.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian terdapat beberapa saran yang diajukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Subjek
Diharapkan kepada subjek agar mampu memilah hal-hal yang positif saat mencerna dan mengambil tindakan saat arus modernisasi datang dengan mencoba mengontrol diri kepada aktivitas dan rutinitas yang sebenarnya tidak membawa manfaat penting di dalam segi kehidupan. Carilah aktivitas yang bermanfaat bagi diri sendiri dan mampu berpengaruh positif bagi orang lain. Hindari diri dari perilaku boros dan gaya hidup yang dapat merugikan diri sendiri serta orang lain.
2. Keluarga
Keluarga terutama orang tua sangat berperan penting di dalam proses perkembangan gaya hidup anak-anaknya. Diharapkan orang tua memberikan pengarahan dan pemahaman secara perlahan-lahan serta memberikan ruang kesempatan untuk menunjukkan ekspresi mau hobi yang dimiliki anak-anaknya agar

pembentukan gaya hidup mereka mengarah ke hal-hal yang positif dan dapat menjadi acuan bagi orang lain.

3. Teman Subjek

Tugas sebagai teman ialah memberikan dorongan dan masukkan yang positif bagi subjek, agar subjek mampu menjalankan rutinitasnya dengan penuh kesungguhan, serta mengurangi aktivitas di jam malam secara berlebihan yang sebenarnya tidak banyak mengandung banyak manfaat.

4. Peneliti lainnya

Diharapkan kepada peneliti lain untuk mencari tahu dan menggali informasi secara luas dan mendalam mengenai perilaku gaya hidup kawula muda pada komunitas dance difokuskan bagi wanita yang mengarah pada pergaulan bebas dan seksualitas dalam gaya hidup di zaman modernitas dikota samarinda, agar dapat memperkaya wawasan dan khazanah kita dibidang ilmu psikologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdin, J. M. (2016). Diskursus Superhero Film Kamen Rider yang Membentuk Cosplayer. *Thesis*. Universitas Sebelas Maret <http://eprints.uns.ac.id/24957/> Hal 4-5.
- Adriansyah, M. A., & Rahmi, M. (2012). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Moralitas Remaja Awal. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 1(1), 1-16.
- Alwisol. (2014). *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Press.
- Chaney, D. (2006). *Life Styles Sebuah Pengantar Komprehensif (terjemahan)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Handoko, C. T. (2004). Metroseksualitas dalam iklan sebagai wacana gaya hidup Posmodern. *Nirmana*, 6(2).
- Hurlock, E. B. (2007). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, P. & Amstrong. (2012). *Principles of Marketing*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2009). *Manajemen pemasaran*.
- Minor, M. & Mowen, J. C. (2005). *Consumer Behavior, atau Perilaku Konsumen, terj. Lina Salim*. Jakarta: Erlangga.

- Mulyana, A. (2015). *Gaya Hidup Metroseksual Perspektif Komunikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moleong, L. J. (1989). Metodologi penelitian kualitatif.
- Mosak, H. H. (2005). *Adlerian Psychotherapy Lifestyle*. In R.J. Corsini & D. Wedding (Eds.), *Current psychotherapies*. (5th ed.).
- Novitasani, L. (2014). Perubahan Gaya Hidup Konsumtif Pada Mahasiswa Urban di UNESA. *Paradigma*, 2(3).
- Plummer, R. (1983). *Life Span Development Psychology: Personality and Socialization*. New York: Academic Press.
- Rahardjo, W., & Yuliani Silalahi, B. (2012). Perilaku konsumtif pada pria metroseksual serta pendekatan dan strategi yang digunakan untuk mempengaruhinya.
- Shukla, P., Shukla, E., & Sharma, S. (2009). Conspicuous consumption in cross-national context: psychological and brand antecedents. *ACR Asia-Pacific Advances*.
- Soedjatmiko, H. (2007). *Saya berbelanja maka saya ada: ketika konsumsi dan desain menjadi gaya hidup konsumeris*. Jelasutra.
- Subandy I. (2005). *Ecstasy Gaya Hidup*. Jakarta: PT Grasindo
- Sujanto Agus. (2006). *Psikologi Kepribadian Cetakan Kesebelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumarwan, U. (2014). Perilaku konsumen.
- Suyanto, B. (2014). *Sosiologi ekonomi: Kapitalisme dan konsumsi di era masyarakat post-modernisme*. Prenada Media.
- Wade, C., dan Tavis, C. (2008). *Psychology, 9th edition, bahasa indonesia language edition*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Widjaja B. T. (2009). *Life Style Marketing*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

