

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

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang*

Skripsi



Oleh

Taufik Paku Alam

16058130/ 2016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

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

Nama : Taufik Paku Alam
BP / NIM : 2016/16058130
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial
Program : Sarjana (S1)

Padang, Maret 2021

**Mengetahui,
Dekan FIS UNP**



Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum
NIP. 19610218 198403 2 001

**Disetujui oleh,
Pembimbing**

Mira Hasti Hasmira, SH., M.Si
NIP. 19790515 200604 2 003

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

. Pada Hari Jumat, 20 Agustus 2021

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

Nama : Taufik Paku Alam
BP / NIM : 2016/16058130
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial
Program : Sarjana (S1)

Padang, Maret 2021

TIM PENGUJI

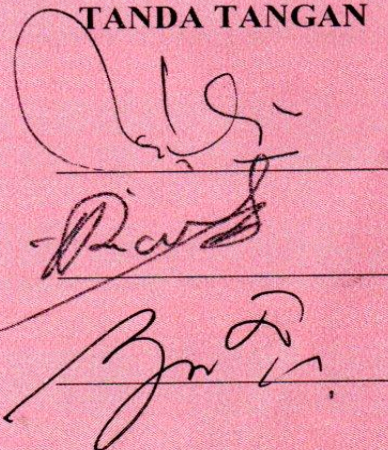
NAMA

TANDA TANGAN

1 Ketua : Mira Hasti Hasmira, SH., M.Si

2 Sekretaris : Dr. Erianjoni, S.Sos., M.Si.

**3 Anggota : Mohammad Isa Gautama S.Pd.,
M.Si**



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Taufik Paku Alam

BP/NIM : 2016/16058130

Program Studi: Pendidikan Sosiologi

Jurusan : Sosiologi

Fakultas : Ilmu Sosial

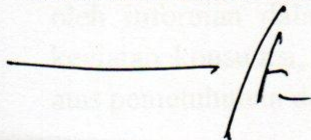
Program : Sarjana (S1)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Perilaku Konsumerisme Remaja Penggemar Olahraga Surfing di Pantai Air Manis Kota Padang”** adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari hasil karya ilmiah orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila ada sesuatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Maret 2021

**Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Sosiologi**



Dr. Eka Vidya Putra, S. Sos., M.Si
NIP. 19731202 200501 1 001

Saya yang menyatakan



Taufik paku alam
NIM. 16058130

ABSTRAK

Taufik Paku Alam. 2016. “Perilaku Konsumerisme Remaja Penggemar Olahraga Surfing di Pantai Air Manis Kota Padang Kota”

Penelitian ini dilatar belakangi untuk mengkaji tentang pandangan dan pendapat informan mengenai aktivitas dan hobinya dalam bentuk olahraga *surfing*/selancar. Selancar merupakan salah satu bentuk olahraga *extreme* yang dimainkan dengan cara *bermanuver* diatas ombak dengan menggunakan sebilah papan selancar/ *surf board*. Tingkat cedera yang dihadapi ketika bermain selancar ini sangatlah tinggi. Disamping itu selancar juga merupakan olahraga yang membutuhkan biaya mahal, perlengkapan selancar sangatlah mahal, dan hanya disediakan ditempat-tempat khusus untuk mendapatkannya dikarenakan produk-produk yang melekat dengan identitas olahraga selancar ini semua dibandrol dengan harga yang tidak murah dipasaran oleh karena itu para peselancar kota padang terlihat berperilaku konsumtif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa perilaku konsumtif yang dilakukan oleh peselancar remaja yang ada di Kota Padang dalam menjalankan hobinya.

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teori Jean Baudrillard yaitu tentang masyarakat *konsumerisme/ the consumer society*. Asumsi dari teori Baudrillard ini yaitu adanya korelasi antara perspektif masyarakat terhadap sistem nilai berupa nilai guna, nilai tanda dan simulasi/ *simulacra*. Metode yang digunakan pendekatan kualitatif, dengan tipe penelitian studi kasus. Pemilihan informan dilakukan secara *purposive sampling* dengan jumlah informan 17 orang. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara mendalam (*indepth interview*), dan studi dokumen. Untuk memperoleh data yang valid, maka dalam penelitian ini dilakukan dengan triangulasi data. Data dianalisis dengan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman dengan cara reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bergesernya makna dari nilai guna ke nilai tanda pada suatu objek konsumsi yang pada akhirnya menghasilkan suatu simulasi. Nilai guna pada penelitian ini meliputi fungsi dari suatu barang yang digunakan oleh informan dalam menunjang hobi mereka. Nilai tanda merupakan tanda yang melekat pada suatu barang yang digunakan oleh informan. Simulasi merupakan percobaan pergeseran makna dari nilai guna ke nilai tanda dan menghasilkan realitas semu. Sehingga kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan oleh informan dalam menunjang hobi sebagai peselancar tidak terlepas dari kegiatan konsumsi, dan kegiatan konsumsi para informan menjadi rasionalisasi atas pemetuhuan dalam menjalankan hobi.

Kata Kunci: *perilaku, konsumerisme, selancar (surfing).*

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, rasa syukur yang tiada terhingga atas kehadiran Allah SWT yang telah menganugrahkan kekuatan lahir dan batin, petunjuk, berkah serta keridhoan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perilaku *Konsumerisme* Remaja Penggemar Olahraga Surfing di Pantai Air Manis Kota Padang Kota” penulisan skripsi ini bertujuan memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Sosiologi, Jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak dalam penulisan ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada pembimbing skripsi Ibu Mira Hasti Hasmira, S.H., M.Si yang telah banyak memberikan masukan dan saran serta membimbing saya menulis dan menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terimakasih kepada.

1. Orang tua tercinta, Ayahanda (Suharman), Mama (Aziarni), Adik (Thomson Raja Teguh), kakak perempuan (Thophany Putri Violet), kakak laki-laki (Thophan Phardana) dan seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan do'a moril dan materil serta memberikan semangat dan motivasi perkuliahan sampai skripsi ini selesai.

2. Bpk Dr. Erianjoni, S.Sos., M.Si. sebagai penguji skripsi 1 yang telah memberikan saran serta masukan baik nasehat dan bimbingan selama penulis mengerjakan skripsi ini dari awal sampai skripsi ini selesai. Ibu Dr. Delmira Syafrini, S. Sos., M.A. sebagai penguji proposal penulis yang telah memberikan nasehat, saran, arahan serta bimbingan kepada peneliti dan bapak M. Isa Gautama S.Pd., M. Si sebagai penguji 2 pada skripsi ini dan sekaligus pembimbing akademik saya yang telah memberikan nasehat, saran dan arahan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak, Dr. Eka Vidya Putra S. Sos., M. Si sebagai ketua Jurusan Sosiologi dan Ibu Erda Fitriani, S. Sos., M. Si sebagai Sekretaris Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Staff Pengajar Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan beserta Kakak dan Abang Staf Administrasi Jurusan Sosiologi.
5. Kepada Atika Raney yang selalu bersedia meluangkan waktu dan jasanya dalam memberikan support kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada Jannatul Wifda Aini yang selalu memberikan dukungan moral, dan batin untuk mendorong saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua informan yang telah berpartisipasi dalam pembuatan skripsi ini.
8. Kepada Ketua Komunitas Kambang *Surfing Community* Genta Muftri Permata yang sudah menjadi perpanjangan tangan dalam mendapatkan informan yang terlibat dalam penelitian ini.
9. Kepada teman-teman Berok *Surfing Comunity* yang sudah mendukung

kelengkapan data dalam penelitian ini.

10. Terimakasih juga kepada keluarga besar Sosiologi UNP yang selalu memberikan dukungan terhadap penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki beberapa kekurangan dari kesempurnaan. Sebagaimana kata pepatah “tak ada gading yang tak retak, tak ada manusia yang sempurna”.

Oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun, guna kesempurnaan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Atas motivasi dan dukungannya penulis mengucapkan terimakasih.

Padang, Agustus 2021

Penulis
Taufik Paku Alam

DAFTAR ISI

Lampiran

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Dan Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian.....	12
D. Manfaat Penelitian.....	12
1. Teoritis	12
2. Praktis	13
E. Kerangka Teori	13
F. Batasan Konseptual	14
1. Perilaku Konsumtif (<i>Konsumerisme</i>).....	14
2. Remaja	15
3. <i>Surfing</i> (Selancar).....	16
G. Kerangka Berfikir	17
H. Metode Penelitian	17
1. Lokasi Penelitian.....	17
2. Pendekatan Dan Tipe Penelitian	17
3. Informan Penelitian.....	18
4. Teknik Pengumpulan Data.....	19
a) Observasi.....	19

b) Wawancara Mendalam.....	20
c) Studi Dokumentasi	22
5. Keabsahan Data.....	22
6. Analisis Data	23
a) Reduksi Data	23
b) Penyajian Data	24
c) Penarikan Kesimpulan	24

BAB II LOKASI PENELITIAN

A. Kota Padang	25
1. Sejarah Kota Padang	25
2. Keadaan Geografis dan Iklim.....	29
3. Penduduk.....	30
4. Pendidikan.....	31
5. Agama	31
6. Visi dan Misi Kota Padang	32
B. Kawasan Pantai Air Manis Dan Remaja Penggemar Surfing..	33

BAB III ISI

FENOMENA PERILAKU *KONSUMERISME* REMAJA KOTA PADANG PELAKU OLAHRAGA *SURFING*.....

1. <i>Surfing</i>, Perilaku Konsumtif, dan Simulasi	36
2. Perilaku Konsumtif Yang Dilakukan Dalam Menjalankan Rutinitas Selancar.....	42
a. Perilaku Konsumtif Dalam Bentuk Materil.....	43
b. Perilaku Konsumtif Dalam Bentuk Non Materil.....	49
3. Aktivitas Informan Dalam Menunjang Rutinitas Selancar	52

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	60

DAFTAR PUSTAKA	61
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Peselancar Aktif Remaja Yang Peneliti Jumpai Di Kawasan Pantai	
---	--

Air Manis Kota Padang	7
------------------------------------	----------

DAFTAR GAMBAR

- 1. Gambar. 1 Model Analisis Interaktif Miles and Huberman..... 24**
- 2. Gambar. 2 Potret Surfers Ketika Bermanuver Diatas
Ombak..... 37**
- 3. Gambar.3 Surfers Dengan Bentuk Perlengkapan Selancarnya Yang
Dimiliki..... 40**
- 4. Gambar.4 Papan Selancar Dengan Harga Rp. 8.000.000 46**
- 5. Gambar.5 Fins (sirip) Selancar Dengan Harga Rp. 1.795.000.. 46**
- 6. Gambar.6 Board Short (Celana Selancar) Dengan Harga Rp. 545.000
..... 47**
- 7. Gambar.7 T-shirt (Kaos) Dengan Produk Selancar Harga Rp. 425.000
..... 47**
- 8. Gambar. 8 Wawancara Dengan Iwan Seorang Peselancar Yang
Sangat Terobsesi Dengan Brand Selancar 51**
- 9. Gambar. 4 Suasana Tempat Nongkrong Peselancar Kota Padang Di
Depan Cafe Dan Bar Bat and Arrow 56**

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pedoman Wawancara	63
2. Pedoman Observasi.....	64
3. Data Informan Penelitian	65
4. Lembar Persetujuan Melaksanakan Penelitian	66
5. Surat Pengantar Penelitian	67
6. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.....	68
7. Dokumentasi Penelitian	69

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masyarakat *modern* Indonesia yang tumbuh berkembang mengikuti arus globalisasi telah menunjukkan kemajuan paling tinggi baik dalam aspek pembangunan, teknologi, politik, ekonomi, maupun budaya. Namun perkembangan yang kian maju, tidak semuanya memiliki dampak positif, beberapa diantaranya memberikan implikasi yang kurang baik bagi manusia berupa perubahan budaya, salah satunya adalah budaya konsumtif/*konsumerisme*. Konsumtif dapat didefinisikan sebagai pola hidup individu atau masyarakat yang mempunyai keinginan untuk membeli atau menggunakan barang dan jasa yang kurang atau tidak dibutuhkan (Lestari, 2006). Konsumerisme atau perilaku konsumtif lebih luas dimaknai merupakan sebuah paham dan pola perilaku seseorang terhadap benda dan jasa (*material culture*). Perilaku konsumtif masyarakat terhadap benda dan jasa tumbuh dan berkembang dikarenakan akibat pengaruh dari arus globalisasi ekonomi yang masuk ke Indonesia sehingga hal itu dapat ditandai dengan menjamurnya pusat perbelanjaan semacam *shopping mall*, *industri mode*, kawasan huni mewah, kecendrungan tertarik terhadap *merk* asing, makanan serba instan (*fast food*), telepon seluler (*hp*) dan lain sebagainya (Chaney, 1996).

Masyarakat *modern* tidak cukup hanya mengkonsumsi sandang, pangan, dan papan saja untuk dapat bertahan hidup. Meskipun secara biologis kebutuhan makanan dan pakaian telah cukup terpenuhi, namun untuk kebutuhan dalam tatanan pergaulan sosial dengan sesama manusia lainnya, manusia *modern* harus

mengonsumsi lebih dari itu. Dapat dikatakan bahwa masyarakat *modern* saat ini hidup dalam budaya konsumtif. Makna luas yang dikemukakan oleh Piliang (dalam Adlin, 2006) mengemukakan bahwa perilaku konsumtif secara luas yaitu kenyataan bahwa orang tidak hanya mengonsumsi yang bersifat material saja akan tetapi orang juga mengonsumsi sesuatu yang non material, seperti pemikiran dan ide. Ketika orang berfikir dan memunculkan ide secara berulang, berarti orang tersebut melakukan konsumsi yang bersifat non material. Saat ini perilaku konsumtif tidak hanya terjadi pada masyarakat yang dikategorikan berumur dewasa saja, tetapi para remaja sekarang lebih cenderung berperilaku konsumtif juga, ada beberapa alasan perilaku konsumtif lebih mudah menjangkiti para remaja, karena secara psikologis remaja masih dalam proses mencari jati diri dan sangat sensitif terhadap pengaruh luar.

Hal ini juga dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin bergeser ke arah lebih sempurna, akulturasi budaya dari negara-negara maju langsung bisa diadopsi melalui segenggam alat canggih bernama *gadget* secara mentah-mentah oleh kalangan remaja Indonesia pada umumnya, perilaku konsumtif pada remaja juga dapat terjadi karena pengaruh lingkungan sosial. Menurut Engel, Blackwell dan Miniard (1995) mengatakan bahwa terbentuknya perilaku konsumtif pada remaja dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap terbentuknya perilaku konsumtif pada remaja adalah kelompok referensi, kelompok referensi merupakan sekelompok orang yang sangat mempengaruhi perilaku individu. seseorang akan lebih cenderung mengikuti dan melihat kelompok referensinya dalam menentukan produk yang akan dikonsumsi. (Sari, 2009). Kompleksitas perubahan pada masyarakat *modern* menuntut manusia

menjadi semakin kreatif, banyak temuan-temuan yang digagas manusia *modern* baik secara fisik maupun ilmiah, salah satunya dalam bidang olahraga.

Pesatnya perkembangan olahraga dengan berbagai macam fasilitasnya, saat ini masyarakat *modern* tidak hanya menjadikan olahraga sebagai sarana yang berfungsi untuk menyehatkan tubuh baik secara fisik maupun jasmani saja, dewasa ini olahraga sudah dijadikan sebagai sebuah wadah untuk melakukan kegiatan konsumtif bagi para pelaku olahraga tersebut. Kegiatan konsumtif yang tampak nyata pada pelaku olahraga saat ini dapat dilihat dari apa yang mereka kenakan, seperti pakaian, sepatu, dan bentuk olahraga apa yang sedang dilakukan, itu semua bisa kita amati melalui pola perilaku yang mereka aplikasikan kedalam suatu rutinitas olahraganya. Terbentuknya pola kegiatan konsumsi pada pelaku olahraga saat ini tidak saja dapat dilihat pada satu kategori olahraga saja, perkembangan olahraga semakin beragam dimulai dengan olahraga yang umum, khusus, tradisional, bahkan olahraga berbahaya sekalipun (*extreme*) masih diminati masyarakat *modern* sebagai sarana untuk menyehatkan tubuh dan sekaligus menjadikan olahraga *extreme* sebagai wadah untuk melepaskan hasrat konsumtif bagi para pelakunya secara tidak disadari.

Olahraga *extreme* adalah olahraga yang dianggap lebih berbahaya dibandingkan dengan olahraga pada umumnya. Seperti *skateboarding*, *parkour*, *roller skating*, *free style scootering*, *power bloking* dan *surfing* (sandy, 2013). *Surfing* atau selancar adalah salah satu kategori olahraga *extreme* karena dianggap memiliki resiko tinggi, selancar merupakan olahraga air yang dimainkan dengan cara meluncur diatas ombak menggunakan papan selancar/ *surfboard* dengan seperangkat peralatan lain untuk melakukan olahraga ini. Selain memiliki resiko

yang tinggi selancar juga merupakan salah satu jenis olahraga yang mahal, dikarenakan produk-produk yang melekat dengan identitas olahraga selancar ini semua dibandrol dengan harga yang tidak murah dipasaran. Untuk bisa mengikuti selancar ini minimal kita harus mempunyai media utamanya yaitu papan selancar, dan untuk harga sebuah papan selancar itu dibandrol harga jutaan bahkan ada yang puluhan juta. Sejarah selancar hadir sebagai bentuk olahraga yang diakui secara *global* berakar dari kebudayaan Pasifik Kuno yang di publikasikan oleh seorang navigator bernama James Cook pada tahun 1778-1779.

Pada saat itu selancar masih dilakukan dengan cara tradisional kuno oleh masyarakat pribumi Pasifik menggunakan serpihan kulit kayu sebagai media untuk melakukan selancar tersebut. Wilayah kepulauan pasifik kuno ini meliputi Mikronesia dan Melanesia di sebelah Barat. Sedangkan di sebelah Selatan, Timur, dan Utara adalah laut lepas tanpa Pulau, sehingga Kepulauan paling Selatan adalah Selandia Baru dan kepulauan paling utara adalah Kepulauan Hawaii, Kepulauan utama di gugus kepulauan ini adalah Polinesia Prancis. Perkembangan selancar secara global pasca perang dunia kedua sangat erat kaitanya dengan perkembangan pariwisata dunia ketiga yang di gagas oleh negara-negara maju. Salah satu negara yang menduniakan selancar adalah Amerika Serikat (*Ford and Brown, 2005*). Pada akhir abad ke 19 selancar memulai debut pertamanya menjadi sebuah hobi sekaligus olahraga bagi sebagian ras kulit putih di belahan dunia bagian barat. Hal itu terbukti dengan adanya beberapa literatur terkait selancar dunia bermula dari ketegangan konflik antar negara maju yang bermuara pada pembangunan sektor pariwisata diberbagai belahan dunia, terutama pariwisata mengenai laut dan pantai.

Salah satu negara yang ikut andil dalam mengembangkan selancar yaitu Amerika dengan cara menyulap Hawaii menjadi surga wisata untuk wisatawan Pasifik dan menina bobokan pribumi kepulauan hawai. Alexander Hume Ford seorang warga Amerika berusaha mengubah Hawaii dan budaya selancar tradisionalnya, dengan citra untuk membangkitkan selancar hawai yang hampir luntur. Pada akhirnya Hawaii menjadi negara kulit putih. Waikiki salah satu pulau di Hawaii dijadikan surga yang mengisyaratkan bagi semakin banyak wisatawan Pasifik, dan Barat dengan tujuan Amerika membangun Pulau-Pulau secara lebih luas sebagai pos terdepan kekuatan Global Amerika. selancar tidak lagi menjadi hobi yang tidak terpuji dari penduduk asli yang tidak bermoral, selancar digunakan untuk menjual pariwisata Hawaii dan menjadikannya pemukiman kulit putih. Hal itu dapat dilihat dari majalah populer dan literatur promosi, dalam prosesnya memperkuat cengkeraman kelas pendatang/ “haole” dalam bahasa pribumi Hawaii atas penduduk asli yang menjadi asal olahraga tersebut (Laderman, 2014).

Selancar masuk ke Indonesia berawal dari pasca tumbangnya rezim Orde Lama yang dipimpin oleh presiden Soekarno kudeta itu disponsori oleh Amerika Serikat. Hal itu dapat ditunjukan dengan rentang waktu pada tahun-tahun berikutnya Indonesia tercatat sebagai penerima bantuan militer dan dukungan diplomatik terbanyak dari Amerika Serikat. Tragedi sejarah Indonesia mulai dari pembantaian jendral sampai dengan ditetapkan partai Komunisme sebagai partai terlarang di negara ini, kemudian disusul dengan pembantaian kelompok-kelompok yang diduga terafiliasi dengan komunisme, sebagian kelompok lain dimasukan ke penjara dan ada yang dibunuh dan dibuang ke pulau bali, Lombok,

dan pulau-pulau lain disekitarnya. Media-media internasional juga memberitahukan kepada negara-negara lainya bahwa indonesia berada dalam masa krisis kenegaraan. tidak lama setelah pembantaian di pertengahan 1960-an, pada tahun-tahun berikutnya Indonesia menjelma menjadi surganya para peselancar, banyaknya peselancar dari Amerika, Australia dan negara Barat lainnya berdatangan dan menemukan puluhan kawasan ombak yang bagus untuk bermain selancar disekitar wilayah kepulauan Indonesia bagian Timur tersebut.

Bali pulau pertama yang menjadi markas peselancar kulit putih yang masuk ke Indonesia, hal ini juga didorong berkat kerja sama rezim Presiden Soeharto yang mendorong kontes selancar Internasional dan bahkan mensponsori kapal pesiar luar pulau untuk mengunjungi orang asing, media selancar Internasional ikut membantu mempromosikan pariwisata di seluruh rantai pulau Indonesia bagian Timur. Akhirnya cara ini berhasil memperbaiki citra Indonesia keluar dari pandangan bahwasanya Indonesia merupakan negara yang penuh konflik dan pembantaian (Laderman, 2014). Semenjak masuknya selancar ke Indonesia, sampai saat ini selancar masih terus mengalami perkembangan, dari tradisional menuju selancar *modern*. Hal ini dapat dilihat dari Lahirnya pandangan baru masyarakat dalam melihat selancar sebagai seni dalam menikmati alam sekaligus bisa menjadi olahraga, selain itu selancar juga menjadi kebutuhan, industri, dan identitas. selancar juga dilihat dalam kaca mata masyarakat *modern* sebagai petualangan, dan ada juga unsur penaklukan, seperti juga gaya hidup anak *punk*, yang bukan sekedar musik, peselancar juga mempunyai media tersendiri, *mode*, *trend*, *komunitas*, dan tempat berkumpul. (Permadi, 2007).

Perkembangan selancar ini juga dimanfaatkan oleh industri-industri kapitalisme dalam hal melahirkan bentuk-bentuk produk guna membedakan selancar dengan olahraga pada umumnya, misalnya dalam hal peralatan, pakaian, pergaulan dan lain sebagainya. *Brand-brand* yang sudah melekat dengan selancar ini pada umumnya dibandrol dengan harga yang tidak murah. Pesisir pantai Sumatera Barat juga sudah banyak dijadikan lokasi untuk berselancar selain Mentawai yang terkenal dengan ombaknya yang besar. Sudah ada beberapa lokasi pesisir pantai yang sudah dijadikan sebagai lokasi selancar oleh peselancar lokal, salah satunya Pantai Air Manis yang terletak di bagian Selatan Kota Padang Sumatera Barat. Pantai Air Manis memiliki kawasan yang sangat strategis untuk berselancar selain ombaknya yang bagus untuk berselancar, kawasan Pantai Air Manis ini juga dikelilingi oleh bukit sehingga perkiraan cuaca, angin seperti apapun ombak-ombak untuk berselancar itu akan selalu ada karena tiupan angin dihambat oleh bukit-bukit yang mengitari di sepanjang bibir pantai tersebut (Rindani, 2016). Uniknya mayoritas pelaku selancar yang bermain di pantai ini didominasi oleh kalangan remaja baik secara perseorangan maupun kelompok yang tergabung kedalam komunitas-komunitas lokal perselancar.

Berikut ini adalah daftar nama peselancar aktif remaja yang peneliti jumpai di Kawasan Pantai Air Manis Kota Padang:

Tabel 1.1 Peselancar Aktif Remaja Yang Peneliti Jumpai Di Kawasan Pantai Air Manis Kota Padang

No	Nama	Usia	Status	Penghasilan
1	Genta Mufti P	23 Tahun	Mahasiswa	Orang tua
2	Randi Fernando D	24 Tahun	Mahasiswa	Orang tua

3	Andre	19 Tahun	Pelajar	Orang tua
4	Adhi Minjabar	22 Tahun	Mahasiswa	Orang tua
5	Fero Sautri	18 Tahun	Pelajar	Orang tua
6	Iwan	23 Tahun	mahasiswa	Orang tua
7	Itoy	22 Tahun	Mahasiswa	Orang tua
8	Riko	25Tahun	Pekerja	Diri sendiri
9	Febrinaldi F	19 Tahun	Pelajar	Orang tua
10	Fatur	22Tahun	mahasiswa	Orang tua
11	Ikbal	18 Tahun	pelajar	Orang tua
12	Eko	22 Tahun	mahasiswa	Orang tua
13	Gadaba	23 Tahun	wiraswasta	2 juta/ bulan
14	Paku Alam	23 Tahun	mahasiswa	Orang tua
15	Oki	19 Tahun	Pelajar	Orang tua
16	Arif	23 Tahun	Pekerja	Diri sendri
17	Nato	24 Tahun	karyawan swasta	2 juta/ bulan

Sumber: Hasil wawancara dengan beberapa peselancar yang biasa bermain di Pantai Air Manis Kota Padang.

Berdasarkan data di atas ada remaja dari berbagai kalangan yang peneliti jumpai mulai dari pelajar, mahasiswa, bahkan yang sudah bekerja. Diantara 17 peselancar yang ada pada tabel diatas 13 diantaranya merupakan remaja yang masih dalam tanggungan pendapatan orang tua, 2 orang pekerja tidak tetap/*freelance*, 2 orang yang bekerja sebagai karyawan swasta. Hasil wawancara awal yang peneliti lakukan dengan 5 orang informan peselancar bernama Genta Mufti

Permata (23 tahun) ia berstatus sebagai mahasiswa di UNP, Andre (19 tahun) berstatus sebagai pelajar di SMA Bukit Barisan Padang, Randi Pernando Dharma (24 tahun) berstatus sebagai mahasiswa UPI, Oki (19 tahun) berstatus sebagai siswa SMA Pertiwi 2 Kota Padang, Febrinaldi (19 tahun) berstatus sebagai pelajar di SMA Bunda Kota Padang.

Kesimpulan awal yang peneliti dapatkan adalah, bahwa para remaja ini mempunyai ketertarikan yang sama pada olahraga ini karena mereka menganggap bahwa olahraga ini merupakan olahraga yang unik, mahal, dan sangat sedikit orang yang bisa melakukannya dibanding olahraga pada umumnya, ada yang beranggapan dengan mengikuti olahraga ini ia akan mendapatkan tubuh yang ideal, dan ada juga beranggapan mendapatkan pengakuan berbeda yang didapat dari teman-teman diluar lingkungan selancarnya, gengsi berpakaian yang mahal, cara berpakaian yang identik dengan peselancar-peselancar luar yang mereka idolai, perbedaan bentuk pergaulan yang dirasakan sebelum mereka mengenal selancar. Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat dilihat suatu sikap konsumerisme di karenakan membicarakan suatu pola hidup dan cara berpakaian itu tidak akan bisa lepas dari yang namanya membeli dan berbelanja.

Sedangkan untuk sekelas peselancar professional seperti Kelly Slater dan Brett Simpson, pakaian dan peralatan yang mereka pakai adalah produk-produk *branded*, mahal, yang mereka dapat melalui sponsor dan membeli dari hasil mereka berkarir di dunia selancar. Barang-barang *branded* tersebut pun harganya tidak murah apalagi barang-barang tersebut *notabene* adalah hasil produksi luar negara. Hal tersebut membuat terkadang para peselancar Kota Padang

memaksakan diri untuk membeli produk-produk seperti yang digunakan oleh para peselancar profesional idola mereka.

Secara nyata kegiatan konsumsi pada masyarakat modern dapat dilihat dan dibuktikan melalui bagaimana rasionalitas konsumsi telah beroperasi pada masyarakat dan budaya konsumtifnya. Untuk setiap harinya, begitu banyak waktu yang biasa dihabiskan untuk berkonsumsi, berpikir tentang apa yang dikonsumsi serta menyiapkan apa yang akan dikonsumsi. Sebagian besar orang merasa memerlukan pekerjaan untuk bisa berkonsumsi, melanjutkan pendidikan demi bisa berkonsumsi lebih baik, menilai orang lain dengan apa-apa yang konsumsinya, menunjukkan identitas diri dengan benda-benda konsumsi, serta segala sesuatu hal yang berhubungan dengan orang lain berdasarkan keterikatannya pada benda-benda yang dikonsumsi, dan lain sebagainya (Ulfa, 2014). Termasuk pemilihan jenis rutinitas lainnya termasuk olahraga salah satunya yang juga merupakan suatu hal yang tidak kalah penting ketika mulai membahas masyarakat modern.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh A. Ahmad Mukharik pada tahun 2017 judul “Perilaku Konsumtif Pada Komunitas *Indorunners* Surabaya”. Menjelaskan, ketertarikan dan bentuk kegiatan konsumtif yang dilakukan oleh beberapa anggota perempuan yang tergabung dalam komunitas olahraga *Indorunners* menjelaskan, selain untuk hidup sehat dan menyehatkan tubuh para anggota perempuan komunitas tersebut mengikuti gaya hidup yang sedang digemari pada saat sekarang ini yaitu olahraga lari, olahraga lari merupakan olahraga yang bisa dikategorikan mudah

karena hanya menggunakan peralatan yang relatif umum seperti pakaian dan sepatu lari.

Setelah muncul banyaknya komunitas-komunitas lari maka industri-industri merk olahraga melihat kesempatan pasar yang luas untuk menyasar masyarakat yang aktif untuk melakukan olahraga ini. Seperti menghadirkan bentuk-bentuk peralatan, pakaian yang khusus dan modis agar dilihat sebagai seorang yang mempunyai status sosial tinggi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada objek penelitian yaitu perempuan yang tergabung kedalam kelompok komunitas, dan tujuannya, penelitian ini hanya melihat makna keikutsertaan perempuan dalam mengikuti komunitas ini, sedangkan penelitian penulis menyasar objek laki-laki baik secara perseorangan maupun kelompok pelaku olahraga selancar, kemudian tujuan penelitian penulis tidak hanya melihat makna selancar saja melainkan bentuk pola pergaulan, serta kegiatan konsumsi yang dilakukan.

Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Tirtha Segero (2013) judul, *Gaya Hidup Konsumtif Pada Santri Pondok Pesantren Modern*. Menjelaskan, faktor yang mempengaruhi gaya hidup konsumtif pada santri pondok pesantren *modern* dipengaruhi oleh orang lain/lingkungan. Hal ini juga dikaitkan dengan usia santri yang tergolong remaja yaitu 10-14 tahun, dimana masa remaja adalah masa pencarian identitas diri yang cenderung loyal kepada kelompok referensinya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian ini dilakukan untuk mengetahui faktor penyebab dari gaya hidup konsumtif pada santri, sedangkan penelitian penulis bertujuan untuk melihat sejauh mana perilaku konsumtif yang meliputi aspek

pembelian produk-produk selancar, interaksi, pergaulan/ tempat nongkrong. remaja peselancar yang ada di kota Padang.

B. Batasan Dan Rumusan Masalah

Fokus kajian penelitian ini adalah untuk melihat tentang bagaimana *perilaku konsumtif* yang terjadi pada kalangan remaja studi pada pelaku olahraga *surfing*, dilihat dari aspek, keterterikan melihat selancar, kegiatan konsumsi dalam bentuk membeli perlengkapan selancar, pakaian, bentuk pola pergaulan/ tempat nongkrong. dan juga alokasi waktu dalam menyeimbangi kegiatan selancarnya dengan kesehariannya sebagai remaja. Idealnya seorang remaja yang masih dalam tanggungan orang tua mempunyai tujuan hidup yang sudah diatur menurut pandangan orangtua masing-masing kearah yang lebih baik untuk mencapai taraf hidup yang sejahtera. Olahraga *surfing* merupakan olahraga yang berbahaya, berisiko tinggi dan sekaligus membutuhkan biaya yang mahal, tapi masih banyak masyarakat khususnya remaja yang ingin mencoba bahkan serius untuk melakukan olahraga ini. Agar penelitian ini tidak keluar dari fokus penelitian yang telah ditetapkan, maka ditetapkan rumusan masalah “ *bagaimana perilaku konsumtif yang terjadi pada kalangan remaja penggemar olahraga surfing Pantai Air Manis Kota Padang?*

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan serta mengetahui bagaimana bentuk perilaku konsumtif/ *konsumerisme* pada remaja Kota Padang penggemar olahraga *surfing*.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menganalisis realita sosial terkait dengan perilaku konsumtif remaja secara sosiologis. Kemudian penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan kajian bagi para akademisi terutama mahasiswa SOSIOLOGI FIS UNP untuk mengkritisi hasil penelitian atau meneliti dengan sudut pandang sosiologis yang berbeda. setting penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi bahan acuan untuk penelitian selanjutnya, dan remaja-remaja yang terlibat kedalam penelitian ini dapat memahami bagaimana selancar itu sendiri maupun perilaku konsumtif yang dibahas pada penelitian ini.

2. Praktis

1) Bagi penulis, sebagai pengalaman awal dalam menulis skripsi.

2) Bagi mahasiswa (khususnya program studi Pendidikan Sosiologi dan Ilmu Sosial lainnya), sebagai bahan rujukan mengenai Perilaku *Konsumerisme* Remaja penggemar olahraga *surfing* di Pantai Air Manis Kota Padang

3) Bagi masyarakat khususnya remaja, sebagai pengetahuan agar lebih memahami apa itu perilaku konsumtif.

E. Kerangka Teori

Untuk menganalisis penelitian perilaku *konsumerisme* remaja penggemar olahraga *surfing* di Pantai Air Manis Kota Padang dapat dikaji dengan menggunakan teori dari Jean Baudrillard yaitu tentang masyarakat *konsumerisme/ the counsumer society*. Menurut Baudrillard dalam bukunya yang berjudul *The Consumer Society* (1970). Baudrillard menganalisis mengenai adanya nilai guna, nilai tanda, dan simulacra dalam setiap kegiatan konsumsi yang dilakukan.

Baudrillard berpedoman pada pendekatan psikoanalisis Lacanian dan strukturalisme Sausure, serta mengadopsi sistem hubungan antara objek dan komoditas Baudrillard mulai merambah ke pemikiran Marxis dengan fokusnya terhadap masyarakat konsumtif.

Baudrillard mengadopsi pemikiran Sausure mengenai bahasa, Baudrillard melihat objek konsumsi sebagai sesuatu yang mempunyai makna tertentu dari sebarang ekspresi yang telah lebih dulu ada sebelum komoditas. Bagi Baudrillard bahasa lebih diartikan sebagai suatu sistem klasifikasi terhadap objek. Pada masyarakat konsumen “kebutuhan” ada karena diciptakan oleh objek konsumsi. Objek yang dimaksud adalah klasifikasi objek itu sendiri atau sistem objek, bukan objek itu sendiri sehingga konsumsi diartikan sebagai suatu tindakan sistematis pemanipulasian tanda-tanda (*systemic act of manipulation of signs*). Dengan demikian apa yang dikonsumsi tersebut sebenarnya bukanlah objek itu sendiri melainkan sistem objeknya tersebut (Dermatoto, 2009).

Alasan peneliti menggunakan teori ini dimana konsep nilai guna, nilai tanda, serta simulasi sangat relevan dalam menganalisis penelitian ini dimana fokusnya yaitu remaja penggemar olahraga *surfing* Pantai Air Manis Kota Padang, yang hasilnya menunjukkan pada suatu tindakan perilaku konsumtif. Nilai guna merupakan fungsi dari sebuah objek, nilai tanda merupakan suatu symbol yang melekat dari objek itu sendiri, serta simulasi yang berisikan realitas-realitas semu. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam lagi mengenai kegiatan-kegiatan yang dilakukan informan dalam menunjang hobinya.

F. Batasan Konseptual

1. Perilaku konsumtif (*konsumerisme*)

Perilaku konsumtif (*konsumerisme*) seperti yang diungkapkan oleh Piliang (dalam Adlin, 2006) mengemukakan makna konsumsi secara luas yaitu paham yang mengubah perilaku manusia untuk melakukan sebuah kegiatan konsumen atau memakai barang dan jasa berlebihan tanpa melihat nilai gunanya kenyataan bahwa orang tidak hanya mengonsumsi yang bersifat material saja akan tetapi orang juga mengonsumsi sesuatu yang non material, seperti pemikiran dan ide. Ketika orang berfikir dan memunculkan ide secara berulang, berarti orang tersebut melakukan konsumsi yang bersifat non material. Dari batasan perilaku konsumtif diatas yang akan peneliti teliti adalah bagaimana pola perilaku *konsumtif* yang dilakukan oleh remaja kota padang yang terlibat dengan olahraga *surfing*. Seperti, membeli peralatan selancar, merk pakaian, penggunaan waktu luang, tempat berkumpul/ nongkrong setelah berselancar.

2. Remaja

Pada 1974, WHO (World Health Organization) memberikan definisi tentang remaja yang lebih bersifat konseptual. Dalam definisi tersebut dikemukakan tiga kriteria, yaitu biologis, psikologis, dan sosial ekonomi, sehingga secara lengkap definisi tersebut berbunyi sebagai berikut. Remaja adalah suatu masa di mana:

1) Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.

2) Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.

3) Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri (Muangman dalam Sarwono, 2010).

Dalam tahapan perkembangan, remaja menempati posisi setelah masa anak dan sebelum masa dewasa. Adanya perubahan besar dalam tahap perkembangan remaja baik perubahan fisik maupun perubahan psikis menyebabkan masa remaja relatif bergejolak dibandingkan dengan masa perkembangan lainnya. Hal ini menyebabkan masa remaja menjadi penting untuk diperhatikan.

Dari batasan konsep remaja diatas peneliti akan memilih informan remaja yang aktif bermain selancar di lokasi Pantai Air Manis Kota Padang, karakteristik remaja peselancar yang akan dijadikan informan tidak terpaut akan umur, tetapi remaja yang akan dijadikan informan adalah para remaja peselancar yang masih dalam tanggungan orang tua, dan para remaja yang bekerja tapi tidak punya penghasilan tetap, serta para peselancar yang belum menikah.

3. *Surfing* (selancar)

Selancar adalah termasuk kedalam jenis olahraga air yang berbahaya, selancar sebuah olahraga yang dilakukan di atas ombak dengan menggunakan sebilah papan untuk bermanuver di atas ombak, lalu papan yang dikemudikan oleh peselancar atau *surfer* akan bergerak oleh ombak sehingga peselancar tertantang untuk mengendalikan keseimbangan tubuh di atas papan (Richard, 2010). Disamping itu selancar merupakan olahraga yang mahal sehingga untuk melakukan olahraga ini seseorang harus mempunyai tingkat kesejahteraan ekonomi yang cukup baik/ mumpuni dikarenakan produk-produk yang melekat dengan identitas olahraga selancar ini semua dibandrol dengan harga yang tidak

murah dipasaran. Untuk bisa mengikuti selancar ini minimal kita harus mempunyai media utamanya yaitu papan selancar, dan untuk harga sebuah papan selancar itu dibandrol harga jutaan bahkan ada yang puluhan juta.

Dari penjelasan diatas peneliti juga akan menanyakan pengetahuan informan remaja akan dunia selancar. hal-hal yang akan dilihat adalah pengetahuan remaja tentang selancar tersebut dari sekian banyak olahraga kenapa selancar yang mereka pilih, dan bagaimana bentuk perilaku konsumtif yang mereka lakukan.

G. Kerangka Berfikir



H. Metode Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian mengenai Perilaku *Konsumerisme* Remaja penggemar olahraga surfing di Pantai Air Manis Kota Padang. Berlokasi di salah satu teluk pantai yang ada di Kota Padang tepatnya Pantai Air Manis dengan alasan, karena *spot/* lokasi Pantai Air Manis selalu aktif dijadikan tempat bermain selancar oleh para peminat olahraga ini, dan juga lokasi Pantai Air Manis sering dijadikan tempat diadakannya kejuaraan selancar lokal.

2. Pendekatan dan Tipe Penelitian

Penelitian mengenai Perilaku *Konsumerisme* Remaja penggemar olahraga surfing di Pantai Air Manis Kota Padang dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif dapat diartikan sebagai metode yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti sebagai *instrument* kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif /kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada *generalisasi* (Sugiyono, 2012:9).

Metode penelitian kualitatif dilakukan secara *intensif*, peneliti ikut berpartisipasi lama di lapangan, mencatat secara hati-hati apa yang terjadi, melakukan analisis reflektif terhadap berbagai dokumen yang ditemukan di lapangan, dan membuat laporan penelitian secara mendetail. Alasan penulis menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yaitu karena pendekatan kualitatif cocok digunakan untuk menganalisis makna dari temuan penelitian ini dan kemudian mendefinisikan bagaimana Fenomena Perilaku *Konsumerisme* Remaja Kota Padang Pelaku Olahraga *Surfing*.

Berdasarkan permasalahan penelitian, tipe penelitian yang akan penulis gunakan yaitu tipe penelitian studi kasus *instrisik*, yaitu studi kasus yang dalam penelitian ini akan diberikan gambaran secara menyeluruh mengenai bagaimana Fenomena Perilaku *Konsumerisme* Remaja Kota Padang Pelaku Olahraga *Surfing*.

3. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Adapun pemilihan informan dalam penelitian ini dilakukan secara

purposive sampling, yaitu cara pemilihan informan penelitian yang telah ada dan ditentukan kriterianya sesuai dengan permasalahan penelitian. Kriteria informan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah informan sudah tercakup namanya dari data yang telah peneliti dapatkan. Alasan peneliti memilih teknik *purposive sampling* dalam pemilihan informan karena peneliti melihat dari permasalahan penelitian sudah jelas informan yang peneliti libatkan, Kriteria informan dalam penelitian ini adalah *surfer* (peselancar) remaja di Kota Padang. Informan yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 17 orang yang secara rutin bermain selancar di Pantai Air Manis 13 diantaranya berprofesi sebagai mahasiswa dan pelajar, 2 orang berprofesi sebagai pekerja bebas, 1 orang berprofesi sebagai wiraswasta, dan 1 orang berprofesi sebagai karyawan swasta.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi/pengamatan, wawancara mendalam (*indepth interview*), dan studi dokumen.

a) Observasi (Pengamatan)

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap pada objek penelitian. Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data dengan mengamati secara langsung ke lapangan masyarakat yang akan diteliti. Peneliti melakukan observasi partisipasi, yaitu peneliti tidak memberitahukan maksud kepada objek yang diselidikinya. Peneliti dengan sengaja menyembunyikan

bahwa kehadirannya di tengah-tengah kelompok masyarakat yang diselidikinya itu adalah untuk meneliti (Ritzer, 2003:63).

Penelitian ini dilakukan di Pantai Air Manis Kota Padang dan dilakukan pada waktu pagi hari sampai sore hari. Teknik observasi yang dilakukan yaitu mengamati secara langsung kegiatan *surfing* (selancar) yang berada di Pantai Air Manis Padang. Observasi yang dilakukan ialah partisipan, di sini peneliti terlibat langsung dengan objek yang akan diteliti yaitu ikut bermain *surfing* (selancar). Fokus peneliti yang akan diteliti yaitu bagaimana Perilaku *konsumerisme* dalam bentuk kegiatan konsumsi membeli perlengkapan selancar, pakaian, bentuk pola pergaulan/ tempat nongkrong, pengetahuan akan selancar, dan juga pemanfaatan waktu luang mereka dalam menunjang aktivitas selancarnya.

Pada umumnya observasi ini bersifat *open-ended* dimana peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan umum kepada partisipan yang memungkinkan partisipan bebas memberikan pandangan- pandangan mereka. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipatif yaitu peneliti terlibat dan melibatkan diri dalam bersama-sama sumber informasi penelitian. Peneliti betul-betul dapat menghayati situasi, kondisi, serta tingkah laku, maupun interaksi, atau perbuatan sumber informasi penelitian. Pengamatan langsung di lapangan sangat membantu peneliti dalam mengumpulkan data hasil penelitian, karena peneliti melihat dan juga mengalami secara langsung bagaimana cara para informan dalam memberikan pendapatnya terkait dengan pertanyaan-pertanyaan yang peneliti ajukan mengenai objek penelitian ini.

b) Wawancara Mendalam (*Indepth Interview*)

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu wawancara mendalam. Wawancara mendalam (*in depth-interview*) merupakan teknik pengumpulan data yang didasarkan pada percakapan secara intensif dengan menggunakan pedoman wawancara atau catatan yang berisikan pemikiran yang merupakan pertanyaan mendalam yang akan ditanyakan pada saat wawancara berlangsung. Melalui wawancara mendalam secara tatap muka, maka peneliti akan mendapatkan data mengenai permasalahan yang ingin diteliti. Peneliti menggunakan wawancara terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara serta membuat pertanyaan 5 W+ 1 H yang akan dikembangkan saat wawancara berlangsung (sugiyono, 2006). Hal ini bertujuan agar peneliti memperoleh data yang dibutuhkan.

Sebelum melakukan wawancara, penulis menjalin hubungan baik dengan informan penelitian agar tercipta suasana nyaman dalam proses pengumpulan data. Terciptanya hubungan yang baik dan nyaman maka akan mempermudah penulis mendapatkan informasi mendalam mengenai permasalahan yang diteliti. Selain itu, pertanyaan penelitian dirancang sesuai dengan pedoman wawancara menjelang ke lapangan, kemudian jawaban dari informan digali terus menerus dengan mengajukan pertanyaan mendalam, sehingga data mengenai bagaimana bentuk perilaku konsumerisme remaja penggemar olahraga *surfing* di Pantai Air Manis Kota Padang didapatkan dengan lengkap.

Wawancara dengan informan penulis lakukan di Pantai Air Manis Kota Padang penulis melakukannya sebelum bermain selancar maupun sesudah bermain selancar bersama para informan. Pada saat wawancara penulis bergabung kedalam tongkrongan para informan dan ikut menjalankan aktivitas-aktivitas yang mereka

lakukan seperti meminum bir, merokok, maupun bermain selancar Bersama, wawancara penulis lakukan secara berulang tidak saja hanya pada satu lokasi saja. Adapun wawancara dilakukan pada tempat yang sudah disepakati dengan informan sebelumnya. Untuk melengkapi informasi, penulis juga melakukan foto-foto pada saat wawancara. Hasil wawancara ditulis dibuku harian dan peneliti juga menggunakan alat perekam guna mengantisipasi adanya informasi penting yang tidak tercatat oleh peneliti.

c) Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Studi dokumentasi bisa berupa tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian. Hasil penelitian dari observasi dan wawancara akan lebih dapat dipercaya jika didukung oleh studi dokumentasi (Sugiyono, 2017). Studi dokumentasi peneliti gunakan berupa foto dilapangan. Dokumen penelitian ini diperoleh dari hasil selama peneliti dilapangan selama proses wawancara, media yang peneliti gunakan dalam penelitian adalah *handphone*.

5. Keabsahan Data

Untuk memperoleh data yang valid, maka dalam penelitian ini peneliti melakukan dengan triangulasi data. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang berada di luar data tersebut. Data yang sama dikumpulkan dari objek yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk pengecekan atau pembandingan terhadap data yang sudah peneliti peroleh. Teknik

triangulasi ada beberapa macam antara lain adalah triangulasi sumber, metode dan teori (Ghony dan Almanshur, 2016).

Triangulasi sumber artinya peneliti mengecek kembali data yang diperoleh melalui berbagai sumber, data yang telah peneliti analisis sehingga menghasilkan suatu kesimpulan, selanjutnya dimintakan kesepakatan dengan sumber data tersebut. Triangulasi metode adalah pengecekan data kepada sumber yang sama dengan metode yang berbeda.

Dalam penelitian kualitatif peneliti menggunakan metode wawancara bebas dan wawancara terstruktur. Tujuannya agar keberimbangan data yang peneliti peroleh dari wawancara dan observasi atau pengamatan untuk mengecek kebenaran informasi tersebut. Melalui perspektif atau pandangan diharapkan diperoleh hasil yang mendekati kebenaran. Karena itu, triangulasi tahap ini dilakukan jika data atau informasi yang diperoleh dari subjek atau informan penelitian diragukan kebenarannya. Selanjutnya adalah triangulasi waktu, yaitu pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan melalui wawancara, observasi atau teknik lain dalam situasi waktu yang berbeda.

6. Analisis Data

Data yang diperoleh dilapangan peneliti analisis secara terus menerus dengan menggunakan model Interactive Model of Analysis (Miles dan Huberman, 1992). Seperti yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman.

a) Reduksi Data

Laporan analisis sejak dimulainya penelitian perlu direduksi yaitu dengan memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian, kemudian mencari

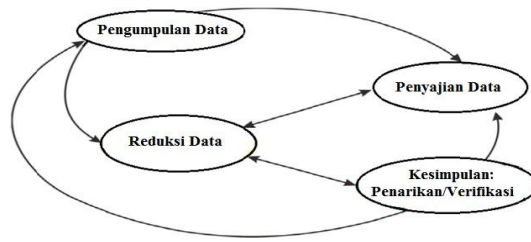
temannya. Data yang didapat dilapangan kemudian ditulis dengan rapi, rinci, serta sistematis setiap selesai pengumpulan data. Data yang telah direduksi dapat memberikan gambaran lebih tajam tentang hasil wawancara dan memudahkan untuk mencari jika sewaktu-waktu diperlukan. Dalam proses pengumpulan data dan pengelompokkan data peneliti menggunakan kode-kode dan poin-poin tertentu supaya memperoleh gambaran yang jelas bagaimana perilaku konsumtif peselancar remaja di Kota Padang.

b) Penyajian Data (*Display Data*)

Penyajian data dimaksudkan agar memudahkan peneliti untuk melihat gambaran secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari penelitian, dengan kata lain pengorganisasian data yang telah utuh dimana peneliti mengelompokkan data berdasarkan fokus masalah yaitu bagaimana perilaku konsumtif peselancar remaja di Kota Padang.

c) Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan secara terus menerus sepanjang proses penelitian berlangsung, sejak awal memasuki lapangan atau selama proses pengumpulan data. Penelitian dilakukan dengan mencari makna dari data yang dikumpulkan yaitu dengan mencari pola dan tema yang dituangkan dalam kesimpulan mengenai mengenai bagaimana perilaku konsumtif peselancar remaja di Kota Padang. Data yang telah di analisis melalui ketiga tahap tersebut di deskripsikan dalam bentuk laporan ilmiah berupa skripsi.



Gambar 1 Model Analisis Interaktif Miles and Huberman

BAB II

LOKASI PENELITIAN

A. Kota Padang

1. Sejarah Kota Padang

Kota Padang ditetapkan oleh Belanda sebagai pusat kedudukan dan pusat perdagangannya pada tanggal 20 Mei 1784 di Sumatera Barat. Tahun 1793 kota ini sempat dijarah dan dikuasai oleh seorang bajak laut dari Perancis yang bemarkas di Mauritius bernama François Thomas Le Mème, yang keberhasilannya diapresiasi oleh pemerintah Perancis waktu itu dengan memberikannya penghargaan. Kemudian pada tahun 1795, Kota Padang kembali diambil alih oleh Inggris. Namun, setelah peperangan era Napoleon, pada tahun 1819 Belanda mengklaim kembali kawasan ini yang kemudian dikukuhkan melalui Traktat London, yang ditandatangani pada 17 Maret 1824. Pada tahun 1837, pemerintah Hindia-Belanda menjadikan Padang sebagai pusat pemerintahan