

**LIFESTYLE THE TEENAGERS OF CITY
(THE STUDY OF VISITORS CAFE IN PEKANBARU)**

By: Ima Estika

ima.estika94@gmail.com

Supervisor: Dr. Hesti Asriwandari, M.Si

*Sociology Major The Faculty of Social Science and Political Science
University of Riau, Pekanbaru*

*Campus Bina Widya Jl. HR. Soebrantas Km. 12,5 Simpang Baru Pekanbaru 28293. Telp/Fax
0761-63277*

ABSTRACT

The times are always followed by lifestyle changes that exist in society. The proliferation of cafes that have become one of the icons lifestyle in Pekanbaru lately resulted in people flock to visit, especially in adolescents. Teenagers who tend to like to get together with friends make the cafe as a means to fill his spare time. The cafe has become a part of urban life, always seen a few people whose work relaxing in the cafe to lose track of time. With the times, now to relax in the cafe is no longer just for entertainment or recreational needs alone. However, it has become a lifestyle of teenagers in the city. The phenomenon of lifestyle relax at the cafe that occurs in adolescents is the purpose of this study. In this study, the research subjects amounted to seven people, those who become the subject is teenagers teens who have considered going to cafe as part of their lifestyle. Retrieval of research data by observation, interviews, and documentation. Interviews were conducted in-depth interviews where the researcher asking questions verbally and directly with the subject in full and in-depth. According to the research that has been done can be concluded that the habits of teenagers in Pekanbaru fill his spare time at the cafe because they feel that the cafe has become needs. Facilities such as wi-fi, live music, and they enjoy the game can simply order food and drinks are available in the cafe.

Keywords: Lifestyle, Teenagers, Cafe

**GAYA HIDUP REMAJA KOTA
(STUDI TENTANG PENGUNJUNG KAFE DI PEKANBARU)**

Oleh: Ima Estika

ima.estika94@gmail.com

Dosen Pembimbing: Dr. Hesti Asriwandari, M.Si

Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Riau, Pekanbaru

Kampus Bina Widya Jl. HR. Soebrantas Km. 12,5 Simpang Baru Pekanbaru 28293. Telp/Fax
0761-63277

ABSTRAK

Perkembangan zaman selalu diikuti dengan perubahan gaya hidup yang ada didalam masyarakat. Menjamurnya kafe-kafe yang telah menjadi salah satu *ikon* gaya hidup di Pekanbaru akhir-akhir ini mengakibatkan masyarakat berbondong-bondong untuk mengunjunginya, khususnya pada remaja. Remaja yang cenderung senang untuk berkumpul bersama teman-temannya menjadikan kafe sebagai sarana untuk mengisi waktu luangnya bersama teman-teman kelompoknya. Kafe telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat kota, selalu terlihat orang-orang yang kerjanya bersantai di kafe hingga lupa waktu. Seiring perkembangan zaman, saat ini bersantai di kafe bukan lagi sekedar untuk hiburan atau kebutuhan rekreasi saja, namun hal itu sudah menjadi gaya hidup remaja-remaja kota. Fenomena gaya hidup bersantai di kafe yang terjadi pada remaja merupakan tujuan dari penelitian kali ini. Dalam penelitian kali ini subjek penelitian berjumlah tujuh orang, mereka yang menjadi subjek adalah remaja-remaja yang sudah menganggap pergi ke kafe sebagai bagian dari gaya hidup mereka. Pengambilan data penelitian dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara mendalam dimana peneliti mengajukan pertanyaan secara lisan dan langsung dengan subjek secara lengkap dan mendalam. Menurut penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kebiasaan remaja-remaja Kota Pekanbaru untuk mengisi waktu luangnya di kafe karena mereka merasa bahwa kafe telah menjadi kebutuhannya. Fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh pihak kafe membuat remaja-remaja tersebut tertarik untuk mengunjungi kafe tersebut. Fasilitas seperti *wi-fi*, *live music*, dan permainan pun dapat mereka nikmati hanya dengan memesan makanan dan minuman yang tersedia di kafe.

Kata kunci: Gaya Hidup, Remaja, Kafe

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman selalu diikuti dengan perubahan gaya hidup yang ada didalam masyarakat. Menurut kaum urban, duduk sambil mengobrol bersama teman-teman di kafe merupakan bagian dari gaya hidup modern dan apabila seseorang tidak mengenal apa itu kafe akan dianggap sebagai masyarakat yang ketinggalan zaman. Gaya hidup sebagai pembeda kelompok yang muncul dalam masyarakat tersebut terbentuk atas dasar stratifikasi sosial. Setiap kelompok dalam struktur sosial tertentu akan memiliki gaya hidup yang khas. Dapat dikatakan bahwa gaya hidup inilah yang menjadi simbol *prestise* dalam stratifikasi sosial.

Menjamurnya kafe-kafe yang telah menjadi salah satu *ikon* gaya hidup modern di Indonesia khususnya di Pekanbaru akhir-akhir ini mengakibatkan masyarakat berbondong-bondong untuk mengunjunginya, khususnya pada para remaja. Hal tersebut membuat suatu *trend* baru yang muncul didalam masyarakat kota Pekanbaru. Kafe adalah tempat untuk makan dan minum sajian cepat saji dan menyuguhkan suasana santai atau tidak resmi, selain itu juga merupakan suatu tipe dari restoran yang biasanya menyediakan tempat duduk didalam dan diluar restoran (Marsum, 2005:8).

Menjamurnya kafe-kafe pun menjadi semacam *oase* bagi mereka tatkala ruang untuk bersosialisasi tidak mereka dapatkan di rumah atau di lingkungan tempat mereka tinggal. Inilah era baru generasi kafe. Tidak bisa dipungkiri kehidupan remaja-remaja Pekanbaru tidak bisa lepas dari kehidupan bersantai di kafe ini.

Dahulu kegiatan bersantai di kafe merupakan kebiasaan yang selalu dinilai dengan kegiatan negatif. Tapi kini sebaliknya, masyarakat urban sudah menganggap hal tersebut sebagai kebiasaan yang lazim. Bahkan hal tersebut sudah menjadi gaya hidup, khususnya bagi kaum muda urban. Kegiatan seperti itu

adalah kegiatan berkumpul, berbincang, bercanda, dan bersantai di suatu tempat seperti kafe yang dilakukan beramai-ramai bersama teman-teman kelompoknya maupun komunitasnya dalam waktu yang tidak sebentar.

Seiring dengan perkembangan zaman, saat ini bersantai di kafe bukan lagi sekedar hiburan atau kebutuhan rekreasi seperti pada umumnya, hal itu sudah menjadi gaya hidup remaja sekarang khususnya remaja yang berada di kota Pekanbaru. Faktor yang menjadikan kebiasaan seperti itu kemungkinan ada tiga. *Pertama*, karena mereka tidak ada kesibukan. Entah karena jam kosong atau karena mereka tidak mengikuti kegiatan *ekskul* sehingga tidak adanya kegiatan. *Kedua*, karena memang menjadi kebutuhan. Seperti untuk melepas lelah atau ngobrol santai dengan teman-teman. Dan *ketiga*, aktifitas bersantai di kafe itu sudah menjadi gaya hidup tersendiri bagi anak-anak remaja. Bahkan ada istilah diantara para remaja, yaitu “remaja yang tidak *nongkrong* itu tidak gaul”.

Aktifitas seperti ngopi-ngopi atau bermain game pun sering terlihat di kafe-kafe tersebut. Padahal dapat dikatakan itu hanya akan menghabiskan uang mereka dan akan mendorong seseorang menjadi konsumtif. Dimana perilaku konsumtif adalah gaya hidup mewah yang tidak mempertimbangkan efek-efek dari perilaku tersebut dan sangat merugikan individu dalam taraf personal. Menurut Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia, perilaku konsumtif adalah kecenderungan manusia untuk menggunakan konsumsi tanpa batas dan manusia lebih mementingkan faktor keinginan daripada kebutuhan (Sumartono, 2002).

Perilaku konsumtif pada remaja sebenarnya dapat dimengerti, karena pada usia ini remaja masih dalam pencarian identitas diri. Remaja ingin diakui eksistensinya oleh lingkungan dan berusaha menjadi bagian dari lingkungannya tersebut. Keinginan untuk menjadi bagian dari lingkungan terutama

lingkungan yang sebaya menyebabkan remaja berusaha untuk mengikuti atribut yang sedang *trend* dan menjadi masalah ketika suatu kewajaran pada remaja ini dilakukan secara berlebihan sehingga kurang terkontrol terhadap apa yang dilakukan.

Orang membeli makanan dan minuman bukan lagi semata-mata untuk memenuhi kebutuhan alami, yaitu makan dan minum. Ini pasti. Akan tetapi, yang dimaksud disini adalah guna sebuah harga diri. Misalnya seseorang akan merasa lebih baik jika mampu minum kopi di kafe daripada di warung kopi.

Masa remaja dikategorikan dalam masa peralihan dari usia kanak-kanak yang akan tumbuh menjadi dewasa. Namun tidak semua dari mereka cukup dewasa untuk memilah pengaruh lingkungan. Mereka cenderung meniru mode masa kini. Mode yang dominan berkembang di masyarakat berkiblat pada mode barat. Mulai dari cara berpakaian, cara berbicara, tempat berkumpul, cara bergaul hingga musik barat. Mereka bisa dengan mudah meniru, sebab media elektronik maupun media cetak banyak menampilkan gaya hidup ala kebarat-baratan.

Masa remaja juga merupakan masa yang sangat penting dimana pada masa inilah para remaja mencari jati diri mereka. Jati diri itu sendiri merupakan identitas diri yang akan dibawa sampai dewasa nanti dan kebanyakan remaja akan mengikuti apa yang mereka anggap menyenangkan tanpa peduli hal tersebut baik atau buruk. Mereka pun cenderung memilih teman yang mereka anggap memiliki tujuan hidup yang sejalan dengan pemikiran mereka. Maka, pemilihan teman pun sangat penting karena pada masa transisi inilah remaja akan dituntun menjadi manusia baik atau tidak di masa depan kelak.

Teman sebaya (*peer group*) diartikan sebagai teman sepermainan dimana di dalamnya teman yang berinteraksi memiliki kesukaan yang sama, tuntutan yang sama, dan jalan pikiran yang

searah. Bukan tidak mungkin bila ada salah satu teman dalam kelompoknya memiliki pemikiran ataupun suatu hal yang berbeda dari teman lainnya, maka orang tersebut akan dijauhi oleh teman didalam kelompok tersebut.

Berdasarkan dari fenomena diatas, penulis sangat tertarik untuk mengamati tentang budaya duduk, ngobrol dan bersantai di kafe yang dilakukan oleh remaja-remaja kota. Oleh sebab itu, penulis mengambil judul “**Gaya Hidup Remaja Kota (Studi tentang Pengunjung Kafe di Pekanbaru)**”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana aktifitas remaja saat bersantai di kafe?
2. Mengapa kafe menjadi pilihan pengisian waktu luang?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui aktifitas pengisian waktu luang dan perilaku konsumtif yang dilakukan oleh remaja dalam kegiatan bersantai di kafe tersebut.
2. Untuk mengetahui apa yang melatar belakangi remaja memilih bersantai di kafe untuk mengisi waktu luangnya.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan bagi penulis atau pembaca untuk penelitian sejenis selanjutnya.
2. Diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan informasi kepada pembaca tentang gaya hidup bersantai di kafe yang terjadi pada remaja-remaja kota Pekanbaru.

KERANGKA TEORI

2.1 Gaya Hidup

Menurut David Chaney di dalam buku *Lifestyle: Sebuah Pengantar Komprehensif*, menjelaskan gaya hidup sebagai gaya, tata cara, atau cara

menggunakan barang, tempat dan waktu, khas kelompok masyarakat tertentu, yang sangat bergantung pada bentuk-bentuk kebudayaan, meskipun bukan merupakan totalitas pengalaman sosial (Chaney, 2004:40-41).

Gaya hidup menurut Philip Kotler merupakan pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktifitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan keseluruhan diri seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Kotler, 2002:192).

Gaya hidup menggambarkan seluruh pola seseorang dalam beraksi dan berinteraksi di dunia. Secara umum dapat diartikan sebagai suatu gaya hidup yang dikenali dengan bagaimana orang menghabiskan waktunya (aktifitas), apa yang penting orang pertimbangkan pada lingkungan (minat), dan apa yang orang pikirkan tentang diri sendiri dan dunia sekitar (opini). Gaya hidup adalah perilaku seseorang yang ditunjukkan dalam aktifitas, minat, dan opini khususnya yang berkaitan dengan citra diri untuk merefleksikan status sosialnya.

2.2 Gaya Hidup *Nongkrong*

Gaya hidup *nongkrong* di Indonesia sudah ada sejak zaman dahulu tetapi mengalami beberapa perubahan seiring berkembangnya zaman. Pada zaman dulu, *nongkrong* biasanya hanya dilakukan di warung kecil, taman, ataupun tempat-tempat yang nyaman untuk mengobrol dan kegiatan yang dilakukan juga lebih sederhana. Namun saat ini, kegiatan *nongkrong* lebih banyak dilakukan di kafe-kafe. Bagi para penyuka kegiatan *nongkrong* ini, mereka membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai. Sarana dan prasarana itu berupa tempat, kenyamanan yang ditawarkan, dan juga produk yang tersedia. Faktor-faktor yang menjadi latar belakang kegiatan *nongkrong* antara lain kecenderungan orang-orang sekarang yang selalu memanfaatkan kesempatan yang ada untuk berkumpul bersama atau *social interaction*

dan pada akhirnya akan membentuk kelompok-kelompok dengan kepentingan yang sama.

2.3 Remaja

Remaja atau *adolescent* berasal dari bahasa latin *adolescere* yang sama dengan *adultus* yang berarti menjadi dewasa atau dalam perkembangan menjadi dewasa (Monks, Knoers, Haditono, 2004).

Menurut Sarwono (1988, 24-25) mengatakan bahwa dalam proses penyesuaian diri remaja menuju kedewasaan ada 3 tahap perkembangan, yaitu: 1. Remaja Awal (12-15 Tahun), 2. Remaja Tengah (15-18 Tahun), 3. Remaja Akhir (18-21 Tahun).

2.4 Kelompok Sosial

Johnson dan Johnson (1987) mendefinisikan sebuah kelompok adalah dua individu atau lebih yang berinteraksi tatap muka (*face to face interaction*), yang masing-masing menyadari keanggotaannya dalam kelompok, masing-masing menyadari keberadaan orang lain yang juga anggota kelompok, dan masing-masing menyadari saling ketergantungan secara positif dalam mencapai tujuan bersama (Sarwono, 2005:5).

2.4.1 *Peer Group* (Kelompok Teman Sebaya)

Teman sebaya atau *peer group* menurut Coleman (1990) adalah suatu kelompok kecil yang anggotanya berusia relatif sama dan diantara mereka itu terjalin keakraban (Saifuddin dan Irwan, 1999). Sedangkan *peer group* menurut Santrock (2004) adalah anak-anak atau remaja yang memiliki umur yang sama atau maturasi yang sama. Jadi dapat disimpulkan *peer group* atau teman sebaya adalah sekelompok anak atau remaja yang memiliki usia yang sama atau maturasi yang sama yang diantara mereka terjalin keakraban.

2.4.2 *In Group dan Out Group*

Menurut Summer, ia membedakan antara *in group* dan *out group*. *In group* merupakan kelompok sosial yang dijadikan tempat oleh individu-individunya untuk mengidentifikasi dirinya. *Out group* merupakan kelompok sosial yang oleh individunya diartikan sebagai lawan *in group* (Soekanto, 1990:134-135).

2.5 Teori Konsumsi

Veblen mengatakan konsumsi yang berlebihan atas barang dan jasa yang diperoleh terutama untuk tujuan menampilkan pendapatan atau kekayaan. Hal ini juga dapat merujuk pada kecenderungan ke arah makan berlebihan. Dalam pikiran seorang konsumen seperti ini, tampilan tersebut berfungsi sebagai alat untuk mencapai atau mempertahankan status sosial. Konsumsi untuk menyakitkan hati, atau istilah yang lebih khususnya yaitu konsumsi sengaja yang dimaksudkan untuk menyebabkan iri.

Dalam bukunya *The Theory of Leisure Class*, Veblen kritis terhadap kelas yang punya waktu luang, karena perannya dalam kebiasaan konsumsi secara boros. Kelas yang punya waktu luang atau *Leisure Class* sibuk didalam waktu luangnya (penggunaan waktu yang tidak produktif) dan konsumsi yang berlebih (menghabiskan uang secara berlebihan untuk barang-barang yang kurang bermanfaat). Orang-orang didalam semua kelas sosial lainnya terpengaruh dan secara langsung atau tidak, menandingi kelas yang mempunyai waktu luang tersebut. Hasilnya adalah sebuah masyarakat yang dicirikan oleh pemborosan waktu dan uang.

2.6 Teori Kelompok

Definisi kelompok menurut Slamet (2010) adalah dua atau lebih individu yang berhimpun atas dasar adanya kesamaan (tujuan, kebutuhan, minat, jenis) yang saling berinteraksi melalui pola atau struktur tertentu guna mencapai tujuan

bersama dan dalam kurun waktu yang relatif panjang.

Kelompok merupakan tempat bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, baik kebutuhan sosiologis, ekonomis, maupun kebutuhan psikologisnya. Dengan berkelompok, manusia dapat mengembangkan potensi, aktualisasi, dan eksistensi dirinya. Hal ini disebabkan karena adanya naluri manusia untuk selalu hidup dengan orang lain atau *gregariousness* sehingga manusia juga disebut *social animal* (Soekanto, 2006).

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kafe-kafe yang ramai dikunjungi oleh para remaja di Kota Pekanbaru, yaitu Recaffe Platinum dan Dhapu Koffie. Kafe-kafe tersebut sesuai dengan konsep kafe yang dijelaskan, yaitu tempat untuk makan dan minum sajian cepat saji, seperti kue, roti, sup, teh, dan kopi. Menyuguhkan suasana santai atau tidak resmi, menyediakan tempat *indoor* dan *outdoor*. Adanya *live music* dan/atau lantunan lagu sebagai latar belakang. Serta dilengkapi dengan fasilitas wi-fi.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini yaitu remaja-remaja yang melakukan kegiatan *nongkrong* berjam-jam di kafe Kota Pekanbaru. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah 7 orang remaja, dimana 7 orang tersebut dibagi di setiap kafanya yaitu 4 orang di Recaffe Platinum dan 3 orang di Dhapu Koffie.

Ditetapkan dengan teknik *purposive sampling* atau dikenal dengan teknik penentuan sampel yang dipilih berdasarkan kriteria yang ditentukan, artinya remaja-remaja yang menjadi subjek penelitian benar-benar memenuhi kriteria untuk informasi yang dibutuhkan. Adapun kriteria yang ditentukan adalah remaja yang berusia 11-24 tahun, belum menikah, belum berpenghasilan sendiri, mereka yang menjadikan kegiatan bersantai di

kafe ini sebagai rutinitas, dan sebagai bagian dari gaya hidupnya.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi, berarti cara menghimpun data atau keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengumpulan data secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan, berupa pola konsumtif, penggunaan waktu luang, komunitas atau berkelompok-kelompok, dan aktifitas apa yang dilakukan dalam kegiatan bersantai di kafe.
2. Wawancara Mendalam (*Indepth Interview*), teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara lisan dan langsung (bertatap muka) dengan subjek yang telah ditetapkan dengan tujuan mendapatkan informasi secara lengkap, mendalam dan komprehensif sesuai dengan tujuan penelitian, serta mencari tahu tentang permasalahannya dengan lingkungan di lokasi penelitian. Pertanyaan yang diajukan peneliti berupa pertanyaan lisan dengan tetap merujuk pada pedoman wawancara yang ada, dan jawaban dari subjek penelitian akan dijawab secara lisan.
3. Dokumentasi, dalam penelitian ini peneliti mengambil gambar-gambar yang berhubungan dengan yang akan diteliti, yaitu pola konsumtifnya, aktifitas bersama kelompok atau komunitasnya, serta cara penggunaan waktu luangnya.

3.4 Sumber Data

3.4.1 Data Primer

Data primer yaitu data yang secara langsung diperoleh dari narasumber yang menyangkut tentang identitas narasumber

dan pendapat dari narasumber tentang variable penelitian yang bisa diperoleh dari jawaban hasil dari wawancara dan observasi. Data tersebut diperoleh secara langsung dari narasumber yang *nongkrong* di kafe-kafe Pekanbaru yang menyangkut tentang identitas narasumber, waktu luang narasumber, gaya hidup narasumber, dan pola konsumtif narasumber.

3.4.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari instansi yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti, yaitu kafe-kafe di Kota Pekanbaru. Data tersebut seperti jumlah pengunjung kafe khususnya remaja, berapa banyak komunitas atau kelompok yang pengunjung tetap di kafe-kafe tersebut, serta berapa lama waktu kunjungannya.

3.5 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif deskriptif sehingga data yang muncul merupakan kata-kata yang biasanya disusun dalam teks yang diperluas.

Setelah diperoleh data dari narasumber akan dilakukan analisis data sederhana. Dilanjutkan dengan pemaparan dari wawancara dan observasi yang telah dilakukan untuk diambil kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktifitas Remaja di Kafe

Remaja-remaja di Pekanbaru ini sudah sangat *familiar* dengan yang namanya kafe. Kafe menjadi tempat favorit mereka untuk berkumpul. Bahkan ada yang menghabiskan waktunya di kafe itu dalam sehari bisa sampai dua kali.

Aktifitas yang sering terlihat pun seperti mengobrol bersama teman sekelompoknya, menggunakan fasilitas kafe yang disediakan seperti wi-fi, dan tidak jarang terlihat remaja yang sedang mengerjakan tugas-tugasnya karena adanya wi-fi yang disediakan oleh kafe tersebut yang dapat membantu mereka

untuk mencari referensi di internet. Lalu ada juga remaja yang menggunakan wi-fi tersebut untuk sekedar bermain game online.

5.1 Karakteristik Subjek Penelitian

Identitas responden menyangkut hal-hal yang berhubungan dengan keadaan dan latar belakang yang berhubungan dengan responden. Hal tersebut meliputi usia, pendidikan, dan hal-hal lain yang berhubungan dengan responden. Responden dalam penelitian ini berjumlah 7 orang merupakan remaja-remaja yang menjadi pengunjung kafe di Recaffe Platinum dan Dhapu Koffie. Penentuan responden dengan cara *purposive sampling*.

5.2 Aktifitas yang Berkaitan Dengan Wi-fi

5.2.1 Wi-fi untuk Menyelesaikan Tugas

Kafe yang merupakan salah satu fasilitas kota yang menyediakan tempat yang nyaman dan ketersediaan *wi-fi* sebagai penunjang tambahan membuat para pengunjung khususnya remaja-remaja tertarik untuk mengunjungi kafe tersebut sembari menyelesaikan tugasnya. Adanya fasilitas *wi-fi* memberi kemudahan kepada para remaja untuk mencari informasi ataupun data yang diperlukan guna menyelesaikan tugasnya tersebut.

Para remaja merasa sangat senang dengan adanya fasilitas *wi-fi* yang ada di kafe-kafe Pekanbaru. Dimana para remaja tersebut dapat berkumpul di kafe sembari menyelesaikan tugas-tugasnya. Jadi remaja-remaja yang ada di kota Pekanbaru sangat tertarik dengan adanya fasilitas *free wi-fi* yang disediakan oleh kafe, dan fasilitas *free wi-fi* juga merupakan salah satu daya tarik dari kafe-kafe yang ada di kota Pekanbaru untuk menarik pengunjung terutama para remaja kota Pekanbaru.

5.2.2 Wi-fi untuk Hiburan

Wi-fi merupakan fasilitas yang sangat sering kita temukan di berbagai kafe-kafe yang ada di Pekanbaru ini. Fasilitas kafe ini memanjakan para pengunjungnya untuk dapat berinternet lancar sembari duduk santai di kafe tersebut. Para pengunjung kafe biasanya memanfaatkan *wi-fi* ini selain untuk *browsing*, juga menggunakannya untuk *streaming*, *download* ataupun bermain *game online*.

Wi-fi gratis yang koneksinya kencang merupakan sesuatu yang sangat diinginkan oleh pengunjung kafe, sebab dengan koneksi *wi-fi* yang kencang dan gratis pengunjung akan merasa betah di kafe tersebut, sebab mereka bisa menggunakan *wi-fi* tersebut untuk keperluan mereka diantaranya untuk bermain *social media* seperti instagram, path, snapchat dan lain sebagainya.

5.3 Aktifitas yang Berkaitan Dengan Permainan

Dilihat dari perkembangan waktu ke waktu, kafe kini tidak lagi hanya menyediakan fasilitas *wi-fi* sebagai penunjangnya, namun kafe-kafe yang ada di Pekanbaru sekarang ini sudah banyak yang menyediakan permainan-permainan yang dapat digunakan pengunjung sembari berkumpul bersama teman-temannya.

Terbukti, para pengunjung pun semakin betah berlama-lama di kafe dan dapat melakukan kegiatan lain selain mengobrol. Permainan-permainan yang sering terlihat di kafe-kafe Pekanbaru itu seperti uno, domino, dan berbagai permainan modern lainnya. Namun tidak jarang permainan tradisional pun juga ikut disediakan oleh pihak kafe seperti congklak dan sebagainya.

Melalui permainan ini, kafe ingin para pengunjungnya lebih dekat satu sama lain. Dengan berinteraksi lewat permainan, menjadikan aktifitas ngumpul lebih terasa dan bukan hanya sekedar berkumpul tetapi pada kenyataannya mereka hanya sibuk dengan gadget masing-masing.

5.4 Aktifitas Perkelompok

5.4.1 Insiden

Banyaknya kafe-kafe yang bermunculan di kota Pekanbaru ini membuat remaja-remaja memanfaatkan fasilitas tersebut. Seperti mengadakan acara ulang tahun, bahkan rapat organisasi atau komunitas, ataupun sebagai tempat untuk reunion. Seperti yang kita ketahui juga sebelum munculnya kafe-kafe ini, ada juga tempat-tempat yang bisa digunakan untuk perayaan seperti itu. Contohnya saja hotel, restaurant, ataupun cottage yang dapat kita sewa untuk merayakan acara-acara tersebut. Namun harga yang mahal dan suasana yang mungkin terkesan formal membuat kebanyakan remaja tidak sanggup ataupun tidak tertarik.

Dengan adanya kafe yang menyuguhkan suasana yang santai dan harga yang relatif murah untuk kantong para remaja membuat kafe-kafe digemari para kaum muda untuk mengadakan acara-acara tersebut. Para remaja yang termasuk ke dalam kelompok insiden ini mengaku bahwa mereka bukan termasuk remaja-remaja yang sering menghabiskan waktu luangnya di kafe, tetapi terkadang kafe dijadikan pilihan mereka untuk membuat acara-acara dalam kelompoknya. Sehingga mereka bisa dikatakan tidak terlalu fanatik dengan dunia kafe yang sedang banyak digemari oleh para remaja Pekanbaru saat ini.

Para remaja ini akan mencari kafe-kafe dimana yang mempunyai konsep lucu dan berbeda dari kafe-kafe pada umumnya, karena disitulah alasan mereka memilih kafe untuk dijadikan tempat untuk membuat acara-acara yang berkaitan dengan aktifitas kelompok seperti perayaan ulang tahun, rapat atau ngumpul komunitas dan lain-lain.

5.4.2 Rutinitas

Remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, namun belum sepenuhnya masuk dalam fase dewasa. Dalam masa peralihan ini, remaja mencari jati dirinya. Dan

mereka lebih sering menghabiskan waktunya bersama teman sebayanya dibanding dengan lingkungan keluarga.

Seperti yang kita ketahui, remaja pada umumnya masih berstatuskan pelajar ataupun mahasiswa. Dimana rasa lelah ataupun suntuk sering kali dirasakan oleh mereka. Dan untuk menghilangkan rasa lelah tersebut biasanya para remaja mencari tempat untuk dirinya bersantai. Salah satu tempat bersantai yang seringkali remaja kunjungi adalah kafe. Kegiatan bersantai di kafe yang biasa dilakukan para remaja ini seringkali terlihat dilakukan secara berkelompok, mulai dari kelompok teman sebaya ataupun kelompok komunitasnya. Aktifitas yang sering terlihat pun seperti mengobrol, bercanda sampai membahas hal apapun yang ingin mereka bahas. Tempat yang nyaman dan suasana yang tidak terlalu formal membuat mereka betah untuk berlama-lama di kafe tersebut, bahkan dengan suasana seperti itu memberikan rasa ingin kembali lagi ke kafe itu muncul dalam diri remaja-remaja tersebut.

Aktifitas kelompok yang dilakukan remaja di kafe juga tidak luput dari game atau permainan yang disediakan oleh kafe tersebut, diantaranya domino, uno, dll. Mereka merasa betah untuk berlama-lama di kafe dengan game atau permainan tersebut dikarenakan bisa dimainkan bersama dengan temannya. Jadi game atau permainan tersebut menjadi salah satu alasan mengapa para remaja datang dengan teman kelompoknya untuk bersantai dan menghabiskan waktunya di kafe.

5.5 Perilaku Konsumtif

Secara naluriah, manusia membutuhkan makan dan minum di dalam kehidupannya, akan tetapi dalam perkembangan gaya hidup saat ini konsumsi tidak lagi hanya berkaitan dengan nilai guna dalam rangka memenuhi kebutuhan dasar manusia saja namun kini berkaitan erat dengan unsur-unsur simbolik untuk menandai kelas, status,

prestise, atau simbol sosial tertentu. Konsumsi mengekspresikan posisi sosial dan identitas seseorang dalam kehidupan sosial masyarakat. Yang dikonsumsi tidak lagi sekedar produk atau jasa tetapi juga makna-makna sosial yang tersembunyi dibalikinya.

Ada faktor yang menyebabkan remaja untuk berperilaku konsumtif seperti ini, yaitu adanya sebuah nilai yang ingin didapatnya dari produk atau jasa yang dibelinya tersebut seperti sebuah pengakuan dari lingkungan sekitarnya bahwa dia termasuk ke dalam golongan manusia modern yang mengikuti *trend* pada saat ini. Dahulu orang berbelanja karena ada kebutuhan yang harus dipenuhi. Saat ini orang berbelanja karena berbagai macam sebab. Bahkan hanya untuk sekedar gengsi, memperlihatkan dengan status sosial tertentu dapat berbelanja di tempat yang modern. Tanpa disadari, hal tersebut membuat seseorang hidup dalam gaya hidup konsumtif.

Gaya hidup mempengaruhi perilaku seseorang dan pilihan-pilihan konsumsi seseorang. Demi memenuhi gaya hidup, seseorang akan bersifat konsumtif (melakukan pembelian produk atau jasa) meskipun hal tersebut bertolak belakang dengan realitas kebutuhan dan kemampuan yang dimilikinya.

Maraknya kafe di Pekanbaru ini bisa merubah gaya hidup para remaja, tergantung juga kepada karakteristik remaja itu sendiri. Kalau remaja tersebut merupakan pribadi yang tergolong senang bergaul dan suka untuk mencoba hal baru dan mereka sendiri tidak pelit untuk mengeluarkan uang berapapun jumlahnya. Hal tersebut dapat merubah gaya hidupnya, seperti membuat dirinya menjadi seperti kelompok hedonisme yang sebenarnya bisa saja ia hanya tergolong sebagai kelompok proletar yang memaksakan dirinya untuk menjadi seperti kelompok hedonisme.

Bersantai di Kafe Sebagai Pilihan Mengisi Waktu Luang

Kegiatan bersantai di kafe ini dilakukan oleh remaja-remaja untuk mengisi waktu luang mereka. Dimana waktu luang itu didefinisikan sebagai terlepas dari segala tekanan, adanya kesempatan untuk memilih, waktu yang tersisa usai kerja, atau waktu setelah mengerjakan segala tugas yang telah menjadi kewajiban. Dilihat dari segi cara pengisian, waktu luang adalah waktu yang dapat diisi dengan kegiatan pilihan sendiri atau waktu yang digunakan dan dimanfaatkan sesuka hati.

6.1 Faktor Internal

Remaja pada umumnya sering kali dihindangi rasa suntuk disaat dirinya sedang sendiri. Oleh karena itu mereka mencari cara agar rasa suntuk itu hilang, salah satunya dengan kegiatan bersantai di kafe ini.

Adanya hal yang ingin dilakukan disaat waktu luang pun menyebabkan remaja-remaja ini untuk memilih bersantai di kafe. Meskipun waktu luang yang mereka punya tidak lah banyak tetapi mereka pasti menyempatkan waktu untuk sekedar duduk di kafe sambil menunggu rutinitas yang akan mereka jalani. Remaja menjadikan kegiatan bersantai di kafe sebagai suatu keharusan didalam dirinya sendiri, dan apabila dia tidak melakukan kegiatan tersebut maka didalam dirinya akan merasakan sesuatu yang kurang, terutama disaat remaja tersebut memiliki waktu luang.

Kebiasaan bersantai di kafe yang sudah terlihat pada remaja-remaja kota Pekanbaru juga membuat mereka sudah akrab dengan budaya tersebut. Sehingga kegiatan bersantai di kafe tersebut dijadikan sarana untuk menghabiskan waktu luangnya.

Remaja sering kali mudah tergoda oleh iklan dan *trend* yang sedang berkembang. Salah satunya kegiatan *nongkrong* ini, banyak media-media yang menggambarkan kafe identik dengan

suasana yang asik dan seru. Jika motif remaja terhadap kebutuhan akan prestise itu besar, maka akan membentuk gaya hidup yang cenderung mengarah kepada gaya hidup hedonis. Remaja-remaja Pekanbaru saat ini kebanyakan memiliki gengsi yang tinggi. Mereka akan memilih kegiatan yang bersifat konsumtif dibandingkan kegiatan yang bermanfaat lainnya.

6.2 Faktor Eksternal

Peran teman sebaya maupun teman dekat pada remaja sangat diperlukan. Remaja mengalami proses belajar sosial melalui teman sebayanya, pembentukan diri remaja sedikit banyak dipengaruhi teman sebayanya. Masalah kesepian adalah masalah yang dihadapi oleh banyak remaja. Banyak faktor yang berasal dari dalam diri individu remaja yang dapat menjadi penyebab perasaan kesepian pada remaja. Bersosialisasi dan menghabiskan waktu dengan teman sebayanya di kafe termasuk salah satu cara yang dilakukan remaja agar tidak merasa kesepian.

Pada umumnya remaja di era modern seperti sekarang lebih suka menghabiskan waktunya di kafe-kafe dengan teman sekelompoknya daripada berkumpul dengan keluarga di rumah, dikarenakan dia bisa menikmati fasilitas yang mungkin tidak ada di rumahnya, juga bisa melepaskan penat dan beban pikiran dari tugas sekolah maupun kuliahnya dengan cara bersenda-gurau bersama teman sekelompoknya.

Keinginan untuk menjadi bagian dari lingkungan terutama lingkungan teman sebaya menyebabkan remaja berusaha untuk mengikuti atribut yang sedang *trend* dan menjadi masalah ketika suatu kewajaran pada remaja ini dilakukan secara berlebihan sehingga kurang terkontrol terhadap apa yang dilakukannya. Aktifitas *nongkrong* sudah menjadi ajang untuk dapat diakui dan menunjukkan eksistensi di dalam pergaulan itu sendiri meskipun tidak semua remaja yang menginginkan

pengakuan tersebut dan tujuan mereka *nongkrong* memang benar kebutuhan.

Faktor keluarga juga ikut serta dalam hal-hal yang melatar belakangi remaja-remaja ini lebih memilih bersantai di kafe sebagai bentuk pengisian waktu luangnya. Remaja yang dalam usianya memang selalu ingin berbagi cerita, curhat tentang apa yang terjadi didalam hidupnya ini mencari tempat yang dapat membuat dia nyaman untuk bercerita, menerima tanpa harus disalahkan dengan apapun cerita yang ia sampaikan.

Lalu ada juga budaya bersantai di kafe ini. Budaya ini didukung dengan kota yang memfasilitasinya. Banyak kafe-kafe yang berkembang, dan dengan itu minat remaja-remaja terhadap kafe itupun semakin besar.

6.3 Minat Remaja terhadap Mengisi Waktu Luang di Kafe

Perkembangan kafe di zaman modern ini sangat mempengaruhi pola gaya hidup masyarakatnya, khususnya yang terjadi di kalangan remaja kota Pekanbaru. Dimana sebelum berkembangnya kafe, para remaja tersebut lebih memilih mengisi waktu luang nya dengan berolahraga, jalan-jalan bahkan ada yang menyempatkan waktu untuk sekedar berliburan bersama keluarganya. Namun kini dengan adanya kafe yang memiliki tempat yang nyaman serta fasilitas yang memadai seperti *wi-fi* atau *live music* membuat para remaja tersebut dengan mudahnya untuk mengisi waktu luang mereka. Disamping itu dengan banyaknya kafe yang berkembang di Pekanbaru saat ini membuat kemajuan dan perkembangan terhadap kafe yang tidak berkonsep monoton, monoton disini maksudnya yaitu seperti yang diketahui banyak kafe-kafe yang berlomba-lomba untuk membuat konsep seunik mungkin agar menarik para pengunjung kafe untuk datang ke kafe tersebut.

Dari kegiatan bersantai di kafe ini, para remaja tersebut mendapatkan kepuasan. Kepuasan itu seperti semakin

akrabnya hubungan mereka dengan teman-temannya, mereka semakin dianggap manusia modern karena kegiatan tersebut sudah menjadi kebutuhannya, serta semakin luasnya ruang lingkup pertemanan mereka karena dengan kegiatan ini bisa saja mereka menambah pertemanan baru di kafe tersebut.

Pada umumnya remaja lebih memilih untuk bersantai di kafe pada sore hari sampai malam hari dikarenakan remaja tetap melaksanakan kewajibannya yaitu menuntut ilmu di sekolah ataupun perguruan tinggi. Namun ketika hari libur, para remaja datang lebih cepat dari biasanya yakni di siang hari, bahkan mereka ada yang sengaja menghabiskan waktu seharian dari siang sampai malam hari untuk sekedar bercengkerama ataupun bermain *game* yang disediakan oleh kafe tersebut bersama teman sekelompoknya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa hasil wawancara penulis dan informan lakukan mengenai Gaya Hidup Remaja Kota (Studi tentang Pengunjung Kafe di Pekanbaru), maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut dan akan penulis kemukakan saran sebagai bahan masukan bagi pihak yang membutuhkan dan berkepentingan sesuai dengan tujuan penelitian.

7.1 Kesimpulan

Dari keterangan dan pembahasan sebelumnya telah disimpulkan oleh penulis bahwa fenomena yang terjadi adalah sebagai berikut:

- Aktifitas yang dilakukan oleh remaja di kafe tidak hanya sekedar mengobrol bersama teman-teman sebayanya melainkan banyak sekali kegiatan yang bisa dilakukan, seperti sarana untuk menyelesaikan tugas-tugas, sarana untuk bermain dan berkumpul bersama.
- Aktifitas para remaja di kafe berlangsung lama dikarenakan fasilitas-fasilitas kafe yang

menunjang. Seperti adanya akses *free wi-fi* yang menguntungkan bagi para pengunjung khususnya remaja, serta adanya fasilitas permainan yang disediakan oleh pihak kafe seperti domino, uno, dan lain sebagainya.

- Remaja melakukan kegiatan bersantai di kafe ini biasanya berkelompok bersama teman-teman sebayanya, tetapi ada juga yang melakukannya individual meskipun tidak terlalu sering.
- Remaja yang sering bersantai di kafe merupakan remaja yang menjadikan kafe sebagai rumah kedua atau tempat berkumpul kelompok bermainnya. Lalu adapula remaja yang ke kafe hanya karena insiden saja, kelompok remaja seperti ini menganggap kafe hanya sebagai tempat yang bisa untuk diadakan acara-acara seperti ulang tahun, reunion, buka bersama, dan lain sebagainya.
- Kebiasaan bersantai di kafe ini menimbulkan dampak pola konsumtif yang terjadi di kalangan remaja kota Pekanbaru. Remaja-remaja tersebut tidak merasa dirugikan dengan pengeluarannya terhadap kegiatan *nongkrong* atau bersantai di kafe ini. Justru mereka merasakan kepuasan setelah melakukannya. Mereka menganggap dengan pergi ke kafe ini dapat menghilangkan rasa suntuk dan lelah mereka, mereka juga menjadi lebih akrab dengan teman-teman kelompoknya, dan mereka dapat mengenal orang-orang baru lalu lingkungan pertemanan mereka pun bertambah dengan kegiatan bersantai di kafe tersebut.
- Yang melatar belakangi remaja-remaja Pekanbaru melakukan kegiatan bersantai di kafe ini diantaranya adalah rasa suntuk yang sering dialami oleh para

remaja, remaja yang sengaja ke kafe untuk sekedar menyelesaikan tugas sekolah maupun kuliahnya di kafe dengan memanfaatkan fasilitas *wi-fi*, remaja tersebut sudah merasa nyaman, faktor menu minuman ataupun makanan serta harganya, dan faktor ikut-ikutan.

- Kegiatan *nongkrong* ini dijadikan ajang pengakuan sesama teman-teman perkelompok. Para remaja merasa jika mereka ikut melakukan kegiatan tersebut mereka dapat diakui dalam pertemanannya.

7.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adapun beberapa saran yang ditujukan kepada pihak-pihak yang terkait:

- Kafe hendaknya menambah fasilitas-fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh para pengunjung guna menciptakan rasa lebih betah untuk pengunjung kafe itu sendiri.
- Kafe lebih memperhatikan harga menu makanan dan minuman yang disediakan, sebab kebanyakan pengunjung kafe adalah remaja yang masih berstatuskan pelajar ataupun mahasiswa yang masih bergantung kepada orangtua mereka.
- Setiap kafe sebaiknya membuat peraturan yang dipajang di kafanya, dikarenakan pengunjung kafe terdiri dari berbagai kalangan khususnya remaja-remaja yang datang pada jam-jam sekolah. Untuk itu, pemilik kafe tersebut tidak seharusnya memperbolehkan anak-anak yang bersekolah datang ke kafe pada jam-jam sekolah.
- Dengan melihat antusiasme masyarakat terhadap kafe, sebaiknya kafe lebih bisa memberikan dampak positif terhadap pengunjungnya dengan tidak menjual minuman-minuman

keras atau barang-barang terlarang lainnya. Sehingga kegiatan bersantai di kafe ini bisa menjadi kegiatan yang sehat dan positif.

- Remaja-remaja yang sering menghabiskan waktu luangnya di kafe sebaiknya lebih bisa membagi waktu dengan kegiatan yang lebih bermanfaat lainnya. Dengan tidak hanya duduk mengobrol bersama teman di kafe saja.
- Remaja-remaja tersebut diharapkan jangan sampai melalaikan kewajibannya sebagai pelajar ataupun mahasiswa, sebaliknya mereka diharapkan dapat memperoleh informasi yang bermanfaat lewat kegiatan bersantai di kafe ini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adlin, Alfahtri. 2006. *Resistensi Gaya Hidup: Teori dan Realitas*. Yogyakarta dan Bandung: Jalasutra.
- Bungin, Burham. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: RajaGrafindo.
- Chaney, David. 2004. *Lifestyle: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta dan Bandung: Jalasutra.
- Collins, W.A. 1995. *Adolescent Psychology, a Development View*. Philadelphia: Mc. Graw Hill.
- Damsar. 2011. *Pengantar Sosiologi Ekonomi*. Jakarta: Kencana.
- Erikson, E.H. 1968. *Identity: Youth and Crisis*. New York: Norton&Company.
- Hall, C.C, dan Lindzey, G. 1985. *Introduction to Theories of Personality*. Jakarta: Kanisius.

- Hunt, L. Chester dan B. Paul, Horton. 1999. *Sosiologi*. Jakarta: Erlangga.
- Kartono, Kartini. 2001. *Patologi Sosial*. Jilid I. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kotler, Philip. 2002. *Manajemen Pemasaran*. Jilid I Edisi Milenium. Jakarta: Prehallindo.
- Marsum, A.W. 2005. *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Edisi IV. Yogyakarta: Andi.
- Monks, F.J., Knoers, A.M.P, dan Haditono, S.R. 2004. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Mowen, John C, dan Michael Minor. 2002. *Perilaku Konsumen*. Jilid Kedua. Jakarta: Erlangga.
- Plummer, R. 1983. *Life Span Development Psychology: Personality and Socialization*. New York: Academic Press.
- Polak, JBAF Mayor. 1966. *Sosiologi, Suatu Pengantar Ringkas*. Cetakan Kelima. Jakarta: Balai Buku "Ikhtiar".
- Prasetijo, R, dan Ihalauw, J. 2005. *Perilaku Konsumen*. Yogyakarta: Andi.
- Ritzer, George. 2003. *Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Saifuddin, Achmad Fedyani, dan Irwan Martua H. 1999. *Seksualitas Remaja*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Santoso, Slamet. 2010. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Santrock, J.W. 2003. *Adolescence*. Jakarta: Erlangga.
- _____. 2004. *Adolescence*. 4th Ed. USA: Wm. C. Brown Publisher.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 1988. *Peranan Psikologi Sosial dalam Organisasi*. Jakarta: Universitas Terbuka, Depdikbud.
- _____. 2005. *Psikologi Sosial: Psikologi Kelompok dan Psikologi Terapan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Soebiyakto. 1988. *Wanita dan Media Massa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Soedjatmiko, Haryanto. 2008. *Saya Berbelanja maka Saya Ada: Ketika Konsumsi dan Desain menjadi Gaya Hidup Konsumeris*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Soekanto, Soerjono. 1990. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Rajawali.
- _____. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sumartono. 2002. *Terperangkap dalam Iklan: Meneropong Imbas Pesan Iklan Televisi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sumiati, dkk. 2009. *Kesehatan Jiwa Remaja dan Konseling*. Jakarta: Trans Info Media
- Suratno, B, dan Rismiyati C. 2001. *Pemasaran Barang dan Jasa*. Yogyakarta: Kanisius.

Susanto, A.B. 2001. *Potret-Potret Gaya Hidup Modern*. Jakarta: Buku Kompas.

Svalastoga, Kare. 1989. *Diferensiasi Sosial*. Jakarta: Bina Aksara.

Walker, John A. 1989. *Design History and the History of Design*. Pluto Press.

Willis, Sofyan. 2005. *Remaja dan Masalahnya*. Bandung: Alfabeta.

Skripsi

Hari Harfando. 2011. *Gaya Hidup Remaja (Studi Pada Siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru)*. Universitas Riau Pekanbaru.

Novia Fadliyanti. 2015. *Studi Kelompok Sosial Pada Siswa SMA Negeri 6 Pekanbaru*. Universitas Riau Pekanbaru.

Rita Dahayu. 2015. *Pembentukan Kelompok dan Gaya Hidup Hedonis (Studi Kasus: Pada Siswa SMA N 9 Pekanbaru)*. Universitas Riau Pekanbaru.

Jurnal

Djawahir, Achmad Helmy, dan Marthin, P.O. 2014. *Jurnal Gaya Hidup dan Perilaku Konsumen pada Warung Kopi di Malang*. Jurnal Aplikasi Manajemen 12 (2): 188-196.

Nikmah, Farika. 2015. *Keberadaan Kafe, Warung Kopi, dan Pergeseran Gaya Hidup*. Publikasi Ilmiah: 636-642.

Seltzer, V., dan R. Waterman. 1996. *A Cross National Study of Adolescent Peer Concordance on Issues of The Future*. Journal of Adolescent Research 88 (4): 461-482.