

Pengguna Vape Di Gudang Vaporizer Di Antasan Besar Banjarmasin Tengah (Studi Tentang Perilaku Remaja)

Ahmad Zaki Ilmi¹, Sigit Ruswinarsih², Reski P³

Program Studi Pendidikan Sosiologi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Email: ahmadzakiilmi9@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui perilaku pengguna vape (2) Mengetahui gambaran kebutuhan yang dipuaskan oleh vape. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Sumber data yang dipilih secara purposive yaitu mereka (remaja) yang menggunakan vape, kriteria pengguna vape tersebut adalah laki-laki, usia 14-18 tahun, bertempat tinggal di Banjarmasin, bisa memakai/mengonsumsi vape. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) perilaku remaja pengguna vape terbentuk karena meniru orang dewasa, misalnya saja kebanyakan remaja pengguna vape sebgai remaja melihat orang-orang dewasa memiliki kebebasan untuk melakukan hal-hal yang tidak bisa mereka lakukan. Kemudian mencari/menarik perhatian lawan jenis, remaja mencari perhatian dengan cara berperilaku aneh dan menampilkan bakat/sikap yang mereka miliki agar bisa mendapatkan perhatian. Rasa ingin tahu yang tinggi, remaja dengan rasa ingin tahu yang cenderung tinggi akan dengan mudah untuk mencoba hal-hal baru seperti kebiasaan-kebiasaan yang mereka anggap itu baik untuk diikuti. (2) Gambaran kebutuhan remaja yang dipuaskan oleh vape seperti meningkatkan kepercayaan diri dan ingin terlihat keren. Kemudian kebutuhan vape yang tinggi agar terlihat keren ketika digunakan. Kemudian vape pengganti rokok tembakau, mereka yang ingin berhenti merokok memiliki alternatif vape yang dianggap lebih aman. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disarankan (1) Bagi remaja pengguna vape untuk sebisa mungkin menggunakan liquid sesuai standar kebutuhan. (2) Bagi distributor agar bisa meminimalisir harga liquid dikalangan remaja. (3) Bagi instansi terkait khususnya pemerintah kota Banjarmasin dapat mensosialisasikan penggunaan liquid dikalangan remaja.

Kata kunci: Perilaku, Remaja, Vape

I. Pendahuluan

Manusia dan segala jenis perilakunya adalah satu kesatuan yang utuh, artinya adalah perilaku manusia di pengaruhi oleh lingkungan masyarakat dan tempat tinggal itu sendiri (Ruswinarsih and P 2021). Sebagai makhluk sosial, manusia membutuhkan orang lain, baik itu dalam belajar, diskusi, ataupun kegiatan yang melibatkan orang sekitar. Dapat diketahui bahwa keterlibatan antara individu satu dengan individu lainnya karena ada proses interaksi di dalamnya. Seperti yang di ungkapkan oleh Soekanto (1990: 67), interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang per orang, kelompok, dan perorangan dengan kelompok manusia. Dalam hal ini interaksi berperan sebagai penghubung individu satu, dengan individu lainnya. Sehingga, perilaku dari individu terbentuk karena hubungan antara individu dengan individu lain pada lingkungan masyarakat dan tempat tinggal.

Perilaku seseorang juga tidak terlepas dari gaya hidup, seperti yang di ungkapkan Skinner (Walgito, 2003:17)

perilaku merupakan sesuatu yang terbentuk dari pengekspresian gaya hidup. Secara luas menurut Setiadi (2003:148) gaya hidup dapat didefinisikan oleh bagaimana orang menghabiskan waktu mereka (aktivitas) apa yang mereka anggap penting dalam lingkungannya (ketertarikan), dan apa yang mereka pikirkan tentang diri mereka sendiri dan juga sekitarnya. Seiring perkembangan zaman, gaya hidup seseorang juga berkembang dan mengikuti perkembangan zaman yang ada (Nur et al. 2021). Salah satu contoh gaya hidup dari perkembangan zaman adalah penggunaan vape pada kelompok-kelompok masyarakat. Vape sendiri merupakan alat elektronik pengganti rokok yang dapat dibawa kemana saja. Dengan menggunakan vape, masyarakat dapat menikmati beragam rasa baru yang tidak ada pada rokok biasa. Rasa dari vape itu sendiri dijual terpisah secara botolan. Botolan rasa dari vape tersebut dinamakan liquid, rasa yang ditawarkan oleh liquid beraneka ragam, contohnya mulai dari rasa buah-buahan melon, mangga, semangka, anggur, pisang, stroberi, coklat, susu bahkan rasa yakult juga tersedia dalam kemasan liquid. Dengan

cara memasukkan isi tetesan liquid kedalam vape, maka pengguna vape dapat menikmatinya.

Penggunaan vape sendiri dapat dilakukan jika umur seseorang sudah di atas 18 tahun, hal ini tertulis di kemasan vape tersebut. Kenyataan yang peneliti temui adalah terdapat remaja di bawah umur yang sudah memakai vape. Menurut Soekanto (2009:51) 'bagi laki-laki yang disebut remaja muda berusia dari 14 tahun sampai 17 tahun, apabila remaja muda sudah menginjak usia 17 tahun sampai 18 tahun, maka lazim disebut golongan muda atau pemuda-pemudi. Hal tersebut tentu menjadi masalah ketika remaja di bawah umur menggunakan alat yang semestinya digolongkan untuk orang dewasa. Soekanto (2009:52) juga menambahkan ciri remaja adalah menginginkan sistem kaidah dan nilai yang serasi dengan kebutuhan atau keinginannya, yang tidak selalu sama dengan sistem kaidah dan nilai yang dianut oleh orang dewasa.

Dari penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa remaja tersebut mengalami perkembangan psikologis sehingga dalam perkembangannya, remaja tersebut menginginkan kesamaan dengan apa yang dilakukan orang dewasa. Keinginan remaja untuk

menjadi sama seperti orang dewasa dapat dilihat dari segi sikap atau perilaku remaja tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah seorang remaja pengguna vape, mengungkapkan bahwa remaja yang peneliti temui bernama Zaini (18 tahun) dan sudah menggunakan vape. Remaja tersebut mengungkapkan bahwa penasaran dengan vape yang dipakai orang-orang sekitar, oleh sebab itulah ia mencoba menggunakan vape. Remaja tersebut juga mengatakan bahwa dengan menggunakan vape, dia merasa lebih keren di kalangan teman-temannya serta dapat membantunya dalam menunjang penampilan, apabila tidak ada vape di tangan, penampilannya serasa kurang maksimal. Gaya hidup dengan menggunakan vape demikian dapat terlihat pada perkumpulan remaja yang sedang nongkrong menggunakan vape. Salah satu tempat tongkrongan vape yang ramai akan pengunjung adalah Gudang Vaporizer, berlokasi di jalan Pulau Laut No. 72, Antasan Besar, Kecamatan Banjarmasin Tengah. Selain tempat tersebut ramai akan pengunjung, hal menarik yang membedakan dari tempat vape lain adalah Gudang Vaporizer setiap malam minggu, mengadakan acara Talk Show atau acara

tanya jawab berhadiah bagi pengunjung. Hadiah yang ditawarkan berupa perangkat alat vape, liquid, batrai, dan lain sebagainya. Berbeda dengan tempat tongkrongan vape lain, jika tempat tongkrongan lain menggunakan discount untuk setiap pembelian vape, di Gudang Vaporizer menggunakan acara Talk Show berhadiah untuk memikat pengunjung. Oleh sebab itu tempat vape Gudang Vaporizer ramai akan pengunjung baik orang dewasa ataupun remaja.

Hal yang menjadi masalah adalah remaja tersebut mengetahui bahwa vape digunakan untuk orang yang umurnya 18 tahun keatas, pada kenyataannya remaja tersebut memakai vape dan masih di bawah umur. Dari permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang Pengguna Vape di Gudang Vaporizer Antasan Besar, Banjarmasin Tengah (studi tentang perilaku remaja). Penelitian tentang gaya hidup sebelumnya sudah pernah diteliti oleh Rizka Rahmanda (2009) dengan judul Gaya Hidup Remaja Pengunjung Duta Mall Di Banjarmasin Universitas Lambung Mangkurat Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi Banjarmasin yang berfokus pada aktivitas, ketertarikan atau minat,

dan pendapat atau pola pikir dengan hasil penelitian yaitu : (1) Para remaja pengunjung Duta Mall Banjarmasin mengubah beberapa perilaku mereka saat berada di mall tersebut, antara lain gaya bicara, gaya makan dan gaya berpakaian. (2) Makna Duta Mall Banjarmasin bagi remaja pengunjungnya adalah sebagai tempat untuk meningkatkan gengsi sosial.

Penelitian kedua dilakukan oleh Poppy Dea Aulia Rizki (2011) dengan judul Gaya Hidup Penggemar K-POP (Budaya Korea) Di Banjarmasin Universitas Lambung Mangkurat FKIP ULM Banjarmasin yang berfokus pada Makna, Perilaku konsumsi dengan hasil penelitian yaitu: (1) Makna K-Pop bagi penggemar K-Pop di Banjarmasin tidak hanya sebagai motivasi, penyelamat dan bagian dari hidup. (2) Ada berbagai macam bentuk perilaku konsumsi penggemar K-Pop di Banjarmasin dalam mengkonsumsi produk budaya populer K-Pop di antaranya dalam bentuk konsumsi barang, jasa, aktivitas fisik, hingga aktivitas waktu luang.

Penelitian yang selanjutnya dilakukan oleh Cynda Wulan Sari(2014) dengan judul Gaya Hidup Penggemar Drama Korea Di Kota Banjarmasin Universitas Lambung Mangkurat

Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi FKIP ULM Banjarmasin yang berfokus pada Cara Berpakaian, Pola Konsumsi, Cara Individu Mengisi Keseharian dengan hasil penelitian yaitu: (1) cara berpakaian penggemar drama korea di Kota Banjarmasin mencakup dua hal yakni gaya busana serta make up dan tatanan rambut. (2) pola konsumsi para penggemar drama Korea di Kota Banjarmasin yakni mengenai pemilihan menu makan. (3) cara individu mengisi kesehariannya sebagai penggemar drama Korea di Kota Banjarmasin ada tiga yaitu mengumpulkan drama Korea, bergadang dan terus-terusan menonton drama Korea, serta gaya berbicara mereka yang kekoreaan. Berbeda dengan tiga penelitian sebelumnya, penelitian tentang Pengguna Vape di Gudang Vaporizer, Antasan Besar Banjarmasin Tengah (Studi Tentang Perilaku Remaja) berfokus kepada perilaku remaja pengguna vape dan gambaran remaja tentang kebutuhan vape.

II. Metode

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif. Dalam penelitian ini aspek utama yang diamati adalah Pengguna Vape di Gudang Vaporizer,

Antasan Besar Banjarmasin Tengah (Studi Tentang Perilaku Remaja). Dengan metode kualitatif data yang diperoleh lebih tuntas, pasti, sehingga memiliki kredibilitas yang tinggi dibanding dengan metode kuantitatif yang hanya bisa meneliti beberapa variabel saja. Sehingga seluruh permasalahan yang dirumuskan tidak akan terjawab dengan metode kuantitatif. Dengan metode kuantitatif tidak dapat ditemukan data yang bersifat proses kerja, perkembangan suatu kegiatan, diskripsi yang luas dan mendalam, perasaan, norma, nilai, sikap mental, keyakinan, etos kerja, dan kebudayaan yang dianut seseorang ataupun kelompok orang dalam lingkungan.

Sumber data dipilih secara purposive sampling. Penggunaan teknik ini senantiasa berdasarkan kepada pengetahuan tentang ciri-ciri tertentu yang telah didapat dari populasi sebelumnya. Dalam penelitian ini, yang akan menjadi sumber informan ialah remaja pengguna vape, informan yang dipilih adalah orang yang sudah menjadi pengguna vape, dan beberapa orang yang dapat memberikan informasi berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, beberapa kriteria tersebut

yaitu: (1) Laki-laki (2) Remaja usia 14-18 tahun (3) Bertempat tinggal di daerah Banjarmasin, dan (4) Menggunakan Vape.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yang digunakan adalah data wawancara mendalam yang berhubungan dengan data yang diperlukan, observasi dan dokumentasi.

Teknik Analisis data penelitian bersifat berkelanjutan dan dikembangkan sepanjang program. Analisis data dilaksanakan mulai penetapan masalah, pengumpulan data dan setelah data terkumpulkan. Dengan menetapkan masalah penelitian, peneliti sudah melakukan analisis terhadap permasalahan tersebut dalam berbagai perspektif teori dan metode yang digunakan yakni metode analisis. Metode ini dimulai dengan Reduksi data. Data yang dikumpulkan merupakan permasalahan tentang perilaku remaja pengguna vape, yang mana, para remaja yang diteliti merupakan remaja yang belum cukup umur untuk menggunakan vape tersebut, akan tetapi kenyataan yang peneliti temukan di lapangan, remaja tersebut menggunakan vape sebagai bentuk gaya, atau salah satu penunjang penampilan agar terlihat keren. Dari rangkuman

temuan penelitian di lapangan, diperoleh data yang kompleks dan rumit, sehingga perlu dilakukan reduksi data, yaitu memilah, merangkum dan menentukan fokus. Kemudian dilanjutkan dengan Penyajian data yang dilakukan dengan menggunakan bentuk teks naratif. Dalam penelitian ini data disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif. Sesudah melakukan penyajian data, langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan sementara dari hasil data yang sudah didapatkan.

III. Hasil Dan Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian didasarkan pada rumusan masalah dan data yang diperoleh dari penelitian di lapangan baik itu melalui observasi, wawancara maupun dokumentasi.

Masa remaja merupakan masa transisi perkembangan antara masa anak dan masa ke dewasa, dimulai dari pubertas yang di tandai dengan perubahan yang pesat dalam berbagai aspek perkembangan baik fisik maupun psikis (Yusuf, 2011:77).

Remaja dalam upaya untuk memenuhi berbagai jenis kebutuhan kadang-kadang remaja nampak besar kepala sebagai suatu usaha untuk meyakinkan orang bahwa mereka lebih percaya diri daripada yang dia rasakan.

Rasa percaya diri ini perlu di bangun, namun seringkali orang dewasa disekitar mereka berusaha merendahkan perasaan ini dengan mengatakan “dia besar kepala”, “dia sok jagoan”, “dia sombong”. Remaja seringkali berusaha terlihat agar bisa meyakinkan orang lain kalau remaja tersebut bukanlah remaja yang hanya bisa menyusahkan orang tuanya.

Perilaku merupakan salah satu bentuk dari pengekspresian gaya hidup. Para penggemar vape di kota Banjarmasin khususnya di Gudang Vapor memiliki perilaku tertentu yang telah menjadi salah satu gaya hidupnya yang terbentuk karena kegemarannya pada vape. Skinner (Walgito, 2003 : 17) membedakan perilaku menjadi perilaku yang alami dan perilaku operan. Perilaku alami yaitu perilaku yang di bawa sejak organisme dilahirkan, yaitu yang berupa refleks-refleks dan insting-insting, sedangkan perilaku operan yaitu perilaku yang dibentuk melalui proses belajar. Sama halnya dengan yang dialami oleh remaja ia ketika ingin melakukan sesuatu atau meniru seseorang remaja akan mempelajarinya mulai dari hal yang kecil sampai dengan hal yang besar.

Perilaku Remaja Pengguna Vape Perilaku remaja masa kini semakin bertolak belakang dengan norma yang berlaku, perilaku remaja cenderung mendekati perilaku yang negatif. Semakin berkembangnya era globalisasi gaya hidup dan perilaku remaja dalam sebuah pergaulan sudah tercampur dengan masuknya budaya-budaya luar. Remaja cenderung mengkonsumsi budaya-budaya luar yang menurut mereka bagus dan mereka pelan-pelan mulai mengikuti budaya-budaya tersebut mulai dari gaya bicara, gaya berpakaian, dan memiliki barang-barang yang mereka anggap keren yang mana barang-barang tersebut yang nantinya akan membuat mereka terlihat keren.

Remaja sangat mudah untuk terobsesi ketika mereka melihat sesuatu yang dianggap mereka bisa memberikan panutan yang baik untuk di tiru. misalnya saja di era sekarang remaja tidak asing lagi dengan barang-barang seperti vape. Berbekal pengetahuan dan melihat di sosial media tentang budaya-budaya luar banyak yang mengkonsumsi vape para remaja berprilaku membiasakan diri untuk meniru budaya luar yang memakai vape. Hal ini sependapat

dengan Maslow Abraham Harold (Sunaryo 2002 : 28) perilaku manusia adalah aktivitas yang timbul karena adanya stimulus dan respons yang dapat diamati individu dan lingkungannya sebagai manifestasi hayati bahwa dia adalah makhluk hidup. Demikian kebanyakan remaja memakai vape hanya untuk terlihat keren mereka tidak memikirkan dampak dan bahaya yang ditimbulkan oleh vape, yang mereka tahu vape ini bisa membuat mereka terlihat keren. Para remaja akan terus mengamati apa yang mereka lihat dan apabila sesuatu yang dilihat itu mereka anggap bagus mereka akan menirunya dengan cara membiasakan diri berperilaku seperti yang di harapkan.

Masuknya budaya luar memberikan dampak positif dan negatif bagi sebagian masyarakat misalnya saja tentang vape, vape ditunjukkan untuk orang dewasa bukan untuk remaja atau anak-anak tapi kebanyakan pengguna vape dari kalangan remaja dan anak-anak. Mereka berpikir kalau vape ini memang diperuntukan buat mereka yang menyukai rokok dan dengan vape mereka bisa merokok tanpa harus mengeluarkan biaya yang

mahal cukup dengan sekali membeli saja.

Perilaku remaja di Gudang Vaporizer Antasan Besar yang memakai vape cenderung terbentuk melalui lingkungan sekitar, teman sebaya dan media sosial. berikut adalah 3 sikap remaja pengguna vape yaitu: Pertama, Meniru orang dewasa, Kebiasaan orang dewasa merokok akan di tiru bagi sebagian remaja yang ingin terlihat dewasa dan tidak ingin dibilang anak-anak. Gaya hidup remaja yang seperti ini cenderung berdampak negatif bagi kehidupannya terlebih lagi jika lingkungan atau orang yang mereka anggap sebagai panutan memiliki kebiasaan buruk seperti merokok. Menurut Herimanto dan Winarno (2009. 25-26) Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang saling berinteraksi, mengadakan kontak, serta bergaul dengan manusia lainnya menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sifatnya konkret, terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dapat diamati dan dikomentari. Dari teori diatas dijelaskan bahwa masyarakat memiliki aktivitas dan saling berinteraksi serta bergaul dengan masyarakat lainnya, begitu pula yang

terjadi di Gudang Vaporizer Antasan Besar di dalam beraktivitas mereka saling berinteraksi satu sama lain sehingga dari kebiasaan berinteraksi satu sama lain dan dengan kebiasaan yang di lakukan mereka akan saling meniru satu sama lain misalnya saja orang dewasa yang merokok akan di tiru banyak remaja yang ingin terlihat dewasa dan tidak ingin dibilang anak-anak

Kedua, Mencari perhatian atau menarik perhatian lawan jenis. Perilaku remaja yang ingin mencari perhatian biasanya dilakukan karena remaja tersebut merasa cemburu terhadap remaja lain dan terancam karena mendapatkan perhatian yang kurang. Biasanya remaja mencari perhatian dengan cara berperilaku aneh dan menampilkan bakat, sikap, yang mereka miliki agar bisa mendapatkan perhatian. Menurut Maslow, Abeaham Harold (Sunaryo 2002 : 28) ia mengatakan bahwa perilaku manusia adalah aktivitas yang timbul karena adanya stimulus dan respon yang dapat diamati individu dan lingkungan sebagai manifestasi hayati bahwa dia adalah makhluk hidup.

Dari teori diatas dijelaskan bahwa perilaku manusia merupakan

aktivitas yang timbul karena adanya stimulus dan respon yang dapat diamati individu dan lingkungannya, hal ini serupa dengan para remaja di Gudang Vaporizer Antasan Besar, yang mana remaja di sini kebanyakan melakukan aktivitas atau kebiasaan merokok dengan vape, yang mana aktivitas ngevape ini terjadi karena para remaja di jalan Antasan Besar meniru gaya staylish orang dewasa dan meniru budaya-budaya barat yang memakai vape agar terlihat tampil lebih keren.

Ketiga, Rasa ingin tahu yang tinggi. Kebiasaan remaja menggunakan vape muncul karena rasa ingin tahu terhadap sesuatu hal yang baru. Remaja dengan rasa ingin tahu yang cenderung tinggi akan dengan mudah untuk mencoba akan hal-hal baru seperti kebiasaan-kebiasaan yang mereka anggap itu baik untuk di ikuti. Dari rasa ingin tahu yang tinggi tentang budaya ngevape yg dilakukan budaya luar ini kemudian berkembang menjadi kebiasaan yang dilakukan remaja dan dijalankannya ketika beraktivitas sehari-hari, remaja akan memakai vape dengan pengaruh lingkungan dan pergaulan agar remaja tersebut terlihat keren hal ini sependapat dengan

Selman dan Selman (Sarwono 2006 :161) bahwa pengaruh lingkungan pada tahapannya yang pertama diawali dengan pergaulan dengan teman. Misalnya saja kebiasaan ngevape budaya luar akan dengan mudah ditiru oleh remaja karena remaja akan saling bergaul dan saling mengikuti trend perkembangan zaman dan menurut remaja ketika seorang yang memakai vape akan terlihat keren jika dibandingkan dengan orang yang tidak memakai vape.

Gambaran Kebutuhan Remaja yang dipuaskan oleh Vape

Dalam kehidupan sehari-hari remaja dalam melakukan aktivitas seringkali di iringi dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang mereka senangi. Misalnya dengan memakai vape, bergaul dengan teman, dan mencoba untuk hal-hal baru yang mereka belum mengetahuinya hal ini terjadi karena remaja ingin menemukan jati diri mereka. Hal ini sependapat dengan (Sunarto 2013 : 68) masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, bahwa masa remaja ini sebagai masa "storm and stress" selama masa remaja banyak masalah yang dihadapi karena remaja

itu berupaya menemukan jati dirinya (identitas) kebutuhan aktualisasi diri.

Diantara gambaran kebutuhan yang dipuaskan oleh vape yaitu: Pertama, Meningkatkan kepercayaan diri dan ingin terlihat keren. Remaja dalam upaya untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam bergaul seringkali membutuhkan berbagai kebutuhan untuk menopang gaya remaja tersebut dalam bergaul mulai dari gaya berpakaian, memakai barang-barang mewah seperti handphone dan barang-barang lain seperti vape agar menopang penampilan remaja agar terlihat keren.

Kedua, kebutuhan akan vape. Dalam beraktivitas remaja biasanya memiliki selera yang tinggi mereka tidak akan mau bergaul dengan teman yang tidak memiliki kebiasaan yang sama. Sama halnya dengan remaja yang nongkrong di Gudang Vapor jalan Pulau Laut no 72 Antasan Besar menurut Agus ia kesulitan ketika ia berteman dengan orang baru yang tidak memiliki hobi atau kebiasaan yang sama dengannya, dan ketika ia berteman dengan orang yang memiliki kebiasaan yang sama dengan mereka akan dengan mudah berteman.

Ketiga, Vape pengganti rokok

tembakau. Sekarang maraknya penggunaan rokok dikalangan remaja di iringi dengan keluarnya barang elektronik canggih sebagai pengganti rokok, yaitu vape. kebanyakan pengguna vape dari kalangan anak muda dan remaja. Di lingkungan jalan Pulau Laut No 72 Antasan Besar salah satunya di Gudang Vaporizer banyak sekali terdapat komunitas atau perkumpulan remaja yang menggunakan vape. Mereka berkumpul dan nongkrong di tempat Gudang Vapor karena di situ merupakan tempat yang sangat bagus dan memiliki perlengkapan alat untuk vape. Menurut pengakuan remaja ia menggunakan vape karena vape bisa memberikan sensasi lebih dari sebuah rokok.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan salah seorang pegawai di Gudang Vapor, mengatakan bahwa ada beberapa keunggulan vape di bandingkan rokok, di antaranya adalah :

- (1) Menghemat biaya, walaupun dijual dengan harga yang mahal, setelah itu hanya perlu mengeluarkan biaya untuk cairan liquid.
- (2) Mengeluarkan uap, vape tidak mengeluarkan asap tetapi uap, oleh

karena itu uap vape lebih ramah lingkungan.

(3) Tidak ada zat adiktif, berbeda dengan rokok, vape tidak memiliki kandungan zat adiktif yang bisa membuat kecanduan seperti rokok. Vape juga tidak memiliki kandungan nikotin, sehingga berpeluang lebih sehat ketimbang rokok.

(4) Tidak bau badan, cairan yang digunakan pada vape, membuat pengguna tidak memiliki bau badan seperti orang yang sedang merokok.

IV. Kesimpulan

Perilaku remaja pengguna vape terbentuk karena meniru orang dewasa, misalnya saja kebanyakan remaja pengguna vape sebagian remaja melihat orang-orang dewasa memiliki kebebasan untuk melakukan hal-hal yang tidak bisa mereka lakukan. Kemudian mencari/menarik perhatian lawan jenis, biasanya remaja mencari perhatian dengan cara berperilaku aneh dan menampilkan bakat sikap yang mereka miliki agar bisa mendapatkan perhatian. Kemudian rasa ingin tahu yang tinggi, remaja dengan rasa ingin tahu yang cenderung tinggi akan dengan mudah untuk mencoba akan hal-hal baru seperti kebiasaan-kebiasaan yang mereka anggap itu baik

untuk di ikuti.

Gambaran kebutuhan remaja yang dipuaskan oleh vape seperti meningkatkan kepercayaan diri dan ingin terlihat keren. Kemudian kebutuhan vape yang tinggi karena vape itu terlihat keren ketika di gunakan. Kemudian vape pengganti rokok tembakau, mereka yang ingin berhenti merokok memiliki alternatif vape yang dianggap lebih aman.

“Modernisasi (Studi Pada Aktor Pertanian Lahan Basah Desa Samuda).” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7 (4): 2019–22. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i4.2485>.

Sarwono, S.W. 2016. Psikologi Remaja, Jakarta: Raja Grafindo.

Soekanto, Soerjono. 1999. Pengantar Sosiologi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Soekanto, Soerjono. 2009. Sosiologi Keluarga. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sunarto dan Agung, Hartono. 2013. Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: PT. Renika Cipta.

Yusuf, Syamsu. 2011. Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

V. Referensi

Cynda Wulan Sari, 2014. Gaya Hidup Penggemar Korea di Banjarmasin. Pendidikan Sosiologi Antropologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Herimanto dan Winarno. 2009. Ilmu Sosial dan Budaya Dasar. Jakarta: Bumi Aksara.

Nur, Rahmat, . Suardi, . Nursalam, and Hasnah Kanji. 2021. “Integrated Model of Character Education Development Based on Moral Integrative to Prevent Character Value Breaches.” *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 13 (1): 107–16. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i1.272P>

Poppy Dea Aulia Rizki, 2011. Gaya Hidup Penggemar K-Pop (Budaya Korea) di Banjarmasin. Pendidikan sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Rizka Rahmanda, 2009. Gaya Hidup Remaja Pengunjung Duta Mall di Banjarmasin. Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Ruswinarsih, Sigit, and Reski P. 2021.