

SKRIPSI

GAYA HIDUP *FOOD, FUN, DAN FASHION (3F)* PADA MAHASISWA UNIVERSITAS SRIWIJAYA KAMPUS PALEMBANG

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya



KARINA ZAIN

07021281621067

**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2020

SKRIPSI

**GAYA HIDUP *FOOD, FUN, DAN FASHION (3F)* PADA
MAHASISWA UNIVERSITAS SRIWIJAYA
KAMPUS PALEMBANG**



KARINA ZAIN

07021281621067

**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2020

HALAMAN PENGESAHAN

**GAYA HIDUP *FOOD, FUN, DAN FASHION (3F)*
PADA MAHASISWA UNIVERSITAS SRIWIJAYA
KAMPUS PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

**KARINA ZAIN
07021281621067**

Indralaya, 2020

Pembimbing I



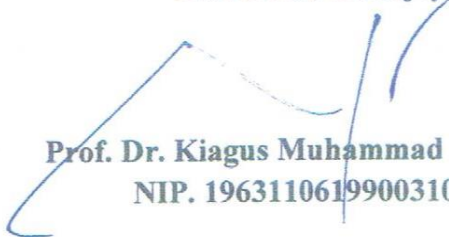
**Dr. Dadang Hikmah Purnama M.Hum
NIP. 196507121993031003**

Pembimbing II



**Dr. Mulyanto, MA
NIP. 195611221983031002**

**Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya**



**Prof. Dr. Kiagus Muhammad Sobri, M.Si.
NIP. 196311061990031001**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Gaya Hidup *Food, Fun, dan Fashion (3F)* Pada Mahasiswa Universitas Sriwijaya Kampus Palembang” telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Ujian Komprehensif Skripsi Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya pada Tanggal 11 Agustus 2020

Indralaya, 2020

Ketua:

1. Dr. Dadang Hikmah Purnama M.Hum
NIP. 196507121993031003



Anggota:

2. Dr. Mulyanto, MA
NIP. 195611221983031002



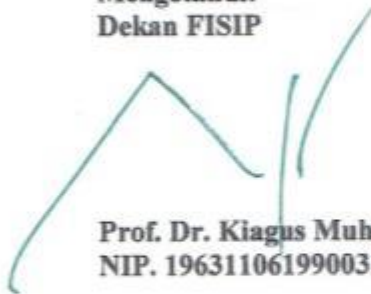
3. Dr. Yoyok Hendarso, MA
NIP. 196006251985031005



4. Dr. Ridhah Taqwa, M.Si
NIP. 196612311993031018



Mengetahui:
Dekan FISIP



Prof. Dr. Kiagus Muhammad Sobri, M.Si.
NIP. 196311061990031001

Ketua Jurusan Sosiologi,



Dr. Yunindyawati, S.Sos., M.Si.
NIP. 197506032000032001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JURUSAN SOSIOLOGI**

Jalan Raya Palembang Prabumulih KM. 32 Indralaya Kabupaten Ogan Ilir (OI) 30662
Telp. (0711) 580572 Fax. (0711) 58050572 Kode Pos. 30662

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Karina Zain
NIM : 07021281621067
Jurusan : Sosiologi
Konsentrasi : Perencanaan Sosial
Judul Skripsi : *Gaya Hidup Food, Fun, dan Fashion (3F) Pada Mahasiswa Universitas Sriwijaya Kampus Palembang*
Alamat : Jalan Pertiwi No. A7 Komplek PU Dwikora II Palembang
No Hp : 085380143304

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis di atas merupakan karya sendiri, disusun dari hasil penelitian berdasarkan kaidah-kaidah ilmiah yang berlaku. Apabila kelak terbukti bahwa skripsi saya di atas merupakan jiplakan karya orang lain (*plagiarisme*) saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Indralaya, 11 Agustus 2020

Yang buat pernyataan,



Karina Zain

NIM. 07021281621067

HALAMAN PERSEMBAHAN

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, tetaplah bekerja keras untuk urusan yang lain.

(Q.S. Al-Insyirah 6-7)

Keberhasilan seseorang bukanlah suatu pemberian (*assigned*) tapi suatu hal yang diperjuangkan (*achieved*)

(Peneliti)

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- ❖ Orang tua tercinta Asrul Zain, SE (alm) dan Ir. Niniek Sri Purwantini
- ❖ Saudara tercinta Adi Nugraha Zain, S.ST dan Ikhwan Nasri Zain, amd.LLASDP
- ❖ Teman-teman seperjuangan
- ❖ Sosiologi FISIP Universitas Sriwijaya
- ❖ Almamater

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Gaya Hidup *Food, Fun, dan Fashion (3F)* Pada Mahasiswa Universitas Sriwijaya Kampus Palembang”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana S-1 Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sriwijaya.

Pada penyusunan skripsi ini, peneliti telah berusaha semaksimal mungkin agar skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti menyadari selaku manusia yang tidak luput dari kesalahan dan kekurangan, maka dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna yang kiranya dapat diberikan kritik dan saran membangun demi perbaikan skripsi ini. Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan dan kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat, baik kesehatan, rezeki, rahmat dan hidayah sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan benar.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaff, MSCE selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Prof. Ir. Zainuddin Nawawi, Ph.D selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, SE., M.Si. selaku Wakil Rektor II Bidang Umum, Kepegawaian dan Keuangan Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Iwan Stia Budi, S.KM., M.Kes. selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Universitas Sriwijaya.
6. Bapak Prof. Dr. Ir. M. Said, M.Sc. selaku Wakil Rektor IV Bidang Perencanaan dan Kerjasama Universitas Sriwijaya.

7. Bapak Prof. Dr. Kgs. Muhammad Sobri, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
8. Bapak Prof. Dr. Alfitri, M.Si. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
9. Bapak Sofyan Effendi, S.IP., M.Si. selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
10. Bapak Dr. Andy Alfatih, MPA. selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
11. Ibu Dr. Yunindyawati, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
12. Ibu Safira Soraida, S.Sos., M.Sos. selaku Sekretaris Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
13. Bapak Dr. Dadang Hikmah Purnama, M.Hum selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan, saran, nasihat, pandangan serta dukungan moril yang sangat membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi dari awal penulisan hingga akhir penyusunan.
14. Bapak Dr. Mulyanto, MA selaku Dosen Pembimbing II dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah bersedia meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan, saran, nasihat serta pandangan yang sangat membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi dan berbagai hal terkait akademik peneliti.
15. Bapak dan Ibu Dosen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya kepada peneliti selama masa perkuliahan.
16. Mbak Yuni Yunita selaku Admin Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya yang telah membantu peneliti dalam segala proses administrasi.
17. Pimpinan dan pegawai Biro Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Sriwijaya yang telah memberikan izin sehingga peneliti dapat melakukan pengambilan data di Universitas Sriwijaya.

18. Seluruh informan yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu peneliti dalam proses pembuatan skripsi.
19. Orang tua tercinta Asrul Zain, SE (alm) dan Ir. Niniek Sri Purwantini terimakasih telah memberikan cinta, kasih sayang, harapan, dan doa-doa indahnya yang tidak pernah putus. Semoga peneliti selalu dapat membanggakan Ayah dan Ibu.
20. Saudara tercinta, Adi Nugraha Zain, S.ST dan Ikhwan Nasri Zain, Amd.LLASDP terimakasih telah memberikan kasih sayang, dukungan, dan selalu menjadi pengingat agar skripsi dapat terselesaikan dengan segera. Semoga peneliti selalu dapat membanggakan kalian.
21. Nenek tercinta, Hj. Yus'a Kahfie terimakasih telah memberikan kasih sayang, perhatian, motivasi, dan doa-doa indah yang tidak pernah putus untuk peneliti. Semoga peneliti selalu dapat membanggakan Andung.
22. Keluarga besar H. Suratul Kahfie dan Keluarga besar Drs. Sri Soehardjoe yang tidak henti memberikan doa dan dukungan kepada peneliti.
23. Sahabat terbaik, Rizanti Aura Zulaiha, SE terimakasih telah selalu mendukung peneliti dalam berbagai kondisi.
24. Teman-teman seperjuangan Sosiologi 2016 yang saling membantu dan memberikan motivasi dalam proses pembuatan skripsi.
25. Teman-teman KKS DPRD Kota Palembang 2019, Silva Dinatri, Noviyanti, Rama Dian Sari, Khrisna Putra, Bayu Pamungkas, Habibul Malik, Ferry Nuzi, dan Wahyu Tri Ramadhan.
26. Teman-teman terbaik selama masa perkuliahan Mardiyah Oktarima, Echa Saleha, Silva Dinatri, Noviyanti, Rama Dian Sari, Messy Mustikasari, Neta Sukma, Maya Hamidah, Riskya Fitriyati, dan Putri Nurhaliza yang telah membantu dalam menyumbangkan pikiran, dan dukungan moril dalam proses pembuatan skripsi.

Palembang, 8 Juli 2020

Peneliti

RINGKASAN

Penelitian ini mengkaji mengenai “Gaya Hidup *Food, Fun, dan Fashion (3F)* Pada Mahasiswa Universitas Sriwijaya Kampus Palembang”. Gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* menjadi fenomena budaya populer dimana kegiatan makan, hiburan, dan gaya berpakaian tidak hanya diartikan secara harfiah namun mengarah pada penunjukkan simbol status sosial dan ekonomi. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara secara mendalam, observasi partisipan, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teori praktik gaya hidup dari Bourdieu dan cermin diri dari Cooley.

Hasil dari penelitian ini yaitu gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* pada mahasiswa Universitas Sriwijaya Kampus Palembang menunjukkan perbedaan variasi dari latar belakang sosial dan ekonomi yang terbagi menjadi kelas bawah, kelas menengah, dan kelas atas. (1) Mahasiswa kelas bawah menggambarkan gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* dengan kebiasaan sesekali makan di restaurant, café atau rumah makan cepat saji, sesekali melakukan kegiatan hiburan di luar rumah, dan sering menggunakan gaya berpakaian dari merek lokal. Gaya hidup yang dilakukan menimbulkan identitas diri sebagai seseorang yang mudah bergaul dan dimaknai sebagai sarana untuk menjalin hubungan baik dengan kelompok teman sebaya. (2) Mahasiswa dari kelas menengah menggambarkan gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* dengan rutin melakukan kegiatan makan dan hiburan bersama kelompok teman sebaya, dan pada gaya berpakaian menggunakan produk *fashion* yang berasal dari merek terkenal dan merek lokal dengan komposisi seimbang. Gaya hidup yang dilakukan menimbulkan identitas diri sebagai seseorang yang gaul dan dimaknai sebagai sarana untuk menjadi seseorang yang lebih modern dalam berpenampilan, dan sarana untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial. (3) Mahasiswa kelas atas digambarkan dengan rutin makan di restaurant, café atau rumah makan cepat saji, rutin melakukan kegiatan hiburan modern, dan terbiasa menggunakan produk *fashion* bermerek dalam menunjang penampilan. Gaya hidup yang dilakukan menimbulkan identitas diri yang dianggap setara dalam lingkungan pertemanan dan dimaknai sebagai sarana untuk menambah pertemanan, membangun interaksi dengan kelompok teman sebaya, dan menjadi lebih modern tentang hal baru.

Kata Kunci: Gaya Hidup, *Food, Fun, Fashion*, Mahasiswa, Universitas Sriwijaya Kampus Palembang

Indralaya, 2020

Mengetahui/Menyetujui,

Pembimbing I

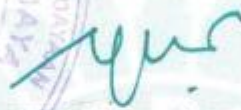
Pembimbing II



Dr. Dadang Hikmah Purnama, M.Hum
NIP.196507121993031003

Dr. Mulyanto, MA
NIP.195611221983031002

Ketua Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya



Dr. Yunindyawati, S.Sos., M.Si
NIP. 197506032000032001



SUMMARY

This research discussed about "The lifestyle of food, fun, and fashion (3f) on Sriwijaya University Palembang Campus's students". The problem of this research is the lifestyle of food, fun, and fashion (3f) has become a popular cultural phenomenon where activities of eat, entertainment, and fashion style are not literally interpreted but lead to display symbols of social and economic status. The method of research is descriptive qualitative. Data collecting technics are in-depth interviews, participant observation, and documentation. This research uses the lifestyle theory by Bourdieu and looking glass self-theory by Cooley.

The result of this research is the lifestyle of food, fun, and fashion (3f) on Sriwijaya University Palembang Campus's students shows the different variations from social and economic backgrounds which are the lower class, middle class, and upper class. (1) Lower-class students have described the lifestyle of food, fun, and fashion (3f) by the habit of occasional eating at restaurants, cafes or fast-food restaurants, occasional entertainment activities carried out in outdoors with peer groups, and the fashion styles that often being used is the local brands. The lifestyle is carried out creates a self-image as someone who easies to get along with. The lifestyle of food, fun, and fashion (3f) is interpreted as a means to build good relationships with peer groups. (2) Middle-class students have described the lifestyle of food, fun, and fashion (3f) by routinely doing the activities such as eating and entertainment with peer groups, and in the fashion style using fashion products from the well-known brands and the local brands with some balanced composition. The lifestyle is carried out creates a self-image as someone who likes mingle. The lifestyle of food, fun, and fashion (3f) is interpreted as a means to become a modern person in appereance, and a means to adjust to the circle of friends. (3) Upper-class students have described the lifestyle of food, fun, and fashion (3f) by routinely eating at restaurants, cafés or fast-food restaurants with inner circles, routinely doing modern entertainment of the urban communities when leisure time, and accustomed to using the branded fashion products to supporting their appearance. The lifestyle is carried out creates a self-image that is considered equal in a cicrle of friends. The lifestyle of food, fun, and fashion (3f) is interpreted as a means of increasing friendship, a means of building interactions with peer groups, and as a means to become modern about new things.

Keywords: Lifestyle, Food, Fun, Fashion, Students, Sriwijaya University Palembang Campus

Indralaya,

2020

Approved by,

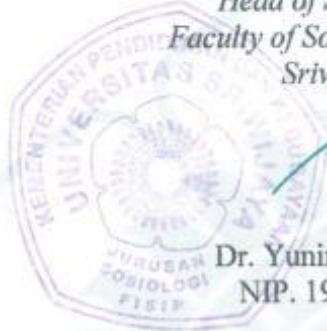
Advisor I

Dr. Dadang Hikmah Purnama, M.Hum
NIP.196507121993031003

Advisor II

Dr. Mulyanto, MA
NIP.195611221983031002

*Head of Sociology Department
Faculty of Social and Political Science
Sriwijaya University*



Dr. Yunindyawati, S.Sos., M.Si
NIP. 197506032000032001



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
RINGKASAN	x
<i>SUMMARY</i>	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN	8
2.1. Tinjauan Pustaka	8
2.2. Kerangka Pemikiran	16
2.2.1. Gaya Hidup	16
2.2.2. Gaya Hidup <i>Food, Fun, dan Fashion (3F)</i>	19
2.2.3. Urban Life	22
2.2.4. Cermin Diri	22
2.2.5. Mahasiswa dan Gaya Hidup <i>Food, Fun, dan Fashion (3F)</i>	23

2.3.	Bagan Kerangka Pemikiran.....	25
BAB III METODE PENELITIAN		26
3.1.	Desain Penelitian.....	26
3.2.	Lokasi Penelitian	26
3.3.	Strategi Penelitian	27
3.4.	Fokus Penelitian	27
3.5.	Jenis dan Sumber Data	28
3.6.	Penentuan Informan	30
3.7.	Peranan Peneliti.....	31
3.8.	Keterbatasan Penelitian	31
3.9.	Unit Analisis Data	32
3.10.	Teknik Pengumpulan Data.....	33
A.	Observasi.....	33
B.	Wawancara	34
C.	Dokumentasi.....	35
3.11.	Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data Penelitian.....	35
3.12.	Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV GAMBARAN UMUM WILAYAH PENELITIAN		42
4.1.	Universitas Sriwijaya	42
4.2.	Jumlah Mahasiswa Universitas Sriwijaya Kampus Palembang.....	43
4.3.	Deskripsi Informan.....	45
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		50
5.1.	Latar Belakang Sosial dan Ekonomi	51
5.2.	Gaya Hidup <i>Food, Fun, dan Fashion(3F)</i>	67
5.2.1.	Modal	67
5.2.2.	Kebiasaan	81

5.2.3. Ranah	118
5.2.4. Praktik Gaya Hidup.....	125
5.3. Cermin Diri	137
5.4. Makna Gaya Hidup <i>Food, Fun, dan Fashion (3F)</i>	142
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	150
6.1. Kesimpulan.....	150
6.2. Saran.....	152
DAFTAR PUSTAKA	153
LAMPIRAN	156

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	14
Tabel 3.1 Fokus Penelitian.....	28
Tabel 4.1 Jumlah Mahasiswa Universitas Sriwijaya Kampus Palembang	43
Tabel 4.2 Deskripsi Informan	49
Tabel 5.1 Praktik Gaya Hidup <i>Food, Fun, dan Fashion (3F)</i>	131

DAFTAR LAMPIRAN

Pedoman Wawancara Skripsi	157
Transkrip Wawancara	160
Dokumentasi	211
Surat Penunjukan Skripsi	219
Izin Penelitian Dari Dekanat FISIP UNSRI	220
Izin Penelitian Dari Rektorat UNSRI	221
Similarity Index	222
Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing I.....	223
Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing II	225

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan budaya di Indonesia saat ini memunculkan salah satu fenomena budaya populer yang sedang diminati oleh masyarakat. Dalam *cultural studies*, budaya populer atau seringkali dikenal sebagai *pop culture* dipahami sebagai suatu budaya yang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari semua orang dalam masyarakat (Sugihartati, 2017: 44). Budaya (*culture*) diartikan sebagai keseluruhan cara hidup (*way of life*) dalam suatu kondisi masyarakat tertentu, sedangkan populer atau pop berarti dikenal dan disukai oleh banyak orang. Dengan kata lain, budaya populer secara singkat dapat diartikan sebagai suatu budaya yang disukai oleh banyak orang. Budaya populer mulai ramai dikenal masyarakat pada abad ke-20 yang disebabkan oleh adanya pengaruh perkembangan zaman yang mengarah pada modernitas. Hadirnya budaya populer mampu mendominasi budaya dalam kehidupan masyarakat yang disukai serta mempresentasikan suatu hal yang modern, gaul, kekinian atau *up to date*. Hal tersebut membuat produk budaya populer mendominasi dan mempengaruhi apa yang dilakukan dan dikonsumsi individu (Strinati, 2010: 337).

Kehadiran budaya populer dalam kehidupan masyarakat pada suatu kondisi tertentu dapat digunakan untuk melihat atau menggambarkan gaya hidup (*life style*) dan kehidupan yang sedang dialami (Ida, 2017: 4). Gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* merupakan salah satu fenomena budaya populer yang saat ini sedang dilakukan oleh masyarakat. Gaya hidup merupakan anak kandung modernitas (*the child of modernity*) yang mencirikan sebuah dunia modern yang diartikan sebagai pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain (Chaney, 2017: 40). Gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* adalah suatu fenomena gaya hidup yang terjadi dalam masyarakat dimana kegiatan makan, hiburan dan gaya berpakaian tidak hanya diartikan secara harfiah namun terdapat suatu makna atau simbol yang ingin ditunjukkan oleh pelakunya dibalik kegiatan makan, hiburan dan gaya berpakaian. Dengan kata lain, dalam fenomena

gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* terdapat pergeseran makna sebenarnya dari kegiatan tersebut yang mengarah pada penunjukkan simbol status sosial ekonomi individu dalam masyarakat.

Gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* juga dapat dikatakan sebagai bagian dari *urban life*. Kehidupan masyarakat urban (*urban life*) pada saat ini sangat berkaitan dengan gaya hidup (*life style*) masyarakatnya yang dipengaruhi oleh perkembangan zaman dan teknologi yang merepresentasikan modernitas atau hal kekinian. Gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* yang juga merepresentasikan suatu hal yang modern, *up to date*, atau kekinian dalam bentuk kegiatan makan, hiburan, dan gaya berpakaian membuat masyarakat urban terutama remaja tertarik untuk melakukannya. Kegiatan makan, hiburan, dan gaya berpakaian yang dilakukan pada gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* pada umumnya dilakukan karena adanya gengsi sosial pada masyarakat urban agar tidak dianggap ketinggalan zaman. Gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* sebagai bagian dari *urban life* mampu merubah pola pikir dan tingkah laku masyarakat urban terutama remaja dalam beraktivitas dan menjadi gaya hidup (*lifestyle*) baru yang ditekuni dan diminati.

Food atau makanan secara harfiah diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dimakan. Pada fenomena gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* kegiatan *food* memiliki makna ganda yaitu makan bukan hanya kegiatan untuk memasukkan makanan serta menuntaskan rasa lapar dan makanan bukan hanya sesuatu yang dapat dimakan. Makna *food* lebih mengarah pada penunjukkan dan penguatan status sosial ekonomi individu melalui makanan apa yang dimakan, dan dimana lokasi melakukan makan. Makanan yang dianggap berasal dari merek atau *brand* terkenal, makanan yang kekinian dan dianggap memiliki harga yang mahal sering digunakan untuk mewakili status sosial ekonomi yang tinggi atau memiliki gaya hidup kelas atas. Gerai makanan cepat saji atau *fast food* menjadi salah satu pilihan mayoritas pelaku gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* dalam melakukan kegiatan makan karena dianggap memiliki penyajian yang cepat, tempat saji yang higienis, dianggap makanan bergengsi, makanan modern, dan makanan gaul bagi anak muda (Luthfi, 2011, dalam Nurlita dan Mardiyari, 2017: 23). Salah satu gerai makanan cepat saji adalah McDonald, pelaku gaya hidup *food, fun, dan*

fashion (3f) makan di McDonald bukan hanya karena *beef burger* atau makanan yang enak, melainkan ada identitas borjuasi yang melekat pada citra McDonald (Adian, dalam Adlin, 2006: 26).

Fun atau hiburan secara harfiah memiliki arti sebagai sesuatu kegiatan yang dapat menghibur diri. *Fun* pada fenomena gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* bermaksud bahwa kegiatan hiburan yang dipilih dan dilakukan individu menunjukkan simbol gaya hidup yang dimiliki berdasarkan status sosial dan ekonomi. Kegiatan *fun* seringkali dilakukan untuk memenuhi waktu luang atau (*leisure activity*) dan membentuk suatu budaya gaya hidup pada kawula muda (*youth culture*) yang berorientasi pada gaya hidup *Fun* (Chaney, 2017: 9). Banyaknya kegiatan hiburan yang dapat dilakukan seperti gemar menonton film ke bioskop, karaoke, olahraga, menonton konser musik dengan berbagai aliran musik tertentu, jalan-jalan ke mall, berbelanja, *window shopping*, nongkrong di café, berlibur ke luar kota atau bahkan ke luar negeri, mengunjungi museum, menonton pertunjukkan seni, bermain *game online* atau bahkan *clubbing*. Kegiatan *fun* atau hiburan yang dilakukan oleh pelaku gaya hidup *food, fun, dan fashion* biasanya kegiatan yang dianggap kekinian, gaul, modern, dan dapat menunjukkan gaya hidup yang dimiliki.

Fashion atau gaya berpakaian juga menjadi salah satu aspek yang tidak dapat terpisahkan dalam fenomena gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* sebagai gaya hidup dalam budaya populer. Pada saat ini individu sebagai pelaku *food, fun, dan fashion (3f)* gemar menggunakan pakaian atau *outfit* yang berasal dari merek-merek tertentu mulai dari ujung kepala hingga ujung kaki. Penggunaan pakaian atau *outfit* dari merek tertentu mayoritas digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri, menunjukkan status sosial yang dimiliki dan juga ingin diakui oleh lingkungan sosialnya. *Fashion* atau gaya berpakaian dimulai dari penggunaan aksesoris kepala, baju, celana atau rok, sepatu, sandal, tas, jam tangan, perhiasan, serta gadget yang digunakan dalam keseharian. Selain itu, bagi seorang perempuan *make up* atau kosmetik juga menjadi salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari *fashion*. Gaya berpakaian yang berasal dari merek terkenal tentunya memiliki harga yang tidak murah dan oleh karena itu gaya berpakaian menjadi salah satu simbol baru dalam penunjukkan simbol status dan

gaya hidup. Terkait dengan *fashion*, merek menjadi salah satu alasan yang dipertimbangkan dalam menentukan gaya berpakaian.

Gaya hidup budaya populer *food, fun, dan fashion (3f)* membuktikan adanya pergeseran makna dari kegiatan makan, hiburan dan gaya berpakaian yang dialami oleh individu saat ini. *Food, fun, dan fashion (3f)* menjadi suatu gaya hidup atau *lifestyle* baru yang diminati oleh individu khususnya remaja dalam kesehariannya. Seseorang dapat dikatakan sebagai pelaku atau peminat dari gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* dapat dilihat melalui rutinitas makan, hiburan dan gaya berpakaian yang mayoritas menggunakan pada suatu merek tertentu dan merepresentasikan hal-hal yang modern, *up to date*, atau kekinian. Contohnya konsumsi makanan dari restaurant tertentu atau makan di Mall atau café, melakukan kegiatan hiburan yang kekinian, dan menggunakan gaya berpakaian yang modis dengan merek-merek terkenal. Fenomena *food, fun, dan fashion (3f)* sebagai gaya hidup saat ini terus mengalami perkembangan, salah satu alasannya karena didukung oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bentuk media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram. Media sosial tersebut menjadi salah satu sarana untuk menunjukkan kepada publik terkait *food, fun, dan fashion (3f)* sebagai gaya hidup yang dilakukan. Hal tersebut dibuktikan dengan kebiasaan pelakunya untuk mengunggah foto atau video di media sosial khususnya Instagram mengenai makanan apa yang sedang dimakan, dimana melakukan makan, hiburan apa yang sedang dilakukan, dan bagaimana gaya berpakaian yang digunakan hari ini atau seringkali disebut dengan *outfit of the day* (OOTD). Menurut Chaney (2017: 17) ketika gaya menjadi segala-galanya dan segala-galanya adalah gaya, maka perburuan penampilan diri akan masuk dalam permainan konsumsi. Hal itu menjadi pendorong penganut gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* untuk konsumtif karena mengkonsumsi sesuatu bukan berdasarkan fungsi melainkan pada prestise agar dipandang sebagai seseorang yang hits dan modern.

Pergeseran makna makan, hiburan dan gaya berpakaian yang menunjukkan simbol status sosial pada gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* juga terjadi pada mahasiswa Universitas Sriwijaya. Universitas Sriwijaya kampus Palembang yang berlokasi di pusat Kota Palembang membuat mahasiswanya identik dengan

mahasiswa modern perkotaan yang mudah dalam mengakses atau melakukan kegiatan makan, hiburan, dan gaya berpakaian yang modern, *up todate*, atau kekinian. Selain itu, berdasarkan observasi yang dilakukan secara langsung dan melalui media sosial Instagram menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Sriwijaya kampus Palembang cenderung mengalami *food, fun, dan fashion (3f)* menjadi gaya hidup mahasiswa. Hal tersebut dibuktikan dengan penggunaan gaya *fashion* yang kekinian, model pakaian, penggunaan aksesoris seperti jam tangan, tas ataupun sepatu dengan merek tertentu, bahkan dapat dilihat melalui penggunaan *smartphone* yang digunakan sehari-hari khususnya pada saat kuliah. Selain itu tempat makan yang dipilih adalah café atau restoran serta kegiatan hiburan yang dilakukan mayoritas menonton film ke bioskop, menonton konser musik, pergi berlibur ke luar kota dan luar negeri. Secara singkat, berdasarkan pra-observasi maka realitas yang terjadi pada gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* pada mahasiswa Universitas Sriwijaya Palembang adalah ketika kuliah menggunakan celana Jeans Levi's, kemeja Zara, tas Fossil dan Charles and Keith, jam tangan iWatch, dan mengerjakan tugas dengan MacBook. Saat makan siang mengonsumsi McDonald, dan ketika memiliki waktu luang lebih digunakan untuk menonton film di bioskop atau karaoke bersama teman-teman.

Gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* yang dilakukan mahasiswa melalui atribut penampilan, sikap, dan tindakan membuat munculnya identitas diri (*self image*) yang dikehendaki. Cooley (dalam Ritzer, 2012: 632) menjelaskan bahwa terdapat ide mengenai cermin diri dalam suatu penampilan gaya hidup yang dapat dilihat dengan membayangkan bagaimana individu tampak pada orang lain, membayangkan bagaimana pertimbangan orang lain terhadap penampilan individu dan mengembangkan perasaan diri. Secara sederhana, ide cermin diri menunjukkan bahwa terbentuknya semua hal yang berkaitan dengan identitas diri berasal dari sudut pandang atau penilaian orang lain. Dengan demikian, mahasiswa dalam melakukan gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* ingin membentuk identitas diri dari sudut pandang orang lain melalui kegiatan makan, hiburan dan gaya berpakaian yang dilakukan.

Gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* seringkali dilakukan oleh remaja khususnya mahasiswa dilakukan untuk menunjukkan status sosial yang dimiliki

individu melalui kegiatan makan, hiburan dan gaya berpakaian serta mayoritas dilakukan oleh mahasiswa yang berasal pada status sosial atas. Rutinitas makan makanan di restoran, mall atau café, melakukan hiburan kekinian seperti menonton film di bioskop atau berpergian ke luar kota, dan menggunakan gaya berpakaian dari merek-merek terkenal membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Oleh karena itu, penganut gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* mayoritas dianggap oleh lingkungannya dan ingin diakui sebagai individu yang memiliki status sosial ekonomi yang tinggi. Apabila gaya hidup *food, fun, dan fashion (3f)* dibiarkan terus menerus dilakukan sebagai gaya hidup pada mahasiswa yang notabene adalah kaum intelektual maka yang akan terjadi adalah terbelenggunya hidup mahasiswa dalam konsumtifitas dan hedonisme yang merugikan bagi dirinya. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa gaya hidup dapat menyulap masyarakat menjadi konsumeristis dan belanja menjadi suatu keutamaan baru yang meleburkan antara kebutuhan (*need*) dan keinginan (*want*) (Adian, dalam Adlin, 2006: 26). Sehingga masalah gaya hidup *food, fun, dan fashion* penting untuk diteliti dan memfokuskan diri pada “Gaya Hidup *Food, Fun, dan Fashion (3F)* Pada Mahasiswa Universitas Sriwijaya Kampus Palembang”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka masalah utama yang akan muncul pada penelitian ini yaitu “Bagaimana Gaya Hidup *Food, Fun dan Fashion (3F)* Pada Mahasiswa Universitas Sriwijaya Kampus Palembang?”. Dalam rangka mendapatkan pemahaman yang lebih, maka rumusan masalah tersebut diturunkan menjadi beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana Mahasiswa Universitas Sriwijaya Kampus Palembang menjalani Gaya Hidup *Food, Fun dan Fashion (3F)*?
2. Bagaimana cerminan diri yang terbentuk melalui Gaya Hidup *Food, Fun dan Fashion (3F)* Pada Mahasiswa Universitas Sriwijaya Kampus Palembang?
3. Bagaimana makna yang terkandung dalam cerminan diri yang terbentuk melalui Gaya Hidup *Food, Fun dan Fashion (3F)* Pada Mahasiswa Universitas Sriwijaya Kampus Palembang?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman secara mendalam mengenai gaya hidup *Food, Fun* dan *Fashion (3F)* pada mahasiswa Universitas Sriwijaya Kampus Palembang.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini yaitu:

1. Memahami Gaya Hidup *Food, Fun* dan *Fashion (3F)* yang dijalankan Mahasiswa Universitas Sriwijaya Kampus Palembang.
2. Memahami cerminan diri yang terbentuk melalui melalui Gaya Hidup *Food, Fun* dan *Fashion (3F)* Pada Mahasiswa Universitas Sriwijaya Kampus Palembang.
3. Memahami makna yang terkandung dalam cermin diri yang terbentuk melalui Gaya Hidup *Food, Fun* dan *Fashion (3F)* Pada Mahasiswa Universitas Sriwijaya Kampus Palembang.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam bidang Sosiologi khususnya dalam kajian ilmu perubahan sosial dan globalisasi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta dapat berkontribusi dalam memberikan bahan masukan dalam memberi solusi terhadap munculnya fenomena gaya hidup *food, fun*, dan *fashion (3f)* yang semakin menggejala.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adlin, Alfathri. 2006. *Resistensi Gaya Hidup: Teori dan Realitas*. Bandung: Jelasutra
- Arikunto, Prof. Dr. Suharsini. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Creswell, John W. 2016. *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Chaney, David. 2017. *Lifestyles: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jelasutra
- Moleong, Prof. Dr. Lexy J. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rizki, Avuan Muhammad. 2018. *7 Jalan Mahasiswa*. Sukabumi: Jejak Publisher
- Ritzer, George. 2012. *Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern Edisi Kedelapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Strinati, Dominic. 2010. *Popular Culture Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sugihartati, Rahma. 2017. *Budaya Populer dan Subkultur Anak Muda: Antara Resistensi dan Hegemoni Kapitalisme di Era Digital*. Surabaya: Airlangga University Press
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Takwin, Bagus. 2005. *(Habitus X Modal) + Ranah = Praktik*. Yogyakarta: Jelasutra.

Buku Elektronik (E-book)

- Efendi, Ferry dan Makhfudli. 2009. *Keperawatan Kesehatan Komunitas Teori dan Praktik dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- <https://books.google.co.id/books?id=LKpz4vwQyT8C&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Ida, Rachmah. 2017. *Budaya Populer Indonesia: Diskursus Global/Lokal dalam Budaya Populer Indonesia*. Surabaya: Airlangga University Press.
- https://books.google.co.id/books?id=nSKwDwAAQBAJ&dq=Ida,+Rachmah.+2017.+Budaya+Populer+Indonesia:+Diskursus+Global/Lokal+dalam+Budaya+Populer+Indonesia.+Surabaya:+Airlangga+University+Press&source=gbs_navlinks_s

Hadi, Anto J. 2019. *Literatur Review Model Modifikasi Intervensi Pencegahan Obesitas*. Sidoarjo: Indomedia Pustaka.

https://books.google.co.id/books?id=jA-5DwAAQBAJ&dq=Hadi,+Anto+J.+2019.+Literatur+Review+Model+Modifikasi+Intervensi+Pencegahan+Obesitas.+Sidoarjo:+Indomedia+Pustaka&source=gbs_navlinks_s

Milles, B. Matthew, Michael Huberman, dan Johnny Saldana. 2013. *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook Edition 3*. United States: Sage Publication.

https://books.google.co.id/books?redir_esc=y&hl=id&id=p0wXBAAAQBAJ&q=condensation#v=snippet&q=condensation&f=false

Jurnal

Adiningtyas, dkk. 2018. *Perilaku Konsumtif Pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) (Studi Kasus di Restoran Siap Saji Panties Pizza Kota Bengkulu)*.

Jurnal Sosiologi Nusantara. 4(1) : 1-9
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jsn/article/view/7362>

Afdholy, Nadya. 2019. *Perilaku Konsumsi Masyarakat Urban Pada Produk Kopi Ala Starbucks*. Jurnal SATWIKA : Jurnal Kajian Budaya dan Perubahan Sosial : 3(1) : 44-52

<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/JICC/article/view/8681>

Fitria, Herlinda. 2015. *Hiperrealitas Dalam Sosial Media (Studi Kasus: Makan Cantik Di Senopati Pada Masyarakat Perkotaan)*. Jurnal INFORMASI. 45(2) : 87-101

<https://journal.uny.ac.id/index.php/informasi/article/view/7985>

Habsari, S. 2015. *Fashion Hijab Dalam Kajian Budaya Populer*. Jurnal Penelitian dan Pengetahuan Kepada Masyarakat UNSIQ. 2(2) : 126-134

<https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/ppkm/article/view/356>

Karnanta, Kukuh Yudha. 2013. *Paradigma Teori Arena Produksi Kultural Sastra: Kajian Terhadap Pemikiran Pierre Bourdieu*. Jurnal Poetika. 1(1) : 3-15

<https://jurnal.ugm.ac.id/poetika/article/view/10420/7866>

Kurnia, Fanta Eri dan Grendi Hendrastomo. 2016. *Karaoke sebagai Budaya Populer di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Sosiologi. 5(6) : 1-12 . <https://eprints.uny.ac.id/35369/>

Nurlita, Nurul dan Nur Lathifah Mardiyati. 2017. *Hubungan Frekuensi Konsumsi Makanan Cepat Saji (Fast Food) Dengan Tempat Tinggal Pada Mahasiswa FIK dan FT Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Jurnal Strategi Optimasi Tumbuh Kembang Anak. 23-28

<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/8680?show=full>

Rahardjo, Mudjia. 2017. *Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya*. Malang: Universitas Maulana Malik Ibrahim

<http://repository.uin-malang.ac.id/1104/>

Siregar, Mangihut. 2016. *Teori Pierre-Felix Bourdieu*. Jurnal Studi Kultural. 1(2): 79-82. <https://media.neliti.com/media/publications/223848-teori-gado-gado-pierre-felix-bourdieu.pdf>

Wardana, IG Rinda Yuda dan Argyo Demartoto. 2017. *Representasi Budaya Populer Dalam Mengonsumsi Produk Fashion Bermerek (Studi Fenomenologi Mahasiswa di Kota Surakarta)*. Jurnal Sosiologi DILEMA. 32(2) : 43-51
<http://jurnal.uns.ac.id/dilema/article/view/11456>

Wati, Kartika Sunu. 2015. *Modal Dalam Praktik Sosial Arisan (Studi Fenomenologi Terhadap Dua Kelompok Arisan Sosialita di Malang dan Jakarta)*. Jurnal IDEA SOCIETA. 2(5): 1-27
<http://jmsos.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jmsos/article/view/103>

Wijaya, D Nata, dkk. 2018. *Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Terhadap Keputusan Pembelian (Survei pada Konsumen Starbucks Kota Malang)*. Jurnal Administrasi Bisnis (JAB). 22(2) : 75-83.
<http://administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jab/article/view/2272>

Wijianto, dan Ulfa Ika Farida 2016. *Pengaruh Status Sosial dan Kondisi Ekonomi Keluarga Terhadap Motivasi Bekerja bagi Remaja Awal (Usia 12-16 Tahun) di Kabupaten Ponorogo*. Jurnal Al Tijarah. 2(2): 190-210

file:///C:/Users/Windows%2010/Downloads/742-1346-1-SM