

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Remaja

2.1.1 Pengertian Remaja

Masa remaja merupakan salah satu periode dari perkembangan manusia. Masa ini merupakan masa perubahan atau peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologis, perubahan psikologis, dan perubahan sosial. Remaja sering kali didefinisikan sebagai periode transisiantara masa kanak-kanak ke masa dewasa, atau masa usia belasan tahun, atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah terangsang perasaannya dan sebagainya. Menurut Kartono (1995), “masa remaja disebut pula sebagai penghubung antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa”. Pada periode ini terjadi perubahan-perubahan besar dan esensial mengenai kematangan fungsi-fungsi rohaniyah dan jasmaniah, terutama fungsi seksual. Disisi lain Rumini dan Sundari (2004) menjelaskan masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/fungsi untuk memasuki masa dewasa”.

Pada tahun 1974, WHO memberi definisi tentang remaja yang lebih bersifat konseptual. Secara lengkap definisi tersebut berbunyi sebagai berikut (Sarlito, 2002):

- a. Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
- b. Individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
- c. Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh pada keadaan yang relative lebih mandiri.

Istilah remaja berasal dari kata latin *adolescere* (kata bendanya *adolescentia* yang berarti remaja primitif) yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Anak dianggap sudah dewasa bila sudah mampu mengadakan reproduksi. Istilah *adolescence* seperti yang digunakan saat ini mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, sosial dan fisik (Hurlock, 1999).

Remaja tidak termasuk kedalam golongan anak-anak, tetapi juga tidak termasuk golongan dewasa. Remaja berada di antara masa kanak-kanak dan dewasa. Biasanya, masa remaja dianggap telah mulai ketika anak secara seksual menjadi matang, dan kemudian berakhir pada saat ia mencapai usia yang secara hukum disebut usia dewasa yaitu kurang lebih 24 tahun. Remaja adalah sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional (Santrock, 2003).

Seringkali orang mendefinisikan remaja sebagai periode transisi antara masa anak-anak kemasadewasa, atau disebut juga usia belasan. Hurlock

(1999) menyatakan bahwa secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa. Remaja merupakan peralihan antara masa kehidupan anak dan masa kehidupan orang dewasa. Bila ditinjau dari segi tubuhnya, mereka terlihat sudah dewasa tetapi jika mereka diperlakukan sebagai orang dewasa ternyata belum dapat menunjukkan sikap dewasa.

Ilmu kedokteran dan ilmu-ilmu yang terkait (seperti Biologi), remaja dikenal sebagai suatu tahap perkembangan fisik di mana alat-alat kelamin manusia mencapai kematangannya (Sarlito, 2002). Berdasarkan pengertian ini remaja dipandang dari sudut fisik dimana individu disebut remaja apabila individu tersebut secara fisik telah mampu untuk melakukan reproduksi.

Sugeng (1995) mengatakan bahwa remaja merupakan masa peralihan antara masa kehidupan anak dan masa kehidupan dewasa dan remaja sering menunjukkan kegelisahan, pertentangan, dan keinginan mencoba segala sesuatu. Remaja dikatakan sebagai individu yang masih belum jelas identitas dirinya atau juga disebut dengan individu yang masih mencari jati dirinya. Misalnya saja remaja mempunyai rasa keingin tahun yang tinggi, jarang sekali remaja yang memegang prinsip atas dirinya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian dari remaja adalah masa yang penuh kegoncangan jiwa, masa dalam peralihan atau di atas jembatan goyang, yang menghubungkan masa kanak-kanak yang penuh kebergantungan dengan masa dewasa yang matang dan berdiri sendiri.

2.1.2 Batasan usia Remaja

Terdapat batasan usia pada masa remaja yang difokuskan pada upaya meninggalkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku dewasa. Menurut Kartono, K (1995) dibagi tiga, yaitu:

a. Remaja Awal (12-15 Tahun)

Pada masa ini, remaja mengalami perubahan jasmani yang sangat pesat dan perkembangan intelektual yang sangat intensif, sehingga minat anak pada dunia luar sangat besar dan pada saat ini remaja tidak mau dianggap kanak-kanak lagi namun belum bisa meninggalkan pola kekanak-kanakannya. Selain itu pada masa ini remaja sering merasa sunyi, ragu-ragu, tidak stabil, tidak puas dan merasa kecewa.

b. Remaja Pertengahan (15-18 Tahun)

Kepribadian remaja pada masa ini masih kekanak-kanakan tetapi pada masa remaja ini timbul unsur baru yaitu kesadaran akan kepribadian dan kehidupan badaniah sendiri. Remaja mulai menentukan nilai-nilai tertentu dan melakukan perenungan terhadap pemikiran filosofis dan etis. Maka dari perasaan yang penuh keraguan pada masa remaja awal ini rentan akan timbul kemantapan pada diri sendiri. Rasa percaya diri pada remaja menimbulkan kesanggupan pada dirinya untuk melakukan penilaian terhadap tingkah laku yang dilakukannya. Selain itu pada masa ini remaja menemukan diri sendiri atau jati dirinya.

c. Remaja Akhir (18-21 Tahun)

Pada masa ini remaja sudah mantap dan stabil. Remaja sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri dengan keberanian. Remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya. Remaja sudah mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru ditemukannya.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa masa remaja dapat dibagi menjadi remaja awal, remaja pertengahan dan remaja akhir.

2.2 Gaya Hidup

2.2.1 Pengertian Gaya Hidup

Definisi gaya hidup menurut Hawkins (2005) adalah: "*Lifestyle is defined simply as how one lives*". Menurut Kotler and Armstrong (2003) adalah sebagai berikut: "*lifestyle is a person's pattern of living expressed in his or her activities, interest, and opinions*". Gaya hidup menurut Kotler (2002) adalah pola hidup seseorang di dunia yang iekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya.

Berdasarkan definisi di atas, dapat diartikan bahwa gaya hidup seseorang adalah sebuah fungsi dari karakteristik individu yang sudah melekat dalam diri, yang ditentukan dan dibentuk oleh interaksi sosial dalam siklus hidup. Dengan kata lain, gaya hidup dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti budaya, nilai-nilai, perilaku, demografi, bagian dari budaya

kelas sosial, grup referensi, keluarga, dan karakteristik individu seperti motif-motif seseorang, emosi dan kepribadian.

Berdasarkan paparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengertian dari gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya.

2.2.2 Pengukuran Gaya Hidup

Teknik untuk mengukur gaya hidup disebut sebagai psikografi. Menurut Evans and Berman (2002), yang dimaksud dengan psikografi adalah suatu teknik pengklasifikasian gaya hidup seseorang melalui apa yang menarik minat mereka dan apa yang mereka sukai. Psikografi secara nyata difokuskan pada pengukuran terhadap tiga dimensi besar yang meliputi aktivitas, minat, dan opini individu yang disebut sebagai *AIO dimensions*.

Gaya hidup pada prinsipnya adalah pola seseorang dalam mengelola waktu dan uangnya. Gaya hidup memengaruhi perilaku seseorang yang pada akhirnya menentukan pola konsumsi seseorang. Menurut Kasali (2007), para peneliti pasar yang menganut pendekatan gaya hidup cenderung mengklasifikasikan konsumen berdasarkan variabel-variabel AIO, yaitu *activities/aktifitas, interest/minat, dan opinions/opini*.

Meramalkan perilaku konsumen, para ahli berpendapat bahwa nilai-nilai individu akan menentukan gaya hidup seseorang, dan gaya hidup seseorang akan menentukan konsumsi atau perilaku seseorang. Sebagian ahli memiliki pendapat yang sedikit berbeda. Mereka berpendapat bahwa nilai-

nilai individu mempunyai hubungan langsung terhadap perilaku konsumen. Gaya hidup memiliki dua karakteristik pengukuran, yaitu *AIO Inventories* dan *VALS*. Kedua karakteristik pengukuran ini memiliki cara pengelompokan gaya hidup yang berbeda. Adapun kedua karakteristik pengukuran ini dijelaskan sebagai berikut (Solomon, 2007) :

a. *AIO Inventories*

Metode yang paling umum digunakan untuk mengukur gaya hidup adalah dengan membangun sediaan dari aktivitas-aktivitas, ketertarikan-ketertarikan, dan opini-opini, yang digunakan oleh para pemasar untuk mengidentifikasi kategori-kategori gaya hidup seperti penataan rumah, antusiasme olah raga, dan pelanggan yang mengikuti model pakaian, seperti yang terlihat pada tabel berikut ini (Joseph Plummer, 1974) :

Tabel 2.1
Dimensi Gaya Hidup

Aktivitas	Minat	Opini	Demografi
Bekerja	Keluarga	Diri sendiri	Usia
Hobi	Rumah	Isu sosial	Pendidikan
Kegiatan sosial	Pekerjaan	Politik	Penghasilan
Liburan	Komunitas	Bisnis	Kependudukan
Hiburan	Relasi	Ekonomi	Lingkup keluarga
Anggota perkumpulan	Fesyen	Pendidikan	Tempat tinggal
Komunitas	Makanan	Produk	Geografi
Belanja	Media	Masa depan	Lingkup kota
Olah raga	Prestasi	Budaya	Tahapan dalam kehidupan

Sumber: Joseph Plummer, *The Concept and Application of lifestyle Segmentation* (1974).

b. Pendekatan VALS (*Values and Lifestyles*)

Values and Lifestyles program (VALS) ditemukan oleh Arnold Mitchell dari *Stanford Research International* (SRI) pada tahun 1980 sebagai alat segmentasi psikografi untuk konsumen. VALS membagi orang menjadi sembilan kelompok, yaitu *survivors*, *sustainers*, *belongers*, *emulation*, *achievers*, *I-am-me*, *experientials*, *socially conscious*, dan *integrated*. VALS ini memiliki banyak kelemahan sehingga disempumakan dengan VALS 2 (Solomon, 2007).

VALS 2 adalah sebuah sistem baru yang dikembangkan dengan dasar psikografi lebih nyata, dengan memakai dasar aktivitas dan minat. VALS 2 disusun secara vertikal oleh sumber-sumber dan secara horisontal oleh orientasi diri. Sistem VALS 2 mengidentifikasi delapan kelompok. Kelompok-kelompok itu dibagi pada dua dimensi. Dimensi vertikal memiliki sumber daya tidak hanya uang, tapi juga pendidikan, kepercayaan diri, dan tingkat energi. Dimensi horisontal memiliki tiga cara pandang pelanggan yang berbeda terhadap dunia yaitu berorientasi pada prinsip, berorientasi pada status, dan berorientasi pada tindakan (Tirtaharja, 2005).

Delapan kelompok gaya hidup pada VALS 2 ini mendefinisikan orang dewasa dengan sikap, perilaku khusus dan pola pengambilan keputusan yang berbeda-beda. Penentuan penggolongan gaya hidup tersebut dapat dilakukan dengan tiga indikator, yaitu banyaknya dan atau besarnya sumber pendapatan, dibagi atas banyak sumber dan sedikit sumber, ketertarikan di bidang politik dibagi menjadi ketertarikan pada politik tinggi dan ketertarikan pada politik sedang atau rendah serta sosialisasi, dibagi menjadi sosialisasi tinggi dan sosialisasi sedang atau rendah (Suryani, 2008).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa VALS 2 terbagi menjadi dua dimensi. Dimensi pertama, konsumen dibagi berdasarkan tiga motivasi utama (primary motivation), yaitu Motivasi ideal (ideals motivation), Motivasi penghargaan (achievement motivation) dan Motivasi ekspresi diri (self-expression motivation). Dimensi kedua

berdasarkan sumber daya (resources) dan inovasi (innovation), yang menunjukkan kemampuan konsumen untuk meraih orientasi diri mereka yang dominan.

2.3 Tato

2.3.1 Pengertian Tato

Tato dianggap sebagai kegiatan seni karena di dalamnya terdapat kegiatan menggambar pola atau desain tato. Seni adalah “karya”, “praktik”, alih-ubah tertentu atas kenyataan, versi lain dari kenyataan, suatu catatan atas kenyataan”. Nilai seni muncul sebagai sebuah entitas yang emosional, individualistik, dan ekspresif. Seni menjadi entitas yang maknawi. Berkaitan dengan tato, ia memang dapat dikategorikan sebagai entitas seni karena selain merupakan wujud kasat mata berupa artefak yang dapat dilihat, dirasakan, ia juga menyangkut nilai-nilai estetis, sederhana, bahagia, emosional, hingga individual dan subjektif (Sumardjo, 2000). Mengekspresikan pemikiran suatu emosi dapat dilakukan dengan berbagai cara oleh manusia dan salah satu caranya adalah dengan pembuatan tato. Oleh sebab itu, tato merupakan sebuah pernyataan untuk menyampaikan ungkapan dengan melalui gambar-gambar tato yang memiliki fungsi dan makna bagi pemakainya.

Secara bahasa, tato berasal dari kata “tatau” dalam bahasa Tahiti yang konon artinya tanda atau menandakan sesuatu. Ensiklopedia Indonesia dijelaskan :” Tato lukisan berwarna yang permanen pada kulit

tubuh. Caranya ialah dengan melubangi kulit dengan ujung jarum yang halus untuk kemudian memasukan zat warna ke dalam luka-luka itu. Biasanya suatu pola tidak diselesaikan sekaligus. Tato disukai para pelaut, prajurit, dan petualang (Ensiklopedia Indonesia, 1984).

Tato merupakan adaptasi dari bahasa Inggris, yaitu *tattoo* yang dalam bahasa Indonesia disebut dengan istilah “raja”. Sementara itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), tato adalah gambar (lukisan) pada kulit tubuh. Tato merupakan salah satu seni *body decorating* dengan menggambar kulit tubuh dengan alat tajam (berupa jarum, tulang, dan sebagainya), kemudian bagian tubuh yang digambar tersebut diberi zat pewarna atau pigmen berwarna-warni.

Menurut Richie dan Buruma (1982), dijelaskan : “Pada awalnya kedua kata ini mempunyai makna yang berbeda walaupun lama-kelamaan keduanya mempunyai arti yang sama. Tetapi apabila dilihat dari karakter huruf kanjinya, kedua kata ini memang memiliki karakter yang berbeda walaupun pengertiannya tidaklah terlampau berbeda.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian tato adalah suatu karya seni yang berbentuk lukisan atau gambar ataupun tulisan yang dibuat diatas kulit sebagai media sering juga disebut dengan *body decorating*.

2.3.2 Sejarah Tato

Tato berasal dari bahasa Tahiti “tatu” yang konon artinya tanda. Walaupun bukti-bukti sejarah tato ini tidak begitu banyak, tetapi para ahli mengambil kesimpulan bahwa seni tato ini sudah ada sejak 12.000 tahun SM. Zaman dahulu tato semacam ritual bagi suku-suku kuno, seperti Maori, Inca, Ainu, Polynesians, dan lain-lainnya. Menurut sejarah bangsa, Mesir-lah yang menjadi biang perkembangan tato di dunia. Bangsa Mesir dikenal sebagai bangsa yang terkenal kuat, jadi karena ekspansi mereka terhadap bangsa-bangsa lain, seni tato juga ikut-ikutan menyebar luas, seperti ke daerah Yunani, Persia dan Arab (Ensiklopedia Indonesia, 1984).

Alasan bagi suku-suku kuno di dunia membuat tato diantaranya, yaitu bagi bangsa Yunani kuno memakai tato sebagai tanda pengenalan para anggota dari badan intelijen mereka, alias mata-mata perang pada saat itu. Tato menunjukkan pangkat dari si mata-mata tersebut. Berbeda dengan bangsa Romawi, mereka memakai tato sebagai tanda bahwa seseorang itu berasal dari golongan budak, dan tato juga dirajahi ke setiap tubuh para tahananannya. Suku Maori di New Zealand membuat tato berbentuk ukiran-ukiran spiral pada wajah dan pantat. Menurut mereka, ini adalah tanda bagi keturunan yang baik. Kepulauan Solomon, tato ditorehkan di wajah perempuan sebagai ritus untuk menandai tahapan baru dalam kehidupan mereka. Hampir sama seperti di atas, orang-orang Suku Nuer di Sudan memakai tato untuk menandai ritus inisiasi pada anak laki-laki. Orang-orang Indian melukis tubuh dan mengukir kulit mereka untuk menambah

kecantikan atau menunjukkan status sosial tertentu (Ensiklopedia Indonesia, 1984).

Bukti awal tato di Jepang ditemukan dalam bentuk patung-patung tanah liat yang memiliki wajah yang dicat atau diukir untuk mewakili tanda tato. Angka-angka tertua dari jenis ini telah pulih dari makam tanggal ke 5000 SM atau lebih tua. Catatan tertulis pertama dari tato Jepang ditemukan dalam kompilasi sejarah dinasti Cina. Menurut teks Jepang, “wajah laki-laki tua dan muda ditato semua dan menghias tubuh mereka dengan desain.” Tato Jepang juga disebutkan dalam sejarah Cina lainnya, tetapi hampir selalu dalam konteks negatif. Orang-orang Cina menganggap tato sebagai tanda dan digunakan hanya sebagai hukuman (Ensiklopedia Indonesia, 1984).

Penguasa Jepang telah mengadopsi banyak gaya, budaya yang sama dan sikap Cina, dan sebagai hasilnya tato dekoratif jatuh ke ketidakkasihan resmi yang terjadi pada awal abad ke-7. Pada awal abad ke-17, ada kodifikasi yang berlaku umum. Tanda tato digunakan untuk mengidentifikasi penjahat dan orang-orang di Jepang. Orang buangan adalah tato di lengan: salib mungkin tato di lengan bagian dalam, atau garis lurus di bagian luar lengan bawah atau di lengan atas. Penjahat ditandai dengan berbagai simbol yang ditunjuk tempat dimana kejahatan itu dilakukan. Dalam satu daerah, yang pictograph untuk "anjing" adalah tato di dahi penjahat. Tanda lainnya termasuk pola yang termasuk bar, salib, garis ganda, dan lingkaran pada wajah dan tangan. Tato itu

diperuntukkan bagi mereka yang melakukan kejahatan serius, dan perseorangan tanda tato yang dikucilkan oleh keluarga dan membantah semua partisipasi dalam kehidupan masyarakat. Untuk hukuman pidana, tato adalah bentuk yang sangat parah dan mengerikan dari hukuman (Ensiklopedia Indonesia, 1984).

Tato sebagian besar telah digantikan oleh bentuk-bentuk lain dari hukuman pada akhir abad ke-17. Salah satu alasan adalah bahwa tato dekoratif menjadi populer, dan penjahat menutupi tato pidana mereka dengan tato dekoratif yang lebih besar. Hal ini juga dianggap asal historis dari asosiasi kejahatan tato dan terorganisir di Jepang. Laporan awal dari tato dekoratif yang ditemukan dalam fiksi dipublikasikan menjelang akhir abad ketujuh belas (Ensiklopedia Indonesia, 1984).

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa sejarah berkembangnya tato berawal dari Mesir kemudian menyebar luas, seperti ke daerah Yunani, Persia dan Arab pada akhir abad ke-17.

2.4 Gaya Hidup Pada Remaja Bertato

Tato adalah sesuatu yang sangat lazim ditemui dikalangan anak muda saat ini. Tato biasanya melekat pada pria bertubuh kekar, berotot serta wajah menyramkan. Tapi seiring perkembangan zaman, pandangan tersebut mulai terkikis. Sebab, kini tato sudah bukan milik kalangan tertentu saja tetapi sudah menjadi gaya hidup dikalangan remaja (Olong, 2006).

Mereka menganggap tato adalah suatu seni menghias tubuh yang sedang digandrungi oleh orang banyak. Dahulu tato identik dengan pengaruh dari pergaulan, bentuk seni atau mereka hanya sekedar coba-coba untuk melukis tubuh. Sebenarnya tato memiliki makna tersendiri, yaitu lambang perbudakan yang biasa dipakai oleh Bangsa Roma atau Yunani. Sebagai penyembahan pada dewa-dewa dan simbol dalam sekte tertentu (Olong, 2006).

Seiring dengan perkembangan jaman, tato menjadi bagian dari gaya hidup di kalangan remaja. Tato di kalangan remaja biasanya mempunyai ciri khas. Saat ini, motif tato di kalangan remaja cukup ringan, mulai dari tokoh kartun hingga tema-tema unik yang jarang ditemui. Meski tak dipungkiri, masyarakat masih menilai bahwa tato selalu berhubungan dengan hal negatif. Meski banyak yang beropini tato itu salah atau haram, karena bertentangan dengan norma agama, tapi dewasa ini semakin banyak di kalangan remaja membuat tato, baik permanen maupun sementara. Bahkan, di kalangan selebriti, tato adalah tren, karena banyak selebriti bertato saat ini (Olong, 2006).

Sekarang ini, remaja bertato mempunyai komunitas khusus orang-orang bertato. Remaja jaman sekarang sudah tidak merasa tabu dengan tato yan tergambar di salah satu bagian tubuhnya. Bahkan dengan adanya komunitas remaja bertato, kondisi remaja bertato seolah menjadi semakin eksis karena ternyata peminat tato saat ini sangat banyak. Hal ini menunjukkan bahwa tato sudah beralih menjadi suatu gaya hidup

khususnya di kalangan remaja. Bagi sebagian remaja, tato saat ini dianggap sebagai sesuatu yang modis, trendi, dan fashionable, sehingga memilikinya dianggap prestisius dan membanggakan. Persepsi negatif tentang tato, bukan semata-mata karena masyarakat menganggap aneh perilaku tato namun juga karena sejarah panjang dimana fakta menunjukkan individu dan komunitas tato sering berperilaku menyimpang dan anti sosial seperti kelompok preman, anak-anak nakal, penjahat dan kriminal (Gumilar, 2007) .

Karena proses pencarian jati diri tersebut, remaja mudah sekali terombang-ambing, dan masih merasa sulit menentukan tokoh panutannya. Mereka juga mudah terpengaruh oleh gaya hidup masyarakat di sekitarnya. Karena kondisi kejiwaan yang labil, mereka cenderung mengambil jalan pintas dan tidak mau pusing-pusing memikirkan dampak negatifnya seperti halnya keikutsertaan remaja menggunakan tato tanpa mengetahui fungsi dan manfaatnya (Rumini, 2004).

Kesimpulannya tato merupakan gaya hidup remaja yang ingin mengikuti trend tanpa mengetahui fungsi dan manfaat tato sendiri, sedangkan pada masa remaja sendiri dengan emosional yang masih tidak stabil sering kali membawa dampak negative pada remaja, khususnya lingkungan remaja yang menggunakan tato.

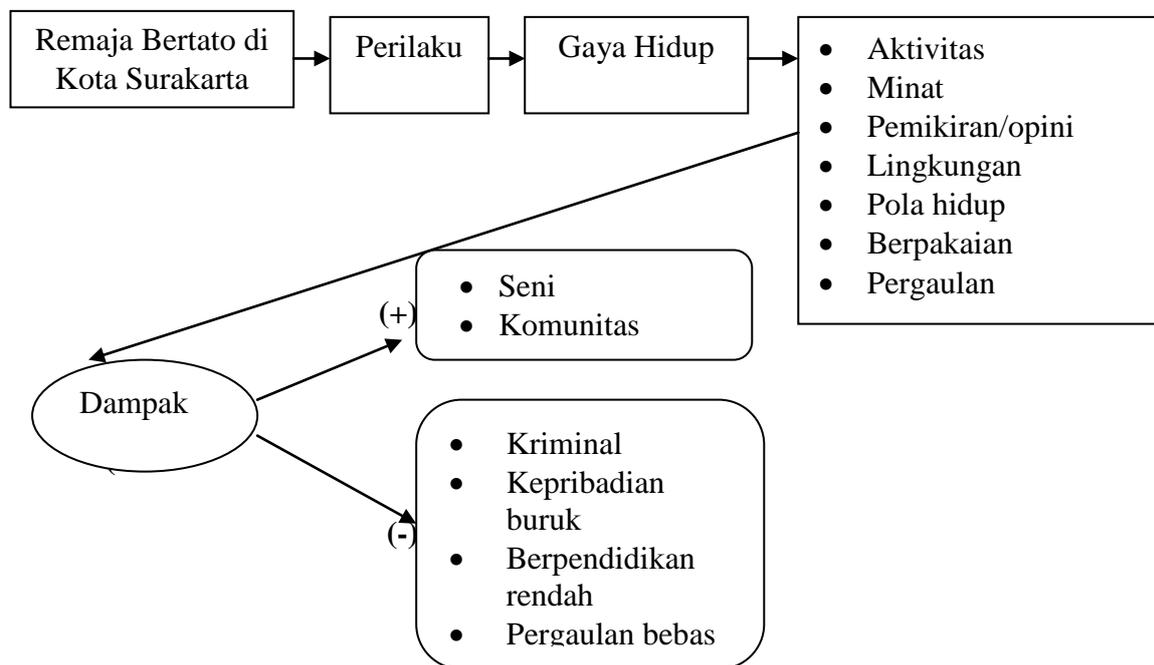
2.5 Kerangka berpikir

Karakter dasar kaum remaja di manapun sama, ada kemauan berkembang, keberanian untuk bertindak sebagai pembaharu yang berbeda dari yang lain. Daya cipta kreativitas dan idealisme tinggi terhadap keyakinannya (Mutiasih, 2007). Bagi sebagian kalangan, tato merupakan bentuk karya seni yang dapat menjadi bagian dari gaya hidup, bahkan ada yang berpendapat bahwa tato juga bisa dijadikan sebagai metode alternatif pengobatan atau terapi. Tato menjadi populer saat ini. *Tattoo art* sudah menjadi salah satu bagian penting dalam meningkatkan penampilan. Tato bahkan dianggap dapat meningkatkan sensualitas. Dulu, tato lebih sering ditemukan pada pelaku kriminal untuk menambah "keseraman" mereka. Namun kini kesan tato sudah tidaklah seram karena tato juga sudah menjadi bagian dari *fashion*. Bahkan, tato dapat ditemukan di semua usia, dari anak kecil hingga orang tua. Bagian tubuh yang sering dijadikan tempat membubuhkan *tatoos art* pada kaum perempuan adalah betis, punggung, dan lengan.

Masa remaja merupakan masa dimana seorang individu mengalami peralihan dari satu tahap ke tahap berikutnya dan mengalami perubahan baik emosi, tubuh, minat, pola perilaku, dan juga penuh dengan masalah-masalah. Dalam perkembangannya seringkali remaja menjadi bingung karena kadang-kadang diperlakukan sebagai anak-anak tetapi di lain waktu mereka dituntut untuk bersikap mandiri dan dewasa. Banyak godaan yang di hadapi oleh remaja yang masih labil dan menginginkan aktualisasi diri.

Demikian halnya dengan perbedaan persepsi mengenai keberadaan tato yang saat ini kalangan remaja di sejumlah kota besar di Indonesia, menganggap tato, sebagai suatu kebanggaan dan simbol keberanian si empunya. Ini persis seperti tujuan pembuatan tato pada zaman sebelum masehi (SM). Saat itu, tato dianggap sebagai simbol keberuntungan, status sosial, kecantikan, kedewasaan, dan harga diri. Bentuk pergaulan komunitas yang beragam khususnya yang di jalani oleh remaja bertato merupakan aktivitas dunia malam, alkohol, rokok dan pergaulan bebas biasanya akan menjebak remaja bertato tersebut dalam gaya hidup yang tidak sehat.

Berdasarkan paparan tersebut diatas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 2.1

Kerangka Berpikir

2.6 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian-uraian sebelumnya, maka pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gaya hidup pada remaja bertato ?
2. Bagaimana dampak sosial gaya hidup pada remaja bertato dalam masyarakat ?
3. Bagaimana cara remaja bertato mengatasi dampak sosial masyarakat khususnya dampak negatif ?