

Praktik Pembayaran Non Tunai Sebagai Gaya Hidup Remaja di Kawasan Wisata Tunjungan Kota Surabaya

Moch Egar Makmur Tejo¹ dan FX Sri Sadewo.²

^{1,2}Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya
moch.egar.21040@mhs.unesa.ac.id¹, fsadewo@unesa.ac.id²

Abstract

This research aims to understand the practice of cashless payment as part of the youth lifestyle in the Tunjungan tourist area of Surabaya City. The development of digital technology has driven a transformation in youth lifestyles, making them familiar with electronic payment systems such as e-wallets and QRIS. This study employs a qualitative approach with ethnographic methods and uses Pierre Bourdieu's theory of social practice as an analytical tool to examine the relationship between habitus, capital, and the social arena among teenagers in adopting cashless systems. Data collection techniques include participant observation, in-depth interviews, and document analysis. The findings reveal that the use of cashless transactions among teenagers is not merely driven by convenience, but also serves as a means of self-image construction, modern lifestyle expression, and social status formation. The practice of using cashless payments illustrates the close relationship between technology, consumption, and the dynamics of youth social identity in urban tourism spaces.

Keywords: Cashless Payment, Youth Lifestyle, Social Practice, Tunjungan Tourism

Penelitian ini bertujuan untuk memahami praktik pembayaran non tunai sebagai bagian dari gaya hidup remaja di kawasan wisata Tunjungan Kota Surabaya. Perkembangan teknologi digital mendorong transformasi gaya hidup remaja yang akrab dengan sistem pembayaran elektronik seperti e-wallet dan QRIS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi, dan teori praktik sosial Pierre Bourdieu sebagai pisau analisis, untuk mengkaji hubungan antara habitus, modal, dan arena sosial remaja dalam penggunaan non tunai. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, serta analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan transaksi non tunai di kalangan remaja bukan hanya karena kemudahan, tetapi juga menjadi bagian dari pencitraan diri, gaya hidup modern, dan pembentukan status sosial. Praktik penggunaan non tunai memperlihatkan relasi erat antara teknologi, konsumsi, dan dinamika identitas sosial remaja di ruang wisata urban.

Kata Kunci: Pembayaran Non Tunai, Gaya Hidup Remaja, Praktik Sosial, Wisata Tunjungan

1. Pendahuluan

Revolusi industri 4.0 pada abad 21 turut mendorong revolusi transaksi keuangan yang menggabungkan dari dua cara, antara media konvensional dan media digital. Kemajuan teknologi menjadikan sistem dari pembayaran menggeser fungsi dari uang fisik atau tunai menjadi uang non tunai (e-money) sebagai bentuk pembayaran yang lebih mudah dan cepat. Cara transaksi dari e-money atau uang elektronik bukanlah hal yang sulit cukup memberi jarak yang dekat e-money reader atau scan barcode menjadikan masyarakat dapat bertransaksi dengan mudah. E-money atau uang elektronik memiliki konsep yaitu menjalankan fungsi uang dengan perangkat elektronik, kemudian informasi yang memiliki nilai dijelaskan melalui sinyal digital dimana sebuah bank melakukan pengiriman dengan jaminan nominal yang sudah ditentukan. E-money sendiri adalah bentuk dari sistem perbankan yang telah mengikuti transformasi digital atau modern yang menggunakan sistem APMK atau Alat Pembayaran Menggunakan Kartu. (Giswandhani & Hilmi, 2020a, p. 242)

Kegiatan transaksi non tunai atau yang biasa disebut sebagai *cashless* juga dapat dijumpai dalam sektor pariwisata. Pariwisata merupakan salah satu sektor unggulan yang berperan penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi, terutama di Surabaya sebagai ibukota Provinsi Jawa Timur. Perkembangan industri pariwisata sering dijadikan sebagai indikator untuk menilai stabilitas ekonomi dan tingkat keamanan suatu wilayah, dilain sisi pariwisata saat ini bukan lagi hanya sekadar kebutuhan sesaat, tetapi telah menjadi kebutuhan mendasar (Tiffany & Meirinawati, 2023). Pariwisata memiliki potensi besar untuk menunjang pendapatan daerah, sehingga perlu dimaksimalkan pengelolaannya secara optimal. Maka dengan kehadiran industri pariwisata dapat mendorong pertumbuhan sektor lain, meningkatkan jumlah wisatawan, mengembangkan ekonomi kreatif, menciptakan lapangan kerja, dan mengurangi angka pengangguran, selama potensi-potensi tersebut dikelola dengan baik dan maksimal. Konsep ini diperkuat oleh berbagai acara yang diadakan oleh Pemerintah Kota Surabaya untuk mempromosikan Tunjungan Romansa.

Pada 21 November 2021, Pemerintah Kota Surabaya bersama Bank Indonesia (BI) Provinsi Jawa Timur meresmikan Jalan Tunjungan sebagai destinasi wisata dengan tema "Tunjungan Romansa." dengan tujuan menghidupkan kembali citra historis dan mengenang cerita romansa yang pernah terjadi di kawasan tersebut. Terinspirasi dari konsep Jalan Malioboro di Yogyakarta, pengembangan Jalan Tunjungan bertujuan melestarikan budaya lokal. Selain itu, pemerintah menyediakan ruang bagi UMKM melalui booth makanan, minuman, souvenir, dan oleh-oleh khas Surabaya yang dapat ditemukan di sentra UMKM dalam Gedung Siola. Pengunjung di wisata Tunjungan bervariasi dari kriteria umur tetapi didominasi oleh kalangan remaja, kebanyakan para remaja mengunjungi wisata ini untuk berkumpul menghabiskan waktu bersama kawan, *hangout*, hingga berburu kuliner (Takhta et al., 2024) mengingat di kawasan wisata Tunjungan memiliki akses bagi para remaja untuk menghabiskan waktunya seperti UMKM, kedai kopi atau cafe dan nuansa *heritage* yang dimiliki oleh wisata ini. Fasilitas non tunai tersedia di kawasan wisata Tunjungan untuk mendorong perekonomian kota, maka tak heran remaja saat ini yang dikenal sebagai remaja yang melek dengan teknologi menjadi tertarik untuk berkunjung di wisata Tunjungan

Secara umum memang interaksi remaja dengan perkembangan teknologi seperti pembayaran non tunai bisa jadi terlihat sangat dekat, mengingat remaja hari ini merupakan bagian dari generasi yang melek teknologi. Akan tetapi peneliti tidak hanya berfokus tentang bagaimana kemudahan penggunaan non tunai yang dilakukan oleh remaja, melainkan ingin mendalami bagaimana para remaja memaknai penggunaan non tunai dalam gaya hidup mereka serta bagaimana status sosial, gaya hidup dan citra diri mereka dibangun dalam praktik pembayaran non tunai ini, terkhusus di lokasi wisata Tunjungan yang menjadi tempat

berkumpul mereka di akhir pekan. Praktik Sosial milik Pierre Bourdieu yang merupakan seorang tokoh sosiolog dari Perancis akan digunakan sebagai pisau analisis terkait praktik pembayaran non tunai yang dilakukan oleh remaja disekitar kawasan wisata. Menurut Bourdieu praktik sosial seseorang dipengaruhi oleh tiga elemen utama: habitus, modal, dan arena sosial (Bourdieu, 1986).

2. Kajian Pustaka

2.1. Penelitian Terdahulu

Topik dalam penelitian ini bukanlah satu-satunya topik yang dibahas oleh peneliti saat ini, melainkan terdapat beberapa penelitian terdahulu yang telah meneliti topik yang sama sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh (Munandar et al., 2024) berjudul Pengaruh Gaya Hidup Dan Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Warga Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang. tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh langsung dan tidak langsung antara gaya hidup dengan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif, lokasi dari penelitian ini adalah Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Kabupaten Karawang. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode verifikatif dan deskriptif, pengumpulan data menggunakan observasi angket/kuesioner analisis data dengan SPSS. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat keterhubungan antara gaya hidup dan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif. Penelitian yang dikaji oleh (Nuha & Ariyani, 2023) berjudul Analisis Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Non Tunai Pada Rumah Makan Dalam Prespektif Ekonomi Islam. Penelitian ini mengkaji sisi kehalalan dari penggunaan Quick Response Code Indonesian Standart (QRIS) yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pengambilan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menjelaskan pemanfaatan QRIS di RM Nasi Uduk Pak Dar sebagai alat tukar telah sesuai dengan fungsi uang dan prinsip-prinsip muamalah sebagaimana Fatwa MUI yang terjauhkan dari hal-hal yang dilarang oleh agama islam.

Penelitian internasional turut membahas topik ini sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh (Sannaki, 2023) berjudul A Study on the implications of Cashless Transactions on Indian Economy penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana metode serta implikasi dari penggunaan transaksi non-tunai terhadap perekonomian di negara India, pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode statistik dekriptif dan pengumpulan data menggunakan sumber sekunder. Hasil dari penelitian ini ialah pemanfaatan transaksi non tunai memiliki dampak yang signifikan terhadap perekonomian di India hal ini dapat dilihat dari meningkatnya penggunaan uang digital akan tetapi bagi masyarakat desa penggunaan uang elektronik ini masih belum merata karena kurangnya pengetahuan dan kesadaran dari masyarakat dalam penggunaan uang elektronik ini. Dari beberapa penelitian terdahulu yang dipaparkan, tidak ada yang melakukan penelitian pada lokasi wisata sedangkan dalam penelitian ini lokasi yang dijadikan tempat penelitian adalah daerah wisata yang menjadi salah satu pemasukan perekonomian Kota Surabaya. Serta pendalaman terkait pengungkapan makna dibalik penggunaan non tunai dalam gaya hidup remaja.

2.2. Pergeseran Gaya Hidup Remaja Kosmopolitan

Remaja kosmopolitan merujuk pada remaja yang hidup di dalam lingkungan perkotaan yang modern, perkotaan modern diartikan dengan tidak ada batas dalam keterhubungan budaya dan gaya hidup global. Giddens menjelaskan kota akan disebut kosmopolitan jika perkembangan globalisasi dapat diterima mudah oleh masyarakat dalam pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari baik dari aspek sosial, budaya, politik dan ekonomi (Giddens,

2002). Secara sosiologis kosmopolitan dapat diartikan sebagai kelompok atau individu yang terbuka dengan berbagai nilai, budaya serta pengalaman yang melebihi batas kelokalan hingga nasional dan keterhubungan secara global hingga fleksibilitas identitas yang dikarenakan adanya kompleksitas dari interaksi global dari segi budaya, politik, sosial dan ekonomi. Kehidupan remaja global sangat dipengaruhi oleh teknologi digital, terutama media sosial. Media sosial seperti Instagram, TikTok, dan Twitter. Media sosial tersebut menjadi ruang bagi remaja untuk mengekspresikan diri, berinteraksi dengan teman-teman mereka, dan membangun jaringan sosial yang melampaui batas geografis.

Menurut pandangan Manuel Castells, fenomena yang terjadi merupakan bagian dari masyarakat jaringan atau *network society*, di mana struktur hubungan sosial terbentuk adanya peran utama dari teknologi informasi (Castells, 2009). Pergeseran ini menjadikan remaja kosmopolitan lebih terhubung ke media sosial, tetapi juga memberikan dampak yang lain seperti keterasingan sosial (*social alienation*) atau tekanan sosial baru, seperti FOMO (*Fear of Missing Out*), sebab remaja terus menerus terkonstruksi pada kehidupan ideal yang ditampilkan di media sosial. Perilaku yang dilakukan remaja kosmopolitan ini berkaitan dengan pendapat Ritzer dan Goodman yang menjelaskan tentang apa yang sebaiknya untuk dipikirkan serta apa yang sebaiknya dipilih untuk dilakukan oleh individu ketika memutuskan pilihannya, individu akan mempertimbangkannya secara mendalam dengan kesadaran meskipun dalam prosesnya bagaimana keputusan dibuat ini tidak jauh dari adanya peran dari habitus (Ritzer & Goodman, 2003).

2.3. Praktik Sosial dalam Prespektif Boerdieu

Praktik sosial didefinisikan sebagai perilaku individu yang terjadi dalam konteks sosial tertentu. Dalam sudut pandang ilmu Sosiologi, praktik sosial melibatkan interaksi antara individu dengan struktur sosial yang membentuk pola tindakan tertentu. Bagi remaja, praktik sosial merupakan aktivitas yang mencerminkan kebiasaan, nilai, dan norma yang berlaku dalam lingkungan mereka. Pada usia ini, remaja sedang berada dalam fase transisi menuju dewasa, di mana mereka membentuk identitas, hubungan sosial, dan kebiasaan yang akan berpengaruh pada kehidupan mereka di masa depan. Pierre Bourdieu menjelaskan bahwa praktik sosial seseorang dipengaruhi oleh tiga elemen utama: habitus, modal, dan arena sosial (Bourdieu, 1986). Berikut penjelasannya antara lain :

- A. Habitus mengacu pada pola pikir, persepsi, dan tindakan yang terbentuk melalui pengalaman sosial dan pendidikan seseorang. Habitus bersifat adaptif tetapi juga cenderung melestarikan kebiasaan yang ada. Dalam konteks remaja, habitus yang berkembang pada era digital membuat mereka lebih mudah menerima perubahan teknologi, termasuk teknologi pembayaran non-tunai yang kini menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari
- B. Arena sosial dalam konsep Bourdieu adalah lingkungan di mana individu berinteraksi dan bersaing untuk mendapatkan pengakuan atau sumber daya tertentu. Bagi remaja arena sosial mencakup sekolah, keluarga, komunitas, dan media sosial. Praktik sosial mereka sering kali dipengaruhi oleh tekanan dari teman sebaya atau ekspektasi sosial yang ada dalam arena ini
- C. Modal, Bourdieu menyatakan bahwa modal berarti modal ekonomi, budaya, sosial dan simbolik dimana setiap modal dapat mempengaruhi modal lainnya tetapi modal sosial memiliki kaitan erat dengan modal budaya dan modal ekonomi. Menurut Bourdieu, modal budaya mencakup pengetahuan, keterampilan, dan pendidikan yang dimiliki individu, sedangkan modal ekonomi mencakup akses terhadap sumber daya materi (Bourdieu, 1986). Praktik sosial remaja sering kali dipengaruhi oleh modal sosial yang mereka miliki. Sebaliknya, melalui partisipasi dalam praktik

sosial tertentu, remaja juga dapat memperkuat modal sosial mereka. Sebagai contoh, remaja yang aktif dalam komunitas atau media sosial tidak hanya memanfaatkan jaringan sosial yang ada tetapi juga membangun hubungan baru yang dapat memberikan dukungan di masa depan

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan prespektif teori Praktik Sosial Bourdieu. Prespektif teori Praktik Sosial Bourdieu membantu penelitian ini untuk tidak sebatas memahami apa yang dilakukan oleh remaja, melainkan untuk memahami alasan dibalik praktik yang dilakukan oleh remaja dengan dihubungkan pada habitus, modal dan lapangan sosial. Lokasi dalam penelitian ini adalah wisata Tunjungan Kota Surabaya mengingat tempat tersebut remaja memanfaatkan pembayaran non-tunai dalam kehidupan sehari-hari, terutama saat berbelanja, nongkrong di kafe, atau menikmati hiburan. Pemilihan informan pada penelitian ini menggunakan teknik *accidental sampling*. Teknik ini merupakan metode pengambilan sampel berdasarkan siapa saja yang secara kebetulan dijumpai oleh peneliti di lokasi penelitian dan dinilai relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2017). Dengan teknik ini, informan dipilih secara spontan tanpa proses seleksi yang terstruktur, namun tetap memenuhi kriteria dasar yang relevan dengan fokus penelitian (Bungin, 2021).

Penelitian ini menggunakan metode Etnografi milik James P. Spradley, yang merupakan usaha menjelaskan kebudayaan dengan mempelajari serta memahami terkait fenomena sosial atau pandangan hidup melalui sudut pandang masyarakat (Spradley, 1980). Berdasarkan metode etnografi, teknik pengumpulan data yang digunakan melibatkan pengamatan langsung atau *participant observation*, wawancara mendalam, serta analisis dokumen yang relevan dengan konteks penelitian (Kuswarno, 2008). Penelitian ini menggunakan analisis data Struktural Genesis, yang berusaha memahami bagaimana struktur sosial terbentuk dan bagaimana struktur tersebut beroperasi untuk menghasilkan dan mereproduksi praktik sosial. Strktural Genesis meliputi identifikasi ranah, identifikasi modal, analisis habitus dan analisis praktik.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Tunjungan Sebagai Ruang Modernitas

Ranah (*field*) yang relevan di sini adalah ranah ekonomi lokal Tunjungan yang terstruktur oleh praktik transaksi non tunai. Ranah ini merupakan ruang sosial semi otonom dengan logika, pelaku, dan aturan main tersendiri. Di kawasan Tunjungan, ranah ekonomi digital terbentuk ketika pemerintah kota, institusi keuangan, pelaku usaha, dan konsumen berinteraksi mendorong penggunaan pembayaran digital (melalui kartu elektronik, *e-wallet*, QRIS, dll). Dalam konteks ini, kawasan wisata Tunjungan menjadi contoh nyata dari ranah sosial-ekonomi digital yang didukung oleh infrastruktur digital seperti aplikasi pembayaran, QRIS, serta promosi yang intensif dari lembaga keuangan dan pemerintah. Jaringan sosial digital yang terbentuk ini menjadi modal penting bagi remaja untuk memperoleh akses terhadap transaksi yang lebih efisien serta menikmati berbagai insentif promo yang ditawarkan. Dalam kerangka Bourdieu, Jalan Tunjungan sebagai *field* menjadi arena di mana berbagai modal (ekonomi, sosial, budaya, simbolik) dipertaruhkan oleh para agen (remaja).

Dominasi baru tengah terbentuk mereka yang menguasai teknologi, akses perbankan, dan regulasi memenangkan legitimasi bahwa transaksi non-tunai adalah bentuk “kemajuan” yang tidak terelakkan, sedangkan pihak yang tak siap terdesak menyesuaikan atau tersingkir. Meskipun ada resistensi, secara keseluruhan struktur ranah bergeser

menuju tatanan baru di mana transaksi digital menjadi *doxa* (pandangan yang diterima umum) dan pembayaran tunai perlahan dianggap *out of date* oleh kebanyakan remaja sebagaimana yang dialami oleh salah satu informan yang mendapat sindirian “*ketinggalan zaman*” disaat hendak melakukan pembayaran dalam bentuk tunai. Lapangan yaitu Kawasan wisata Tunjungan membentuk arena persaingan terselubung dimana remaja saling berlomba memanfaatkan modal-modal tersebut misalnya berburu promo cashback dan mengikuti tren digital terbaru demi mendapatkan penerimaan sosial dalam komunitasnya. Dengan demikian, ranah sosial ini terbentuk melalui interaksi regulasi (QRIS dan aplikasi non tunai lainnya), teknologi (smartphone & internet), dan budaya anak muda perkotaan. Nilai-nilai baru seperti praktis, cepat, “kekinian” menjadi dominan, sementara kebiasaan lama penggunaan tunai mulai terpinggirkan dalam konteks ini.

4.2. Modal-Modal Yang Dimiliki Oleh Remaja

A. Modal Ekonomi

Secara finansial, kebanyakan informan berada di kelas menengah memiliki uang saku atau pendapatan dengan nominal yang cukup besar daripada kelas bawah sehingga mampu mengakses smartphone dan saldo e-wallet. Perbedaannya tampak pada tingkat keleluasaan ekonomi misalnya Wira berasal dari kelas menengah, dimana dirinya datang ke Tunjungan menggunakan mobil pribadi serta kesukaannya memakai barang branded mahal yang menunjukkan daya beli tinggi. Fajar mendapat uang jajan Rp100 ribu per hari dari orang tuanya menjadikan dengan memiliki modal ekonomi tersebut, kaum menengah lebih leluasa bertransaksi menggunakan non tunai mereka dapat mempertahankan saldo di beberapa aplikasi (OVO, GoPay, ShopeePay, dll) dan tidak ragu membeli paket promo walau harus mengeluarkan uang lebih dulu untuk mendapatkan cashback kemudian. Sementara Dandy dari keluarga sederhana dimana ia hanya diberi uang saku Rp30 ribu sehari dan kadang tidak sama sekali konsekuensinya ia masih mengandalkan uang tunai dan menggunakan e-wallet jika ada diskon untuk menghemat pengeluaran. Meski kondisi ekonomi berbeda, semua informan memiliki cukup modal finansial untuk membeli kopi atau makanan di Tunjungan dan mengisi saldo non-tunai mereka. Bagi yang ekonominya pas-pasan seperti Dandy, promo potongan harga dan cashback justru menjadi strategi penting agar tetap bisa menikmati nongkrong tanpa boros. Dengan demikian modal ekonomi rendah tidak sepenuhnya menghalangi penggunaan non tunai (sebagai pelengkap saat menguntungkan saja), selama infrastruktur dan insentif promo di lingkungan tersebut kuat.

B. Modal Sosial

Mayoritas remaja mengadopsi cashless karena pengaruh teman. Ajo contohnya, pertama kali mencoba QRIS karena disarankan teman saat beli kopi sepulang sekolah demi potongan harga. Andi juga diperkenalkan ke pembayaran QRIS oleh rekan kerjanya saat jam istirahat, sehingga ia sadar m-banking BCA miliknya punya fitur scan QRIS. Kelompok teman tidak hanya sebatas transfer informasi dan pengetahuan, tetapi juga membentuk norma. Modal sosial ini memberi dukungan dan tekanan halus, remaja yang didukung teman akan lebih percaya diri mencoba teknologi baru sementara ejekan teman seperti kasus yang dialami oleh Wira, Dandy dan Ardi dijuluki kuno saat terpaksa bayar tunai memberi tekanan halus untuk segera top-up saldo. Jadi, hubungan pertemanan menjadi modal sosial yang mempermudah adopsi cashless dan menjaga kebiasaan tersebut tetap lestari. Modal sosial ini membantu meruntuhkan hambatan adopsi di kalangan yang lebih luas, termasuk kelas bawah karena tercipta norma sosial baru merasa “nggak gaul” jika tidak ikut cashless. Modal sosial berupa jaringan pertemanan ini menjadi kunci dalam membentuk norma sosial

baru tentang gaya hidup cashless, dengan tekanan sosial halus seperti ejekan atau sindiran yang secara efektif mendorong anggota komunitas untuk mengikuti tren tersebut

C. Modal Budaya

Dalam konteks modal budaya ialah pengetahuan, keterampilan, dan disposisi dalam menggunakan teknologi pembayaran digital. Sebagai generasi muda perkotaan, rata-rata mereka memiliki modal budaya digital yang cukup tinggi, meskipun bervariasi. Banyak yang sudah melek teknologi, apalagi sebagian besar berstatus pelajar/mahasiswa. Para informan mayoritas adalah pelajar/mahasiswa dan merupakan remaja yang tinggal di perkotaan yang akrab dengan teknologi dan manajemen keuangan sederhana. Mereka cepat memahami cara kerja aplikasi e-wallet dan juga memiliki akun bank sendiri. Beberapa informan awalnya gagap teknologi tapi belajar melalui interaksi sosial. Sekarang semua informan memiliki keterampilan ini, mereka lancar memakai beragam platform (QRIS via m-banking, e-wallet Dana/OVO/ShopeePay). Modal budaya ini juga mencakup literasi finansial digital misalnya beberapa informan yang mampu memanfaatkan fitur riwayat transaksi untuk evaluasi pengeluaran bulanan. Selain itu, paparan media digital menambah modal budaya sebagaimana Ardi tertarik mencoba GoPay karena menonton YouTuber favorit mempromosikannya. Selain literasi, modal budaya juga tampak dalam kebiasaan manajemen keuangan kelas menengah mungkin lebih akrab dengan budgeting digital, e-banking, reward points, sedangkan kelas bawah terbiasa mengelola uang fisik harian. Namun bagi para remaja, modal budaya digitalnya sudah tinggi sehingga mengikis hambatan teknis dan membuat penggunaan non tunai sebagai pilihan alami.

D. Modal Simbolik

Pada kawasan wisata Tunjungan, praktik pembayaran non tunai yang diadopsi oleh informan remaja yang hidup di perkotaan tidak sekadar mencerminkan aspek praktis dan efisien dari transaksi ekonomi, melainkan juga menjadi bagian integral dalam pembentukan identitas sosial modern mereka. Dalam konteks ini, transaksi non tunai tidak lagi hanya sebatas kebutuhan ekonomi, melainkan simbol modernitas, kepraktisan, dan status sosial yang diperlihatkan dalam pergaulan sehari-hari remaja. Sebagian besar pendapat informan remaja terkait penggunaan non tunai, secara simbolik terdapat citra “kekinian” yang diperoleh ketika menggunakan pembayaran dalam bentuk non tunai. Nina mengaku lebih percaya diri karena merasa “mengikuti perkembangan zaman” saat membayar non-tunai. Modal simbolik ini berfungsi mempertahankan posisi di lapangan, dengan memanfaatkan pembayaran non tunai remaja merasa “tidak ketinggalan” dan setara dengan kelompoknya dalam gaya hidup masa kini. Kelas menengah urban memperoleh modal simbolik dengan menunjukkan gaya hidup cashless

4.3. Habitus Penggunaan Non Tunai Remaja

Habitus merujuk pada sekumpulan disposisi internal yang membimbing tindakan agen secara otomatis sesuai pengalaman hidup dan struktur sosialnya. Dalam konteks ini, habitus remaja di kawasan wisata Tunjungan terbentuk sedemikian rupa sehingga penggunaan pembayaran non tunai menjadi kebiasaan yang natural bagi mereka. Beberapa informan menekankan aspek fungsional yang kemudian tertanam dalam kebiasaan mereka. Cashless dianggap solusi atas *pain point* transaksi tunai, cepat dan efisien menjadi tolak ukur bagi remaja saat ini. Faktor kenyamanan ini begitu sering dialami hingga masuk ke ranah bawah sadar habitus. Remaja terbiasa berangkat ke

Tunjangan tanpa pikir panjang mengambil uang tunai, cukup pastikan saldo e-wallet dan m-banking terisi. Repetisi pengalaman positif ini menghasilkan skema disposisional, remaja secara otomatis cenderung mengeluarkan HP daripada dompet saat membayar karena tubuh pikirannya sudah terlatih mengasosiasikan cashless dengan kemudahan.

Dalam habitus mereka, pembayaran non-tunai sudah menjadi refleks praktis. Habitus juga dibentuk oleh lingkungan sosial sejak dini. Remaja-remaja ini masuk usia belasan di era digital, sehingga terinternalisasi nilai bahwa adaptif teknologi adalah hal lumrah. Bergaul dengan teman yang memiliki kemampuan beradaptasi di era teknologi yang mencetak disposisi serupa habitus mereka mengandung semacam *sense of the game* atau kemampuan memahami permainan, bahwa untuk diterima di kelompok dan merasa sejalan memakai cashless adalah preferensi yang seharusnya. Ini bukan berarti mereka selalu sadar memikirkan citra justru sebaliknya karena sudah habit, mereka tanpa sadar menyesuaikan perilaku dengan ekspektasi sosial.

Bagi mereka yang berada di kelas kebawah seringkali memandang non tunai sebagai langkah penghematan melalui insentif promo yang tersedia, karena kondisi finansial yang kurang memupuni dalam berbelanja menjadikan mereka mencoba untuk menghemat pengeluaran. Kemudian masih sering mengandalkan pembayaran dalam bentuk tunai mengingat kebiasaan lama ini masih tertanam dalam internal mereka tetapi tidak dipungkiri mereka memiliki aplikasi non tunai dan melakukan transaksi non tunai meskipun dengan intensitas yang rendah tidak seperti remaja yang berada di kelas menengah. Habitus informan antara kelas menengah dan kebawah memiliki sedikit perbedaan dalam memandang dan menggunakan non tunai hal ini dapat mempengaruhi bagaimana modal-modal yang dimiliki, berikut tabel klasifikasi habitus kelas menengah dan kelas kebawah.

4.4. Praktik Penggunaan Non Tunai Remaja

Mengacu pada Bourdieu, praktik adalah hasil dialektika antara habitus (disposisi internal) dan lapangan/struktur. Para remaja secara aktif menyesuaikan tindakan mereka dengan kondisi ekonomi digital masa kini. Terdapat ekspektasi bahwa remaja pastinya melek teknologi dan paham cara pengoperasiannya. Praktiknya, para informan menyesuaikan perilaku agar sesuai peran yang diharapkan yaitu “anak muda masa kini” atau “kekinian”. Mereka membawa smartphone ke mana-mana dan memastikan dapat digunakan untuk bayar. Bahkan saat kendala muncul, mereka terutama yang berada di kelas menengah akan cepat tanggap mengatasinya supaya tetap memenuhi ekspektasi yang ada. Melalui praktik sehari-hari, remaja juga mereproduksi norma sosial yang ada sekaligus melestarikannya. Remaja dari kelas menengah diketahui mengajak orang sekitar mereka seperti teman dan lingkungannya untuk memanfaatkan non tunai seperti yang dilakukan oleh Wira, mengajak teman lainnya split bill dengan e-wallet kemudian Anna setelah aktif menggunakan non tunai sering mengajak teman mencari promo di berbagai tempat. Secara tidak langsung praktik-praktik ini akan mempengaruhi lingkungannya yang mungkin masih belum terlalu aktif dalam penggunaan non tunai.

Praktik cashless para remaja juga merupakan titik temu antara tuntutan ekonomi seperti berhemat dan godaan konsumsi. Menjadi sesuatu yang menarik ketika sebagian informan merasa menggunakan non tunai membuat hemat karena tersedianya potongan harga serta tersedianya riwayat transaksi yang membantu perhitungan pengeluaran dalam sebulan, namun sebagian sadar potensi boros karena dengan penggunaan dari non tunai mendorong pada efektifitas dan efisiensi mendorong pada perilaku konsumtif seperti sering berbelanja. Dalam praktik nyata, remaja mengembangkan strategi personal agar tetap sesuai harapan ekonominya seperti tidak menghabiskan uang dengan jajan berlebihan. Sebaliknya, saat mereka melonggarkan kontrol, misalnya karena tergiur promo besar praktiknya berubah sejenak dimana mereka akan belanja lebih banyak

Menggunakan non-tunai juga menjadi bagian dari praktik membentuk identitas. Remaja kelas menengah mengekspresikan diri sebagai generasi digital melalui tindakan sederhana sehari-hari. Nina dan Anna merasa identitasnya sebagai remaja modern tercermin saat mereka dengan mudahnya melakukan pembayaran pakai QRIS di kafe.

Praktik tersebut seolah mengisyaratkan kepada sekitar bahwa mereka merupakan remaja yang melek teknologi dan mandiri. Sementara Fajar dengan lugas mengatakan jika dirinya lebih percaya diri ketika berada di kawasan wisata Tunjungan karena semua orang pakai non-tunai, yang artinya dirinya merasa berada di tempat yang seharusnya. Dengan demikian, praktik cashless menjadi semacam tindakan simbolik yang mempererat identitas sebaya. Pada akhirnya, praktik pembayaran non-tunai remaja di Tunjungan merupakan manifestasi konkret dari interaksi antara habitus mereka dengan konteks lapangan sosial ekonomi. Mereka para remaja telah menyesuaikan diri dengan teknologi, memenuhi tuntutan lingkungan pergaulan, dan sekaligus mampu mencari solusi dari setiap tantangan agar tetap sejalan dengan apa yang seharusnya yaitu menggunakan non tunai. Praktik ini bukan tindakan individual terisolasi, melainkan bagian dari gaya hidup bagi remaja itu sendiri secara kolektif. Dengan demikian, melalui analisis Struktural Genesis, dapat dipahami bahwa penggunaan cashless oleh remaja di Tunjungan adalah produk dari sejarah dan struktur yang membentuk habitus mereka, sekaligus praktik itu sendiri berperan mereproduksi struktur sosial yang ada menjadi remaja cashless berpacu pada pengakuan “kekinian” di lingkungan wisata Tunjungan.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menemukan bahwa praktik pembayaran non tunai telah berkembang menjadi bagian penting dari gaya hidup remaja di kawasan Wisata Tunjungan Kota Surabaya. Remaja yang menggunakan transaksi non tunai datang dari beragam latar belakang sosial dan ekonomi, mulai dari kelas menengah bawah hingga menengah atas. Kelas sosial-ekonomi ini memberikan pengaruh signifikan terhadap pola penggunaan pembayaran non tunai, di mana remaja dengan latar belakang ekonomi menengah atas memiliki keleluasaan lebih besar dalam menggunakan non tunai dan mendorong pada legitimasi mereka sebagai generasi yang “kekinian dan modern”, sedangkan remaja dari kelas sosial menengah bawah lebih memandang non tunai sebagai sarana untuk pertimbangan manfaat ekonomis seperti promo dan cashback sebagai langkah penghematan pengeluaran mereka.

Dari perspektif sosiologis Pierre Bourdieu, Kawasan Wisata Tunjungan merupakan ranah sosial (field) yang strategis bagi remaja untuk mengekspresikan gaya hidup modern melalui transaksi non tunai. Ranah ini memberikan ruang bagi remaja untuk menunjukkan citra modernitas dan identitas sosial yang dibentuk secara kolektif. Praktik penggunaan non tunai oleh remaja tidak lagi hanya sebatas untuk pemenuhan kebutuhan praktis, tetapi juga sebagai bentuk simbolik dari identitas mereka sebagai generasi yang mengikuti perkembangan global. Hal ini sejalan dengan habitus remaja perkotaan Surabaya, di mana penggunaan teknologi digital untuk pembayaran menjadi kebiasaan dan cara hidup yang telah tertanam dalam perilaku mereka sehari-hari.

Daftar Pustaka

- (1) Bourdieu, P. (1986). *The Forms of Capital*. Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education.
- (2) Bungin, B. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. RajaGrafindo Persada.
- (3) Castells, M. (2009). *The Rise Of The etwork Society*. Wiley Press.
- (4) Giddens, A. (2002). *Runaway World: How Globalisation is Reshaping Our Lives*. Profile

Books Ltd.

- (5) Giswandhani, M., & Hilmi, A. Z. (2020b). Pengaruh Kemudahan Transaksi Non-Tunai terhadap Sikap Konsumtif Masyarakat Kota Makassar. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(2)
- (6) Kuswarno, E. (2008). *Etnografi Komunikasi: Pengantar dan Contoh Penelitiannya*. Widya Padjajaran.
- (7) Munandar, A., Mulyadi, D., & Sandi, S. P. H. (2024). Pengaruh Gaya Hidup Dan Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Warga Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang. *Journal of Economic, Bussiness and Accounting (COSTING)*, 7(2), 2845–2853. <https://doi.org/10.31539/costing.v7i2.7381>
- (8) Nuha, U., & Ariyani, M. (2023). Analisis Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Non Tunai Pada Rumah Makan Dalam Prespektif Ekonomi Islam. *Indonesian Journal of Islamic Studies (IDRIS)*, 01(1).
- (9) Ritzer, G., & Goodman, D. J. (2003). *Teori Sosiologi Modern*. Prenada Media.
- (10) Sannaki, M. A. S. (2023). A Study on the implications of Cashless Transactions on Indian Economy. *International Journal of Advance and Applied Research*, Vol.4 No.20.
- (11) Spradley, J. P. (1980). *Participant Observation*. Holt, Rinehart and Winston.
- (12) Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- (13) Takhta, W., Hartono, M., & Tiffany, F. (2024). Aspek dalam Perancangan Fasilitas Duduk untuk Jalan Tunjungan, Surabaya. *Jurnal Desain Produk Nasional*, 1(2), Article 2
- (14) Tifany, M., & Meirinawati, M. (2023). Strategi Dinas Kebudayaan, Kepemudaan dan Olah raga, serta Pariwisata Kota Surabaya dalam Optimalisasi Wisata Tunjangan Romansa Publika, 1763–1778. <https://doi.org/10.26740/publika.v11n2.p1763-1778>