

## BAB II

### *Carding* Sebagai Bentuk Budaya Konsumerisme Modern

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Sekilas Tentang *Carding*

Kartu kredit merupakan bagian integral dari budaya berbelanja di kalangan masyarakat modern. Karena meluasnya penggunaan kartu kredit dan cek, kita telah menjadi "masyarakat tanpa uang tunai." Penggunaan kartu kredit telah berkembang dengan pesat, Oleh karena itu, kartu kredit yang hanya terbuat dari plastik tampaknya ditakdirkan untuk menggantikan kertas cek sebagai sarana utama untuk membayar barang dan jasa.

Penipuan kartu kredit adalah masalah yang sedang menjadi trend di dunia maya modern ini. Jumlah total penipuan kartu kredit pada tahun 1982, termasuk yang melibatkan kartu bank, kartu toko ritel, dan kartu gas, kira-kira satu miliar dolar, dan kerugian tahunan segera bisa mencapai dua miliar dolar.<sup>11</sup> Biaya penipuan ini pada akhirnya adalah ditanggung oleh konsumen.

Beberapa faktor menjelaskan kenaikan dalam penipuan kartu kredit. Pertama, peningkatan penggunaan kartu kredit memberikan kontribusi untuk peningkatan penipuan kartu kredit. Tingkat Penggunaan Kartu kredit

---

<sup>11</sup> *Journal of Criminal Law and Criminology*, Volume 76, Issue 3, Article 7, hal. 3

bagaimanapun, tidak sepenuhnya bertanggungjawab atas adanya penipuan kartu kredit karena penipuan kartu tumbuh jauh lebih cepat daripada penggunaan kartu secara keseluruhan.

Potensi penjahat dapat memperoleh nomer kartu kredit atau nomor rekening tidak dapat dengan mudah dideteksi. Berbagai orang dari pihak bank secara bergantian menangani proses permohonan kepemilikan kartu kredit atau nomor rekening. oleh karena itu, pemegang kartu memiliki kesulitan untuk mengidentifikasi pencuri. Selain itu, pemegang kartu tidak mungkin untuk menemukan penipuan pada waktunya untuk mencegah hal itu, terutama jika pidana pencurian nomor rekening.

Tidak hanya penipuan kartu kredit sulit untuk dideteksi dan ditelisik secara beruntut meskipun kejahatannya sudah sejak lama terjadi, tetapi juga upaya penegakan hukum yang lemah. Namun lembaga penegak hukum telah "sedikit memberikan perhatian untuk genre kejahatan ini." Dengan demikian, lembaga ini ikut bertanggungjawab atas pertumbuhan penipuan kartu kredit.

Penjahat tidak perlu kartu kredit yang sebenarnya untuk melakukan penipuan. Yang mereka butuhkan hanyalah nomor kartu kredit dan nomor sekuritanya saja. Misalnya, penjahat mencetak plastik putih dengan diberi nomor kartu kredit tanpa kartu kredit yang sebenarnya. Dalam skema plastik putih, penjahat meng-emboss nomor kartu kredit pada potongan dataran plastik. Selanjutnya, mereka menanamkan faktur / barcode palsu

pada kartu ini. Pemalsu juga dapat mencetak kartu dengan nomor kartu kredit yang sebenarnya yang mereka peroleh dalam berbagai cara, termasuk dari *invoice* penerimaan pembelian menggunakan kartu kredit. Selain itu, dengan menggunakan nomor kartu kredit yang tidak sah untuk membeli produk melalui online shop, penjahat dapat mencapai penipuan kartu kredit tanpa menggunakan kartu yang sebenarnya.

Mengenai cara kerjanya, carder dapat dibagi menjadi dua jenis. Pertama, carder yang bekerja sendirian. Berikutnya, carder yang berinteraksi sebagai sebuah tim. Carder yang bekerja sendiri biasanya menyediakan sendiri identitas palsu yang akan digunakan setiap kali memberi alamat pada kantor pos, tempat kerja atau mungkin alamat untuk alamat pengiriman.

## 2. **Carding dan Konsumerisme Modern**

### a) Pengertian *Carding*

Secara etimologis, istilah *cyberspace* sebagai suatu kata merupakan suatu istilah baru yang hanya dapat ditemukan di dalam kamus mutakhir. *Cambridge Advanced Learner's Dictionary* memberikan definisi *cyberspace* sebagai “*the Internet considered as an imaginary area without limits where you can meet people and discover information about any subject*”. *The American Heritage Dictionary of English Language Fourth Edition* mendefinisikan *cyberspace* sebagai “*the electronic medium of computer networks, in which online communication takes place*”.

Pengertian *cyberspace* tidak terbatas pada dunia yang tercipta ketika terjadi hubungan melalui internet. Bruce Sterling mendefinisikan *cyberspace* sebagai *the 'place' where a telephone conversation appears to occur*.<sup>12</sup> Perkembangan teknologi komputer juga menghasilkan berbagai bentuk kejahatan komputer di lingkungan *cyberspace* yang kemudian melahirkan istilah baru yang dikenal dengan *Cybercrime*, Internet Fraud, dan lain-lain.

#### b) Pengertian Budaya Konsumerisme

Konsumerisme dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai gerakan/kebijakan untuk melindungi konsumen dengan menata metode dan standar kerja produsen, penjual, dan pengiklan. Selain daripada itu, konsumerisme juga diartikan sebagai paham ataupun gaya hidup yang menganggap barang-barang (mewah) sebagai tolak ukur kebahagiaan, kesenangan, dan segala wujud dari gaya hidup yang tidak hemat.<sup>13</sup>

Konsumerisme merupakan ekspresi budaya dan manifestasi dari tindakan konsumsi. Pemahaman kata konsumerisme mengacu pada sebuah hidup yang dipenuhi dengan konsumsi secara berlebihan sehingga berdampak negatif. Menurut Sudjarmiko, konsumsi merupakan sebuah tindakan di mana konsumerisme merupakan sebuah caranya. Konsumsi

---

<sup>12</sup> Bruce Sterling, *The Hacker Crackdown, Law and Disorder on the electronic Frontier, Massmarket Paperback*, 1990, hal. 11

<sup>13</sup> Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III, Jakarta: Balai Pustaka, 2001.

merupakan sebuah manifestasi, sedangkan konsumerisme lebih kepada motivasi seseorang dalam melakukan proses konsumsi.<sup>14</sup>

### **3. Komunitas *Skateboard***

#### a. Pengertian Komunitas

Komunitas adalah suatu kelompok sosial yang terdiri dari banyak individu, terbentuk secara lokalitas dan memiliki keterikatan dan kesamaan tujuan. Norma dan aturan dari suatu komunitas muncul melalui proses interaksi yang perlahan-lahan di antara anggotanya. Pada saat seseorang berperilaku tertentu pihak lain menilai kepatasan atau ketidakpatasan perilaku tersebut, atau menyarankan perilaku alternatif (langsung atau tidak langsung). Norma terbentuk dari proses akumulatif interaksi kelompok. Jadi, ketika seseorang masuk ke dalam sebuah kelompok, perlahan-lahan akan terbentuk norma, yaitu norma kelompok. Komunitas bisa juga disebut dengan organisasi informal dikarenakan kadangkala struktur organisasinya tidak begitu jelas/bahkan tidak ada. Begitu juga dengan perencanaan dan program-program yang akan dilaksanakan tidak dirumuskan secara jelas dan tegas, kadang-kadang terjadi secara spontanitas.

Kecil kemungkinan jika hanya seorang atau dua orang anggota geng motor nekat melakukan tindakan kriminal. Begitupun, anggota komunitas sepeda BMX yang tiba-tiba ada niat menolong sesama. Kegiatan ini terjadi

---

<sup>14</sup> Haryanto Sudjatmiko, *Saya Berbelanja Maka Saya Ada*, Yogyakarta: Jalasutra, 2008 hlm. 29

karena pengaruh komunitas. Budayanya, teman-temannya, lingkungannya. Terutama, tujuan komunitas itu dibentuk.

Komunitas merupakan kelompok sosial terdiri atas beberapa orang yang menyatukan diri karena mempunyai kesamaan dalam banyak hal. Misalnya, kebutuhan, kepercayaan, maksud, minat, bakat, hobi, dan kesamaan lain, sehingga mereka merasa nyaman ketika menyatukan diri karena merasa ada teman dalam hal yang sama.

Sekalipun hal itu dianggap unik. Bahkan, ganjil oleh orang lain. Komunitas dibentuk bukan tanpa tujuan. Bisa tujuan jangka pendek, menengah, atau jangka panjang. Beberapa tujuan dibentuknya komunitas yang layak diketahui adalah sebagai berikut :

1. Mengubah Kehidupan Sosial

Mungkin, perubahan yang dilakukan oleh komunitas bukan perubahan besar. Bahkan, nyaris tidak terasa. Komunitas menulis sekolah atau kampus, misalnya. Hasil secara fisik biasanya tak terlihat. Namun, paling tidak anggota menulis itu menjadi lebih termotivasi untuk menulis, mengevaluasi hasil tulisan, memanfaatkan waktu luang, dan manfaat lain. Lambat laun, hal ini akan terasa manfaatnya dan akan mengubah kondisi sosial meskipun tidak luas jangkauannya, daripada melakukan dan bergaul dengan komunitas yang cenderung negatif di waktu luang.

## 2. Memperluas Pengetahuan

Anggota komunitas tertentu mempunyai kesempatan untuk memperluas pengalaman dan pengetahuan. Sebagai contoh, menjadi anggota komunitas pecinta hewan peliharaan. Paling tidak, kita mengetahui hewan apa yang aman untuk dipelihara, bagaimana memeliharanya, apa pakannya, bagaimana tandanya jika hewan peliharaan sakit, dan hal lain. Namun, sebelum menjadi anggota komunitas tertentu, sebaiknya cari dulu informasi aktivitasnya. Jangan sampai setelah menjadi anggota, ternyata komunitas tersebut vakum, tak punya kegiatan apa-apa, hanya namanya yang ada atau memungut iuran anggota yang tidak sedikit.

## 3. Media Ekspresi Jati Diri

Rasa-rasanya, tak mungkin komunitas komik mengadakan pertunjukan freestyle motor, komunitas pencinta musik mengadakan lomba menulis cerpen, atau geng motor mengadakan bakti sosial. Hal ini menunjukkan bahwa komunitas tempat Anda bergabung memperlihatkan identitas diri. Paling tidak, gambaran diri Anda secara umum meskipun tidak mutlak. Komunitas sebagai tempat berkumpul juga bisa dijadikan salah satu media untuk menunjukkan jati diri. Secara psikologi, perilaku pencarian jati diri mayoritas dilakukan oleh

remaja. Tak heran jika mereka lebih sering bergabung dengan komunitas atau teman-teman yang mempunyai kesamaan. Baik bentuk komunitasnya legal, ilegal, baik, dan buruk.

#### 4. Menggerakkan Massa

Dalam sebuah berita, ada sekelompok orang menyerang kelompok lain yang sedang mengadakan pertemuan. Tak hanya tempat pertemuan yang hancur akibat dilempari kacanya, dijebol dindingnya, dipotong tiang-tiangnya, lalu dibakar. Akibatnya, kelompok yang diserang itu menderita luka berat dan ringan. Bahkan, tiga nyawa melayang. Peristiwa ini menunjukkan bahwa komunitas pada saat-saat tertentu bisa menjadi sebuah kekuatan besar ketika berhasil menggerakkan massa. Baik untuk hal positif maupun negatif, bergantung pemicunya. Dalam kehidupan masyarakat, terdapat keserempakan. Jika berhasil digerakkan untuk melakukan suatu hal, mereka akan bergerak dengan sendirinya meskipun seringkali tak paham dengan duduk perkara sebenarnya. Baik masyarakat desa maupun kota. Ketika mereka berhasil digerakkan, bukan rasional yang mengendalikan, melainkan emosional. Jenis-jenis komunitas Ternyata ada banyak komunitas di Indonesia yang tujuannya mulia dan bermanfaat bagi anggotanya. Sifat keanggotaan pun terbuka kepada siapa



saja, baik dari kalangan bawah, pelajar maupun pejabat atau pengusaha silahkan saja bergabung. Berikut ini merupakan penjelasan tentang jenis-jenis komunitas yang ada tengah masyarakat.

b. *Skateboard*

*Skateboarding* adalah salah satu olahraga ekstrim yang lahir sekitar tahun 1940-an atau awal 1950-an. Olahraga ini muncul ketika peselancar di California menginginkan sesuatu untuk berselancar saat ombak datar. Tidak ada yang tahu siapa yang membuat papan pertama, tampaknya bahwa beberapa orang datang dengan ide-ide serupa di sekitar waktu yang sama.<sup>15</sup> Permainan *skateboard* pertama kali dimulai dengan kotak kayu atau papan dengan roda yang melekat pada bagian bawah. Sebuah tentara wanita Amerika, Betty Magnuson, melaporkan melihat anak-anak Prancis di bagian Montmartre Paris naik di papan dengan roda yang melekat dibawahnya. Pada akhir tahun 1944 kotak berubah menjadi papan, dan akhirnya perusahaan yang memproduksi deck lapisan kayu yang pada akhirnya menjadi *skateboard* deck pada saat ini. Pada saat ini, *skateboarding* terlihat sebagai sesuatu yang harus dilakukan untuk bersenang-senang selain surfing, dan karena itu sering disebut "perselancar trotoar" dan dilakukan tanpa alas kaki.

---

<sup>15</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Skateboarding>

## B. Kajian Teoritik

Teori yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan dan mendukung penelitian ini adalah teori *One Dimensional Man* yang diperkenalkan oleh Herbert Marcuse. Menurut teori ini, masyarakat modern adalah masyarakat yang sakit, sebuah masyarakat yang hanya berpikir dan bertindak dalam satu dimensi (one dimension), yaitu satu masyarakat yang seluruh aspek kehidupannya diarahkan pada satu tujuan belaka. Kekuasaan teknologi ternyata telah membuat manusia kehilangan kesadaran kritisnya. Ini semua dituturkan Marcuse lewat buku best seller yang kerap disebut sebagai 'kitab suci' kelompok *the new left* yang berjudul *One Dimensional Man*.

Menurut Marcuse, masyarakat berdimensi satu ini paling fundamental. Segala segi kehidupannya diarahkan pada satu tujuan, yakni meningkatkan dan melangsungkan satu sistem yang telah berjalan. Manusia tidak memiliki lagi dimensi-dimensi lain. Bahkan dengan satu tujuan itu dimensi-dimensi lain justru disingkirkan. Cita-citanya untuk membentuk masyarakat baru secara konkret dituturkan lewat buku *One Dimensional Man* itu. Pertama, harus diberi kesadaran pada orang untuk mengurangi rasa ingin berkuasa. Kedua, sudah waktunya orang mengurangi perkembangan yang berlebihan. Sebab ini merupakan kebutuhan-kebutuhan kita yang palsu, yang sering secara tak sadar

dibangkitkan oleh sistem produksi. Ini perlahan-lahan harus ditinggalkan untuk meningkatkan mutu kehidupan.

Masyarakat modern tidak lagi aktif, tetapi sangat pasif. Padahal, perkembangan dalam masyarakat demikian justru secara terus menerus membawa dan memperkuat ideologi terdahulu. Marcuse menolak semua itu karena dianggapnya hanyalah kepalsuan-kepalsuan dan sudah waktunya manusia diberi kesadaran kritis. Kesadaran kritis merupakan kesadaran historis saat menatap dan menilai realitas sosial.<sup>16</sup> Disini pula ia mengajukan serangkaian kritik terhadap ilmu pengetahuan positif dan teknologi. Dengan lantang ia menyindir bahwa semua kemajuan yang dicapai masyarakat industri modern harus dirombak dan dibebaskan dari kepalsuan-kepalsuan. Kebutuhan Palsu merupakan suatu keperluan yang dibebankan oleh aneka kepentingan sosial tertentu kepada semua individu dengan maksud menindas dan menggerogoti mereka.<sup>17</sup>

Pada kehidupan masyarakat modern, kerja merupakan bentuk eksploitasi kepada diri, sehingga mempengaruhi pola ibadah, makan, dan pola hubungan pribadi dengan keluarga. Sehingga dalam kebudayaan industri dan birokrasi modern pada umumnya, dipersonalisasi menjadi pemandangan sehari-hari. Masyarakat modern mudah stres dan muncul

---

<sup>16</sup> Herbert Marcuse, *One Dimensional Man : Studies In The Ideology of Advance Industrial Society*, Boston:Beacon, 1964, hal. 99

<sup>17</sup> Herbert Marcuse, *One Dimensional Man : Studies In The Ideology of Advance Industrial Society*, Boston:Beacon, 1964, hal 4

penyakit-penyakit baru yang berkaitan dengan perubahan pola makanan dan pola kerja.

Yang terjadi kemudian adalah dehumanisasi dan alienasi atau keterasingan, karena dipacu oleh semangat kerja yang tinggi untuk menumpuk modal. Berger menyebutnya sebagai “*lonely crowd*” karena pribadi menemukan dirinya amat kuat dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam kebudayaan industrialisasi, terus terjadi krisis. Pertama, kosmos yang nyaman berubah makna karena otonomisasi dan sekularisasi sehingga rasa aman lenyap. Kedua masyarakat yang nyaman dirobek-robek karena individu mendesakkan diri kepada pusat semesta, ketiga nilai kebersamaan goyah, keempat birokrasi dan waktu menggantikan tokoh mistis dan waktu mitologi.

Para penganut paham pascamodern seperti Lyotard pernah mengemukakan perlunya suatu jaminan meta-sosial, yang dengannya hidup kita dijamin lebih merdeka, bahagia, dan sebagainya. Khotbah agung-nya (metanarasi) ini mengutamakan perlunya new sensibility bagi masyarakat yang terjebak dalam gejala dehumanisasi budaya modern.

Kebiasaan dari masyarakat modern adalah mencari hal-hal mudah, sehingga penggabungan nilai-nilai lama dengan kebudayaan birokrasi modern diarahkan untuk kenikmatan pribadi. Sehingga, munculah praktek-praktek kotor seperti nepotisme, korupsi, yang menyebabkan penampilan mutu yang amat rendah.

Jika dikaitkan dengan budaya konsumerisme modern, hal ini terjadi dikarenakan para pelaku *carding* melakukan pencurian pada toko online dilandasi oleh motif ingin memenuhi kebutuhan gaya hidupnya yang berupa pakaian dan barang-barang ber-merk secara pintas. Seperti halnya yang dilakukan oleh beberapa *skateboard* rider yang berusaha mendapatkan barang-barang untuk olahraga *skateboard* dan juga pakaian-pakaian ber-merk yang mereka anggap penting dalam membentuk jatidiri mereka sebagai seorang *skateboard* rider.

Konsumerisme demikian menunjukkan identitas diri yang dicirikan atau disimbolkan oleh atribut-atribut tertentu. Shopping secara tidak sadar membentuk impian dan kesadaran semu para konsumen dan akhirnya melahirkan pola-pola konsumerisme yang tidak akan ada habisnya. Akhirnya berbelanja juga dianggap sebagai sebuah pekerjaan, sebuah aktivitas sosial dan suatu saat menjadi kompetisi untuk diri sendiri (memutuskan membeli atau tidak) juga terlebih untuk kompetisi pada teman dan anggota masyarakat yang lain (sebagai simbol status, gengsi, dan image manusia modern dan tidak ketinggalan zaman).

Pada zaman sekarang telah banyak perkembangan teknologi yang sangat maju pesat, apalagi dalam perkembangan komputerisasi yang begitu sangat sangat cepat apa saja bisa dilakukan oleh computer ini melalui dunia maya. Pada pokok pembahasan masalah ini penulis menjelaskan tentang kejahatan dari kemajuan teknologi ini, yaitu

kejahatan yang dilakukan melalui dunia maya (internet) atau biasa disebut juga *cybercrime* ini. Kejahatan dunia maya adalah kejahatan yang ditujukan terhadap komputer atau sistem komputer, termasuk kejahatan dunia maya dapat berupa pengintaian sederhana pada sebuah sistem komputer dimana kita tidak mempunyai izin, pencurian data, pencurian uang atau informasi sensitif menggunakan sistem computer.

Kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan sarana-sarana dan di dalam sistem/jaringan computer merupakan *cybercrime* dalam arti luas, sedangkan kejahatan terhadap sistem/jaringan komputer merupakan *cyber crime* dalam arti sempit. Sudah banyak bentuk dari kejahatan dunia maya ini. Komputer merupakan akses yang sangat menguntungkan bagi siapapun. Hadirnya komputer telah menjadi anugrah bagi para pebisnis, terpelajar dan pelaku kriminal. Akses tak berhak dan pengrusakan hak milik, pencurian dan penyebaran material kosong dan asusila adalah seluruh tindakan kriminal yang sudah dikenal dan telah mengasumsikan dimensi baru dengan timbulnya internet.

Kecurangan dan kejahatan yang terkait dengan internet diterangkan juga dalam buku tersebut, seperti penggunaan virus untuk merusak dan menghancurkan data yang tersimpan di sistem komputer, kecurangan, perampokan dan pemalsuan juga terdapat di internet. Internet juga membuat pemfitnahan, penyerangan terhadap seseorang. Semakin pesatnya laju perkembangan internet dan akses terbarunya yaitu www dan

situs-situs porno yang terbesar disana, yang menyebabkan badan legislatif mengeluarkan Undang-undang Pembuatan dan Pemalsuan Video (*the Video Recordings, the Forgery and the Counterfeiting Act*) untuk mengontrol internet dan produk lain dalam media elektronik.

Internet dengan demikian memudahkan dalam mengakses data dan memperoleh informasi bagi siapapun. Tersedianya informasi ini tentu saja tidak dengan sendirinya melainkan ada pihak yang menciptakan dan menyediakannya. Selain memberikan dampak yang negatif dalam penggunaan internet, akan tetapi keuntungan juga didapatkan bagi para pelaku dibidang ekonomi, pebisnis dalam mengembangkan perusahaannya. Perusahaan disini tentunya yang menciptakan dan menyediakan sekaligus sebagai pemilik informasi tersebut dan tentunya mereka berhak memperoleh perlindungan dari penyalahgunaan, tindakan atau kejahatan melalui teknologi internet tersebut.

*Skateboard* kini sudah kehilangan jiwa dalam permainannya. Mengapa tidak, coba kita lihat dandanan para *skateboarder* saat ini dari papan (*deck*), sepatu, celana, kaus hingga kolor (*boxer*) adalah barang-barang branded yang tidak murah. Hal ini sangatlah berbeda jauh dengan apa yang diceritakan dalam film *the lord of dog town*. Sebuah film sejarah tentang perkembangan *skateboard* di Amerika, film yang berkisah tentang perjalanan karir *skateboard* dari, Tony Alva, Jay Adams and Stacy Peralta.

Film yang sangat menarik jika kita bisa menganalisisnya dari kacamata kajian budaya. Film yang bercerita tentang tiga anak muda dari "dogtown" yang awalnya adalah sekelompok anak muda yang sangat menggandrungi olahraga selancar. Karena keterbatasan media dan tempat, akhirnya mereka berselancar di darat dengan papan seluncur. Singkat cerita mereka kemudian menjadi bintang-bintang remaja melalui papan seluncur tadi. Disaat mereka jadi bintang itulah datang para kapitalis yang bertopeng manis menawarkan kejayaan dan kemapanan.

Film ini sesungguhnya menggambarkan realita dimana posisi *skateboarder* dalam sejarah peradaban youth culture. Keberadaan remaja jangan sampai menjadi korban dari kaum kapitalis yang sembunyi dalam kolong budaya. Artinya saat kalian ingin menjadi seorang *skateboarder*, janganlah terjebak pada penampilan fisik, kepemilikan akan barang, dan eksklusifitas komunal. Penampilan fisik tidak harus dilengkapi dengan kepemilikan barang-barang yang "seakan wajib dimiliki". Sehingga kalian menjadi terasing dari lingkungan tempat kalian tinggal dan menjadi kelompok eksklusif.

Legenda-legenda *skateboard* seperti Rodney Mullen dan Tony Hawk harus menjadi patokan bagaimana seorang skater ingin terus bereksistensi. Mereka ber-*skateboarder* untuk kesenangan, untuk kepuasan pribadi, dan sebagai media berinteraksi. Bukan sebagai ajang gaya-gayaan semata. Namun kenyataannya adalah para *skateboarder* masa kini hanya terjebak



pada penampilan luar. Mereka bingung mencari model terbaru dari sepatu Mcbeth, DC shoes atau Adio daripada mencari jalan agar dapat diterima dalam masyarakat. Padahal kita semua tahu berapa harga dari produk-produk skate yang kebanyakan adalah import tadi. Harganya tentu mahal dan membuat kesan sangat eksklusif pada pemakainya. Hal ini malahan akan semakin membuat kesinisan pada para *skateboarder* makin meningkat.

Konsumerisme, sebagai salah satu paham yang berkembang di era 'modern' ini menurut saya merupakan salah satu akibat dari kebutuhan manusia akan aktualisasi diri. Istilah konsumerisme menekankan pada gaya hidup yang menganggap barang (materi) sebagai ukuran kebahagiaan, prestise, dan sebagainya. Konsumsi dalam bingkai konsumerisme, terutama di kota-kota metropolis, lebih sering dilakukan manusia sebagai salah satu cara memenuhi standar hidup. Nah, disinilah kemudian standar hidup itu menjadi ambigu. Standar hidupnya siapa? Siapa yang membuat?

Batasan konsumerisme dengan konsumsi berdasarkan kebutuhan, sering terlihat semu mengingat konsumsi bersifat relatif. Namun batasan semu konsumerisme dapat dipertegas dari latar belakang melakukan konsumsi. Pemenuhan yang terkadang menjadi tumpang tindih karena sang pembeli tidak bisa membedakan antara kebutuhan dan keinginan menunjukkan nalar sudah jarang dipakai disini. Tindakan konsumsi yang

tidak proporsional atau berlebihan pun juga termasuk dari penerapan paham kenikmatan semu tersebut. Begitu pun dengan konsumsi yang berlatar belakang hanya sekadar ingin mengganti barang lama dengan baru serta keinginan menunjukkan jati diri melalui barang yang dikonsumsi tersebut.

Diakui atau tidak, saat ini standar hidup yang digunakan masyarakat Indonesia adalah standar hidup yang lebih cenderung pada kehidupan barat. Posmodernisme sebagai sebuah bentuk baru dari modernitas atau modernisme, mutlak menjadikan dunia barat (Amerika dan Eropa) sebagai kiblat dari segala aspek kehidupan. Konsumsi pun menjadi tidak dapat dinalar karena kuatnya keinginan untuk menjadi 'barat'. Konsumsi dilakukan tidak lagi hanya untuk memenuhi kebutuhan saja melainkan mengonsumsi brand yang dicitrakan dari materi tersebut. Dan ujung-ujungnya pun brand yang bersangkutan berunsur 'barat'.

Dari uraian diatas dapat menjelaskan bahwa para pelaku *carding* di kalangan komunitas *skateboard* Surabaya telah terhegemoni bahwasanya dalam olahraga *skateboard* tidak hanya saja skill yang dibutuhkan tetapi juga perlu adanya gaya berpakaian yang terkesan trend modern sehingga dengan seperti itu, mereka bisa merasa seperti para *skateboard* rider idola mereka yang sudah professional. Dan selain daripada itu, dalam bermain *skateboard* mereka tidak hanya melakukan olahraga tetapi juga sebagai

ajang bergaya karena sudah terkonstruksi dalam pikiran mereka bahwa pakaian dan barang branded luar negeri itu luar biasa mewahnya.

### **C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dapat diambil beberapa contoh seperti berikut:

1. Penelitian yang pertama adalah skripsi karya Masamah, Jurusan Sosiologi Agama, Fakultas Ushuludin, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2008 yang menggunakan judul “Gaya Santriwati Pondok Pesantren Wahid Hasyim Di Tengah Budaya Konsumerisme”. Penelitian ini bertujuan untuk pandangan santriwati Pondok Pesantren Wahid Hasyim tentang budaya konsumerisme dan menganggap bahwa hal tersebut kuranglah penting karena hanyalah berlebihan saja, meskipun mereka hidup di era globalisasi, mereka tidak harus mengikuti gaya hidup modern dan berpakaian glamor. Seorang santriwati Pondok Pesantren Wahid Hasyim terdiri dari berbagai tingkatan dengan setting kehidupan yang beragam serta pendidikannya juga bervariasi dari mulai tingkat ibtidaiyah sampai pada perguruan tinggi, pergaulan mereka membawa pengaruh di antara satu dengan yang lainnya, yang akan membawa pada cara hidup.

Implikasi budaya konsumerisme di lingkungan santriwati Pondok Pesantren Wahid Hasyim saat ini budaya konsumerisme telah masuk di sebagian santriwati, tingkat konsumerisme santriwati masih pada tarap sewajarnya baik dalam hal berpenampilan, makanan, fshion, memiliki alat transportasi dan komunikasi sendiri. Artinya tidak semua barang dan jasa yang dikonsumsi, tetapi hanya barang – barang tertentu saja, tidak semua barang yang di dalamnya tersier yang berharga mahal, karena santriwati lebih memperhitungkan keuangan pribadi masing-masing. Ekspresi gaya hidup ini ditunjukkan oleh prkatik-praktik yang dilakukan baik itu dalam hal media komunikasi yang digunakan, serta media tranportasi, fashion, makan dan sebagainya, namun masih dalam taraf wajar atau normal. Dalam hal ini santriwati mempunyai filter yaitu Agama, sehingga santriwati tidaka mudah terbawa arus untuk masuk ke dalam budaya konsumerisme.

Dalam skripsi tersebut bahwa pengamatan penyusun tidak menolak adanya modernisasi secara ekstrim, namun begitu tetap ada kontrol dari pengasuh dan pengurus pondok pesantren terhadap santri-santrinya. Pesantren sebagai komunitas dan sebagai lembaga pendidikan yang besar jumlahnya dan luas penyebarannya di berbagai pelosok tanah

air telah banyak memberikan saham dalam pembentukan manusia Indonesia yang religius termasuk Pondok Pesantren Wahid Hasyim.

2. Penelitian ke dua, M. Nur Prabowo S, LP2M STAI Al-Muhsin Yogyakarta, 2013 yang berjudul Merestasi Kebahagiaan Utama Di Tengah Pusaran Budaya Konsumerisme Global. Penelitian ini adalah jurnal yang di tulis untuk menjelaskan bahwa konsumerisme telah menjadi salah satu identitas kehidupan masyarakat modern, khususnya di Eropa. Paham ini lahir di tengah masyarakat Eropa yang didominasi oleh kultur industrial sehingga membentuk identitas sosial tersendiri di mana masyarakat menggunakan “komoditas produksi” sebagai instrumen kebahagiaan. Konsumerisme ditunjukkan melalui perilaku konsumsi masyarakat yang terlalu berlebihan, boros, dan rakus. Perilaku sosial seperti ini memiliki kecenderungan yang narsis, hedonistis, materialistis, dan individualistis. Fenomena konsumtivisme merubah asas manfaat dan kualitas menjadi pemuasan hasrat kebendaan, di satu sisi ditentang karena dianggap mengandung bahaya laten, tetapi disisi lain juga diperkenalkan sebagai fenomena sosial yang menjanjikan kebahagiaan dan mendukung kepentingan pasar.

Jurnal ini lebih menjelaskan tentang budaya modern dari kacamata filsafat etika yang dikembangkan Ibn Miskawaih. Penulis tersebut berargumen bahwa konsumerisme menyebabkan orang terjerumus ke dalam persoalan krisis identitas. Ini disebabkan karena konsumerisme menyebabkan seseorang terjatuh pada egoisme dan tidak acuh terhadap kehidupan sosial mereka. serta disini membahas sesungguhnya bahaya laten perilaku konsumtif, serta kebahagiaan manusia hanya bisa dicapai melalui pemenuhan hasrat konsumtivisme hedonistik, kebahagiaan lebih sebetulnya bisa ditumbuhkan melalui sikap kesederhanaan yang aksetis dan elegan.

3. Penelitian ke tiga adalah jurnal yang berjudul *Fraud, Corruption and Cyber Crime In A Global Digital Network* ditulis oleh Luminita Ionescu, Vioreca Mirea, dan Adrian Blajan pada tahun 2011. Disini dijelaskan bahwa dari semua potensi kerugian, fraud adalah yang paling kompleks dan sulit untuk dideteksi. Penipuan merupakan tindakan yang disengaja dari pihak klien atau personilnya atas laporan keuangan klien, aset atau keduanya. Penipuan tindakan membuat uang dengan membuat orang untuk percaya sesuatu yang tidak benar. Penipuan merupakan penipuan yang disengaja dilakukan untuk melanggar hukum atau keuntungan yang tidak adil. Penipuan

bukan merupakan kesalahan yang tidak disengaja, seperti akuntansi yang salah memperkirakan, penerapan biaya ke *account* yang salah atau hilang selama perhitungan fisik. Sebagian besar penipu dan scammers yang terhubung kepada perusahaan atau bank, di mana penipuan dikembangkan. Pencurian dalamnya terdapat sangat sulit untuk mendeteksi, beberapa dari mereka bisa menjadi bagian dari manajemen tim. Mendeteksi penipuan adalah tujuan pengawasan keuangan dan audit internal untuk setiap jenis organisasi. Pada tahun-tahun terakhir, penipuan, korupsi dan kejahatan komputer telah meningkat secara signifikan.

Bryan et al. mengamati bahwa tanah *carding* terdiri dari beberapa input sumber daya (di sini, akun kredensial) yang diekstrak dan diproses oleh pemasok (biasanya scammers), dibawa ke pasar dan ritel oleh perantara (*carding* pemimpin forum), dan akhirnya dibeli dan dikonsumsi oleh kolam demand (*carders end-user*). Mereka mempresentasikan model penipuan dunia maya yang menggunakan lebih dan lebih sering dalam jaringan digital global. Model menjelaskan proses dimana penjahat yang terlibat dalam aktivitas tersebut pertama mencuri kredensial akun dan kemudian memperbaiki dan memasarkan data mentah menjadi paket siap pakai informasi yang "*carders end-user*" akhirnya membeli sebelum cashing

*account* atau membeli barang-barang bernilai tinggi. Itu adalah yang paling umum Model penipuan dunia maya dengan konsekuensi negatif di jaringan digital global.

Penipuan tidak dapat diberantas, tetapi penipuan dan korupsi risiko dapat dikelola seperti risiko lainnya. Krisis ekonomi menciptakan tempat untuk peningkatan yang substansial dari kejahatan komputer dan penipuan. Kejahatan komputer atau *cyber* kejahatan mengacu pada setiap kejahatan yang melibatkan komputer dan jaringan, di mana komputer mungkin atau mungkin tidak memainkan peran penting dalam komisi kejahatan. Total global keuntungan dari penipuan kriminal *cyber* mustahil untuk memperkirakan secara tepat, tetapi telah meningkat secara eksponensial dalam 4 tahun terakhir. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, spesialis komputer dan pengendali intern memahami skema penipuan dan karakteristik mereka dan mereka tahu bagaimana bertindak untuk mencegahnya.

Dari beberapa penelitian terdahulu, maka penulis menempatkan penelitian kali ini pada ranah budaya populer dan konsumerisme yang terjadi oleh karena adanya perkembangan teknologi. dalam hal ini peneliti mengambil contoh pada suatu komunitas *skateboard* di Surabaya yang



notabene *skateboard* adalah olahraga ekstrem yang muncul sebagai budaya tandingan terhadap budaya hedonism.