

GAYA HIDUP REMAJA BERTATO

Andang Tri Wibowo

PROGAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS ULMU KESEHATAN UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA

ABSTRAK

Tato adalah gambar atau lukisan pada kulit tubuh yang diukir dengan menggunakan alat sejenis jarum yang merupakan gambar atau simbol. Gaya hidup merupakan salah satu indikator dari faktor pribadi yang turut berpengaruh terhadap nilai perilaku masyarakat serta dapat menggambarkan seseorang secara keseluruhan yang berinteraksi dengan lingkungan. Tato dipandang sebagai identitas pada remaja berdasarkan perkembangan gaya hidup modern dan identik dengan pergaulan bebas pada remaja. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “GAYA HIDUP PADA REMAJA BERTATO”.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui gaya hidup pada remaja bertato, mengetahui dampak sosial gaya hidup pada remaja bertato dalam masyarakat serta mengetahui cara remaja bertato mengatasi dampak sosial masyarakat khususnya dampak negatif terhadap tato itu sendiri.

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian kualitatif. Dimana peneliti melakukan wawancara secara mendalam kepada responden untuk mengetahui informasi mengenai tato lebih dalam.

Hasil yang peneliti peroleh sebagian besar keluarga tidak setuju dengan tato. Sebagian besar responden menganut kepercayaan Katholik. Cara responden untuk mengubah stigma masyarakat yang negatif mengenai tato yaitu dengan cara mengikuti acara-acara tato yang diselenggarakan di kota Solo sehingga responden dapat menunjukkan bahwa responden juga bisa berprestasi meskipun bertato.

Kata Kunci : *Gaya Hidup, Tato*

ABSTRACT

Tattoos are drawing or painting on the skin are carved using a needle similar device which is an image or symbol. Lifestyle is one indicator of the personal factors that also affect the value of people's behavior and can describe the person as a whole that interact with the environment. Tattoos are seen as the identity of the teenagers in the development of modern lifestyle and is synonymous with promiscuity in teenagers. Therefore, researchers interested in conducting research with the title "LIFESTYLE IN ADOLESCENT tattooed".

The research objective was to determine the lifestyle in young tattooed, knowing the social impact on the lifestyle of tattooed teens in the community and have learned how to overcome tattooed teen social impact particularly negative impact on the tattoo itself.

The method used by the researchers is a qualitative research method. Where researchers conducted in-depth interviews the respondent to know more information about the tattoos. Researchers obtained results which most families do not agree with tattoos. Most respondents embrace the Catholic belief. Respondent way to change negative public stigma about tattoo is by way *mnegikuti* tattoos events held in the city of Solo so that respondents could indicate that respondents can also achievement though tattooed.

Keywords: *Lifestyle, Tattoos*

Tato adalah gambar atau lukisan pada kulit tubuh yang diukir dengan menggunakan alat sejenis jarum. Biasanya gambar dan symbol itu dihias dengan pigmen berwarna-warni. Tato telah ada sejak ribuan tahun yang lalu dan merupakan suatu bentuk seni tertua yang memiliki beragam arti pada beberapa kelompok tato yang merupakan tanda suku atau status tertentu. Tato yang dalam bahasa aslinya adalah Tahiti "Tatu" yang mempunyai arti tanda. Menurut para ahli sejarah budaya, tato ini sudah muncul sejak 12.000 tahun SM. Dahulu, tato dilambangkan sebagai ritual pada suku-suku kuno seperti Maori, Inca, Ainu, Polynesians. Kebudayaan tato tertua terdapat di Mesir yang tercantum pada pyramid. Menurut sejarah, bangsa Mesir lah yang menjadi asal usul terbentuknya *tattoo*

experience di dunia. Dahulu bangsa Mesir menjadi sebuah bangsa yang terkenal kuat, ekspansi mereka terhadap bangsa-bangsa lain sehingga akhirnya kebudayaan tato juga menyebar luas ke berbagai belahan dunia, antara lain seperti ke daerah Yunani, Persia, dan Arab (Olong, 2006).

Perkembangan tato pada zaman ini, tato tradisional menjadi sesuatu yang bersifat religius dan magis karena gambar yang digunakan berupa simbol-simbol yang terkait dengan alam dan kepercayaan masyarakat. Meskipun masih ada yang menganggap tato berkaitan dengan hal yang negatif dan cenderung menyakiti diri sendiri seiring dengan perkembangan zaman, masyarakat mulai memahami tato sebagai simbol-simbol ekspresi seni dan sebagainya sehingga pemakaian tato lebih cenderung ke

arah populer. Berawal dari pemberontakan terhadap stigma negatif, hal ini dapat dipandang sebagai counter culture yang memberi perubahan dan variasi dalam kehidupan (Hendrawan, 2001).

Gaya hidup juga dapat menggambarkan bagi setiap orang yang mengenaikannya dan menggambarkan seberapa besar nilai moral orang tersebut dalam masyarakat disekitarnya. Gaya hidup adalah suatu seni yang dibudayakan oleh setiap orang. Gaya hidup juga sangat berkaitan erat dengan perkembangan zaman dan teknologi. Semakin bertambahnya zaman dan semakin canggihnya teknologi, maka semakin berkembang luas pula penerapan gaya hidup oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Gaya hidup dapat diartikan juga sebagai pola hidup seseorang di dunia yang

diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya (Kotler, 2002).

Tato bagi pria maupun wanita merupakan gaya hidup dan memiliki makna tersendiri, tak sekadar melukis karya seni pada bagian tubuh tertentu yang diinginkan. Keputusan melukis tato pada tubuh juga tak sembarangan. Pilihan warna, gambar, tattoo artist, hingga alat yang steril juga menjadi pertimbangan orang-orang yang berencana mentato tubuhnya. Kebanyakan pria menilai tato di pergelangan kaki dan perut adalah yang paling menarik, namun 48 persen pria menganggap tato yang terlalu besar di area tersebut akan membuat perempuan terlihat lebih maskulin (Fazriyati, 2010).

Fenomena tato bukan dilahirkan dari sebuah tabung dunia yang bernama modern dan perkotaan. Secara historis, tato lahir

dan berasal dari budaya pedalaman, tradisional, bahkan dapat dikatakan kuno. Keberadaan tato pada masyarakat modern perkotaan mengalami perubahan makna, tato berkembang menjadi gaya hidup populer yang oleh audiens muda dianggap simbol kebebasan dan keragaman (Handyka, 2010).

Berdasarkan fenomena di atas, kiranya sangat menarik pembahasan mengenai tato. Tato dipandang sebagai suatu identitas pada remaja berdasarkan perkembangan gaya hidup modern. Disisi lain, tato identik pada pergaulan bebas pada remaja. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Gaya Hidup Pada Remaja Bertato (Studi Pada Remaja Bertato di Surakarta)”.

TINJAUAN TEORI

Masa remaja merupakan salah satu periode dari perkembangan manusia. Masa ini merupakan masaperubahan 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 rohaniah 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”.

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).

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.

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 ekanak-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.

Definisi gaya hidup menurut Hawkins (2005) adalah: "*Lifestyle is defined simply as how one lives*".

Menurut Kotler and Amstrong (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.

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*.

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.

METODE PENELITIAN

Analisis data kualitatif adalah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pasca pengumpulan data di lapangan. Data berupa informasi yang telah diperoleh dari observasi maupun wawancara dikumpulkan menjadi satu dan kemudian dilakukan pengorganisasian data,

memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesis dan menemukan pola yang kemudian dapat membantu peneliti untuk menentukan mana data yang penting atau yang tidak penting untuk dipelajari (Moleong, 2007).

Teknik sampling dalam penelitian ini adalah menggunakan rancangan non probabilitas, pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposif sampling* (sampel bertujuan). *Purposive sampling*, artinya cara pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2009). Pengambilan sampel *purposif sampling* berdasarkan pada ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang diperkirakan mempunyai hubungan erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat yang ada populasi yang sudah ditentukan sebelumnya sehingga diperlukan seleksi untuk memilih informan.

Pada dasarnya dalam *purposif*

sampling digunakan karena unit analisa penelitian yang tidak homogen.

Penentuan sample dipilih satu dua orang, tetapi apabila dengan orang pertama ini data yang diperoleh masih dirasa belum lengkap, maka peneliti mencari orang lain yang dipandang lebih tahu dan dapat melengkapi data yang diberikan oleh orang sebelumnya. Begitu seterusnya, sehingga jumlah sample semakin banyak (Satori,

2009).

Kriteria yang digunakan untuk menentukan sample dalam penelitian ini adalah :

1. Remaja bertato
2. Pria atau wanita di Karesidenan Surakarta
3. Umur 18 – 21 tahun (remaja akhir)

PEMBAHASAN

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.

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.

Dalam masyarakat, setiap manusia memiliki makna dan berusaha untuk hidup dalam suatu dunia yang bermakna. Makna pada dasarnya bukan hanya dapat dipahami oleh dirinya sendiri, tapi juga dapat dipahami oleh orang lain. Kehidupan sehari-hari menampilkan diri sebagai kenyataan yang ditafsirkan oleh manusia mempunyai makna subyektif bagi mereka sebagai satu dunia yang koheren. Hasil dari temuan data lapangan membuktikan bahwa keluarga sebagai salah satu wadah terbentuknya sosialisasi primer, menerapkan nilai-nilai dan norma-norma serta aturan-aturan sosial dalam diri individu (proses internalisasi).

Keluarga merupakan tempat

bersosialisasi pertama bagi manusia. Dari kecil hingga dewasa, keluarga adalah orang-orang terdekat kita. Orang tua yang mengajarkan segala sesuatu baik maupun buruk di lingkungan sekitar. Selalu mengingatkan agar tidak terpengaruh dengan hal-hal negatif seperti merokok, *free sex*, alkohol, narkoba apalagi bertindak kriminal.

Proses *internalisasi*, yaitu tahapan dasar atau pertama bagi pemahaman mengenai diri individu dan selanjutnya pemahaman mengenai dunia sebagai sesuatu yang maknawi dari kenyataan sosial. Seorang individu memperoleh pemahaman tentang tato dalam lingkungan pemakai tato sebagai realitas obyektif berasal dari proses-proses subyektif orang lain yaitu teman-teman dan dari lingkungan pemakai tato itu sendiri.

Dalam proses internalisasi yang kompleks ini, setiap individu tidak hanya memahami proses subyektif orang lain secara sesaat saja tetapi berulang-ulang dalam proses interaksinya dengan orang lain tersebut. Sehingga semakin sering frekuensi bertemu dan bersosialisasi akan menambah dan memperkuat pemahaman seseorang terhadap perilaku masing-masing individu. Kenyataan yang terbentuk ini nantinya mempunyai kekuatan untuk membentuk individu ketika yang bersangkutan telah memutuskan dan berkomitmen menjadi seorang pemakai tato yang berperilaku positif ataupun negative.

Dari penuturan Oyon memiliki makna yang hampir sama dengan Leonita, yang intinya, mereka anak muda gaul a namun tidak berbuat yang melebihi batas

seperti mengganggu ketenangan orang lain dan berbuat kriminal. Mereka tetap anak muda yang melanjutkan hidup sewajarnya seperti teman lainnya yang tidak bertato.

Disisi lain, informan Oyon dan Leonita memberikan gambaran lain dari sisi kehidupan pemakai tato. Keluarga yang tidak mengekang pergaulannya, membuatnya bisa melakukan apa yang dia suka. Dalam kehidupan Leonard, keluarganya memang terlalu membatasi pergaulan anaknya, sehingga dari kecil jiwa pemberentoknya sudah mulai terbentuk. Keinginan yang lama terpendam, dikhawatirkan akan mengarah ke perilaku negatif nantinya, karena selama ini dia hanya menuruti keinginan orangtuanya saja. Pengenalannya terhadap dunia tato berasal dari

teman-teman bermainnya itu.

Ketika memakai tato dijadikan sebuah keputusan, orang-orang yang ada dilingkungan yang ditemuinya memberikan pemahaman dimana mereka mencoba menunjukkan siapa dan bagaimana cara hidup dan pergaulan disana. Sehingga informan mencoba mengidentifikasi dirinya dalam lingkungan itu. Dan pada akhirnya yang terjadi pada Oyon adalah memakai tato dengan perilaku buruk, misalkan saja, sering bolos sekolah, melakukan pemalakan untuk membeli minuman keras dan alhasil meresahkan warga di lingkungan sekitarnya. Sedangkan D, dengan adanya lingkungan bermain seperti itu, namun dia masih berperilaku sewajarnya untuk tidak berperilaku buruk. Meskipun dia sering ikut-ikutan untuk merokok, minum dll,

namun dia tidak mencoba untuk bertindak diluar itu. Minum alkohol tidak setiap hari dan jadi kebiasaan, dan juga tidak melakukan kejahatan pada orang lain, taupun mengganggu ketenangan lingkungan rumahnya.

Lingkungan pemakai tato menjadi tempat sosialisasi sekunder, sehingga bukan hanya memperlihatkan tatonya saja melainkan cara hidupnya ikut berubah, suka meminta uang dengan paksa kepada orang lain, minum-minum di warung atau tempat nongkrong.

Hal tersebut dirasakan benar oleh Leonard, setelah menggunakan tato, gaya hidupnya berubah, percaya diri meningkat dan selalu ingin melakukan hal-hal yang menantang. Bahkan mungkin melanggar norma-norma yang ada dalam masyarakat. Namun

TALENTA PSIKOLOGI
Vol. VI, No. 1 Februari 2016
terkadang menurut individu tersebut

semua kebiasaan yang dilakukan adalah wajar. Walaupun sering mengganggu ketenangan orang lain.

Setiap individu memahami proses sosialisasi dengan lingkungannya secara berkelanjutan yang terus menerus dan akhirnya dapat membentuk individu ketika yang bersangkutan telah memutuskan dan berkomitmen menjadi seorang pemakai tato yang berperilaku positif ataupun negative.

Keputusan menjadi pemakai tato dengan sikap yang negatif sudah dirasakan berlebihan dan tidak benar bagi Oyon, akhirnya gaya hidup seperti itu telah ditinggalkannya. Sedangkan Leonita, hal yang dilakukannya adalah mengoleksi banyak tato di tubuhnya, dari leher sampai kaki dipenuhi tato cenderung mengikuti kesalahan tersebut.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Gaya hidup remaja bertato, peneliti mendapatkan konstruksi tentang gaya hidup pemakai tato yang terbentuk dari 3 proses simultan eksternalisasi, internalisasi dan obyektivasi pada kehidupan remaja di Surakarta
2. Dampak sosial gaya hidup pada remaja bertato dalam masyarakat banyak di pandang negative.
3. Banyak remaja bertato di Surakarta
4. mengikuti acara- acara kontes tato yang diselenggarakan agar mengurangi dampak negatif masyarakat terhadap remaja yang bertato.

Saran

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna untuk peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan gaya hidup pada remaja bertatoo.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengetahuan masyarakat tentang pemaknaan tatoo yang sekarang ini menjadi gaya hidup yang sedang berkembang dan menambah varian seni terutama seni lukis di Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

- Ensiklopedia, Indonesia, 1984, *Abstrak Tattoo*, PT. Cipta Adi, Jakarta.
- Evans & Berman B, 2002, *Retail Management a Strategic Approach fifth edition*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Fazriyati, Wardah, 2010, *Tato Mewakili Dunia Pria*, <http://female.kompas.co>
[m/read/2010/07/17/17234793/Tato.Mewakili.Dunia.Pria](http://female.kompas.co), diakses pada 13 September 2013.
- Handyka, Noven, R., 2010, *Tatto, Seni atau Hanya Sebuah Identitas Diri? Atau Justru Ungkapan Luapan Jiwa?*, <http://abe2shine.student.u mm.ac.id/>, diakses pada 13 September 2013
- Hawkins, D.I., Best, R.J., Coney, K.A., 2005, *Consumer Behaviour Implication for Marketing Strategy*, 9th Edition, USA : Richard D. Irwin, Inc.
- Hendrawan, L., 2001, *Tato Dalam Sebuah Generasi, Jurnal Seni Rupa & Desain* Vol.2, No.1 Maret 2001
- Kartono, Kartini, 1995, *Psikologi Umum*, Mandar Maju, Bandung.
- Kasali, Rhenald. 2007. *Membidik Pasar Indonesia: Segmentasi, Targeting, dan Positioning*. Gramedia, Jakarta.
- Kotler, Philip. Molan, Benyamin. 2002, *Manajemen Pemasaran: Edisi Milenium*, Jilid 2, Jakarta, Penerbit PT. Prenhalindo.
- Moleong, Lexy J., 2007, *Metode Penelitian Kualitatif*, Rosdakarya, Bandung.
- Olong, Hatib Abdul Kadir, 2006, *Tato*, Yogyakarta: Lkis

Rumini, S., dan Sundari, S., 2004, *Perkembangan Anak dan Remaja*, Rineka Cipta, Jakarta

Santrock, John W
Adolescence, 2003, *Intensitas Komunikasi Orang Tua dan Anak Remaja Dengan Kesenjangan*, Erlangga, Jakarta.

Satori, Djam'an, 2009, *Metode Penelitian Kualitatif*, Alfabeta, Bandung.

Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Bisnis (pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D)*, Alfa Beta, Bandung.