



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol 5 No 1 (2026) pp: 8705-8714

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Konstruksi Sosial Praktik Konsumsi Vape dalam Ruang Pariwisata: Studi Sosiologi pada Wisatawan di Kawasan Legian Bali

Ernawati Arsyad¹, Syamsu A Kamaruddin², Arlin Adam³, Ahmadin⁴

1,2,4, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

3, Universitas Mega Buana, Palopo, Indonesia

[1ernawatiarsvad@student.unm.ac.id](mailto:ernawatiarsvad@student.unm.ac.id), [2svamsu.k@unm.ac.id](mailto:svamsu.k@unm.ac.id), [3arlin.adam73@gmail.com](mailto:arlin.adam73@gmail.com), [4ahmadin@unm.ac.id](mailto:ahmadin@unm.ac.id)

Abstrak

Fenomena penggunaan rokok elektrik atau vape semakin berkembang dalam berbagai ruang sosial modern, termasuk dalam konteks pariwisata. Kawasan Legian di Bali sebagai salah satu destinasi wisata internasional menunjukkan meningkatnya praktik konsumsi vape di kalangan wisatawan domestik maupun mancanegara. Ruang pariwisata merupakan ruang sosial yang unik karena mempertemukan individu dari berbagai latar belakang budaya dan sosial. Interaksi antara wisatawan dengan masyarakat lokal menciptakan dinamika sosial yang memungkinkan munculnya praktik budaya baru. Dalam konteks ini, praktik konsumsi seperti vaping dapat berkembang menjadi bagian dari budaya wisata. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana praktik konsumsi vape dikonstruksi secara sosial dalam ruang pariwisata serta bagaimana interaksi sosial wisatawan mempengaruhi normalisasi perilaku tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi lapangan, wawancara mendalam dengan wisatawan pengguna vape, serta dokumentasi pada berbagai lokasi wisata di kawasan Legian. Analisis data menggunakan pendekatan konstruksi sosial dari Berger dan Luckmann yang menekankan proses eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi dalam pembentukan realitas sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik konsumsi vape di kawasan wisata Legian tidak hanya dipengaruhi oleh preferensi individu, tetapi juga oleh interaksi sosial dalam ruang pariwisata. Vape dipahami sebagai simbol gaya hidup modern, identitas wisatawan global, serta bentuk ekspresi kebebasan dalam ruang rekreasi. Selain itu, ruang pariwisata memberikan legitimasi sosial yang lebih longgar terhadap praktik tersebut dibandingkan ruang sosial lainnya. Penelitian ini menunjukkan bahwa konsumsi vape dalam konteks pariwisata merupakan bagian dari konstruksi budaya wisata kontemporer yang terbentuk melalui interaksi sosial, simbolisme konsumsi, dan dinamika ruang wisata.

Kata Kunci: Konstruksi Sosial, Vape, Konsumsi Simbolik, Pariwisata, Legian Bali

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam industri tembakau telah menghasilkan berbagai inovasi produk alternatif, salah satunya adalah rokok elektrik atau vape. Produk ini pertama kali diperkenalkan sebagai alternatif yang dianggap lebih aman dibandingkan rokok konvensional. Namun dalam perkembangannya, vape tidak hanya dipandang sebagai produk kesehatan atau alat pengganti rokok, tetapi juga menjadi bagian dari fenomena budaya populer yang berkaitan dengan gaya hidup, identitas sosial, dan praktik konsumsi modern (Keane et al., 2017).

Dalam masyarakat modern, konsumsi tidak lagi hanya berfungsi untuk memenuhi kebutuhan biologis, tetapi juga memiliki makna simbolik yang berkaitan dengan identitas sosial dan ekspresi diri individu. Individu sering menggunakan produk tertentu untuk membangun citra diri dan menunjukkan keanggotaan mereka dalam kelompok sosial tertentu (Belk, 2014).

Fenomena tersebut semakin terlihat dalam ruang-ruang pariwisata global. Destinasi wisata seringkali menjadi ruang sosial yang relatif lebih permisif terhadap berbagai bentuk ekspresi gaya hidup wisatawan. Aktivitas konsumsi seperti minuman beralkohol, rokok, maupun vape seringkali menjadi bagian dari pengalaman wisata yang dianggap normal dalam lingkungan rekreasi (Cohen & Cohen, 2019).

Bali merupakan salah satu destinasi wisata internasional yang memiliki dinamika sosial dan budaya yang sangat kompleks. Sebagai pusat pariwisata global, Bali menjadi tempat bertemunya wisatawan dari berbagai negara dengan latar belakang budaya yang berbeda. Interaksi tersebut menghasilkan pertukaran nilai, praktik sosial, dan gaya hidup yang beragam.

Salah satu kawasan wisata yang terkenal di Bali adalah Legian. Kawasan ini dikenal sebagai pusat hiburan malam, kafe, restoran, serta aktivitas sosial wisatawan. Dalam ruang sosial tersebut, praktik konsumsi vape semakin mudah ditemukan di berbagai tempat seperti kafe, bar, maupun ruang publik lainnya.

Menurut Berger dan Luckmann (2011), realitas sosial merupakan hasil konstruksi manusia melalui interaksi sosial. Realitas tersebut terbentuk melalui tiga proses utama yaitu eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. Eksternalisasi merupakan proses di mana individu mengekspresikan dirinya melalui tindakan sosial. Objektivasi terjadi ketika tindakan tersebut menjadi realitas yang dianggap objektif oleh Masyarakat, (Akhiruddin et al. 2025).. Sementara itu, internalisasi merupakan proses di mana individu menerima realitas sosial tersebut sebagai bagian dari kesadaran mereka. Konsumsi simbolik menjelaskan bahwa barang dan jasa yang dikonsumsi individu sering memiliki makna simbolik yang berkaitan dengan identitas sosial (Belk, 2014). Dalam konteks ini, vape dapat dipahami sebagai simbol modernitas dan gaya hidup kontemporer. Ruang pariwisata merupakan arena sosial yang memungkinkan terjadinya interaksi antara individu dari berbagai latar belakang budaya (Cohen & Cohen, 2019). Interaksi tersebut menghasilkan dinamika sosial yang unik dan seringkali menghasilkan praktik sosial baru, (Hazirun et al. 2025).

Fenomena ini menunjukkan bahwa praktik vaping telah menjadi bagian dari kehidupan sosial wisatawan. Namun demikian, fenomena ini tidak dapat dipahami hanya sebagai praktik konsumsi individu. Dari perspektif sosiologi, praktik tersebut merupakan bagian dari konstruksi sosial yang terbentuk melalui interaksi antara individu dan lingkungan sosialnya (Berger & Luckmann, 2011).

Berbagai penelitian sebelumnya lebih banyak membahas vape dari perspektif kesehatan masyarakat dan regulasi kebijakan (McNeill et al., 2018). Sementara itu, kajian yang melihat fenomena vaping dari perspektif sosiologi pariwisata masih relatif terbatas, khususnya dalam konteks destinasi wisata di Indonesia.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk memahami bagaimana praktik konsumsi vape dikonstruksi secara sosial dalam ruang pariwisata dan bagaimana interaksi sosial wisatawan mempengaruhi normalisasi perilaku tersebut.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk memahami secara mendalam fenomena sosial yang terjadi dalam konteks tertentu (Creswell & Creswell, 2018). Penelitian dilakukan di kawasan wisata Legian Bali yang dikenal sebagai salah satu pusat aktivitas wisata internasional. Informan penelitian terdiri dari: (a) Wisatawan domestik pengguna vape, (b) Wisatawan mancanegara pengguna vape, (c) Pemilik kafe atau bar dan (d) Pekerja pariwisata. Pemilihan informan dilakukan dengan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan keterlibatan mereka dalam praktik sosial yang diteliti.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu: (a) Observasi Lapangan; Peneliti melakukan observasi pada berbagai lokasi wisata seperti kafe, restoran, dan bar untuk mengamati praktik konsumsi vape di kalangan wisatawan. (b) Wawancara Mendalam; Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk memperoleh informasi mengenai motivasi, persepsi, dan pengalaman wisatawan dalam menggunakan vape. (c) Dokumentasi; Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data visual dan catatan lapangan yang berkaitan dengan fenomena penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2019).

3. Hasil dan Diskusi

3.1 Pola Konsumsi Vape di Kawasan Wisata

Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa praktik konsumsi vape cukup mudah ditemukan di berbagai ruang sosial di kawasan Legian Bali, terutama di kafe, bar, restoran, serta area hiburan malam yang banyak dikunjungi wisatawan. Aktivitas vaping sering terlihat dilakukan secara santai oleh wisatawan ketika mereka berkumpul dengan teman, menikmati musik, atau bersosialisasi di ruang publik wisata.

Dalam beberapa lokasi penelitian, peneliti mengamati bahwa penggunaan vape tidak hanya dilakukan oleh wisatawan mancanegara, tetapi juga oleh wisatawan domestik. Fenomena ini menunjukkan bahwa vaping telah menjadi praktik konsumsi yang cukup populer di kalangan berbagai kelompok wisatawan. Selain itu, keberadaan toko atau gerai yang menjual perangkat vape serta cairan liquid di sekitar kawasan wisata turut memperkuat keberlanjutan praktik tersebut.

Dari hasil wawancara dengan beberapa informan wisatawan, diketahui bahwa salah satu alasan mereka menggunakan vape selama berada di kawasan wisata adalah karena dianggap lebih praktis dan tidak terlalu mengganggu lingkungan sekitar dibandingkan rokok konvensional. Beberapa wisatawan juga menyebutkan bahwa penggunaan vape memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan karena tersedia berbagai pilihan rasa yang dapat dicoba.

Selain itu, aktivitas vaping juga sering dilakukan sebagai bagian dari kegiatan sosial. Wisatawan yang berkumpul di kafe atau bar sering saling berbagi pengalaman mengenai jenis perangkat vape yang digunakan maupun varian rasa liquid yang mereka sukai. Interaksi tersebut menunjukkan bahwa praktik vaping tidak hanya berkaitan dengan konsumsi individu, tetapi juga memiliki dimensi sosial yang cukup kuat.

Fenomena ini memperlihatkan bahwa ruang pariwisata memiliki karakteristik yang berbeda dengan ruang sosial lainnya. Dalam ruang wisata, aktivitas konsumsi seringkali menjadi bagian dari pengalaman rekreasi yang dianggap wajar dan bahkan menjadi bagian dari gaya hidup wisatawan selama berada di destinasi wisata.

3.2 Vape sebagai Simbol Gaya Hidup Modern

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa bagi sebagian wisatawan, penggunaan vape tidak hanya berfungsi sebagai pengganti rokok konvensional, tetapi juga memiliki makna simbolik yang berkaitan dengan gaya hidup modern. Perangkat vape yang memiliki desain unik serta berbagai pilihan warna dan bentuk seringkali dipandang sebagai bagian dari aksesoris gaya hidup.

Beberapa informan dalam penelitian ini menyatakan bahwa mereka memilih menggunakan vape karena dianggap lebih modern dibandingkan rokok konvensional. Vape sering diasosiasikan dengan citra teknologi, inovasi, serta gaya hidup urban yang berkembang dalam masyarakat modern.

Selain itu, keberagaman varian rasa liquid juga menjadi daya tarik tersendiri bagi pengguna vape. Beberapa wisatawan menyebutkan bahwa mencoba berbagai rasa liquid menjadi bagian dari pengalaman wisata yang menyenangkan. Aktivitas ini bahkan sering dilakukan secara bersama-sama dengan teman atau kelompok wisata mereka.

Dalam konteks ini, vape tidak hanya dipahami sebagai alat konsumsi nikotin, tetapi juga sebagai simbol identitas sosial yang berkaitan dengan gaya hidup tertentu. Individu yang menggunakan vape seringkali ingin menunjukkan citra diri sebagai bagian dari kelompok sosial yang modern, kreatif, dan mengikuti perkembangan tren global.

Fenomena ini menunjukkan bahwa praktik konsumsi dalam masyarakat modern memiliki dimensi simbolik yang cukup kuat. Produk tertentu sering digunakan untuk mengekspresikan identitas sosial serta membangun citra diri dalam lingkungan sosial tertentu.

3.3 Interaksi Sosial Antar Pengguna Vape

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa praktik vaping seringkali memunculkan interaksi sosial antar pengguna vape. Di beberapa lokasi penelitian, peneliti menemukan bahwa wisatawan yang menggunakan vape seringkali terlibat dalam percakapan mengenai perangkat vape, jenis liquid, maupun pengalaman mereka menggunakan vape di berbagai tempat.

Interaksi tersebut seringkali menghasilkan komunitas informal yang terbentuk secara spontan di ruang publik seperti kafe atau bar. Meskipun komunitas tersebut tidak memiliki struktur organisasi formal, interaksi yang terjadi di antara para pengguna vape menciptakan rasa kebersamaan dan identitas kelompok.

Beberapa informan bahkan menyebutkan bahwa mereka sering bertemu dengan pengguna vape lainnya ketika sedang berwisata dan kemudian berbagi pengalaman mengenai berbagai jenis perangkat vape yang mereka gunakan. Interaksi tersebut memperlihatkan bahwa praktik vaping tidak hanya berkaitan dengan aktivitas konsumsi, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun jaringan sosial baru.

Fenomena ini juga menunjukkan bahwa ruang pariwisata dapat menjadi tempat terbentuknya komunitas sosial yang bersifat sementara. Wisatawan yang berasal dari berbagai negara dapat saling berinteraksi dan membangun hubungan sosial melalui kesamaan minat atau kebiasaan tertentu, termasuk dalam praktik penggunaan vape.

3.4 Konstruksi Sosial Praktik Vaping dalam Ruang Pariwisata

Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik konsumsi vape di kawasan Legian dapat dipahami melalui perspektif teori konstruksi sosial yang dikemukakan oleh Berger dan Luckmann. Dalam teori tersebut, realitas sosial dipahami sebagai hasil dari proses interaksi manusia yang berlangsung secara terus-menerus dalam kehidupan masyarakat.

Dalam konteks penelitian ini, proses eksternalisasi dapat dilihat dari bagaimana wisatawan mengekspresikan kebiasaan menggunakan vape dalam ruang pariwisata. Aktivitas vaping yang dilakukan secara terbuka di berbagai tempat seperti kafe, bar, dan restoran menunjukkan bahwa praktik tersebut telah menjadi bagian dari ekspresi gaya hidup wisatawan.

Proses objektivasi terjadi ketika praktik vaping yang dilakukan oleh banyak individu kemudian menjadi sesuatu yang dianggap biasa dalam kehidupan sosial di kawasan wisata. Ketika aktivitas tersebut semakin sering terlihat dalam ruang publik, masyarakat maupun wisatawan lainnya mulai menganggap praktik tersebut sebagai bagian dari budaya wisata yang normal.

Selanjutnya, proses internalisasi terjadi ketika individu yang baru datang ke kawasan wisata tersebut kemudian menerima praktik vaping sebagai sesuatu yang wajar. Wisatawan yang awalnya tidak memiliki kebiasaan menggunakan vape dapat terpengaruh oleh lingkungan sosial di sekitarnya sehingga mulai menganggap praktik tersebut sebagai bagian dari pengalaman wisata.

Dengan demikian, praktik vaping dalam ruang pariwisata tidak hanya merupakan keputusan individu, tetapi juga merupakan hasil dari proses konstruksi sosial yang terjadi melalui interaksi antara individu dan lingkungan sosialnya.

3.5 Ruang Pariwisata sebagai Arena Normalisasi Praktik Konsumsi

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa ruang pariwisata memiliki peran penting dalam proses normalisasi praktik konsumsi tertentu, termasuk vaping. Berbeda dengan ruang sosial sehari-hari yang seringkali

memiliki aturan dan norma yang lebih ketat, ruang wisata cenderung memberikan kebebasan yang lebih besar bagi individu untuk mengekspresikan diri.

Dalam konteks pariwisata, wisatawan seringkali merasa berada di luar rutinitas kehidupan sehari-hari sehingga mereka lebih bebas untuk mencoba berbagai pengalaman baru. Kondisi ini membuat berbagai bentuk praktik konsumsi seperti minuman beralkohol, hiburan malam, maupun vaping menjadi lebih mudah diterima dalam ruang wisata.

Selain itu, keberadaan berbagai fasilitas wisata seperti kafe, bar, dan klub malam juga mendukung berkembangnya praktik konsumsi tersebut. Lingkungan sosial yang didominasi oleh wisatawan dengan gaya hidup rekreatif menciptakan norma sosial yang lebih permisif terhadap berbagai bentuk ekspresi gaya hidup. Dengan demikian, ruang pariwisata dapat dipahami sebagai arena sosial yang memungkinkan terbentuknya norma-norma baru yang berbeda dengan norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari.

3.6 Vape sebagai Bagian dari Budaya Konsumsi Wisata

Dalam perspektif sosiologi konsumsi, praktik vaping dapat dipahami sebagai bagian dari budaya konsumsi yang berkembang dalam masyarakat modern. Produk-produk konsumsi seperti vape tidak hanya memiliki nilai fungsi, tetapi juga memiliki nilai simbolik yang berkaitan dengan identitas sosial dan gaya hidup.

Bagi sebagian wisatawan, penggunaan vape menjadi bagian dari pengalaman wisata yang menyenangkan. Aktivitas mencoba berbagai varian rasa liquid atau menggunakan perangkat vape dengan desain tertentu menjadi bagian dari cara mereka menikmati waktu selama berlibur.

Selain itu, praktik vaping juga dapat memperkuat interaksi sosial antarwisatawan. Ketika wisatawan berbagi pengalaman mengenai perangkat vape atau varian rasa liquid yang mereka gunakan, aktivitas tersebut dapat menjadi sarana untuk membangun hubungan sosial baru. Fenomena ini menunjukkan bahwa konsumsi dalam konteks pariwisata tidak hanya berkaitan dengan kebutuhan individu, tetapi juga menjadi bagian dari pengalaman sosial dan budaya yang lebih luas.

3.7 Analisis Hasil Wawancara Penelitian

Tabel Analisis Hasil Wawancara Informan

No	Aspek Analisis	Kesamaan Pandangan Informan	Perbedaan Pandangan Informan	Temuan Penelitian
1	Motivasi penggunaan vape	Sebagian besar informan menyatakan vape digunakan karena lebih praktis dan dianggap tidak terlalu mengganggu lingkungan dibanding rokok konvensional.	Wisatawan domestik cenderung menggunakan vape sebagai alternatif rokok, sedangkan wisatawan mancanegara lebih melihat vape sebagai bagian dari gaya hidup dan rekreasi.	Penggunaan vape di ruang pariwisata dipengaruhi oleh kombinasi faktor kesehatan, kenyamanan, dan gaya hidup modern.

2	Lokasi penggunaan vape	Informan sepakat bahwa vape sering digunakan di ruang sosial wisata seperti kafe, bar, restoran, dan area hiburan malam.	Beberapa informan merasa bebas menggunakan vape di ruang wisata, sementara yang lain tetap mempertimbangkan norma sosial di tempat tertentu.	Ruang pariwisata memberikan ruang sosial yang lebih permisif terhadap praktik vaping dibanding ruang sosial sehari-hari.
3	Makna sosial penggunaan vape	Sebagian besar informan memandang vape sebagai simbol gaya hidup modern dan bagian dari tren global.	Sebagian informan hanya memandang vape sebagai alat konsumsi nikotin tanpa makna simbolik yang kuat.	Vape memiliki dimensi simbolik yang berkaitan dengan identitas sosial dan gaya hidup modern.
4	Interaksi sosial antar pengguna	Informan menyatakan bahwa penggunaan vape sering memicu percakapan dan interaksi sosial dengan pengguna lain.	Intensitas interaksi berbeda-beda; beberapa informan aktif berbagi pengalaman, sementara yang lain hanya menggunakan vape secara pribadi.	Praktik vaping dapat menjadi sarana membangun jaringan sosial dan komunitas informal di ruang wisata.
5	Pengalaman wisata	Banyak informan menyatakan bahwa vaping menjadi bagian dari aktivitas rekreasi selama berwisata.	Beberapa informan hanya menggunakan vape dalam situasi tertentu seperti ketika berkumpul dengan teman.	Vape menjadi bagian dari pengalaman wisata yang memperkaya aktivitas sosial wisatawan.
6	Pengaruh lingkungan wisata	Informan sepakat bahwa lingkungan wisata memberikan kebebasan yang lebih besar untuk mengekspresikan gaya hidup.	Tingkat penerimaan terhadap vaping berbeda tergantung pada jenis tempat wisata dan kelompok sosial di sekitarnya.	Lingkungan wisata berperan dalam proses normalisasi praktik konsumsi vape melalui interaksi sosial dan budaya rekreasi.

3.8 Temuan dan Diskusi

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara dengan informan, penelitian ini menemukan bahwa praktik konsumsi vape telah menjadi fenomena sosial yang cukup umum dalam ruang pariwisata di kawasan Legian Bali. Aktivitas vaping dapat ditemukan di berbagai ruang sosial wisata seperti kafe, bar, restoran, dan area hiburan malam yang menjadi tempat berkumpulnya wisatawan. Penggunaan vape tidak hanya dilakukan oleh wisatawan mancanegara, tetapi juga oleh wisatawan domestik. Hal ini menunjukkan bahwa praktik vaping telah menjadi bagian dari budaya konsumsi yang berkembang di kalangan wisatawan. Selain itu, keberadaan toko atau gerai yang menjual perangkat vape serta cairan liquid di sekitar kawasan wisata turut memperkuat keberlanjutan praktik tersebut dalam kehidupan sosial wisatawan.

Hasil wawancara dengan informan menunjukkan bahwa penggunaan vape seringkali dipandang sebagai alternatif yang lebih praktis dibandingkan rokok konvensional. Beberapa informan menyatakan bahwa vape dianggap lebih nyaman digunakan di ruang publik karena memiliki aroma yang lebih bervariasi dan tidak terlalu mengganggu lingkungan sekitar. Selain itu, keberagaman varian rasa liquid juga menjadi salah satu faktor yang membuat aktivitas vaping terasa lebih menarik bagi wisatawan. Aktivitas mencoba berbagai rasa liquid bahkan menjadi bagian dari pengalaman rekreasi selama berada di kawasan wisata.

Penelitian ini juga menemukan bahwa praktik vaping memiliki dimensi simbolik yang berkaitan dengan gaya hidup modern. Perangkat vape yang memiliki desain unik dan beragam sering dipandang sebagai bagian dari aksesoris gaya hidup yang mencerminkan citra modernitas, teknologi, dan kreativitas. Dalam konteks ini, vape tidak hanya dipahami sebagai alat konsumsi nikotin, tetapi juga sebagai simbol identitas sosial yang digunakan individu untuk mengekspresikan gaya hidup tertentu. Fenomena ini sejalan dengan perspektif sosiologi konsumsi yang menyatakan bahwa produk konsumsi seringkali memiliki makna simbolik yang berkaitan dengan identitas sosial dan citra diri individu.

Selain memiliki makna simbolik, praktik vaping juga berperan dalam membentuk interaksi sosial antarwisatawan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna vape seringkali terlibat dalam percakapan mengenai perangkat vape, jenis liquid, maupun pengalaman mereka menggunakan vape di berbagai tempat. Interaksi tersebut seringkali menghasilkan komunitas informal yang terbentuk secara spontan di ruang publik wisata seperti kafe atau bar. Meskipun komunitas tersebut bersifat sementara dan tidak memiliki struktur formal, kesamaan minat terhadap praktik vaping dapat menciptakan rasa kebersamaan serta memperluas jaringan sosial antarwisatawan dari berbagai negara.

Dalam perspektif teori konstruksi sosial yang dikemukakan oleh Berger dan Luckmann, praktik konsumsi vape dalam ruang pariwisata dapat dipahami sebagai hasil dari proses eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. Proses eksternalisasi terlihat dari bagaimana wisatawan mengekspresikan kebiasaan vaping sebagai bagian dari gaya hidup mereka dalam ruang wisata. Selanjutnya, proses objektivasi terjadi ketika praktik tersebut semakin sering terlihat dalam ruang publik sehingga dianggap sebagai sesuatu yang normal dalam kehidupan sosial di kawasan wisata. Sementara itu, proses internalisasi terjadi ketika wisatawan yang baru datang ke kawasan tersebut mulai menerima praktik vaping sebagai bagian dari pengalaman wisata yang wajar.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa ruang pariwisata memiliki karakteristik sosial yang relatif lebih permisif dibandingkan ruang sosial sehari-hari. Lingkungan wisata yang bersifat rekreatif memberikan kebebasan yang lebih besar bagi individu untuk mengekspresikan gaya hidup mereka. Kondisi ini membuat berbagai bentuk praktik konsumsi seperti minuman beralkohol, hiburan malam, maupun vaping menjadi lebih mudah diterima dalam ruang wisata. Dengan demikian, ruang pariwisata dapat dipahami sebagai arena sosial yang memungkinkan terbentuknya norma-norma sosial baru yang berbeda dengan norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa praktik konsumsi vape dalam ruang pariwisata tidak hanya merupakan aktivitas konsumsi individu, tetapi juga merupakan fenomena sosial yang berkaitan dengan konstruksi identitas, interaksi sosial, serta dinamika budaya konsumsi dalam masyarakat modern. Praktik tersebut terbentuk melalui interaksi antara individu dan lingkungan sosial wisata yang mendorong munculnya makna simbolik, hubungan sosial, serta normalisasi perilaku konsumsi dalam konteks pariwisata.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai praktik konsumsi vape di kawasan wisata Legian Bali, dapat disimpulkan bahwa penggunaan vape di kalangan wisatawan merupakan fenomena sosial yang cukup umum dan berkembang dalam ruang pariwisata. Praktik vaping banyak ditemukan di berbagai ruang sosial wisata seperti kafe, bar, restoran, serta area hiburan malam yang menjadi tempat interaksi wisatawan. Aktivitas tersebut tidak hanya dilakukan oleh wisatawan mancanegara, tetapi juga oleh wisatawan domestik, sehingga menunjukkan bahwa vaping telah menjadi bagian dari praktik konsumsi yang cukup populer di kalangan wisatawan. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa bagi sebagian wisatawan, vape tidak hanya digunakan sebagai alternatif pengganti rokok konvensional, tetapi juga memiliki makna simbolik yang berkaitan dengan gaya hidup modern. Perangkat vape dengan desain yang beragam serta pilihan rasa liquid yang bervariasi menjadikan aktivitas vaping sebagai bagian dari pengalaman rekreasi selama berwisata. Dalam konteks ini, vape sering dipahami sebagai simbol identitas sosial yang mencerminkan gaya hidup modern, kreatif, dan mengikuti perkembangan tren global. Selain itu, praktik vaping juga memiliki dimensi sosial yang kuat. Interaksi antar pengguna vape di ruang publik wisata seringkali memunculkan percakapan mengenai perangkat vape, jenis liquid, serta pengalaman penggunaan vape. Interaksi tersebut bahkan dapat membentuk komunitas informal yang bersifat sementara di antara wisatawan yang memiliki minat yang sama. Fenomena ini menunjukkan bahwa praktik vaping tidak hanya berkaitan dengan aktivitas konsumsi individu, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun relasi sosial dan jaringan pertemanan baru dalam ruang wisata. Dalam perspektif teori konstruksi sosial, praktik vaping di kawasan wisata Legian terbentuk melalui proses eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. Eksternalisasi terlihat dari bagaimana wisatawan mengekspresikan kebiasaan vaping sebagai bagian dari gaya hidup mereka di ruang pariwisata. Objektivasi terjadi ketika praktik tersebut semakin sering terlihat dalam ruang publik sehingga dianggap sebagai sesuatu yang normal dalam kehidupan sosial di kawasan wisata. Sementara itu, internalisasi terjadi ketika wisatawan yang baru datang ke kawasan tersebut kemudian menerima praktik vaping sebagai bagian dari pengalaman wisata yang wajar. Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa ruang pariwisata memiliki peran penting dalam proses normalisasi praktik konsumsi tertentu. Lingkungan wisata yang lebih fleksibel dan rekreatif memungkinkan individu untuk mengekspresikan gaya hidup mereka secara lebih bebas dibandingkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, praktik konsumsi seperti vaping dapat berkembang sebagai bagian dari budaya konsumsi wisata yang terbentuk melalui interaksi sosial antarwisatawan serta dinamika sosial yang terjadi dalam ruang pariwisata. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa praktik konsumsi vape dalam ruang pariwisata tidak hanya merupakan aktivitas konsumsi individu, tetapi juga merupakan fenomena sosial yang berkaitan dengan konstruksi identitas, interaksi sosial, serta dinamika budaya konsumsi dalam masyarakat modern.

Referensi

1. Akhiruddin, A., Nur, M. K., Yunus, M. Y., & Suhaeb, F. W. (2025). From Functional to Aesthetic: Capitalism, Consumerism, and the Formation of Social Identity in the Campus Environment-A Literature Review. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(3), 7932-7941.
2. Belk, R. W. (2013). Extended self in a digital world. *Journal of Consumer Research*, 40(3), 477-500. <https://doi.org/10.1086/671052>
3. Belk, R. W. (2014). Digital consumption and the extended self. *Journal of Marketing Management*, 30(11-12), 1101-1118. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2014.939217>
4. Berger, P. L., & Luckmann, T. (2011). *The social construction of reality: A treatise in the sociology of knowledge*. Penguin Books.

5. Cohen, E., & Cohen, S. A. (2019). New directions in the sociology of tourism. *Current Issues in Tourism*, 22(2), 153–172. <https://doi.org/10.1080/13683500.2017.1347151>
6. Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
7. Farsalinos, K. E., & Polosa, R. (2014). Safety evaluation and risk assessment of electronic cigarettes as tobacco cigarette substitutes: A systematic review. *Therapeutic Advances in Drug Safety*, 5(2), 67–86. <https://doi.org/10.1177/2042098614524430>
8. Hazirun, H., Akhiruddin, A., & Salemuddin, M. R. (2025). MAKNA TRADISI MANGARU BAGI PEMUDA (Studi di Desa Mone Kecamatan Lakudo Kabupaten Buton Tengah). *Journal of Learning and Mind Development*, 2(1), 12-26.
9. Keane, H., Weier, M., Fraser, D., & Gartner, C. (2017). “Anytime, anywhere”: Vaping as social practice. *Critical Public Health*, 27(4), 465–476. <https://doi.org/10.1080/09581596.2016.1250867>
10. Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
11. McNeill, A., Brose, L., Calder, R., Bauld, L., & Robson, D. (2018). Evidence review of e-cigarettes and heated tobacco products. *Public Health England Report*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.21230.84806>
12. Miller, D. (2018). *Consumption and its consequences*. Polity Press.
13. Urry, J., & Larsen, J. (2016). *The tourist gaze 3.0*. SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781526402259>
14. Uriely, N., & Belhassen, Y. (2015). Drugs and tourism. *Annals of Tourism Research*.
15. World Health Organization. (2023). *Electronic cigarettes and health effects*.
16. Warde, A. (2016). *The practice of eating*. Polity Press.
17. World Health Organization. (2021). WHO report on the global tobacco epidemic 2021: Addressing new and emerging products. <https://doi.org/10.2471/BLT.21.285662>
18. Zukin, S., & Maguire, J. S. (2018). Consumers and consumption. *Annual Review of Sociology*, 30, 173–197. <https://doi.org/10.1146/annurev.soc.30.012703.110553>