

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada kehidupan saat ini perkembangan teknologi tidak dapat dihindari, hal ini karena sejalanannya kemajuan ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi. Teknologi memberi manusia banyak kemudahan, teknologi juga sebagai salah satu cara manusia dalam melakukan kegiatannya sehari-hari (Ngafifi, 2014). Kemajuan teknologi saat ini juga melekat pada perkembangan zaman, hal itu mempengaruhi perilaku masyarakat dan tidak terkecuali pelajar. Hal tersebut dibuktikan dengan gaya hidup mahasiswa yang lebih suka menghabiskan waktunya dengan bermain (Saputri & Rachmatan, 2017).

Menurut Kunto (Saputri & Rachmatan, 2017) Perkembangan teknologi yang pesat mempengaruhi globalisasi informasi, *fashion* dan menjamurnya berbagai jenis media massa dan perangkat elektronik seperti televisi, internet, telepon genggam dan alat komunikasi lainnya. (Badan Pusat Statistik, 2019) mencatat bahwa selama tahun 2018 transaksi dari 13.485 usaha *e-commerce* sebanyak 24.821.916 transaksi dengan nilai transaksi yang mencapai 17,21 triliun rupiah. Dari data tersebut bisa dikatakan bahwa rata-rata setiap usaha *e-commerce* melakukan transaksi selama tahun 2018 sebanyak 1.841 kali dengan rata-rata nilai transaksinya sebanyak 694 ribu rupiah. Kunto (Saputri & Rachmatan, 2017)

menyebutkan perkembangan ini berdampak juga pada perubahan nilai sosial dan gaya hidup mahasiswa.

Electronic commerce (e-commerce) menurut Laudon & Laudon (dalam Pradana, 2015) proses jual beli produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan yang memiliki komputer sebagai perantara dalam transaksi bisnis. (Anjani & Santoso, 2018) menyebutkan bahwa saat ini, penggunaan media internet tidak terbatas pada pemanfaatan informasi melainkan juga digunakan sebagai sarana untuk melakukan transaksi dan beberapa perusahaan telah mulai menggunakannya yaitu perdagangan secara elektronik atau yang kita kenal sebagai *e-commerce*. *E-commerce* merupakan model bisnis modern yang *non-face* atau tidak menghadirkan pelaku bisnis secara fisik. Cara ini menjanjikan akses tanpa batas, cepat dan interaktif memudahkan konsumen dalam memperoleh suatu produk sesuai keinginan tanpa harus keluar rumah. Saat ini internet dan *e-commerce* telah menjadi sebuah gaya hidup baru bagi masyarakat di seluruh dunia, salah satunya Indonesia (Anjani & Santoso, 2018). Adanya *e-commerce* juga membuat berubahnya salah satu fungsi *handphone* yang awalnya hanya digunakan sebagai alat telepon dan SMS sesuai kebutuhan dasar tetapi berubah menjadi *smartphone* sebagai ajang untuk memperluas wawasan melalui *browsing* internet, menjadi salah satu tempat untuk melakukan transaksi bisnis (*online shop*) (Rizaldi, 2016).

Selain pesatnya perkembangan *e-commerce*, perkembangan teknologi dan informasi juga menyebabkan munculnya pusat-pusat hiburan seperti toko, kedai kopi, klub malam, dan kedai kopi. Tempat-tempat ini dipilih oleh anak-anak muda untuk berkumpul (Sucitra et al., 2020). Namun perkembangan *smartphone* dan pusat-pusat hiburan tidak dimanfaatkan sebagaimana mestinya, justru hanya menjadi tempat untuk mengikuti rasa kesenangan semata. Fenomena ini disebut dengan gaya hidup hedonisme (Rizaldi, 2016). Hedonisme adalah tindakan mengekspresikan diri melalui gaya hidup yang berlebihan untuk mencapai kesenangan, karena orang yang hidup hedonisme menganggap kesenangan sebagai tujuan hidupnya (Rahmat et al., 2020). Hal tersebut menjadi faktor pendukung untuk gaya hidup hedonisme pada mahasiswa, teknologi yang mudah untuk diakses dan banyaknya tempat untuk para mahasiswa menghabiskan waktunya untuk sekedar bersenang-senang.

Menurut (Santrock, 2012) mahasiswa adalah salah satu subjek yang terbawa arus fenomena gaya hidup hedonisme. Mahasiswa pada umumnya digolongkan ke dalam kelompok masa remaja akhir, remaja akhir berada pada rentang usia 18-22 tahun dan merupakan masa transisi menuju ke fase dewasa. Salah satu tugas perkembangan remaja adalah memperoleh kebebasan dari ketergantungan pada orang tua dan orang dewasa lainnya, serta berupaya memastikan bahwa suatu saat mereka harus mampu mandiri dalam bidang ekonomi untuk mencapai kebebasan ekonomi.

Namun, kenyataannya tidak sejalan dengan tugas pembangunan pemuda (Saputro, 2017).

Hal ini sesuai dengan hasil dari studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti. Mahasiswa cenderung menghabiskan waktunya untuk bersantai di cafe bersama teman-temannya, belanja online, jalan-jalan ke mall dan melakukan kegiatan tersebut dengan cara yang berlebihan agar mereka dapat merasakan kesenangan. Banyak mahasiswa sekarang terlalu terbuai dengan kesenangan tersebut, menghamburkan uang yang membuat mereka tidak memikirkan bagaimana ke depannya nanti. Perilaku hedonisme ini juga berdampak negatif bagi mahasiswa yaitu mahasiswa menunda-nunda pekerjaannya yang bersifat penting maupun tidak penting demi mengutamakan kesenangannya. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nielsen pada tahun 2005 menyebutkan bahwa 93% konsumen yang berkunjung ke mall adalah remaja, yang menganggap bahwa belanja ke mall merupakan hiburan atau rekreasi. Hal ini telah menunjukkan bahwa berkunjung ke pusat perbelanjaan telah menjadi hal yang penting bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa yang berusaha untuk menghindari stereotip kampung. Fenomena ini menunjukkan adanya kecenderungan perilaku mahasiswa yang sekarang dihadapkan pada gaya hidup yang mengutamakan kesenangan semata sebagai tujuan hidup atau lebih dikenal dengan istilah hedonisme (Saputri & Rachmatan, 2017).

Gaya hidup merupakan suatu hal yang penting karena dianggap sebagai sebuah bentuk ekspresi diri (Azizah et al., 2015). Kotler (dalam

Rahmat et al., 2020) juga menyatakan bahwa gaya hidup adalah pola interaksi hidup seseorang yang diungkapkan dalam kegiatan, minat, dan pendapat seseorang. Hedonisme merupakan suatu perilaku yang cenderung merepresentasikan diri melalui gaya yang berlebihan sebagai upaya mencapai kesenangan, karena orang yang dengan gaya hidup hedonisme menganggap atau menjadikan kesenangan sebagai tujuan dari hidupnya. Susanto (dalam Azizah et al., 2015) tren gaya hidup hedonisme termasuk menghabiskan waktu luang di pusat perbelanjaan, kafe, dan restoran cepat saji, serta memiliki beberapa barang bermerek. Christina (dalam Rahmat et al., 2020) menyampaikan bahwa gaya hidup hedonisme merupakan kegiatan yang mencari kesenangan hidup, seperti menghabiskan lebih banyak waktu di luar ruangan, lebih banyak bermain, dan selalu ingin menjadi fokus perhatian orang.

Borba (dalam Azizah et al., 2015) mengatakan individu yang mempunyai kontrol diri yang baik cenderung mampu menahan diri dari hawa nafsu sehingga dapat berperilaku yang benar berdasarkan hati dan pikiran. Berdasarkan hasil penelitian Praja dan Damayantie (dalam Azizah et al., 2015) mengatakan bahwa bentuk hedonisme yang terlihat di kalangan mahasiswa adalah pergaulan bebas, seperti menikmati kehidupan malam dengan mengunjungi diskotik dan klub malam lainnya, minum alkohol atau bahkan menggunakan narkoba. Mahasiswa suka untuk berbelanja agar penampilan mereka terlihat modis, dan pelajar sering berpartisipasi dalam perjudian online. Pengaruh gaya hidup hedonisme

terhadap mahasiswa terkonsentrasi pada tiga hal, yaitu penurunan motivasi dan prestasi akademik siswa, perubahan gaya hidup yang materialistik, dan perubahan cara berpikir yang pragmatis dan acuh tak acuh.

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “gambaran perilaku hedonisme pada mahasiswa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari penjelasan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang akan dikaji oleh peneliti adalah bagaimana gambaran perilaku hedonisme pada mahasiswa?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang gambaran perilaku hedonisme pada mahasiswa.

D. Manfaat

Hasil dari penelitian ini menghasilkan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini, yaitu:

Penelitian dapat dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia psikologi terutama psikologi positif dan psikologi perkembangan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, yaitu:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya untuk mendalami terkait dengan perilaku hedonisme.

b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa sebagai informasi terhadap gambaran perilaku hedonisme.

c. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat sebagai informasi terhadap gambaran perilaku hedonisme