

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kehidupan Generasi Z pada masa sekarang berlainan dengan kehidupan generasi sebelumnya. Pada masa sekarang, gaya hidup (*lifestyle*) modern mulai merambah ke seluruh penjuru dunia dan masyarakat, tidak terkecuali Generasi Z di Kalangan Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. Sudrajat (dalam Rini, 2016) mengemukakan bahwa Generasi Z mempunyai sifat khas, perilaku, dan kepribadian yang berbeda apabila dibandingkan dengan generasi-generasi terdahulu. Dijelaskan lebih lanjut bahwa karakteristik umum Generasi Z di antaranya, cakap teknologi, gemar bersosialisasi, dan *multitasking* (melakukan bermacam aktivitas dalam satu waktu yang bersamaan). Generasi Z juga diperkirakan dapat memiliki gaya hidup yang berdasarkan kesadaran atas keinginan, bukan kebutuhan. Pada akhirnya bisa mengakibatkan adanya gejala kesenjangan (*gap*) antara Generasi Z dengan generasi lainnya.

Sejak abad ke-20, masyarakat secara bertahap mulai mudah menjangkau dan menguasai kemajuan teknologi, karena ditopang dengan biaya yang terbilang cukup terjangkau dan perangkat-perangkat lunak komputer hasil dari inovasi yang begitu canggih. Salah satu bentuk kemajuan teknologi yang dimaksud adalah diciptakannya layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*), yaitu bentuk penerapan teknologi informasi di bidang keuangan. Di zaman globalisasi, peran teknologi informasi menunjang dalam membentuk gaya hidup, kegemaran, dan perspektif.

Perkembangan zaman dan teknologi informasi yang terjadi berdampak pada penerapan gaya hidup individu dalam menjalani kehidupan. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi informasi di zaman globalisasi, kemunculan layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*) kian merebak membuat berbagai kalangan di masyarakat terutama Generasi Z terbuka dengan sebuah perubahan. Cindy, *Managing Director App Annie Asia Pasifik* (dalam Kure, 2019) mengemukakan mengenai pertumbuhan pengguna aktif Generasi Z

pada perangkat yang bisa dibawa ke mana saja (*mobile*) mengalami peningkatan lebih cepat daripada pengguna aktif yang lebih tua (berusia lebih dari 25 tahun), aplikasi yang paling banyak digunakan oleh pengguna Generasi Z di Indonesia salah satunya layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*).

Layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*) ini tentu dapat mengubah gaya hidup Generasi Z. Bersumber pada data BI (Bank Indonesia) diperoleh peningkatan volume transaksi uang elektronik di penghujung tahun 2019 melambung 79,3% menjadi 5,2 miliar transaksi dibandingkan tahun 2018 sejumlah 2,9 miliar transaksi [CITATION Ari20 \l 14345]. Peningkatan yang cukup mencolok juga berlangsung pada nominal nilai transaksi uang elektronik hingga 208,5%. Tahun 2019 jumlah nominal nilai transaksi uang elektronik mencapai Rp 145 triliun. Angka tersebut melambung sebesar Rp 98 triliun, nyaris tiga kali lipat dibandingkan tahun 2018 yang sebesar Rp 47 triliun [CITATION Ban20 \l 14345]. Semakin meningkatnya pembayaran menggunakan layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*) menyinyalir bahwa bentuk pembayaran ini lebih digemari masyarakat daripada pembayaran tunai.

Hal tersebut juga ditunjang oleh kemunculan perusahaan layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*) yang semakin menjamur dan mendominasi di Indonesia. Kehadiran layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*) diyakini sebagai cerminan dari kemajuan teknologi yang semakin pesat. Layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*) seperti *gopay* (PT. Karya Anak Bangsa), *ovo* (PT. Visionet Internasional), *dana* (PT. Espay Debit Indonesia Koe), *jenius* (PT. Bank Tabungan Pensiunan Nasional Tbk), *tapcash* (Bank Negara Indonesia PERSERO), *linkaja* (PT. Fintek Karya Nusantara), *doku wallet* (PT. Nusa Satu Inti Artha) dan lain-lain berlomba-lomba memberikan berbagai penawaran menarik agar masyarakat tergiur untuk bertransaksi. Bahkan, pada awal tahun 2020, *gopay* dan *ovo cs* digadang-gadang kian populer, transaksi tembus Rp 145 triliun. Tak dapat dipungkiri, bermacam-macam inovasi *layanan keuangan berbasis teknologi (fintech)* telah banyak memengaruhi kondisi sosial sehari-hari masyarakat terutama Generasi Z.

Berbagai lapisan masyarakat terutama Generasi Z mulai menerapkan gaya hidup digital. Layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*) dianggap juga

sebagai tanggapan atas keperluan Generasi Z terhadap instrumen pembayaran mikro yang diharapkan mampu melakukan sistem pembayaran secara praktis dengan tawaran-tawaran menarik seperti diskon atau *cashback*. Kini layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*) semakin populer di masyarakat. Hampir semua lapisan masyarakat setidaknya pernah atau bahkan sering menggunakan layanan pembayaran berbasis teknologi (*fintech*) ini.

Layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*) kini telah merambah ke berbagai sektor, baik *online* maupun *offline*, mulai dari berbelanja, pembayaran tagihan, restoran, pariwisata, transportasi dan akomodasi, bahkan hingga warteg dan sedekah pun kini sudah terjamah sistem transaksi non tunai. Layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*) dinilai memberikan tren yang sangat positif karena memberikan pengalaman yang menyenangkan, lebih aman, nyaman dan menumbuhkan rasa yakin bagi penggunanya. Dalam perkembangannya, penggunaan uang tunai dalam transaksi semakin digeser oleh sistem layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*), bahkan kini tidak sedikit orang yang segan menggunakan uang tunai karena dianggap sedikit merepotkan.

Sebagai generasi yang melek teknologi informasi dan internet, layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*) ini sangat sulit dipisahkan dari Generasi Z. Generasi Z mulai menerapkan gaya hidup digital dan perlahan mulai menjauhi hal konvensional. Membayar secara non tunai cocok dengan karakteristik Generasi Z yang tidak jarang menginginkan segala sesuatu yang praktis, bisa digunakan melalui telepon genggam, dan didasari dengan motif keuntungan agar mendapatkan diskon atau *cashback*. Bahkan Agustina Samara, *Chief People Officer* DANA (dalam Hapsari, 2020), mengatakan bahwa 70% dari total keseluruhan pengguna DANA masih berusia 30 tahun ke bawah dan 55% di antaranya adalah Generasi Z berusia di bawah 25 tahun. Di samping itu, Olivia Samosir (dalam Catriana, 2020) memaparkan data yang didapatkan oleh perusahaannya, *Customer Experience Ipsos Indonesia* mengenai penggunaan dompet digital yang hingga saat ini masih didominasi oleh generasi muda Indonesia dengan jumlah transaksi minimal satu hingga dua kali dalam seminggu dan rata-rata nilai *top up* sebesar Rp 140.663.

Pola pikir Generasi Z berangsur berkembang, sehingga menjadi dasar perubahan sosial terutama dalam cara pembayaran yang terjadi di zaman globalisasi yang menunjukkan perubahan ke arah masyarakat pemakai barang dan jasa atau yang biasa disebut dengan konsumen. Perubahan itu sendiri menurut Gillin dan Gillin (dalam Martono, 2012) diibaratkan sebagai suatu ragam cara hidup yang telah diterima, baik karena perubahan-perubahan kondisi geografis, kebudayaan material, tata susun penduduk, ideologi maupun karena adanya difusi ataupun invensi dalam masyarakat. Masyarakat terutama Generasi Z akan mengalami perubahan secara langsung maupun tidak langsung, sehingga memiliki budaya konsumen dan gaya hidup yang tidak hemat, mencetak kebutuhan-kebutuhan palsu. Perilaku konsumsi yang ini juga merupakan imbas dari postmodern, keadaan individu yang berada dalam kondisi selalu tidak pernah puas dalam mengejar sesuatu. Pangestu dan Karnadi (2019) dalam Pangestu (2020) melakukan penelitian tentang Literasi Keuangan Generasi Z, berhasil mengumpulkan 405 responden berusia 18-21 tahun, mayoritas dari mereka merupakan mahasiswa, jawaban kuesioner menunjukkan lebih dari setengah (58.4%) responden merasa menjadi lebih konsumtif akibat dari penggunaan layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*).

Dalam kajian *cultural studies*, sebuah aktivitas ekonomi dan sosial sering kali dipahami sebagai dua hal yang tak terpisahkan [CITATION Bag05 \l 14345]. Perilaku seseorang dalam bertransaksi, membeli barang dan menggunakan jasa dapat dipengaruhi oleh gaya hidup, di samping dipengaruhi oleh keterlibatan seseorang dalam kelompok sosial seperti gender, usia, kelas, dan lain-lain. Hal ini diperkuat dengan sumber yang diperoleh dari Astuti (2013) yang menyatakan bahwa teman-teman melambangkan salah satu faktor yang mampu memengaruhi perilaku konsumtif. Gaya hidup selalu berkenaan dengan jalan untuk membuat diri populer dan berlainan dengan yang lain dalam cara tertentu; cara berpakaian, cara kerja, konsumsi, mengisi waktu luang, hobi, dan lain-lain. Cara-cara individu tersebut merupakan unsur-unsur pembentuk gaya hidup. Berkembangnya zaman dan teknologi informasi akan selaras dengan berkembangnya penerapan gaya hidup seseorang dalam menjalani kehidupan.

Kecenderungan untuk selalu mengikuti setiap perubahan tren atau teknologi informasi baru yang bermunculan akan membentuk gaya hidup konsumtif. Perilaku konsumtif yakni aktivitas seseorang yang berbelanja suatu barang tanpa adanya pertimbangan dan tidak didasarkan atas faktor kebutuhan [CITATION Sum02 \l 14345]. Gaya hidup konsumtif itu sendiri dapat diartikan sebagai sebuah perilaku konsumen yang membeli sesuatu tanpa memikirkan efek negatif yang timbul ketika mereka mengambil keputusan untuk bertransaksi. Apabila tidak diiringi dengan rasionalitas, perilaku ini biasanya akan lebih mengutamakan keinginan, konstruksi, dan logika hasrat yang dibentuk oleh daya tarik potongan harga atau *cashback* semata yang marak diadakan oleh layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*) dibandingkan kebutuhan dan skala prioritas. Jika gaya hidup seperti ini terus melekat pada diri masyarakat terutama Generasi Z, maka hal ini akan menimbulkan gaya hidup konsumtif yang merugikan.

Penulis memilih Generasi Z di Kalangan Mahasiswa UPI Bumi Siliwangi dengan alasan evaluasi bahwa Kota Bandung merupakan Ibu Kota Jawa Barat yang kehidupan masyarakatnya bisa dibilang sudah modern, siapapun yang tinggal di dalamnya akan menggunakan gagasan tentang gaya hidup. Selain itu, di Kota Bandung banyak penduduk asli maupun pendatang, terutama Generasi Z yang berstatus sebagai mahasiswa, dan memiliki tingkat konsumsi yang cukup tinggi, yang tanpa sadar akan terbentuk dan dibentuk oleh kekuatan pasar, sehingga mempunyai potensi dalam pengembangan sistem pembayaran menggunakan layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*) dengan ditunjang pusat perbelanjaan, pariwisata, akomodasi, dan transportasi yang banyak. Penulis meyakini bahwa, yang akan menjadi penopang perubahan dalam bertransaksi tunai ke non tunai menggunakan layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*) salah satunya adalah mahasiswa. Di sisi lain, mahasiswa juga disebut sebagai Generasi Z, yang kehidupannya sulit terlepas dari teknologi informasi dan memiliki pola-pola respons terhadap keberadaan citra (*image*) yang memiliki peran yang sangat sentral dan gaya hidup (*lifestyle*) untuk tampil sebagai pribadi yang indah dan eksis di muka publik, menggunakan cara-cara tertentu dalam pergaulan dan relasi sosial dengan orang lain agar dapat mencapai tujuan. Sehingga penulis memutuskan untuk memakai judul “Pengaruh Penggunaan

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah kajian yang spesifik mengenai Pengaruh Penggunaan Layanan Keuangan Berbasis Teknologi (*Fintech*) terhadap Gaya Hidup Konsumtif di Kalangan Generasi Z (Survei pada Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia) dan berguna bagi pihak-pihak terkait yang membutuhkan. Adapun manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Dengan disusunnya penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan dan perluasan pengetahuan ilmu sosial khususnya dalam bidang ilmu sosiologi mengenai perubahan sosial yang berkaitan dengan pola perilaku Generasi Z (Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia) pengguna layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*) terhadap gaya hidup konsumtif.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, untuk menambah wawasan dalam mengetahui pengaruh layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*) terhadap gaya hidup konsumtif di Kalangan Generasi Z (Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia)
- b. Bagi Kalangan Generasi Z terutama Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia pengguna layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*), bisa dijadikan sebagai pedoman agar selalu bisa mengutamakan kebutuhan daripada keinginan dan bijak dalam bertransaksi non tunai.
- c. Bagi Masyarakat, memberikan inspirasi untuk turut serta mulai membiasakan diri memakai layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*) dalam bertransaksi.
- d. Bagi Program Studi Pendidikan Sosiologi, hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi atau rujukan bagi pihak-pihak yang membutuhkan untuk penulisan karya ilmiah, skripsi, sumber belajar, dan lain-lain.

1.4.3 Manfaat Kebijakan

Permasalahan yang diangkat dan dikaji dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi alat bantu untuk pembayaran, membantu pelaksanaan investasi

yang lebih efisien, mitigasi risiko dari sistem pembayaran konvensional, membantu pihak yang membutuhkan untuk menabung, meminjam dana, dan penyertaan modal.

1.4.4 Manfaat Isu dan Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pencerahan terkait seiring perubahan gaya hidup masyarakat yang sejak abad 20 didominasi oleh penggunaan teknologi informasi dan tuntutan hidup yang serba cepat. Layanan keuangan berbasis teknologi (*fintech*) mengubah model bisnis dari konvensional menjadi moderat, membantu transaksi jual beli yang kini dapat dilakukan jarak jauh hanya dalam hitungan detik saja, dan sistem pembayaran menjadi lebih efisien dan ekonomis namun tetap efektif disesuaikan dengan kebutuhan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi proposal skripsi ini berisi rincian tentang urutan penelitian di setiap bagian guna memberikan kemudahan dalam penyusunan. Disajikan ke dalam tiga bagian yang disusun berdasarkan struktur penulisan sebagai berikut:

- a. BAB I Pendahuluan: pemaparan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi yang akan peneliti laksanakan pada penelitian sebagai dasar utama penelitian.
- b. BAB II Kajian Pustaka: penguraian berkas atau data yang berkaitan dengan fokus penelitian, kerangka pemikiran peneliti, dan teori-teori yang mendukung terhadap masalah penelitian.
- c. BAB III Metode Penelitian: penjelasan desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, variabel penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, dan rancangan analisis data.
- d. BAB IV Temuan dan Pembahasan: penjabaran hasil temuan data tentang Pengaruh Penggunaan Layanan Keuangan Berbasis Teknologi (*Fintech*) terhadap Gaya Hidup Konsumtif di Kalangan Generasi Z (Survei pada Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia)

- e. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi: bagian ini, peneliti berusaha memberikan simpulan umum dan khusus, implikasi, dan rekomendasi sebagai penghujung dari hasil penelitian yang telah diidentifikasi dan dikaji.