

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan dunia yang semakin pesat, dalam era ini kegiatan manusia dan teknologi berjalan seiring karena manusia tidak bisa lepas dari kemudahan yang diberikan oleh teknologi. Dalam pergaulan sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat akan melahirkan konstruk sosial yang dimulai dari kepribadian diri sendiri, kemudian menyebar menjadi antar individu lalu dari individu ke individu lainnya membentuk sebuah kelompok yang disebut dengan gaya hidup. Gaya hidup dapat diartikan sebagai suatu seni yang dibudayakan oleh setiap orang dan berkaitan erat dengan perkembangan teknologi. Dalam arti lain, gaya hidup dapat memberikan pengaruh positif atau negatif bagi orang yang menjalankannya.

Perilaku masyarakat mulai berkembang kearah lebih modern seiring dengan perkembangan teknologi yang menciptakan adanya perubahan dalam segi perilaku dan identitas diri yang baru dalam kehidupan masyarakat. Adanya perubahan dalam segi perilaku termasuk dalam pola konsumsi di era teknologi dan digital, seperti banyaknya masyarakat yang menggunakan transaksi secara online atau disebut dengan *cashless society*. Perubahan sistem pembayaran ini berkembang semakin pesat mengikuti perkembangan teknologi, hal ini membuat adanya perubahan gaya hidup (*life style*) dalam

tatanan masyarakat yang dulunya bertransaksi menggunakan uang tunai sekarang digantikan oleh uang elektronik (*e-money*).

Uang elektronik (*e-money*) pertama kali diterbitkan di Indonesia pada bulan April 2007. Sejak pertama kali diterbitkan oleh Bank Indonesia, *emoney* menawarkan beberapa keuntungan bagi para penggunanya dan bagi Bank Indonesia. Beberapa manfaat atau kelebihan dari penggunaan *e-money* dibandingkan dengan uang tunai maupun alat pembayaran non-tunai lainnya adalah memberikan kemudahan dalam transaksi pembayaran secara cepat dan aman bagi masyarakat luas, masalah *cash handling* yang selama ini sering dialami ketika menggunakan uang tunai sebagai pembayaran dari industri dapat dipecahkan, meningkatkan efisiensi percetakan uang dan penggandaan uang bagi bank Indonesia.

Perkembangan uang elektronik di Indonesia terbilang cukup cepat dibandingkan dengan perkembangan negara-negara berkembang lainnya. Indonesia sendiri sudah melakukan sosialisasi bagi penggunaan uang elektronik berbasis teknologi sejak tahun 2006. Hal ini awalnya sebagai penunjang sosialisasi redenominasi uang rupiah namun kemudian dikembangkan menjadi sebuah gerakan bernama Gerakan Nasional Nontunai (GNNT) yang resmi dicanangkan pada 14 Agustus 2014 lalu¹. Bahkan uang elektronik sudah menjalar ke berbagai instansi pendidikan. Di dunia pendidikan aplikasi *emoney* biasa diterima dalam bentuk kartu mahasiswa, ataupun kartu khusus yang dapat digunakan untuk melakukan transaksi di wilayah institusi terkait.

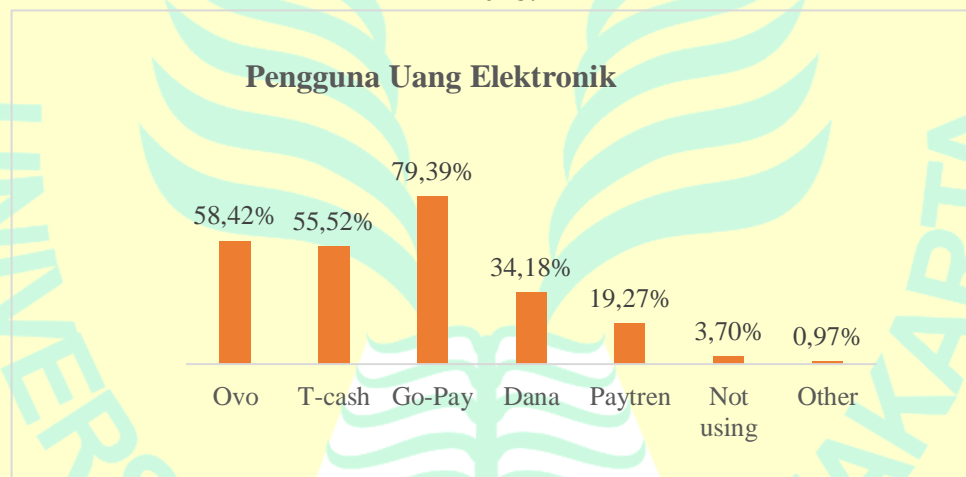
Meskipun *e-money* telah diintegrasikan dengan kartu mahasiswa penggunaannya masih rendah. Hal ini terjadi disebabkan oleh kurangnya

¹ Segara, Tirta (2014). "Bank Indonesia Menganangkan Gerakan Nasional Non Tunai." Disalur pada tanggal 1 Desember 2018 dari http://www.bi.go.id/ruang-media/siaran-pers/pages/sp_165814.aspx

informasi mengenai produk *e-money* yang digunakan dan tidak adanya sikap terbuka dari mahasiswa.² Dibandingkan dengan *e-money*, mahasiswa lebih menyukai pemakaian uang elektronik berbasis internet yang dapat digunakan secara luas contohnya seperti Ovo, T-cash, Paytren, Danaku, atau Go-Pay.

Go-Pay merupakan layanan aplikasi uang elektronik yang terpopuler serta paling banyak diminati oleh publik. Berdasarkan survey yang dilakukan Jakpat dan OJK pada tahun 2018 terhadap 825 responden³, Gopay menempati pemakai tertinggi dengan jumlah persentase 79,39%.

Diagram 1.1 Data Survey Pengguna Fintech E-Money Jakpat dan OJK, 2018.



Fenomena *cashless society* ini dianggap cukup berhasil bagi kalangan mahasiswa karena dianggap cepat dan efektif dalam melakukan pembayaran seperti dalam pembayaran dalam menggunakan transportasi (baik ojek online maupun mobil online) atau hanya sekedar untuk memesan makanan. Go-Pay sebagai pembayaran berbasis aplikasi mempromosikan cara kinerja keuangannya dengan baik, seperti memberikan potongan diskon atau lebih

² Parastiti, Didin Elok, et. al. 2015. "Analisis Penggunaan Uang Elektronik pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang." Universitas Negeri Malang. JESP. Vol 7, No.1 Maret 2015.

³ Survey JAKPAT bersama OJK, 2018. Daily Social Fintech Report, 2018, <https://dailysocial.id/report/post/fintech-report->

dikenal dengan *cashback* sebesar 50% setiap kali menggunakan Go-Pay dalam melakukan transaksi pembelian barang di mitra yang berkerjasama, mendapatkan potongan gratis ongkos kirim jika memesan makanan melalui Go-Food, dan berbagai kemudahan lainnya yang disediakan melalui potongan berbentuk voucher. Tingginya minat penggunaan uang elektronik (*e-money*) tentunya tidak hanya dikaitkan dalam bentuk kemudahan di era globalisasi ini, namun telah menjadi simbol penting dalam masyarakat dan kelas menengah dalam menunjukkan identitas atau status sosialnya. Akhirnya, pada mahasiswa, uang elektronik akan menjadi simbol sebagai diferensiasi dengan segmen masyarakat lainnya.

Berdasarkan hal tersebut, maka fenomena *cashless society* menjadi salah satu faktor perubahan terhadap gaya hidup mahasiswa, hal itu pun berlaku pada mahasiswa pendidikan IPS Universitas Negeri Jakarta. Untuk melihat bagaimana kondisi sebenarnya mengenai pengaruh fenomena *cashless society* yang terjadi pada mahasiswa dilakukan pra-survey dengan menyebarkan kuesioner sementara, yang terdiri dari indikator mengenai seberapa jauh mahasiswa pendidikan IPS Universitas Negeri Jakarta mengetahui fenomena *cashless society* kepada 60 mahasiswa. Berdasarkan penyebaran kuesioner tersebut di peroleh data bahwa sekitar 75,3% mengetahui dan memahami pengertian dari fenomena *cashless society* yang sedang terjadi di masyarakat.

Namun, dapat dilihat bahwa kondisi mahasiswa pendidikan IPS di Universitas Negeri Jakarta terhadap fenomena *cashless society* secara keseluruhan belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya mahasiswa yang memberikan kecenderungan menjawab tidak adanya perubahan dalam kehidupannya sejak adanya fenomena *cashless society* meskipun mahasiswa mengetahui dan melakukan cara bertransaksi secara

cashless (tanpa tunai). Berdasarkan data tersebut, dapat terlihat bila para mahasiswa pendidikan IPS di Universitas Negeri Jakarta merasa faktor mengetahui dan memiliki aplikasi pembayaran atau kartu pembayaran secara *cashless* bukan satu-satunya faktor yang dapat memberikan pengaruh terhadap perubahan dalam gaya hidup mahasiswa, terdapat banyak faktor yang mempengaruhi mengapa mahasiswa masih cenderung memakai uang tunai sebagai alat pembayaran.

Berdasarkan hasil kuesioner sementara kepada mahasiswa pendidikan IPS di Universitas Negeri Jakarta, terlihat beberapa masalah yang menarik perhatian untuk diteliti lebih lanjut, yaitu mengenai rendahnya kecenderungan mahasiswa terhadap fenomena *cashless society* yang dipengaruhi oleh kurangnya sosialisasi dari universitas, perilaku mahasiswa terhadap lingkungan sekitarnya, dan keyakinan mahasiswa mengenai konsekuensi dari perilakunya. Hal ini yang melatar belakangi peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh fenomena *cashless society* terhadap gaya hidup mahasiswa. (Pengguna Go-Pay di kalangan Mahasiswa P. IPS UNJ Angkatan Tahun 2015 – 2018).”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana latar belakang (*background factor*) dan keyakinan perilaku (*attitude toward the behaviour*) mempengaruhi gaya hidup mahasiswa P. IPS pemakai Go-Pay di Universitas Negeri Jakarta?
2. Bagaimana hubungan antara faktor latar belakang (*background factor*) dan keyakinan perilaku (*attitude toward the behaviour*) dengan fenomena

cashless society terhadap gaya hidup mahasiswa P.IPS memakai Go-Pay di UNJ?

3. Apakah ada pengaruh fenomena *cashless society* terhadap gaya hidup mahasiswa P. IPS memakai Go-Pay di UNJ?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan gambaran umum yang telah dijelaskan pada latar belakang di atas, maka peneliti membatasi permasalahan dari studi kasus yang akan diteliti untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Fenomena *cashless society* berkembang untuk menunjukkan adanya status dan identitas gaya hidup dalam kehidupan mahasiswa.
2. Gaya hidup mahasiswa berubah dengan adanya penggunaan uang elektronik (*e-money*).
3. Indikator yang akan diteliti hanya latar belakang (*background factor*) dan keyakinan perilaku (*attitude toward the behaviour*) dalam teori perilaku terencana (*theory of planned behaviour*)

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut, yaitu “Apakah ada pengaruh fenomena *cashless society* terhadap gaya hidup mahasiswa. (Pengguna Go-Pay di kalangan Mahasiswa P. IPS UNJ Angkatan Tahun 2015 – 2018)?”

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk mengaplikasikan pengetahuan terhadap pendidikan ilmu sosial di dalam fenomena-fenomena yang sedang terjadi masyarakat.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan rekomendasi terhadap penelitian yang lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan informasi mengenai hubungan fenomena *cashless society* terhadap gaya hidup di kalangan mahasiswa P. IPS UNJ tahun 2015-2018.
- b. Memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh fenomena *cashless society* terhadap gaya hidup mahasiswa P. IPS UNJ tahun 2015-2018.
- c. Mewujudkan *cashless society* di lingkungan Universitas Negeri Jakarta.
- d. Memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh indikator latar belakang (*background factor*) dan keyakinan perilaku (*attitude towards the Behaviour*) terhadap fenomena *cashless society* yang terjadi di Universitas Negeri Jakarta jurusan Pendidikan IPS.