

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja adalah seseorang yang berada pada rentang usia 12-21 tahun dengan pembagian menjadi tiga masa, yaitu masa remaja awal 12-15 tahun, masa remaja tengah 15-18 tahun, dan masa remaja akhir 18-21 tahun (Monks, dkk, 2002). Pada usia ini remaja mengalami perubahan baik secara fisik maupun psikis. Perubahan ini berlangsung begitu cepat dan sangat dipengaruhi tren dan mode.

Tugas perkembangan remaja menurut Havighurst (dalam Hurlock, 2002) antara lain menerima perubahan fisik dan menerima perasaan secara maskulin dan feminin, membentuk hubungan sebaya dengan laki-laki ataupun perempuan, mencapai kebebasan secara emosional dari orangtua, mulai mempersiapkan diri untuk kebebasan secara ekonomi, menyeleksi dan mempersiapkan diri dengan sebuah pekerjaan, membangun kemampuan sosial serta kompetensi, memiliki keinginan untuk bertanggungjawab secara sosial, mempersiapkan diri akan pernikahan dan kehidupan keluarga, dan membangun kesadaran yang harmonis dengan keluarga.

Salah satu tugas perkembangan remaja menurut Havighurst (dalam Hurlock, 2002) adalah mulai persiapan diri untuk kebebasan secara ekonomi. Pada tahap ini remaja dituntut untuk mulai berlatih mencapai kemandirian berdiri sendiri secara ekonomi. Pada kenyataannya, remaja tidak melakukan hal-hal yang berkaitan dengan kemandiriannya secara ekonomi, mereka cenderung melakukan

hal-hal lain yang berkaitan dengan pembelian yang berlebih atau perilaku konsumtif.

Remaja akan melakukan berbagai macam cara untuk memuaskan keinginannya untuk berbelanja. Survei yang dilakukan oleh Deteksi Jawa Pos menemukan bahwa 20,9 % dari 1.074 responden yang berstatus sebagai pelajar yang berdomisili di Jakarta dan Surabaya mengaku pernah menggunakan uang smp-nya untuk membeli barang incarannya ataupun hanya untuk bersenang-senang (Sitohang, 2009).

Penelitian Sriatmini (2009) pada remaja di Malang menunjukkan bahwa remaja gengsi dan merasa malu jika tidak membeli barang-barang yang tidak bermerek dan mereka merasa dikucilkan temannya, meskipun tidak mempunyai uang tetapi mereka akan tetap membeli barang bermerek tersebut sekalipun dengan jalan yang tidak wajar. Banyak siswa di SMAN se-Kota Malang (79,60%) menyatakan melakukan tindakan-tindakan yang negatif seperti meminjam uang, mencuri, memalak, menipu, berbohong, bahkan melakukan tindak kekerasan terhadap orang lain hanya untuk memenuhi hasrat membelanjanya.

Reynold (dalam Hasibuan, 2010) menyatakan bahwa remaja putri lebih banyak membelanjakan uangnya daripada remaja putra untuk keperluan penampilan seperti pakaian, kosmetik, aksesoris, dan sepatu. Beberapa remaja putri mengaku bahwa mereka tidak dapat menahan diri atau mengendalikan diri ketika mereka memiliki kebutuhan akan suatu produk atau barang yang hendak dibelinya. Selain itu, ketika mereka membutuhkan sesuatu mereka umumnya tidak

melakukan survei terlebih dahulu. Alasan mereka adalah agar tidak terlalu lama dalam memilih barang yang cocok dan sesuai dengan pilihan dan selera mereka.

Demikian juga yang terjadi pada siswa-siswi yang merupakan bagian dari remaja. Perilaku konsumtif pada siswa-siswi sebenarnya dapat dimengerti bila melihat usia siswa-siswi sebagai usia peralihan dalam mencari identitas diri.

Siswa-siswi ingin diakui eksistensinya oleh lingkungan dengan berusaha menjadi bagian dari lingkungan itu. Kebutuhan untuk diterima dan menjadi sama dengan orang lain yang sebaya itu menyebabkan remaja berusaha untuk mengikuti berbagai atribut yang sedang *in*. Menjadi masalah ketika kecenderungan yang sebenarnya wajar pada remaja ini dilakukan secara berlebihan. Terkadang apa yang dituntut oleh remaja di luar kemampuan orang tuanya sebagai sumber dana. Menurut Zebua & Nurdjayadi (dalam Sitohang, 2009), membeli tidak lagi dilakukan karena produk tersebut memang dibutuhkan, tetapi membeli dilakukan karena alasan-alasan lain seperti sekedar mengikuti arus mode, hanya ingin mencoba produk baru, dan ingin memperoleh fungsi yang sesungguhnya dan menjadi suatu ajang pemborosan biaya karena belum memiliki penghasilan sendiri.

Masalah lebih besar terjadi apabila pemenuhan akan keinginan itu dilakukan dengan segala macam cara yang tidak sehat. Mulai dari pola bekerja yang berlebihan sampai menggunakan cara instan seperti korupsi. Pada akhirnya perilaku konsumtif bukan saja memiliki dampak ekonomi, tapi juga dampak psikologis, sosial bahkan etika (Tambunan, 2001).

Disisi lain, Irmasari (2010) mengatakan bahwa perilaku konsumtif akan menimbulkan dampak negatif, terutama bagi remaja. Dampak negatif perilaku konsumtif antara lain kecemburuan sosial, mengurangi kesempatan untuk menabung dan cenderung tidak memikirkan kebutuhan yang akan datang. Kecemburuan sosial muncul karena orang akan membeli semua barang yang diinginkan tanpa memikirkan harga barang tersebut murah atau mahal, barang tersebut diperlukan atau tidak, sehingga bagi orang yang tidak mampu mereka tidak akan sanggup untuk mengikuti pola kehidupan yang seperti itu. Perilaku konsumtif menyebabkan seseorang cenderung lebih banyak membelanjakan uangnya dibandingkan menyisihkan untuk ditabung. Dampak negatif dari perilaku konsumtif muncul ketika seseorang mengkonsumsi lebih banyak barang pada saat sekarang tanpa berpikir kebutuhannya di masa datang.

Selain itu dalam hasil penelitian Suyasa dan Fransisca (2005) menemukan bahwa dampak negatif yang muncul dari perilaku konsumtif adalah dapat menyebabkan kecemasan. Hal tersebut dikarenakan individu selalu merasa bahwa ada tuntutan untuk membeli barang yang diinginkannya.

Melihat pendapat-pendapat diatas, Piliang (dalam Sumartono, 2002) budaya konsumtif ini tidak hanya memunculkan sifat fungsional dalam pemenuhan kebutuhan manusia, namun juga bersifat materi sekaligus simbolik seperti halnya mengkonsumsi produk-produk yang lebih mengarah ke pembentukan identitas para pengguna ataupun pemakai produk tersebut. Sejalan dengan itu, Sembiring (dalam Budaya Konsumerisme, 2008) memperjelas bahwa orang yang konsumtif dapat dikatakan tidak lagi mempertimbangkan fungsi atau

kegunaan ketika membeli barang melainkan mempertimbangkan prestise yang melekat pada barang tersebut. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Albarry (1994) bahwa arti kata konsumtif (*consumptive*) adalah boros atau perilaku yang boros, yang mengkonsumsi barang atau jasa secara berlebihan, yang lebih mendahulukan keinginan daripada kebutuhan, serta tidak ada skala prioritas atau juga dapat diartikan sebagai gaya hidup yang bermewah-mewah.

Hal tersebut sangat disenangi oleh remaja sehingga dapat menghilangkan identitas diri remaja tersebut, selain itu remaja juga sangat menyenangi hidup berkelompok dengan teman-teman sebayanya dan membentuk komunitas-komunitas. Adapun salah satu aspek yang sangat mempengaruhi remaja dalam membentuk identitas diri adalah aspek konformitas dalam teman sebaya. Sebagaimana Santrock (2007) menjelaskan konformitas (*conformity*) terjadi apabila individu mengadopsi sikap atau perilaku orang lain karena merasa didesak oleh orang lain (baik desakan nyata atau hanya bayangan saja). Desakan untuk konform pada kawan-kawan sebaya cenderung sangat kuat selama masa remaja.

Disisi lain Santrock (2007) menambahkan konformitas terhadap desakan kawan-kawan sebaya dapat bersifat positif ataupun negatif. Remaja belasan tahun dapat terlibat dalam semua jenis perilaku konformitas yang bersifat negatif menggunakan bahasa gaul, mencuri, melakukan perusakan, serta mempermainkan orang tua dan guru. Meskipun demikian, terdapat banyak bentuk konformitas kawan-kawan sebaya yang tidak bersifat negatif dan lebih merupakan keinginan untuk bergabung dalam dunia yang sama dengan kawan-kawan, seperti berpakaian seperti kawan-kawan dan ingin meluangkan waktu bersama para

anggota klik. Situasi semacam itu mungkin melibatkan aktivitas-aktivitas prososial, seperti kelompok yang mengumpulkan dana untuk tujuan mulia.

Selain itu, Menurut Myers (2005) terdapat dua dasar pembentuk konformitas yaitu pengaruh normatif dan pengaruh informasional. Menurut Myers (2005) bahwa pengaruh normatif pada konformitas memiliki arti penyesuaian diri dengan keinginan atau harapan orang lain untuk mendapatkan penerimaan dari anggota kelompoknya. Sedangkan pengaruh informasional menurut Myers (2005) yaitu tekanan yang terbentuk oleh adanya keinginan dari individu untuk memiliki pemikiran yang sama dan beranggapan bahwa informasi dari kelompok lebih kaya daripada informasi milik pribadi, sehingga individu cenderung untuk conform dalam menyamakan pendapat atau sugesti.

Carmen (2008) juga menekankan bahwa kedua pengaruh diatas memiliki peranan dalam diri seseorang di saat melakukan proses konsumsi. Carmen (2008) melanjutkan bahwa pengaruh normatif memiliki peranan pada proses konsumsi terjadi disaat individu mengikuti peraturan kelompok, sedangkan pengaruh informasional memiliki peranan pada proses konsumsi terjadi, apabila individu mendengarkan pendapat dari kelompok dalam hal mengkonsumsi suatu produk, individu menjadikan kelompok sebagai acuan dalam merekomendasikan produk yang akan dikonsumsi.

Hal ini dapat dilihat pada perkembangan teknologi komputasi mobile telah meningkat pesat, hal ini ditandai dengan semakin banyaknya fungsi pada perangkat mobile tersebut. Ini menjadi sebuah evolusi perangkat mobile dalam hal ini adalah handphone yang ditandai lahirnya teknologi gadget yang

kemampuannya hampir mirip dengan sebuah personal komputer. Gadget smartphone merupakan kelas baru dari teknologi telepon seluler yang bisa memfasilitasi akses dan pemrosesan data dengan kekuatan komputasi yang signifikan.

Mengingat perkembangan aplikasi pada gadget smartphone saat ini sedang berkembang, maka banyak yang menggunakan gadget smartphone itu selain untuk browsing, internet, mendengarkan musik dan menonton video dan film. Dikarenakan aktifitas masyarakat dan kebutuhan mereka yang beragam dan memacu, kemudian dengan keinginan yang serba instan atau cepat dan mudah, membuat penggunaan smartphone semakin banyak dan beragam pula. Dampak positif dan negatif pun bermunculan, seperti dampak negatifnya yaitu mengganggu perkembangan kualitas keagamaan, bahaya kesehatan, rawan terhadap tindak kejahatan, perubahan perilaku, dan pemborosan. Sedangkan dampak positifnya yaitu mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi, dan memperluas jaringan persahabatan.

Akan tetapi di era modern sekarang gadget tidak lagi dianggap sebagai alat komunikasi saja, sekarang gadget beralih fungsi untuk menunjukkan status sosial seseorang dan dapat mempengaruhi diterima atau tidaknya mereka di kelompok ataupun di lingkungan mereka.

Kota Pematangsiantar (sering disingkat Siantar saja) adalah salah satu kota di Provinsi Sumatera Utara, dan kota terbesar kedua di provinsi tersebut setelah Medan (wikipedia.org). Sektor industri yang menjadi tulang punggung perekonomian kota yang terletak di tengah-tengah Kabupaten Simalungun ini

adalah industri besar dan sedang. Total kegiatan ekonomi pada tahun 2000 yang mencapai Rp 1,69 trilyun, pangsa pasar industri mencapai 38,18 persen atau Rp 646 miliar. Sektor perdagangan, hotel dan restoran menyusul di urutan kedua, dengan sumbangan 22,77 persen atau Rp 385 miliar. Terdapat juga sekolah-sekolah swasta besar seperti Methodist, Sultan Agung, Kalam Kudus, SMA Kampus Nommensen, Taman Asuhan, Taman Siswa, SMK Parbina Nusantara, SMA Budi Mulia, SMA Bintang Timur dan SMA Seminari, Surya atau sering disebut dengan Surya Komputer, SMA-SMK PELITA dan beberapa Sekolah Negeri.

Kehidupan kota Pematangsiantar tidak berbeda jauh dengan kota-kota besar yang ada di Indonesia baik dari segi pendidikan dan gaya hidup. Ditambah lagi masuknya Era globalisasi hal tersebut dapat dilihat dari menjamurnya pusat-pusat bisnis seperti market dan mall besar yang menawarkan berbagai berbagai macam produk dalam ataupun luar negeri, restoran-restoran siap saji bergaya barat yang menyajikan menu-menu asing, ataupun diskotik. Hal itulah yang menjadi ladang emas bagi para pelaku bisnis dalam mengambil strategi untuk menguasai pasar, salah satunya dengan adanya sistem belanja online yang memungkinkan pembeli untuk melakukan transaksi lebih instan dan mudah tanpa menghiraukan jarak. Remaja merupakan salah satu sasaran empuk dari Era globalisasi yang dalam kaitannya dengan perilaku konsumtif.

Remaja yang ada dikota Pematangsiantar khususnya remaja yang masih duduk di bangku sekolah menengah atas banyak menunjukkan perilaku-perilaku yang bisa dikatakan berperilaku konsumtif, ini terlihat di beberapa pusat

perbelanjaan di kota Pematangsiantar yang banyak dikunjungi oleh remaja-remaja yang masih duduk di bangku sekolah. Melalui pengamatan peneliti remaja-remaja yang pergi ke pusat perbelanjaan bersama dengan teman-teman sebayanya, kegiatan yang dilakukan para remaja biasanya nongkrong di suatu kafe atau membeli suatu barang.

Begitu pula dengan remaja yang ada di SMA Negeri 2 Pematang Siantar yang duduk di kelas XI yang menunjukkan perilaku konsumtif, ini terlihat dari penggunaan gadget ternama dan lebih dari satu. Kegiatan yang dilakukan para remaja kelas XI di SMA Negeri 2 tersebut biasanya ketika jam istirahat di sekolah masing masing siswa/i di SMA Negeri 2 sibuk bermain dengan gadget mereka dan masing masing dari mereka saling memamerkan barang elektronik ataupun gadget yang mereka miliki.

Selain itu observasi (pada tanggal 2 November 2016) yang dilakukan di SMA Negeri 2 Pematang Siantar, peneliti melihat pada waktu jam istirahat para siswa/i tersebut terlihat sibuk dengan gadget mereka dan saling membandingkan gadget mereka masing-masing, peneliti juga melihat gadget yang mereka miliki, memiliki merk terkenal. Beberapa dari mereka memakai gadget bermerk apple ada juga yang memakai merk lain seperti Samsung keluaran terbaru yaitu Samsung S7.

Sebagaimana yang telah disebutkan diatas bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif adalah faktor eksternal, yaitu kelompok-kelompok. Dalam hal ini, bahwa remaja yang memiliki hubungan sosial dengan *peer group*-nya, merupakan bentuk kelompok referensi (Dacey dan Kenny, 1997).

Meninjau wawancara dari beberapa siswa SMA Negeri 2 yang ada dikota Pematang Siantar.

“kalau aku bang gak mau ketinggalan sama kawan-kawan aku kek misalnya handphone baru, malu aku kalau punya ku gak sama kayak punya kawan-kawanku bang.”

Hal yang sama ditemukan pada seorang siswi SMA Negeri

“aku kan bang punya kawan yang rata rata itu orang itu punya hp bermerk apple udah gitu kan bang, bisa ganti ganti gitu hp orang itu, terus kuliat ada yang sampek dua hp kawanku bang. Jadi akupun gak mau kalah bang. Ya biar gak diremehin kawan kawanku, ya kubuat jugalah gitu bang.”

Meninjau hasil wawancara diatas dapat dilihat adanya unsur perilaku membeli yang tidak sesuai kebutuhan dilakukan hanya demi hubungan konformitas yang telah dibentuk oleh remaja *peer group*-nya dan juga terdapat unsure kesenangan, sehingga menyebabkan seorang menjadi boros yang dikenal dengan istilah perilaku konsumtif.

Menurut hasil observasi yang peneliti lakukan mengenai gadget, yaitu :

No.	Merek	Tipe	Harga
1	APPLE	Iphone 7	Rp.11.000.000
2	SAMSUNG	Samsung Galaxy S7 EDGE	Rp. 9.600.000
3	OPPO	Oppo N3	Rp. 7.000.000

Table diatas menjelaskan daftar gadget yang sangat diminati oleh para remaja zaman sekarang terutama remaja di SMA Negeri 2 Pematang Siantar. Peneliti menjelaskan mulai dari merek yang paling bagus dan diminati dan dari harga yang paling mahal. Di SMA Negeri 2 Pematang Siantar tersebut peneliti melihat bahwa para remaja disekolah tersebut selalu membanding-bandingkan gadget tersebut, apabila dari mereka tidak mengikuti perkembangan gadget tersebut maka mereka akan merasa tidak diterima oleh kelompok mereka. Hal ini

sejalan dengan pendapat Spangenberg, Sprott, Grohmann, dan Smith (dalam Rusich, 2008), yang mengatakan bahwa disaat seseorang menyatakan ataupun telah melakukan pembelian produk, dikarenakan adanya tekanan atau paksaan dari kelompok, maka disaat itu juga dapat dikatakan bahwa konformitas memberikan peran penting pada pemakaian ataupun konsumsi produk. Berdasarkan uraian dan fenomena-fenomena tersebut, penelitian ini ingin membuktikan hubungan antara konformitas dan perilaku konsumtif pada remaja.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti menjadikan dasar untuk melakukan penelitian tentang perilaku konsumtif dan judul penelitian yang diangkat adalah : **“HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS DENGAN PERILAKU KONSUMTIF GADGET PADA REMAJA DI SMA NEGERI 2 PEMATANG SIANTAR”**.

B. Identifikasi Masalah

Perilaku konsumtif menurut James F. Engel (dalam Mangkunegara, 2002) dapat didefinisikan sebagai tindakan-tindakan individu yang secara langsung terlibat dalam usaha memperoleh dan menggunakan barang-barang jasa ekonomis termasuk proses pengambilan keputusan yang mendahului dan menentukan tindakan-tindakan tersebut.

Sedangkan konformitas menurut Myers (1999) merupakan perubahan perilaku sebagai akibat dari tekanan kelompok. Ini terlihat dari kecenderungan remaja untuk selalu menyamakan perilakunya dengan kelompok acuan sehingga dapat terhindar dari celaan maupun keterasingan.

Melihat hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SMA Negeri 2 Pematang Siantar, maka dapat diidentifikasi bahwa di SMA Negeri 2 Pematang Siantar terdapat beberapa hal yang berkaitan dengan perilaku konsumtif antara lain keinginan individu untuk membeli barang yang kurang di inginkan, keinginan individu untuk membeli barang yang tidak diperlukan, perasaan tidak puas individu untuk selalu memiliki barang yang belum dimiliki.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hubungan antara konformitas dengan Perilaku konsumtif pada remaja di SMA Negeri 2 Pematang Siantar yang duduk di kelas XI. Adapun perkiraan peneliti mengenai spesifikasi dari pemakaian gadget pada remaja di SMA Negeri 2 Pematang Siantar yaitu Apple 32 Orang, Samsung 45 Orang, dan Oppo 23 Orang . Maka dari itu dapat disimpulkan remaja di SMA Negeri 2 Pematang Siantar lebih banyak menggunakan gadget Samsung, setelah itu Apple lalu Oppo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “apakah ada hubungan antara konformitas dengan perilaku konsumtif pada remaja di SMA Negeri 2 Pematang Siantar?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara konformitas dengan perilaku konsumtif gadget pada remaja di SMA Negeri 2 Pematang Siantar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu psikologi khususnya dibidang psikologi pendidikan dan lembaga sekolah.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis jika dari hasil penelitian ini nantinya terdapat adanya hubungan antara konformitas dengan perilaku konsumtif maka diharapkan dapat bermanfaat bagi remaja di SMA NEGERI 2 Pematang Siantar agar mampu mengendalikan perilaku konsumtif dan bagi guru-guru untuk dapat memberikan wawasan pengetahuan dari perilaku konsumtif.