

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah Penelitian

Remaja mengalami proses perkembangan perilakunya, dimana remaja juga mencari identitas diri dan berusaha agar mencapai model diri yang idealnya. Remaja cenderung menemukan identitas nya sebagai kelompok social dalam pertemanan sebaya. Mahasiswa adalah bagian dari remaja atau anak muda karena menyesuaikan dengan usia remaja dalam masyarakat Indonesia, mahasiswa dengan masyarakat pada umumnya atau rumah tangga yang memenuhi kebutuhannya.

Teknologi kini menjadi faktor dalam perubahan sosial yang terjadi saat ini, teknologi sendiri merupakan sebuah simbol dari modernitas setiap orang, tidak bisa dikatakan sebagai manusia modern apabila individu masih terbatas pengetahuannya atau masih belum mengetahui teknologi. Perangkat digital sangat menjadi ketergantungan bagi mahasiswa dalam kehidupan sehari-harinya, Keseharian mahasiswa pada masa kini sudah sangat melekat pada kehidupan yang serba digital sehingga perangkat-perangkat digital yang sudah disebutkan tadi menjadi bagian penting dan sulit untuk dipisahkan dari kehidupan mahasiswa.

Tampak secara global kehidupan mahasiswa tidak jauh berbeda dengan kehidupan anak sekolah menengah atas. Mahasiswa adalah seorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani

pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas.

Gaya hidup mencerminkan keseluruhan diri seseorang yang berinteraksi dengan lingkungan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa gaya hidup merupakan cara hidup seseorang yang diekspresikan dalam tindakan, minat dan pemikiran tentang uang dan bagaimana menghabiskan waktu. Gaya hidup merupakan prinsip yang digunakan agar dapat memahami perilaku manusia. Setiap perilaku seseorang disertai dengan gaya hidup orang itu sendiri, seperti bermimpi, berpikir dan bertindak dengan gayanya sendiri. Gaya hidup merupakan latar belakang dari karakteristik seseorang dan setiap manusia memiliki gaya hidup masing-masing, meskipun memiliki tujuan yang sama yaitu superioritas.

Gaya hidup baru relatif mengubah berbagai gaya hidup lama menjadi kebiasaan yang ada pada mahasiswa seperti sebelum teknologi semakin berkembang kegiatan belajar mengajar hanya bisa dilakukan didalam kelas dengan tatap muka saja, sementara pada zaman sekarang karena adanya teknologi, kegiatan belajar mengajar bisa dilakukan tanpa adanya pertemuan didalam kelas, *Google meet*, *zoommeeting* dan *e-learning* merupakan cara atau media pembelajaran yang saat ini digunakan, sehingga kegiatan belajar mengajar pada zaman sekarang tetap bisa dilakukan dengan jarak jauh sekalipun. *Digital lifestyle* ini membawa perubahan positif dan juga negatifnya (Helmawati, 2014:67)

Perubahan pada gaya hidup telah menjadi salah satu fenomena hidup masyarakat Indonesia hingga di dunia. Dengan begitu di Indonesia juga warga masyarakatnya telah bergantung pada bantuan teknologi dan *digital lifestyle* ini

sudah melekat pada sebagian besar masyarakatnya. Manusia mempunyai banyak waktu dalam beraktivitas, terutama manusia pada masyarakat perkotaan mereka menghabiskan waktunya dengan memanfaatkan teknologi digital, yaitu dengan melakukan komunikasi, melakukan kegiatan pembelajaran, dan berbelanja. Perkembangan *knowledge* yang diperoleh oleh manusia dalam setiap harinya juga sangat sejalan atau beriringan dengan perkembangan atau kemajuan teknologi, dengan inovasi-inovasi yang lebih baru dan lebih kreatif telah diciptakan oleh teknologi untuk memudahkan umat manusia.

Dalam globalisasi saat ini, teknologi menyediakan berbagai perangkat teknologi yang bertujuan untuk memudahkan manusia dan memfasilitasi manusia dalam melakukan setiap aktivitas dan juga untuk mengerjakan pekerjaannya. Komputer, ponsel, laptop dan tv merupakan perangkat yang dihasilkan oleh teknologi yang dimana perangkat tersebut menjadi salah satu bagian penting dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Beberapa perangkat tersebut bisa digunakan tidak hanya untuk melakukan aktivitas atau pekerjaannya saja, namun juga bisa digunakan oleh semua kalangan dari mulai anak-anak hingga dewasa ataupun digunakan oleh orang tua, karena telah menjadi bagian dari hidup mereka sehari-hari.

Menurut Anton Gidden (dalam buku Taruh, 2007:201), teknologi informasi pada masa revolusi televisi membawa ruang public ke dalam komunikasi langsung dengan strata/opini melalui siaran. Secara khusus, ditemukannya metode komunikasi tatap muka terbaru melalui media lain yaitu email, internet, dan

telekonferensi dengan menggunakan semua saluran siber, hal ini mungkin transformasi proses politik konvensional menjadi komunikasi online tatap muka.

Perubahan perilaku sosial mahasiswa saat ini tentu saja beriringan dengan perubahan pola pikir, begitu juga gaya hidup digital, secara signifikan mempengaruhi kehidupan sosial baik positif maupun negatif. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dengan bantuan perangkat digital membuat seseorang bekerja secara efisien sehingga menghemat waktu menjadi efisien untuk mengerjakan segala aktivitas. Para ahli mengemukakan bahwa tujuan utama gaya hidup digital merupakan mengoptimalkan produktivitas dengan berfokus pada perangkat yang berbeda dan menggunakan informasi.

Mahasiswa dalam kehidupan dan pergaulannya seringkali lebih mementingkan gaya hidupnya. Terutama umumnya fenomena ini terjadi di kota besar, dimana kebudayaan modern semakin berkembang, yang kemudian akan menjadi pengaruh pada kehidupan sosial mahasiswa. Pada realitas yang terjadi dalam lingkungan mahasiswa Sosiologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung, bahwasanya banyak sekali mahasiswa yang menunjukkan gaya hidupnya serta perubahan gaya hidupnya seperti dalam cara berpakaian yang mengikuti tren atau influencer, cara berkomunikasi dan tempat atau kegiatan nongkrong/Hangout di café sekitar kampus atau instagramable. Hal tersebut dilakukan tentu dengan berbagai alasan. Alasan tersebut diantaranya karena adanya ketidaknyamanan dalam gaya hidup sebelumnya sehingga mengubah pola pikir yang selalu ingin mengikuti tren agar terlihat Update gaya hidupnya, ingin menunjukkan citra hidup dan tidak terlihat

norak dan menunjukkan ciri khas dirinya sendiri melalui apa yang mereka tampilkan.

Gaya hidup pada zaman sekarang seolah menjadi hal utama bagi kehidupan mahasiswa, khususnya pada mahasiswi Sosiologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Oleh sebagian orang, gaya hidup ini dijadikan sebagai prioritas dalam hidupnya dan penting untuk diutamakan. Sehingga gaya hidup tersebut tentunya akan memiliki dampak tertentu pada mahasiswi yang tidak dapat mengontrolnya dengan baik.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari paparan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Gaya hidup mahasiswi Sosiologi dalam berpakaian, berkomunikasi dan tempat atau kegiatan nongkrong/*Hangout*
2. Adanya perubahan gaya hidup yang mengikuti tren atau meniru *influencer* yang sedang ramai di media sosial
3. Era digital yang membuat mahasiswa menjadi hidup bergantung pada perangkat digital.

1.3. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dapat disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana gaya hidup mahasiswi Sosiologi tahun 2019?
2. Bagaimana perubahan gaya hidup mahasiswi Sosiologi tahun 2019 saat ini?

3. Bagaimana dampak positif dan dampak negatif dari perubahan gaya hidup pada mahasiswi?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui

1. Untuk mengetahui gaya hidup mahasiswa Sosiologi Fisip UIN Sunan Gunung Djati
2. Untuk mengetahui perubahan digital *lifestyle* pada mahasiswa Sosiologi Fisip UIN Sunan Gunung Djati
3. Untuk mengetahui dampak positif dan dampak negatif dari perubahan gaya hidup mahasiswa.

1.5. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, berbagai hal bisa dilihat dari manfaatnya, baik secara akademis maupun praktis, diantaranya:

1.5.1. Manfaat Praktis

1. Bagi kalangan akademik, penelitian ini menjadi bahan bacaan tentang gaya hidup mahasiswa yang terjadi pada era digital.
2. Bagi Masyarakat, penelitian ini dapat menambah dan memahami tentang gaya hidup, faktor penyebab dan dampak dari fenomena digital *lifestyle* ini.

1.5.2. Manfaat Teoritis

1. Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya bidang Ilmu Sosiologi dan sebagai kontribusi bagi pengembangan teori gaya hidup di era digital ini.
2. Penelitian ini juga bermanfaat dalam menambah referensi mengenai dampak positif dan negatifnya perubahan digital *lifestyle* ini.

1.6. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, gaya hidup mencakup sekumpulan kebiasaan, pandangan dan pola-pola respons terhadap hidup, serta terutama perlengkapan untuk hidup. Gaya hidup juga dipengaruhi oleh keterlibatan seseorang dalam kelompok sosial dari seringnya berinteraksi dan dari pengaruh perkembangan teknologi (Suyanto, 2013:138).

Mahasiswa merupakan generasi millennial karena berada di rentangan usia awal dua puluhan sampai awal tiga puluhan generasi millennial yang lahir dan tumbuh di tengah perkembangan teknologi secara otomatis adalah sebuah identitas mereka sandang. Gaya hidup mahasiswa zaman sekarang sangatlah berbeda dengan mahasiswa zaman dulu, perubahan gaya hidup ini juga terjadi pada mahasiswi Sosiologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung, gaya hidup yang direfleksikan nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat itu sendiri. Dalam hal ini bagi mahasiswa disimpulkan dengan gaya hidupnya sesuai dengan tren gaya hidup masa kini baik cara berpakaian, cara berkomunikasi, dan tempat nongkrong/*Hangout*.

Perubahan gaya hidup bisa dilakukan oleh siapa saja. Adanya perubahan gaya hidup pada mahasiswa semata-mata hanya untuk memenuhi kepuasan dalam

dirinya. hidup berdampingan dengan teknologi yang berkembang pesat setiap harinya membuat pergeseran budaya dalam gaya hidup mahasiswa, dengan adanya perkembangan zaman mahasiswa sangat terpengaruh dengan adanya media iklan atau dari sosial media.

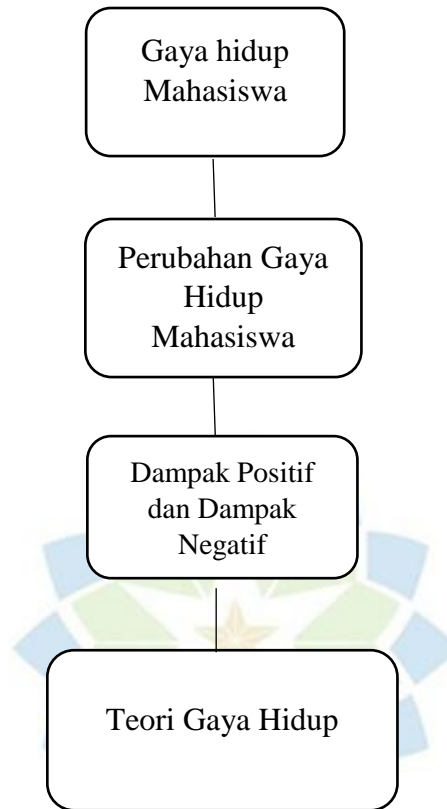
Perubahan yang terjadi dalam digital *lifestyle* ini sangat terlihat dalam gaya hidup pada mahasiswa saat ini yang menjadikan mahasiswa menjadi mempunyai gaya hidup yang bergantung pada perangkat digital, gaya hidup yang dimaksud seperti perkuliahan yang pada saat ini bisa dilakukan melalui media sosial dan melakukan aktivitas diskusi atau seminar secara online hingga melakukan kegiatan rutinitas sehari-harinya bisa dilakukan secara online juga.

Teori yang berhubungan dengan perubahan gaya hidup ini merupakan teori gaya hidup Pierre Bourdieu yang mana gaya hidup dibentuk, diubah, dan dikembangkan sebagai hasil dari interaksi antara disposisi, habitus dengan realitas. Gaya hidup menggambarkan keseluruhan seseorang yang berinteraksi dengan lingkungan, pencarian cara hidup manusia membuat orang mendambakan cara hidup tertentu, percakapan tertentu, kepemilikan dan juga komunitas social tertentu, sehingga mereka dapat hidup sebagai orang pada umumnya, berusaha mendefinisikan identitas mereka dalam aktivitas, minat dan pandangan hidupnya. Seperti yang diungkapkan oleh Bourdieu bahwa gaya hidup merupakan interaksi yang menunjukkan identitas individu yang terkait dengan individu menunjukkan gaya hidup yang berlaku dalam hidupnya.

Dari perubahan gaya hidup mahasiswa juga mendapatkan dampak dalam gaya hidupnya, yang berupa dampak positif maupun dampak negatif. Perubahan gaya

hidupnya dari sisi positif membawa mahasiswa ke dalam perubahan yang lebih baik dan lebih nyaman, namun karena adanya tuntutan zaman dan pengeluaran yang tidak terkontrol menjadi dampak negatif bagi mahasiswa.





Gambar 1.1.
Kerangka Pemikiran
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

1.7. Penelitian Terdahulu

No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	<p>Diana (2019) dengan penelitian berjudul Mahasiswa hedonisme night clubber and lifestyle (Terhadap pola perilaku mahasiswa pada tempat hiburan night club di kota Malang) Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Malang. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan studi kepustakaan Penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan antara gaya hidup hedonis dengan</p>	<p>Persamaan dari penelitian ini adalah memiliki interest terhadap mengkaji pada perubahan pola perilaku dan gaya hidup (lifestyle) pada mahasiswa.</p>	<p>Perbedaannya adalah hanya dari sudut pandang negatif dari masyarakat yang dibahas di penelitian ini, tidak adanya kajian perubahan pola perilaku juga ada sisi positif dimana mahasiswa menjadi lebih paham tentang lingkungannya dan bisa memilih bagaimana dia menjalani kehidupan lingkungan tanpa terpengaruh menjadi sosok yang negatif saja.</p>

<p>perilaku konsumtif pada remaja. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan positif antara gaya hidup hedonis adanya kebutuhan konsumen akan hiburan yang tertarik untuk di kunjungi. Mayoritas pengunjung berasal dari kalangan mahasiswa. Mahasiswa yang melakukan clubbing secara berulang-ulang telah membentuk pola perilaku. Berdasarkan hasil penelitian disini didapatkan kesimpulan dari sudut pandang perspektif Dramaturgi erving Goffman yaitu pola perilaku mahasiswa</p>		
---	---	--

	<p>hanya ingin menjadikan perubahan pada penampilan dan gaya hidup sebagai manajemen kesan dan masyarakat menganggap negatif sehingga dianggap tidak pantas melakukan aktifitas tersebut.</p>		
2	<p>Imratun (2019) Berjudul Fenomena maraknya Coffeshop sebagai gejala gaya hidup anak muda di kota metro studi pada mahasiswa IAIN Metro. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif – deskriptif. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui gaya hidup mahasiswa IAIN seberapa sering</p>	<p>Persamaannya yaitu mengkaji tentang gaya hidup yaitu gaya hidup hedonism karena gaya hidup tentang perilaku konsumtif pada masyarakat masa kini.</p>	<p>Perbedaannya adalah penelitian ini hanya berfokus pada fenomena yang terjadi pada anak muda yang suka beraktivitas di Coffeshop saja.</p>

	<p>menghabiskan waktu di Coffeshop.</p> <p>Hasil penelitian ini menunjukkan suatu gaya hidup anak muda yang sangat beragam dilakukan di tempat tersebut seperti nongkrong bersama teman, mengobrol, dan diskusi mengenai pekerjaan, mengerjakan pekerjaan tugas kuliah dan tugas sekolah.</p>		
3	<p>Dimiyati (2009), judul penelitian Komunitas Caffe Sebagai Gaya Hidup (Studi tentang Motif Mahasiswa dan Kontruksi Kuliner Caffe di Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pandangan</p>	<p>Persamaan penelitian ini adalah lebih memfokuskan pada pengaruh gaya hidup mahasiswa.</p>	<p>Hanya berfokus pada pengaruh gaya hidup mahasiswa yang beraktivitas di caffe saja dan terhadap cara pandang mahasiswanya.</p>

<p>mahasiswa mengenai caffe, bagaimana mengekspresikan dalam kehidupana, apa yang mengkontruksikan caffe menjadi suatu objek yang menarik dan diminati sehingga menjadi sebuah gaya hidup. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan studi kasus. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori dari Victor Turner bahwa komunitas merupakan hubungan antar pribadi yang konkrit, bergerak pada suatu tujuan namun hubungan itu mengalami suatu keterbalikan dilain pihak berhadapan</p>	 <p>The watermark logo of Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung is centered in the middle column. It features a stylized green and blue geometric star-like pattern with a yellow star in the center. Below the pattern, the text 'uin' is written in a large, grey, sans-serif font, followed by 'UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG' in a smaller, grey, sans-serif font.</p>	
--	---	--

<p>dinamik. Hasil dari penelitian ini yaitu caffe sudah menjadi tempat pengasingan diri bagi setiap individu yang mendambakan tempat yang nyaman, komunitas caffe adalah sebuah komunitas yang dibentuk sedemikian rupa oleh pengelolanya untuk mewadahi setiap individu untuk memiliki akses yang lebih luas di dalam tempat tersebut.</p>	 <p>UIN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI</p>	
---	--	--

Sumber: Penelitian Terdahulu (diolah penulis), 2022.