

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi saat ini sudah sangat pesat, adanya kemajuan teknologi ini telah menghasilkan inovasi-inovasi yang mempengaruhi perkembangan zaman yaitu lahirnya era digitalisasi. Era digitalisasi yang terjadi saat ini telah memberikan perubahan signifikan dalam berbagai sektor kehidupan masyarakat (Sulistyaningtyas, 2012). Hadirnya digitalisasi saat ini tentunya untuk memudahkan masyarakat dalam menjalani kehidupan, seperti memenuhi kebutuhan hidup. Namun di sisi lain digitalisasi juga menghadirkan permasalahan-permasalahan yang beragam, seperti gaya hidup mewah, gaya hidup konsumtif, dan keinginan-keinginan yang di luar batas kemampuan, sehingga masyarakat melakukan berbagai cara untuk memenuhi keinginan tersebut.

Keinginan yang semakin tinggi dari masyarakat di era digitalisasi saat ini tidak lepas dari yang namanya anak muda. Anak muda memiliki kaitan erat dengan perkembangan teknologi, hal tersebut bisa dilihat dari ketergantungannya anak muda teknologi berupa internet. Menurut Kandell (dalam Soliha, 2015) mengatakan bahwa ketergantungan terhadap internet lebih rentan kepada anak-muda seperti mahasiswa dibandingkan dengan masyarakat lainnya. Hal tersebut dikarenakan mahasiswa sedang dalam fase *emerging adulthood* atau fase transisi remaja ke dewasa.

Populasi masyarakat Indonesia pada beberapa tahun terakhir telah didominasi oleh kalangan anak muda. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS, 2021) ada sekitar 27,94% penduduk yang di dalam negeri menurut dari generasi kelahiran 1997-2012. Dan menurut data Kementrian Dalam Negeri (Kemendagri) besaran jumlah anak muda yang berusia 10 sampai 24 tahun sebesar 68.662.815 jiwa sampai 31 Desember 2021 dan jumlah paling banyak berada di Jawa Barat, yaitu 11.886.058 jiwa.

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa perkembangan teknologi akan semakin pesat lagi karena kebutuhan masyarakat terhadap teknologi yang semakin kompleks, sehingga faktor tersebut akan mempengaruhi terhadap perkembangan gaya hidup di masyarakat modern yang akan membuat anak semakin menunjukkan perilaku yang hedonisme (kesenangan) karena tuntutan dari zaman modern itu sendiri.

Anak muda memiliki cara pandang tersendiri dalam melihat fenomena digitalisasi, keadaan tersebut menunjang terhadap era modernisasi saat ini, anak-anak muda sudah menyadari peran penting adanya era tersebut sehingga itu menjadi salah satu penyebab terhadap perubahan gaya hidup di kalangan anak muda. Permasalahan yang ditimbulkan dari era digitalisasi adalah gaya hidup hedon. Menurut Purwodarminta (dalam Shafwati, 2015) mengatakan bahwa hedonisme merupakan gaya hidup yang hanya mengejar kenikmatan semata atau hanya ingin memuaskan nafsu dunia dengan cara menghamburkan uang.

Beberapa orang tidak sadar bahwa mereka memiliki gaya hidup hedon, suka berfoya-foya, tidak bisa mengatur keuangan, karena mereka hanya mencari kepuasan semata. Gaya hidup tersebut dipengaruhi oleh perkembangan zaman atau modernisasi, modernisasi memiliki pengaruh terhadap berkembangnya hedonisme dan juga adanya pengaruh dari lingkungan. Ditambah, anak muda yang punya pola pikir serba cepat cenderung menginginkan hal serba instan (Budiati, 2018).

Gaya hidup di era modern saat ini menjadi poin penting dalam kehidupan bermasyarakat, karena gaya hidup menentukan status sosial individu. Banyak individu dalam masyarakat mencoba untuk memenuhi kebutuhan gaya hidupnya dengan cara apapun untuk mendapatkan hasil secara cepat, seperti pinjaman online atau memanfaatkan program pemerintah seperti Kredit Usaha Rakyat (KUR) yang hanya untuk kepenuhan gaya hidup melainkan bukan digunakan sebagai modal dana usaha. Hal tersebut tidak lepas dari era digitalisasi yang memudahkan pencairan data, sehingga beberapa orang memanfaatkan keadaan tersebut untuk memenuhi gaya hidupnya.

Pada dasarnya pinjaman biasa dan pinjaman online ini merupakan salah satu program dari pemerintah yang ditetapkan pada tahun 2007, tujuannya adalah untuk mengurangi kemiskinan yang berbasis pada pemberdayaan usaha kecil dan menengah (Ulfa dan Mulyadi, 2020). Selain itu juga, pinjaman ini memudahkan pelaku UMKM untuk mengakses bank atau platform-platform pinjaman lainnya, karena selaku teknis dapat

memberikan akses terhadap perbankan ini merupakan cara pemerintah untuk pemecahan kemiskinan dengan cara menolong perbankan menyalurkan kredit kepada UMKM.

Dewasa ini adanya pinjaman uang dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan gaya hidup, pinjaman atau kredit bukan dimanfaatkan untuk menjalankan usaha, hal itu disebabkan oleh sasaran yang kurang tepat dalam peminjaman kepada masyarakat (Mufidah, 2023). Masalah tersebut tidak lepas dari perkembangan zaman (modernisasi), dengan adanya tuntutan dari zaman maka kewajaran dan gaya hidup pada masyarakat gampang, sehingga masyarakat makin berkeinginan memiliki kebiasaan hidup yang selalu mengikuti arus pada perkembangan zaman, serta ditambah dengan manajemen keuangan yang tidak teratur menyebabkan beberapa orang saat ini lebih cenderung memilih untuk berutang untuk memenuhi kebutuhan hidup yang di luar kemampuannya (Sayoga, 2018), sehingga gaya hidup yang dijalani suka sekali mendekati pada kebiasaan hidup glamour, serta sering membuang-buang uang, dan kebiasaannya hanya untuk bersenang-senang. Ambisi dalam berutang keluar karena membutuhkan adanya persediaan yang yang melebihi dari pendapatan.

Era digitalisasi dan modernisasi telah membawa perubahan signifikan dalam perilaku anak muda dalam memenuhi kebutuhan gaya hidup mereka, terutama dalam konteks penggunaan pinjaman online. Pinjaman online, juga dikenal sebagai pinjaman daring atau fintech lending, telah menjadi salah satu produk finansial yang semakin populer di kalangan

anak muda. Namun, tren ini juga menimbulkan berbagai permasalahan yang perlu diperhatikan dan dipahami lebih dalam.. Karena pinjaman atau kredit online sendiri adalah sebuah produk finansial yang mempunyai fasilitas kredit yang mempunyai fasilitas kredit berbentuk dana, yang dapat mencairkan uang tanpa jaminan (Noor, 2021). Fenomena tersebut sangat eksis di masyarakat yaitu adanya beberapa kalangan yang sering dijadikan untuk tempat meminjam (pemberi pinjaman) uang atau modal (Syarif, 2017).

Dari eksistensi modernisasi di tengah-tengah kehidupan masyarakat membawa pengaruh yang signifikan dalam segala sendi bidang kehidupan masyarakat. Modernisasi juga menjadi tuntutan bagi kalangan anak muda, gaya hidup di era modern saat ini harus punya orietasi yang jelas dan jangan hanya ikut-ikutan tren. Sebagaimana yang dikatakan oleh Entin (dalam Portal Berita UPI) mengenai modernitas pengaruhi gaya hidup anak muda, semakin modern seseorang gaya hidupnya akan semakin rasional, karena salah satu ciri manusia modern adalah mempunyai perencanaan dan orientasi sehingga didasarkan pada pola pikir yang rasional.

Tentunya dengan adanya modernisasi merupakan suatu wujud atau bentuk peralihan dari kondisi atau keadaan yang kurang berkembang atau maju ke arah yang lebih unggul dan mengalami peningkatan dalam berbagai bidang atau aspek pada kehidupan masyarakat. Peningkatan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat seperti terlihat sekarang merupakan bukti adanya modernisasi (Bungin, 2011).

Desa Cimekar yang terletak di Kabupaten Bandung, Jawa Barat merupakan lingkungan yang telah mengalami dampak perubahan sosial yang signifikan seiring dengan perkembangan teknologi, digitalisasi, dan modernisasi. Meskipun tradisi dan nilai-nilai budaya tetap kuat di desa ini, perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan dalam cara anak muda di Desa Cimekar memenuhi kebutuhan gaya hidup mereka, terutama dalam konteks penggunaan pinjaman online atau fintech lending.

Perbankan dapat memudahkan masyarakat dalam meminjam dengan cara memanfaatkan teknologi internet saat ini. Dengan kondisi kemajuan ini tentunya akan mempermudah masyarakat untuk melakukan segala sesuatu, seperti di bidang ekonomi sekarang ini. Masyarakat tidak akan lagi kesulitan dalam mencari produk yang diinginkan, sebab semakin tinggi tingkat produksi dan peredaran produk barang dan jasa yang ditawarkan kepada masyarakat (Anggraini dan Santhoso, 2017).

Sekarang segala sesuatu serba mudah dan cepat, sehingga mempengaruhi terhadap gaya hidup. Perubahan gaya tampak nyata pada anak muda, terutama remaja yang berasal dari golongan ekonomi kelas menengah kebawah di Desa Cimekar. Pada masa remaja, perubahan dalam bentuk apapun sangat mempengaruhi tumbuh kembangnya. Sebenarnya perubahan gaya hidup remaja tersebut sangat mengkhawatirkan mengingat bahwa remaja adalah aset bangsa untuk masa depan. Dalam hal ini dikhawatirkan nilai sosial budaya yang tertanam akan hilang seiring dengan masuk dan terus berkembangnya pengaruh luar. Seiring berjalannya waktu,

kekhawatiran tersebut semakin terlihat. Dalam hal ini, perubahan gaya hidup remaja diasumsikan sebagai penyebab dari permasalahan tersebut.

Tersedianya berbagai pilihan dalam melakukan pinjaman membuat masyarakat khususnya anak muda dapat dengan mudah mendapatkan uang, apalagi sekarang ada berbagai aplikasi yang menunjang hal tersebut. Seperti pinjaman online yang sedang marak terjadi saat ini, dalam beberapa kasus masyarakat susah melunasi pinjaman tersebut karena berbagai hal, pada akhirnya mereka terjatuh utang dalam jangka waktu yang lama dan hanya menikmati uang sesaat. Seperti yang terjadi di Desa Cimekar Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini akan mengkaji tentang gaya hidup anak muda pada era digitalisasi yang berhubungan dengan era modernisasi, karena adanya tuntutan zaman untuk selalu update terhadap gaya hidup terkini dan melakukan berbagai cara dalam memenuhi hal tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada permasalahan yang terjadi di Desa Cimekar Kabupaten Bandung.

B. Identifikasi Masalah

Dalam latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang ada sekiranya perlu ditinjau terlebih dahulu untuk mendapat penjelasannya. Perkembangan modernisasi dan digitalisasi membuat anak muda di Desa Cimekar mempunyai sikap dan gaya hidup glamour dan hanya menghabiskan waktu untuk bersenang-senang. Tentunya hal ini akan memicu

dampak negatif yang menyebabkan terjadinya resiko bagi anak muda itu sendiri.

Adapun hal lain sedang marak di kalangan anak muda di Desa Cimekar, yaitu mereka memenuhi kebutuhan gaya hidupnya dengan cara apapun untuk mendapatkan hasil secara cepat, seperti pinjaman online. Pinjaman online digunakan untuk memenuhi kebutuhan gaya hidup bukan digunakan sebagai modal dana usaha. Oleh karena itu dalam penelitian ini yang menjadi permasalahan adalah sikap dan perilaku yang ditunjukkan oleh anak muda dalam mengikuti era digitalisasi dan modernisasi dengan sedikit 'memaksakan' sehingga berdampak pada tindakan yang merugikan dengan melakukan pinjaman online hanya untuk memenuhi kebutuhan hidup.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang telah di jelaskan di atas, maka dapat dirumuskan dan dikembangkan dalam 2 (tiga) pertanyaan, yaitu:

1. Bagaimana digitalisasi dan modernisasi berperan terhadap perilaku gaya hidup di kalangan anak muda di Desa Cimekar?
2. Bagaimana digitalisasi dan modernisasi memberikan dampak terhadap perkembangan gaya hidup konsumtif di kalangan anak muda di Desa Cimekar?

D. Maksud dan Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui digitalisasi dan modernisasi berperan terhadap perilaku gaya hidup di kalangan anak muda di Desa Cimekar
2. Untuk mengetahui digitalisasi dan modernisasi memberikan dampak terhadap perkembangan gaya hidup konsumtif di kalangan anak muda di Desa Cimekar

E. Manfaat

Hasil penelitian ini memiliki 2 (dua) manfaat atau kegunaan yaitu kegunaan akademis dan praktis:

1. Kegunaan Akademis

Hasil penelitian tentang perilaku gaya hidup di kalangan anak muda di era digitalisasi dan modernisasi diharapkan dapat memberi kontribusi penelitian berupa konsep atau teori dalam bidang ilmu sosial yaitu Sosiologi, terlebih tentang anak muda dalam menyikapi perkembangan zaman.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini berguna dalam memberikan gambaran umum tentang perilaku gaya hidup anak muda di era digitalisasi dan era modernisasi saat ini. Penelitian tentang perilaku gaya hidup di kalangan anak muda di era digitalisasi dan modernisasi diharapkan menjadi

dorongan untuk pengembangan sosiologi dan dapat memberikan sumbangan pikiran bagi seluruh lapisan masyarakat sehingga memberikan perubahan yang lebih baik terhadap anak muda ke depannya.

F. Kerangka Pemikiran

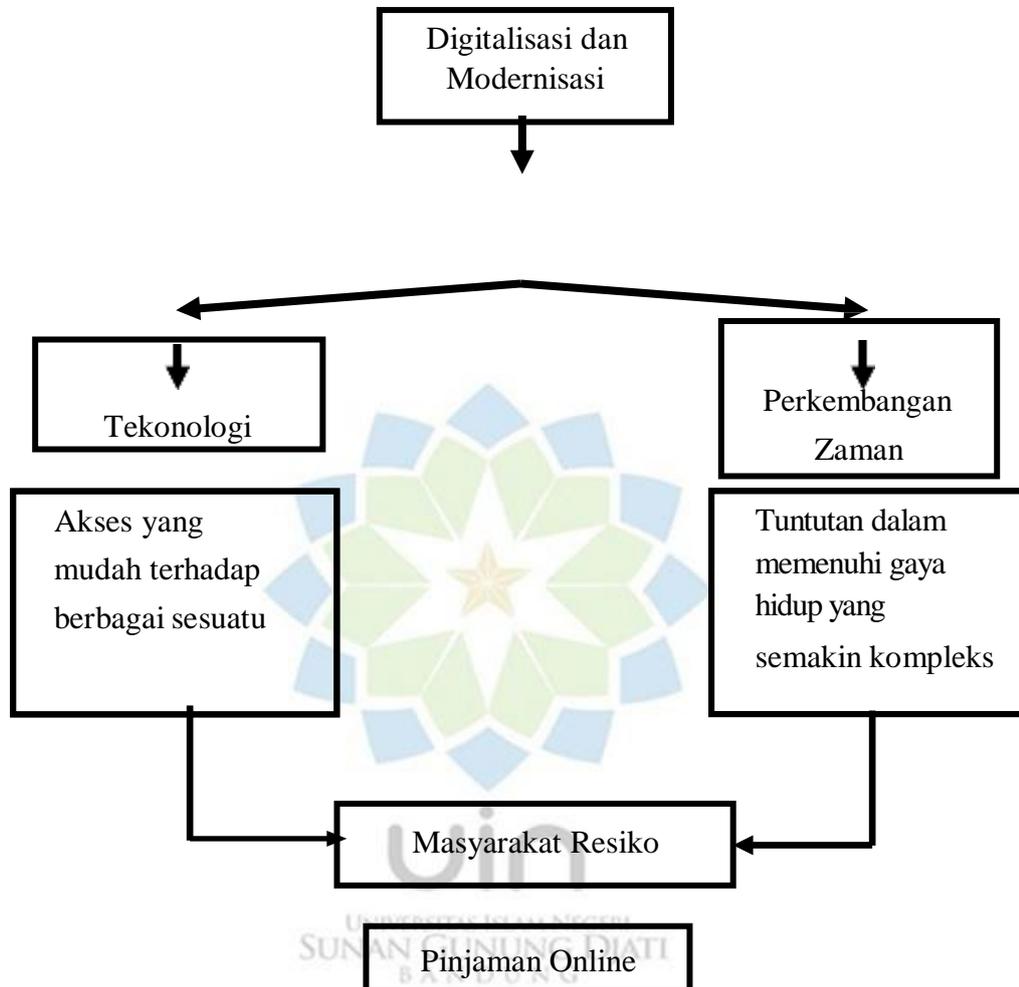
Penelitian ini akan mengkaji anak muda dalam perkembangan saat ini, dalam fase ini anak mudah tengah menghadapi ketidakpastian zaman. Anak muda sebagai salah satu komponen masyarakat menempati posisi penting bagi keberlanjutan masa depan bangsa. Menurut Furlong dan Cartmel (dalam Sutopo dan Meiji, 2014) mengatakan bahwa anak muda rentan terhadap risiko yang disebabkan oleh faktor internal maupun eksternal terutama di era modernitas saat ini. Dalam mengkaji fenomena anak muda di era digitalisasi dan modernisasi saat ini peneliti menggunakan teori dari Ulrich Beck yaitu Teori Masyarakat Risiko atau Risk Society Theory.

Ulrich Beck (dalam Sutopo dan Meiji, 2014) menjelaskan bahwa telah terjadi perubahan besar dari modernitas awal menuju modernitas lanjut. Berbeda dengan modernitas awal dimana individu relatif lebih mudah memprediksi dan merencanakan masa depan, dalam modernitas lanjut individu justru dihadapkan dengan risiko dan ketidakpastian yang lebih besar. Dalam masyarakat risiko, individu berjuang meminimalisir risiko untuk memperoleh keamanan dan kepastian dalam kehidupannya.

Risiko yang dimaksud oleh Beck tidak hanya mencakup risiko yang ditimbulkan oleh kerusakan alam misalnya pemanasan global, tapi membahas tentang risiko sosial yang harus dihadapi oleh individu dalam kehidupan sehari-hari misalnya kemiskinan, pengangguran serta keterbatasan akses pendidikan.

Di sisi yang lain, Beck (1992) menjelaskan bahwa kehidupan sosial menjadi semakin terindividualisasi, atau dengan kata lain meskipun distribusi risiko terkait dengan kelas sosial namun risiko yang ditanggung justru semakin mengerucut pada tanggung jawab individu. Risiko merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan, menurut Darmawi (2006) risiko dihubungkan dengan kemungkinan terjadinya akibat buruk (kerugian) yang tidak diinginkan, atau tidak terduga. Dengan kata lain “kemungkinan” itu sudah menunjukkan adanya ketidakpastian. Ketidakpastian itu merupakan kondisi yang menyebabkan tumbuhnya risiko. Kondisi yang tidak pasti itu timbul karena berbagai sebab, yaitu:

1. Jarak waktu dimulai perencanaan atas kegiatan sampai kegiatan itu berakhir
2. Makin panjang jarak waktu makin besar ketidakpastiannya.
3. Keterbatasan pengetahuan atau keterampilan/teknik pengambilan keputusan, dan sebagainya.



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran