

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan arus teknologi secara cepat menimbulkan efek berkembangnya era globalisasi mengenai informasi, mode, serta semakin berkembangnya berbagai macam perangkat media massa dan media elektronik, seperti televisi, internet, handphone dan alat-alat komunikasi lainnya. Hal ini berdampak pada perubahan nilai sosial dan gaya hidup (Kunto, 1999). Penyediaan barang yang melimpah merupakan efek dari pesatnya perkembangan industri, sehingga apabila masyarakat ingin memenuhi kebutuhan menjadi lebih mudah. Safiera (2016) mengungkapkan bahwa pembeli di Indonesia memiliki kecenderungan 44% dalam memenuhi kebutuhan barang mewah (Kusuma, 2015). Indonesia menempati peringkat ketiga dalam mengkonsumsi barang mewah setelah India dan China hingga mengalahkan Thailand, Taiwan, Hongkong, Korea Selatan, Jepang, Singapura, dan Malaysia. Pernyataan tersebut diambil dari *Cagemini Asia Pasific Wealth Report*.

Pesatnya arus informasi melalui media elektronik maupun media sosial menjadikan gaya hidup mewah mudah diikuti oleh remaja. Remaja menjadi *trendsetter* bagi pemasaran berbagai jenis kebutuhan industri karena dilihat sebagai salah satu pasar potensial bagi para pedagang. Kalangan remaja akan mempengaruhi kelompok lain sebagai daya tarik sehingga kelompok lain akan mengikuti dan mengeluarkan uangnya untuk membeli kebutuhan yang kurang dibutuhkan dan menuju kearah perilaku konsumtif (Hariyono, 2015).

Remaja adalah masa pertumbuhan mulai dari anak-anak hingga dewasa. Remaja merupakan fase pencarian jati diri atau sering disebut fase “topan dan badai” (Ali, 2005). Remaja menempati posisi generasi *cyber* yang secara langsung ataupun tidak langsung dapat berpengaruh pada perubahan emosi, interaksi sosial, bahasa, nilai, moral, sikap dan lain sebagainya. Masa remaja belum memiliki perilaku konformitas yang stabil, perilaku konformitas akan mendorong berbagai perilaku penyimpangan. Contoh dari penyimpangan tersebut yaitu seperti mencari

kesenangan diluar rumah, sering keluar sampai larut malam, senang pergi ke pesta-pesta, hura-hura, dan kegiatan lain yang dinilai sebagai budaya anak muda jaman sekarang (Safitri, 2018).

Remaja memiliki pengaruh yang besar perkembangan modernisasi. Perkembangan yang pesat pada remaja akan dihadapkan pada pesatnya perubahan arus informasi. Sumber informasi bisa didapatkan melalui media cetak, media massa maupun media elektronik, serta berbagai kemajuan teknologi yang tersedia saat ini, akibatnya akan mempengaruhi perkembangan nilai, pola pemikiran ataupun perilaku gaya hidup (Sudarsih, 2007).

Perubahan gaya hidup yang sering terjadi dalam waktu dekat ini yaitu gaya hidup hedonisme. Gaya hidup hedonisme memiliki daya tarik yang cukup kuat bagi kalangan remaja. Coleman telah melakukan penelitian bahwa kemungkinan besar gaya hidup remaja sekarang tertuju pada gaya hidup hedonisme. Gaya hidup hedonisme dapat ditunjukkan melalui kesenangan mengisi waktu luang di mall, cafe, ataupun restoran cepat saji, serta memiliki sejumlah barang-barang bermerk prestisius (Nurgiyantoro, 2009)

Fakta adanya gaya hidup hedonisme yang mengutamakan kesenangan, memunculkan adanya respon bahwa gaya hidup tersebut berorientasi pada suatu hal yang berlebih-lebihan. Gaya hidup yang berlebihan pada remaja dapat menyebabkan kerugian pada diri sendiri. Permasalahannya seiring berjalannya arus kemajuan di era sekarang, tidak membuat remaja menjadi maju dan berpikir positif, jika remaja tidak mengontrol diri sendiri dan memiliki rasa syukur terhadap apa yang sudah dimiliki. Dalam dimensi lain ada sebagian remaja yang mengambil sudut pandang dari pergaulan. Remaja menggunakan pola pergaulannya sebagai sesuatu yang dapat dimanfaatkan.

Wawancara yang dilakukan terhadap 6 siswa remaja dengan usia 15-18 tahun pada salah satu sekolah di Semarang, menunjukkan bahwa remaja cenderung memiliki gaya hidup hedonisme yang tinggi. Gaya hidup hedonisme dapat dilihat dari aspek-aspek tentang gaya hidup hedonisme. Siswa remaja sering kali menghabiskan waktu diluar rumah hanya untuk mencari kesenangan sesaat atau bahkan menghindari beban tugas yang dilaluinya, namun terkadang ada pula

remaja yang menghindari perselisihan dengan pacarnya atau mengalami masalah keluarga (*broken home*). Remaja yang berusaha untuk mencari kesenangan yang bersifat sementara bahkan menjurus ke dalam hal-hal yang negatif misalnya seperti pergi ke bar ataupun diskotik. Jika dilihat dari salah satu aspek gaya hidup hedonisme yaitu aspek minat, remaja cenderung tertarik dengan hal-hal yang berbau kesenangan dan mengikuti *trend* di era sekarang yang diikuti oleh teman-temannya. Berdasarkan aspek opini seperti yang telah diuraikan diatas, remaja melakukan kesenangan hanya untuk memperoleh kepuasan tersendiri dalam diri individu.

Berdasarkan hasil wawancara mengenai gaya hidup hedonisme yang telah dilakukan sebagai berikut:

“Setiap kali ada temen yang ulangtahun, kita selalu bikin party seperti makan dicafe, ditaman, kadang diclub dengan dresscode yang senada dan rame-rame”. –S, 17 Tahun-

“Hampir setiap bulan saya beli alat make up untuk kebutuhan saya agar bisa tampil tetap cantik. Walaupun sekedar penasaran beli produk baru”. –E, 17 Tahun-

“Saya sering buat vlog dan saya upload di chanel youtube saya, lumayan kalau banyak yang nonton dan yang subscribe bisa dapat uang. Entah biasanya bikin vlog berbelanja atau bikin vlog makanan diresto-resto mahal”. –R, 16 Tahun-

“Setiap weekend saya pergi ke salon walau kadang cuma cuci blow doang tapi kalo malam minggu gitu sih pasti keluar, entah Cuma makan atau nongkrong doang”. –A, 16 Tahun-

“Saya minta dibelikan motor ini, soalnya ini kan motor produk baru dan terlihat keren”. –K, 17 Tahun-

“Setiap ada fashion model terbaru saya selalu mengikuti untuk membeli barang tersebut. Apalagi kalau ada acara seperti pesta atau kondangan gitu, saya selalu membeli terkadang membuat baju baru”. –T, 17 Tahun-

Dari hasil wawancara diatas, sebagian remaja cenderung bergaya hidup hedonisme. Remaja lebih suka berada dalam suasana senang dan keramaian misalnya *café, bar, club malam*, serta mall. Remaja yang memiliki pemikiran

untuk mencari kesenangan, maka beban yang dimiliki akan sedikit berkurang sehingga mereka lebih memilih untuk mencari kesenangan diluar.

Pada sebagian remaja lebih suka menghabiskan waktunya untuk mencari kesenangan diluar rumah seperti berbelanja secara berlebihan, menghambur-hamburkan uang, foya-foya, dan berkunjung ke tempat hiburan dengan tujuan untuk mendapatkan kebahagiaan sesaat. maka biasanya mereka susah untuk menghadapi masalah secara dewasa dan kurang bertanggung jawab mengenai apa yang mereka lakukan. Kesalahan yang sering terjadi bagi remaja dalam gaya hidup hedonisme biasanya akan berdampak terhadap ketidaksadaran daya pikir, logika, nalar, dan daya analisisnya. Adapula dampak lainnya yang sering terjadi dalam remaja yaitu kurangnya motivasi pembelajaran serta pandangan hidup yang matrealistis, karena tidak selalu puas terhadap kebutuhan yang telah dimiliki (Praja, 2013).

Faktor penyebab gaya hidup hedonisme menurut Kotler (2000) terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi sikap, pengalaman, dan pengamatan, kepribadian, konsep diri, motif, serta melemahnya tingkat keyakinan agama seseorang. Faktor eksternal gaya hidup hedonisme meliputi keluarga, kelas sosial, lingkungan, kebudayaan, serta kelompok referensi yang mencakup konformitas teman sebaya, kelompok diskusi, minat, bakat. Dari paparan faktor diatas, faktor yang paling berpengaruh terhadap gaya hidup hedonisme yaitu faktor eksternal, seperti referensi kegiatan kelompok yang mencakup aktivitas di lingkungan sekitar. Masa remaja adalah masa peralihan perkembangan karena remaja akan meniru atau mengikuti perilaku orang lain atau teman seumurannya. Pada fase ini remaja masih kesulitan untuk mengetahui tentang identitas jati dirinya. Hal ini merupakan perilaku konformitas kelompok teman sebaya, sebagaimana remaja akan mengikuti perilaku yang ada di lingkungannya yang menjadi trendcenter dikalangan remaja. Zebua A. R (2001) menyatakan bahwa konformitas adalah suatu tuntutan secara langsung dari lingkungan sekitarnya, tapi akan berpengaruh besar dan akan memunculkan perilaku-perilaku lain dalam anggota kelompoknya.

Konformitas terhadap kelompok teman sebaya merupakan fenomena yang sering terjadi dikalangan remaja (Berk, 1993). Menurut Chaplin (Putri & Sakti, 2015) berpendapat bahwa konformitas adalah perubahan yang terjadi dalam individu yang disebabkan oleh suatu kelompok, serta penerimaan dan melakukan aturan yang dibuat oleh suatu kelompok. Menurut Sarwono (2011) konformitas merupakan suatu tingkah laku dari diri individu untuk selalu selaras dengan standar sosial yang objektif.

Santrok (2003) kelompok teman sebaya adalah sebuah perkumpulan belajar dimana aktivitas sosial dengan batasan kehidupan saling berkaitan dan bekerjasama untuk meraih prestasi. Selanjutnya Yusuf (2001) menyampaikan bahwa kelompok teman sebaya merupakan sekumpulan remaja yang memiliki kesamaan sifat dalam menentukan minat, nilai-nilai, pendapat, serta kepribadian. Beberapa kesamaan inilah yang menentukan minat, sifat, ataupun gaya hidup dengan teman sebayanya.

Faktor yang mempengaruhi gaya hidup hedonisme selain konformitas yaitu religiusitas. Religiusitas merupakan suatu bentuk simbol sistem keyakinan, nilai, dan perilaku yang membahas tentang persoalan duniawi secara keseluruhan yang dapat disimpulkan kedalam suatu keyakinan yang hakiki. Glock dan Stark berpendapat tentang dimensi religiusitas menjadi lima diantaranya keyakinan, ritual, pengamalan, pengetahuan dan pengalaman. Dimensi keyakinan merupakan orang yang memiliki tingkat keyakinan religiusitas tinggi dan akan berperilaku sesuai dengan ajaran agamanya dalam bersosial lingkungan sekitar. Ernest Harms telah melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa remaja lebih mengutamakan kesenangan pribadinya dari pada masalah keagamaan. Delener (Esso dan Dibb) mengungkapkan bahwa religiusitas merupakan salah satu faktor pendorong penting yang mempengaruhi aktivitas berbelanja. Pernyataan ini mengacu atas keputusan pembeli untuk membeli sebuah produk dengan bergantung kepada tingkat keimanan masing-masing.

Dimensi religiusitas menurut Glock dan Stark (Ancok & Suroso, 2004) membahas tentang dimensi religiusitas yang dapat memengaruhi gaya hidup hedonisme yaitu dimensi pengalaman. Dimensi pengalaman merupakan sejauh

mana perilaku individu dipengaruhi oleh ajaran agamanya di lingkungan sosial, sehingga orang yang memiliki pengalaman agama yang baik akan menunjukkan perilaku sosial sesuai dengan norma agama yang dianut.

Dari paparan penulis di atas, sebelumnya telah dilakukan penelitian. Ada 2 penelitian dengan judul yang sama yaitu yang pertama dilakukan oleh Nadia Franciska Sukarno, Endang Sri Indrawati dengan judul “Hubungan konformitas teman sebaya dengan gaya hidup hedonis pada siswa di SMA PL Don Bosko Semarang” pada tahun 2018 menunjukkan bahwa $r_{xy} = 0,436$ dengan $p = 0,000$ ($p < 0,05$) dan hipotesis peneliti diterima. Konformitas teman sebaya yang tinggi akan meningkatkan gaya hidup hedonisme siswa, dan sebaliknya. Hasil secara keseluruhan menunjukkan bahwa mayoritas siswa di SMA PL Don Bosko memiliki konformitas teman sebaya dan gaya hidup hedonisme yang sedang. Konformitas teman sebaya memberikan sumbangan efektif pada gaya hidup hedonisme sebesar 19%, sedangkan yang 81% berasal dari faktor-faktor yang lain yang tidak diungkapkan dalam penelitian.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Auliya Dyah Safitri dengan judul Pengaruh Religiusitas dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Gaya Hidup Hedonisme (Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Samarinda). Penelitian dilakukan pada tahun 2018 dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara religiusitas terhadap gaya hidup hedonisme siswa di SMA Negeri 1 Samarinda.

Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada lokasi subjek penelitian. Penelitian yang ingin penulis lakukan bertempat di salah satu SMA yang ada di Kota Semarang.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Konformitas Teman Sebaya dan Religiusitas Terhadap Gaya Hidup Hedonisme di SMA X”**.

B. Rumusan Masalah

Pada latar belakang yang telah dijelaskan bahwa, permasalahan yang diteliti yaitu: Apakah ada hubungan antara **“Konformitas Teman Sebaya dan Religiusitas Terhadap Gaya Hidup Hedonisme di SMA “X”**?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui apakah ada pengaruh religiusitas terhadap gaya hidup hedonisme di SMA “X”.
2. Mengetahui apakah ada pengaruh konformitas terhadap gaya hidup hedonisme di SMA “X”.
3. Mengetahui apakah terdapat pengaruh konformitas teman sebaya dan religiusitas terhadap gaya hidup hedonisme di SMA “X”.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penulis berharap bahwa penelitian ini dapat memperkaya wawasan ilmu Psikologi pada umumnya dan Psikologi Sosial pada khususnya. Penulis juga berharap bahwa penelitian ini akan menambah wawasan mengenai konformitas dan religiusitas terhadap gaya hidup hedonisme di SMA “X”.
- b. Dapat membantu dan memberikan bahan kepada pihak lain dalam menyajikan informasi jika melakukan penelitian yang serupa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pertimbangan untuk meningkatkan religiusitas dan mempertimbangkan konformitas teman sebaya agar mengurangi gaya hidup hedonisme.

b. Bagi Peneliti

Sebagai bahan yang akan digunakan dalam penelitian selanjutnya terhadap pengaruh konformitas teman sebaya dan religiusitas terhadap gaya hidup hedonisme di SMA “X”.