

POLA KONSUMTIF MAHASISWA DI KOTA PEKANBARU

Oleh :

Khoirunnas

(anaskardova@gmail.com)

Nomor Seluler : 081378244452

Dosen Pembimbing : Dr. Achmad Hidir, M.Si

**Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik-Universitas Riau
Kampus Bina Widya, Jalan H.R Soebrantas Km.12,5 Simpang Baru, Panam,
Pekanbaru-Riau**

ABSTRACT

This study was conducted in the city of Pekanbaru province of Riau. The purpose of this research is To know how the consumption of the life of the student City's Pekanbaru. This study titled "Pola Konsumtif Life Student City's Pekanbaru province of Riau". The focus of this research is How the impact of the behavior of konsumtif students against the value of academic as well as the lecture bersistem activities in the city of Pekanbaru. The writer just taking a sample of Research take as much as 5 people students. The writer use a technique Snowball Sampling in determine the respondents in the study. Students who studied is students who have a tendency to make fun of as the purpose of life (hedonism), make a collection of personal as the primary (shopaholic) and the pattern of who knows no bounds (seksualisme). The writer using the thedescriptive kualitatif. Instruments data is observations, the interview, and the documentation. The results of research suggests that In research conducted the researchers found some patterns behavior konsumtif students Riau University namely Pola Konsumtif Shopaholic (On this pattern student is an individual who is very excessive in the use of money, time and of them. Informants dreadfully extravagant in shopping. Not only in belana, informant also involved in the of young people who waste of time for the sake of personal pleasures. The pattern Konsumtif Hedonisme (On this pattern the researchers found that the informant deliberately looking for fun in continuous in order to eliminate the burden of them. Although problems facing the informant is not a problem that should be too to think. Informants just want to fill in the days and time for fun.

Keywords: Pola Konsumtif, Pola Konsumtif Life Student

1.1 Latar Belakang

Mahasiswa yang terbiasa dengan pola hidup untuk menuntut kualitas yang baik dalam konsumsi berpakaian, konsumsi aksesoris seperti tas, sepatu, jam tangan, dan alat-alat *make-ups* serta dalam memenuhi konsumsi kecantikan seperti berdandan, gaya rambut, dan sebagainya. Hal tersebut untuk menunjang sifat eksklusif dengan barang yang mahal dan memberi kesan berasal dari kelas sosial yang lebih tinggi. Dengan membeli suatu produk dapat memberikan simbol status agar kelihatan lebih keren dimata orang lain. Perilaku perilaku konsumtif mahasiswa terhadap alat elektronik seperti *handphone* mempunyai lebih dari satu, mempunyai laptop dan *ipad* secara bersamaan yang kegunaannya sama. Konsumtif lainnya yang berlebihan dalam kegunaannya pada mahasiswa yaitu kendaraan. Banyak mahasiswa kini lebih senang menggunakan kendaraan beroda empat dari pada beroda dua walaupun jarak dari rumah ke kampus sangat dekat. Perilaku mahasiswa yang mengalami perubahan dalam konsumtifnya dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kelompok referensi. Perilaku konsumtif mahasiswa ini disebabkan oleh kecanggihan teknologi informasi di ruang publik yakni dengan tayangan-tayangan dan bacaan yang terbuka lebar tanpa batas, menghadirkan penawaran barang-barang mewah dan menggiurkan. Barang-barang yang ada di dalam ruang lingkup mahasiswa sekarang ini, cenderung glamor. Disisi lain, mahasiswa berupaya mendapatkannya dengan berbagai macam cara. “Mereka

berlomba-lomba ingin tampil seperti apa yang dilihat dan berupaya untuk mengikuti mode serta trendyang sedang berkembang”.

Mahasiswa yang berperilaku konsumtif mengalami perubahan pola hidup, dimana terdapat batas yang bias antara kebutuhan pokok dan kebutuhan tersier. Pola hidup mahasiswa yang berubah mengakibatkan mahasiswa tidak cermat dalam mengatur keuangan yaitu bukan berdasarkan skala prioritas, tetapi karena dipengaruhi oleh teman dan lingkungannya. Akibatnya, hal ini menimbulkan dilema, antara pemenuhan kebutuhan pokok yang pada kenyataannya lebih penting dengan pemenuhan kebutuhan gaya hidup untuk memenuhi simbol yang dapat diterima oleh lingkungan. Mahasiswa yang berasal dari keluarga yang mampu, dalam pemenuhan kebutuhan hidupnya tidak akan menjadi masalah dalam perilaku konsumtif ini, namun lain halnya apabila orang tua mahasiswa tersebut berpenghasilan pas-pasan. Keinginan mahasiswa untuk memiliki sesuatu seringkali tertunda.

Sementara godaan akan keinginan memiliki sesuatu agar eksistensinya diakui oleh lingkungan semakin besar, sehingga mengakibatkan mahasiswa tidak mengutamakan kebutuhan yang prioritas. Akibat penting lainnya dalam perilaku konsumtif ini adalah membuat mahasiswa menjadi tidak produktif. Dalam realitasnya begitu pula yang terjadi pada mahasiswa-mahasiswa di Provinsi Riau khususnya di Kota Pekanbaru. Sebagian mahasiswa Kota

Pekanbaru cenderung merealisasikan dunia yang bukan realitas. Hasilnya, mahasiswa sangat menggemari realitas yang seharusnya bukan realitas. Salah satu contoh hiperrealitas mahasiswa saat ini adalah mencontoh segala sesuatu yang menurut mereka cocok untuk mereka lakukan. misalnya melihat penampilan dan kehidupan publik figure, atau trend berperilaku dan gaya hidup orang-orang tertentu, lalu meniru gaya hidup tersebut tanpa memperhitungkan dampak dari keputusan mahasiswa tersebut.

Hal-hal lainnya yang menjadi tren hiperrealitas saat ini adalah perbincangan dalam lingkungan sehari-hari mahasiswa yang menceritakan perihal status atau unggahan seseorang di media sosial. Status dan unggahan pada media sosial seperti BBM, Facebook, Instagram dan lain sebagainya dianggap sesuatu yang nyata bagi sebagian mahasiswa. Sehingga mendapatkan reaksi yang sangat serius melalui perbincangan-perbincangan serius pula. Bahkan tidak hanya menjadi perbincangan semata, mahasiswa yang menanggapi hal tersebut cenderung langsung mengikuti apa yang mereka anggap *kekinian* dan bahkan merasa malu jika tidak mengikuti perkembangan gaya hidup saat ini.

Di Kota Pekanbaru, mahasiswa cenderung mengikuti gaya hidup terbaru melalui informasi dari dunia maya. Seperti informasi mengenai penampilan, pola konsumsi sehari-hari, dan masih banyak lagi pola hiperrealitas yang diupayakan menjadi realitas oleh mahasiswa. Contoh kecilnya seperti, jika salah seorang mahasiswa melihat unggahan pengguna media sosial lainnya yang

sedang makan di suatu cafe atau restoran yang dianggap memiliki gengsi sosial tinggi maka akan menyebabkan mahasiswa yang melihat informasi tersebut mengajak teman-temannya untuk mengunjungi tempat itu pula. Seperti halnya yang dilihat pada unggahan pengguna media sosial lainnya, maka mahasiswa yang melihat juga akan melakukan hal yang sama seperti memposting kebersamaan dengan teman-temannya di tempat yang seperti dilihat di media sosial tersebut.

Saat ini mahasiswa juga tersentuh oleh pola perilaku pergaulan yang mengenal tanpa batas. Jika dulu mahasiswa merayakan ulang tahun di tempat-tempat makan, maka tidak lagi saat sekarang ini. saat sekarang mahasiswa merayakan ulang tahun dengan menggunakan fasilitas hotel. Perlu ditekankan disini adalah fasilitas yang dimaksud adalah kamar hotel bukan aula yang bisa digunakan untuk bersama. Hal ini juga merupakan hiperealitas yang mencontoh hal-hal baru yang dianggapnya pantas dan tidak melanggar nilai etika tertentu. Bisa kita lihat saat ini mahasiswa menjadi sangat bangga memposting pesta seksual mereka saat merayakan ulang tahun dan mempostingnya pada khalayak ramai melalui media sosial.

Contoh lainnya adalah kunjungan mahasiswa ke diskotik sudah menjadi kunjungan rutin dibandingkan kunjungan ke Kampus. Saat melakukan observasi pada salah satu diskotik club di Jalan Sudirman Pekanbaru, peneliti melihat hampir 80% pengunjung diskotik adalah berstatus sebagai mahasiswa. Perilaku ini merupakan

perilaku yang diakibatkan oleh pengaruh teman sebaya dan gaya hidup perkotaan. Tidak sedikit mahasiswa yang rela menghamburkan uangnya hanya untuk mendapatkan relasi-relasi baru pada dunia malam seperti diskotik untuk mengangkat gengsi mereka dalam lingkungan pertemanan. Contoh menarik dari Baudrillard, mengenai analogi apa itu hiperrealitas adalah pornografi. Bahwa pornografi dianggap lebih seksual dibandingkan seks itu sendiri yang kemudian disebutnya dengan term hiperseksualitas. Jadi, dunia-dunia yang belum jelas sumber serta faktanya seperti apa yang ada di dalam dunia maya sama halnya seperti sebuah pornografi tadi yang dianggap lebih riil dan layak berada pada realitas. Dalam perspektif Baudrillard, uraian fenomena diatas tadi menandakan bahwa mahasiswa Kota Pekanbaru cukup aktif sebagai masyarakat konsumen. Masyarakat konsumen merupakan masyarakat yang bergantung kepada kapitalisme, yang kemudian dikendalikan melalui komoditas-komoditas sebagai perebutan makna dibalik konsumsi.

Melihat fenomena yang dijelaskan penulis di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan mengangkat judul penelitian sebagai berikut : **Pola Konsumtif Kehidupan Mahasiswa Kota Pekanbaru Provinsi Riau.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah yang disampaikan penulis sebelumnya, maka penulis membuat batasan masalah yang akan diteliti

dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pola konsumtif kehidupan mahasiswa di Kota Pekanbaru ?
2. Bagaimana dampak perilaku konsumtif mahasiswa terhadap nilai akademis serta kegiatan perkuliahan di Kota Pekanbaru?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana konsumsi kehidupan mahasiswa Kota Pekanbaru.
2. Untuk mengetahui bagaimana dampak perilaku konsumtif mahasiswa terhadap nilai akademis serta kegiatan perkuliahan di Kota Pekanbaru

1.3.2 Manfaat Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Sarjana pada jurusan Ilmu Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau, Pekanbaru.
2. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi tambahan kepada teman-teman yang ingin menganalisa sebuah fenomena dan makna yang memiliki kemiripan dengan kasus yang diangkat oleh peneliti pada tulisan ini.

3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi input bagi pihak terkait untuk melakukan pengkajian implikatif bagi kebutuhan pembangunan kualitas sumberdaya manusia pada masyarakat perkotaan.

B. Tinjauan Pustaka

2.1 Perilaku Konsumtif

Istilah konsumtif biasanya digunakan pada masalah yang berkaitan perilaku konsumen dalam kehidupan manusia. Dewasa ini salah satu gaya hidup konsumen yang cenderung terjadi di dalam masyarakat adalah gaya hidup yang menganggap materi sebagai sesuatu yang dapat mendatangkan kepuasan tersendiri, gaya hidup seperti ini dapat menimbulkan adanya gejala konsumtifisme, sedangkan konsumtifisme dapat didefinisikan sebagai pola hidup individu atau masyarakat yang mempunyai keinginan untuk membeli atau menggunakan barang dan jasa yang kurang atau tidak dibutuhkan (Lestari, 2006:16).

Lebih jauh Kartodiharjo (1995:21) menjelaskan bahwa perilaku konsumtif sebagai social ekonomi perkembangannya dipengaruhi oleh faktor kultural, pentingnya peran mode yang mudah menular atau menyebabkan produk-produk tertentu. Di samping itu sikap seseorang seperti orang tidak mau ketinggalan dari temannya atau penyakit kultural yang disebut "gengsi" sering menjadi motivasi dalam memperoleh produk. Di jumpai juga gejala sosiopsikologis berupa keinginan meniru sehingga remaja berlomba-lomba yang satu ingin lebih baik dari yang lain.

Perilaku konsumtif menciptakan kebiasaan pembelian produk untuk konsumsi tetapi ada motivasi lain. Konsumtifisme jenis ini cukup banyak contohnya, misalnya berbagai produk dengan merk terkenal sangat disukai meskipun mahal, seperti kemeja "Arrow atau tas Gucci". Produk bukan sesuatu yang dapat memenuhi kebutuhan dasar manusia, akan tetapi lebih berfungsi sebagai lambang yang disebut "Simbol Status". Keinginan masyarakat dalam era kehidupan yang modern untuk mengkonsumsi sesuatu tampaknya telah kehilangan hubungan dengan kebutuhan yang sesungguhnya. Membeli saat ini sering kali dilakukan secara berlebihan sebagai usaha seseorang untuk memperoleh kesenangan atau kebahagiaan, meskipun sebenarnya kebahagiaan yang diperoleh hanya bersifat semu.

2.2 Masyarakat Konsumsi dan Gaya Hidup

Menurut Lubis (dalam Lina & Rasyid, 1997) mendefinisikan perilaku konsumtif sebagai perilaku membeli atau memakai yang tidak lagi didasarkan pada pertimbangan yang rasional melainkan adanya keinginan yang sudah mencapai taraf yang sudah tidak rasional lagi. Adapun pengertian konsumtif, menurut Yayasan Lembaga Konsumen (YLK), yaitu batasan tentang perilaku konsumtif yaitu sebagai kecenderungan manusia untuk menggunakan konsumsi tanpa batas. Definisi konsep perilaku konsumtif sebenarnya amat variatif. Tapi pada intinya perilaku konsumtif adalah membeli atau menggunakan barang tanpa pertimbangan rasional atau bukan atas dasar kebutuhan.

Manusia sering dihadapkan pada persoalan untuk memenuhi kebutuhannya dan mempertahankan kehidupannya. Oleh karena itu, manusia harus melengkapi kebutuhannya tersebut. Pada masa awal peradaban manusia, segala kebutuhan tersebut langsung dipenuhi sendiri dengan jalan memproduksi atau menghasilkan barang yang dibutuhkannya secara langsung. Misalnya jika seseorang membutuhkan sesuatu untuk melindungi tubuhnya dari hawa dingin, maka ia akan berburu mencari kulit binatang untuk digunakannya sebagai penghangat tubuh. Jadi segala usaha, jerih payah dan pekerjaan-pekerjaan yang dilakukannya adalah untuk langsung mencukupi kebutuhan-kebutuhan hidupnya.

Cahyana (1995:18) memberikan definisi perilaku konsumtif sebagai tindakan yang dilakukan dalam mengkonsumsi berbagai macam barang kebutuhan. Perilaku konsumtif menunjukkan pada perilaku konsumen yang memanfaatkan nilai uang lebih besar dari nilai produksinya untuk barang dan jasa yang bukan menjadi kebutuhan pokok.

Katoda (dalam Munandar, 2001:34) memandang perilaku konsumen sebagai cabang ilmu dari perilaku ekonomika (behavior economics), sedangkan Howell dan Dpboye (dalam Munandar, 2001:34), mengemukakan bahwa perilaku konsumtif merupakan bagian dari aktivitas dan kegiatan mengkonsumsi suatu jasa dan barang yang dilakukan oleh konsumen. Selanjutnya mengenai pengertian konsumtif secara harafiah adalah merupakan bentuk kata sifat yang berasal dari

“consumer” yang berarti memakai produk, baik barang-barang industri maupun jasa, konsumtif berarti bersifat mengkonsumsi produk atau barang secara berlebihan.

2.3 Pola Konsumtif Mahasiswa dalam Lingkup Hiperrealitas

Jean Baudrillard mempunyai konsepsi yang diadaptasi dari pemikiran McLuhan bahwa perkembangan teknologi informasi yang semakin mutakhir tidak hanya dapat memperpanjang fungsi organ pada manusia, tapi (lebih hebat lagi) mampu menghasilkan duplikasi dari manusia, mampu membuat fantasi atau fiksi ilmiah menjadi nyata, mampu mereproduksi masa lalu, atau ‘melipat’ dunia sehingga tak lebih dari sebuah layar kaca, disket atau *memory bank* (K.J. Veeger, 1985: 105).

Jean Baudrillard juga mengungkapkan dua istilah, yakni: **Simulasi** dan *Simulacra* dalam menjelaskan konsep hiperrealitas itu sendiri. **Simulasi** adalah suatu proses dimana representasi (gambaran) atas suatu objek *justru* menggantikan objek itu sendiri, dimana representasi itu menjadi hal yang lebih penting dibandingkan objek tersebut. Analoginya, bila suatu peta merepresentasikan (menggambarkan) suatu wilayah, maka dalam **simulasi**, justru peta-lah yang mendahului wilayah. Di dalam wacana simulasi, manusia mendiami suatu ruang realitas dimana perbedaan antara yang benar dan palsu menjadi tipis (manusia hidup dalam suatu ruang khayal yang nyata) (Baudrillard, 1998 : 55).

Simulacra ini memungkinkan manusia untuk mendiami satu ruang yang sarat akan duplikasi dan daur ulang dari berbagai fragmen dunia yang

berbeda-beda pada waktu yang sama (Baudrillard, 1998 : 55). Misalnya mahasiswa Universitas Riau yang mengkonsumsi kopi ala *starbucks* di tempat perbelanjaan *SKA*, berkenalan dalam dunia *facebook*. Nah, seperti *Shopping Malls*, Televisi, dan *Facebook* itu lah yang merupakan miniatur dari dunia yang dilipat, seperti yang sudah disebutkan diatas.

3.1 Lokasi Penelitian

Disini penulis mengambil lokasi penelitian di Kota Pekanbaru Provinsi Riau.

3.2 Informan Penelitian

semua mahasiswa Kota Pekanbaru. Namun dengan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya yang dimiliki penulis, penulis hanya mengambil sampel Penelitian mengambil sebanyak 5 orang mahasiswa saja.

3.3 Jenis Data

- a. Data Primer
- b. Data Sekunder

3.4 Teknik Pengumpulan Data

- a. Wawancara
- b. observasi
- c. dokumentasi

3.5 Analisis Data

Analisis data yang digunakan penelitian adalah menggabungkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dilapangan dengan data yang diperoleh dari sumber instansi terkait. Dan data yang digunakan tersebut di analisis secara deskriptif kualitatif.

5.2 Pola Konsumtif Mahasiswa Kota Pekanbaru

Konsumtif adalah perilaku gaya hidup yang mengutamakan keinginan untuk mengkonsumsi barang atau jasa secara berlebihan. Sifat ini cenderung mengabaikan faktor pendapatan dan ketersediaan sumber daya ekonomi yang seharusnya menjadi pertimbangan utama seseorang sebelum

melakukan tindakan konsumsi. Pola hidup konsumtif adalah produk kebudayaan hedonis dari sebuah masyarakat yang ‘sakit’ atau setidaknya tengah mengalami benturan kebudayaan. Pola hidup ini terbentuk secara sadar atau tidak sadar berasal dari pola hidup yang dijalani manusia setiap harinya. Proses pembentukan perilaku manusia, termasuk juga perilaku konsumerisme umumnya berasal dari stimulus yang diterima oleh panca indera melalui proses sosial atau melalui media audio visual yang kemudian terinternalisasi dan membentuk kepribadian.

Mahasiswa dalam perkembangan kognitif dan emosinya masih memandang bahwa atribut yang *superficial* itu sama penting (bahkan lebih penting) dari substansi. Apa yang dikenakan oleh seorang artis yang menjadi idola para mahasiswa menjadi lebih penting untuk ditiru dibandingkan dengan kerja keras dan usaha yang dilakukan artis idolanya itu untuk sampai pada kepopulerannya.

Hal ini menjadi masalah ketika kecenderungan yang sebenarnya wajar pada mahasiswa ini dilakukan secara berlebihan. Pepatah mengatakan dengan istilah “besar pasak daripada tiang” berlaku disini. Terkadang apa yang dituntut oleh mahasiswa diluar kemampuan orang tuanya sebagai sumber dana menyebabkan banyak orang tua yang mengeluh saat anaknya mulai memasuki kancah pendidikan yang tinggi. berikut adalah bentuk-bentuk pola konsumtif mahasiswa Kota Pekanbaru berdasarkan hasil penelitian:

5.2.1 Pola Konsumtif Shopaholic

Shopaholic adalah seseorang yang memiliki pola belanja

berlebihan yang dilakukan terus menerus dengan menghabiskan begitu banyak cara, waktu dan uang hanya untuk membeli atau mendapatkan barang-barang yang diinginkan namun tidak selalu dibutuhkan secara pokok oleh dirinya (Oxford Expans dalam Riska, 2007:34).

Berikut adalah wawancara dengan informan yang mengaku selalu menghabiskan uang, waktunya untuk hal-hal yang ia sadari tidak membawa manfaat langsung untuk dirinya :

“hampir setiap hari saya membeli makanan yang saya lihat di media sosial, kadang saya ajak kawan-kawan untuk mencoba makanan apa saja yang baru ada di media sosial dan ada di Pekanbaru, saya sangat suka dengan tempat yang menyediakan makanan modern. Kalau diposting ya gak bikin malu la. (wawancara dengan Jefri Akbar, Di Jalan Bina Krida, Tanggal 11 Mei 2016, Pukul 14.00 Wib)”.

“saya suka membeli jam tangan terbaru atau topi hampir sekali dalam seminggu. Tapi yang mermerk saja. Kalau ada model terbaru saya langsung beli. Kalau tidak cukup uangnya biasa saya pinjam teman dulu, yang penting dapat, (Wawancara dengan Agus Lukman, Di Buluh Cina, Tanggal 11 Mei 2016, Pukul 19.00 Wib)”.

Untuk mendapatkan apapun yang mereka inginkan, kaum muda mau melakukan apa saja asal kebutuhan hidupnya terpenuhi. Informan tidak peduli dari mana ia mendapatkan uang yang dibutuhkan untuk mendapatkan keinginannya. Yang terpenting baginya adalah apa yang diinginkannya terpenuhi dan tidak lagi menjadi beban

pikirannya. Agus Lukman sangat fanatik dengan model jam dan topi terbaru dengan jenis model baru. Menurut Agus Lukman model jam dan topi sangat menunjang penampilannya saat ia sedang berkumpul dengan teman-temannya.

Shopaholic tidak hanya diderita oleh kaum wanita saja. Kaum pria juga bisa disebut sebagai Shopaholic apabila mempunyai keinginan belanja lebih dari yang sewajarnya. Shopaholic merupakan penyakit akibat perilaku sosial yang diderita oleh kaum menengah keatas. Perasaan tidak puas terhadap sesuatu juga bisa memunculkan penyakit ini. dikalangan masyarakat bahkan mereka dengan mudahnya menggunakan credit card apabila uang tidak cukup tersedia di dalam dompet maupun debit ATM nya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa shopaholic termasuk salah satu pola hidup mahasiswa mahasiswa Kota Pekanbaru. Peneliti menemukan bahwa beberapa dari informan mengaku suka belanja atau menggunakan jasa tanpa ia ketahui manfaat dari apa yang ia beli atau gunakan. Hal ini tidak terjadi sekali atau dua kali pada informan. Hampir setiap minggu informan menghabiskan uang untuk membeli hal-hal yang bahkan tidak ia gunakan untuk kedepannya.

Apa yang terjadi pada informan sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Lorrin (Pakar Psikiatri dan Perilaku), menurutnya mereka yang keranjingan belanja suka menghabiskan uang untuk membeli berbagai barang terutama baju, meskipun barang-barang tersebut tidak berguna bagi mereka. Karena perilaku ini informan mengaku sering kehabisan uang

jajan meski di awal bulan. Gangguan Shopaholic bukan monopoli kaum perempuan. Persentase antara laki-laki dan perempuan hanya sedikit. Namun ada perbedaan dalam hal objek/barang yang dibeli. Kaum perempuan lebih menyukai belanja baju, perhiasan, *make-up*, pernak-pernik rumah. Sedangkan para pria lebih banyak menghabiskan uang mereka untuk membeli barang-barang modern seperti perangkat *hi-tech*.

5.2.2 Pola Konsumtif Hedonisme

Hedonisme adalah gaya hidup yang diakibatkan pola konsumtif yang menganggap bahwa orang akan menjadi bahagia dengan mencari kebahagiaan sebanyak mungkin dan secepat mungkin menghindari perasaan-perasaan yang menyakitkan. Hedonisme merupakan ajaran atau pandangan bahwa kesenangan atau kenikmatan merupakan tujuan hidup dan tindakan manusia. Tanda-tanda hidup hedonisme adalah menganggap bahwa materi adalah tujuan akhir untuk mendapatkan kesenangan, entah dengan cara bagaimana mendapatkan materi baik halal maupun haram yang dilarang agama (Sholihah dan Kuswardani, 2009:45). Hal ini juga menjadi salah satu masalah bagi kehidupan mahasiswa Universitas Riau yang kehidupannya cenderung hedonis. Berikut adalah hasil wawancara dengan beberapa informan:

“saya hampir la tiap malam kediskotik. Biasanya di MP. Kalau gak ada uang biasanya di traktir kawan-kawan. Asyik aja, apalagi suara musicnya membuat kita ketagihan. Suasana keakaraban di dalam club

juga mengasyikkan, (wawancara dengan Jefri Akbar, Di Jalan Bina Krida, Tanggal 11 Mei 2016, Pukul 14.00 Wib)”.

Kehadiran tempat-tempat hiburan malam khususnya diskotik dapat berperan dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan remaja dalam masa perkembangannya, seperti kebutuhan informasi mengenai gaya hidup yang sesuai dengan kemajuan zaman. Pengaruh diskotik terhadap gaya hidup remaja dipengaruhi oleh keterdedaahannya terhadap diskotik itu sendiri. Keterdedahan remaja terhadap diskotik ini terdiri dari cara memperoleh informasi tentang diskotik, diskotik yang sering dikunjungi berdasarkan jenis musik dan acara yang paling disukai di diskotik, dan frekuensi mengunjungi diskotik. Keterdedahan tersebut dapat dipengaruhi oleh karakteristik personal (karakter teman dekat, kegiatan dalam menghabiskan waktu luang, pola asuh keluarga, status ekonomi, dan jenis kelamin).

“kalau nongkrong biasanya di diskotik arah Sudirman Sana. Disana banyak mahasiswa dari berbagai kampus yang ada di Pekanbaru nikmatin malamnya. Kalau gak cukup uang saya biasanya nongkrong di tempat karaoke, (Wawancara dengan Agus Lukman, Di Buluh Cina, Tanggal 11 Mei 2016, Pukul 19.00 Wib)”.

Penulis menemukan sebuah fenomena bahwa memilih tempat hiburan sangat mempengaruhi gaya hidup mahasiswa yang ada di Kota Pekanbaru. Penulis menemukan

bahwa banyak mahasiswa yang menghabiskan malam mereka dengan mengunjungi tempat hiburan malam seperti diskotik-diskotik yang ada di Pekanbaru. Penulis menyempatkan diri untuk mendalami fenomena ini dengan melakukan observasi dan wawancara singkat dengan beberapa mahasiswa yang ada di Kota Pekanbaru. Sebelumnya penulis menemukan bahwa diskotik yang paling ramai dikunjungi oleh mahasiswa adalah diskotik di Mall Pekanbaru. Di Mall Pekanbaru ini mahasiswa sering keluar masuk bukan hanya sekedar mencari alat elektronik atau *gadget* saja. Namun ada maksud lain dari kunjungan mereka, yaitu mencari hiburan melepas kepenatan mereka setelah kuliah. Gaya hidup semacam ini dapat menimbulkan efek eksklusifitas yang membuat kesenjangan sosial. Agar tidak terjebak dalam pola hidup hedonism ada baiknya informan mengarahkan pandangan hidupnya kepada hal-hal yang sederhana. Hal penting yang seharusnya dilakukan informan adalah berhati-hati dalam memilih teman. Berteman memang bisa dengan siapa saja. Lingkungan pergaulan dapat mempengaruhi kepribadian serta gaya hidup. Dalam memilih teman bukan berarti informan harus pilih kasih, melainkan harus menyaring orang-orang yang bisa memberi efek buruk bagi kehidupan informan.

Kecenderungan Pola gaya hidup hedonis meliputi lebih senang mengisi waktu luang di mall, café, restoran siap saji, diskotik, bioskop, karaoke dan lain sebagainya. Mahasiswa yang memiliki pola hidup hedonis biasanya akan berusaha agar status sosial hedon,

melalui gaya hidup yang tercermin dengan symbol-simbol tertentu seperti merek-merek yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, dan segala sesuatu yang berhubungan serta dapat menunjukkan tingkat sosial yang tinggi. Peneliti melihat bahwa gaya hidup hedonis pada mahasiswa berorientasi pada kesenangan. Hal ini dikarenakan mahasiswa mencari identitas diri melalui penggunaan simbol status seperti mobil, pakaian, dan pemilikan barang-barang lain yang mudah terlihat. Berikut adalah hasil wawancara berkaitan dengan simbol-simbol yang digunakan mahasiswa dalam menunjukkan pola kehidupannya:

“saya tidak biasa membeli pakaian melalui situs media atau pasar umpanya. Saya lebih suka ke mall-mall besar dan memilih sendiri apa yang saya mau. Saya juga tidak terlalu suka pakaian yang kualitas nya tidak terbilang. Saya dan keluarga cenderung menyukai pakaian branded dan tidak banyak di edarkan, kalau hiburan sukanya tempat billiard dan karaoke (wawancara dengan Adi Wahyudi, Di Jalan Marpoyan damai, Tanggal 12 Mei 2016, Pukul 10.21 Wib)”.

Pola hidup hedonis mempengaruhi gejala aspek perilaku konsumsi mahasiswa sebagai seorang konsumen. Gaya hidup seseorang merupakan fungsi karakteristik atau sifat individu yang sudah dibentuk melalui interaksi lingkungan, orang yang semula tidak boros menjadi boros setelah bergaul dengan orang-

orang yang pemboros. Gaya hidup seseorang mempengaruhi perilaku pembelian yang menentukan banyak keputusan konsumsi perorangan. Jadi gaya hidup bisa berubah karena pengaruh lingkungan. Pola perilaku hedonis juga menghalalkan berbagai cara untuk mendapatkan apapun yang mereka mau untuk menunjang kebutuhan pergaulan dan pribadi mereka.

5.3 Faktor yang Mempengaruhi Pola Konsumtif Mahasiswa

Perilaku konsumtif adalah perilaku individu yang ditunjukkan untuk mengkonsumsi secara berlebihan dan tidak terencana terhadap jasa dan barang yang kurang atau bahkan tidak diperlukan. Perilaku ini lebih banyak dipengaruhi oleh nafsu yang semata-mata untuk memuaskan kesenangan serta lebih mementingkan keinginan dari pada kebutuhan. Sehingga tanpa pertimbangan yang matang seseorang begitu mudah melakukan pengeluaran untuk macam-macam keinginan yang tidak sesuai dengan kebutuhan pokoknya sendiri. Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi pola konsumtif mahasiswa di Kota Pekanbaru:

5.3.1 Ingin Tampak Beda Dari Yang Lain

Melalui diferensiasi proses pembaharuan dijadikan ideologi dalam kapitalisme misalnya: handphone samsung seri terbaru, salon kecantikan, *shopping Malls*, dan sebagainya. **Begitu juga yang terjadi dengan mahasiswa pada umumnya. Berikut adalah hasil wawancara dengan informan penelitian:**

“teman-teman saya semua punya android dan selalu

update dengan keluaran terbaru.gensi dong aku kalau ngumpul sama mereka dan android aku biasa-biasa saja. Sekarang kalau ada keluaran baru aku pasti beli, takut nantinya dibilang ketinggalan sama teman sekumpulan (wawancara dengan Jefri Akbar, Di Jalan Bina Krida, Tanggal 11 Mei 2016, Pukul 14.00 Wib)”.

Demi membeli barang-barang tersebut informan mengorbankan kebutuhan dasar yang sebetulnya lebih berguna dan sangat dibutuhkan bagi kehidupan mereka. Perilaku konsumtif seperti ini sangat merugikan bagi diri sendiri karena membuat informan hidup boros dan tidak bisa menentukan prioritas hidup, dan bagi masyarakat disekitar karena bisa menimbulkan kesenjangan sosial bahkan memicu tindakan kriminal.

5.3.2 Ikut-Ikutan

Mahasiswa yang tinggal diperkotaan cenderung mengikuti mode masa kini. Tentu saja mode yang mereka tiru adalah pengaruh dari globalisasi. Salah satu gaya hidup mahasiswa yang mengikuti globalisasi adalah penampilan dan alat komunikasi. Berikut adalah hasil wawancara dengan informan :

“teman-teman selalu memakai pakaian branded dan aksesoris bermerek. Jadi untuk mengikuti mereka, saya juga ingin seperti mereka agar saya terlihat seperti anggota teman-teman saya. Kalau tidak ya takutnya nanti saya dibilang tidak uptodate, (wawancara

dengan Jefri Akbar, Di Jalan Bina Krida, Tanggal 11 Mei 2016, Pukul 14.00 Wib)”.

Kemajuan zaman semakin memoles wajah perilaku mahasiswa yang tinggal di perkotaan. Kecanggihan teknologi, alat komunikasi, dan modisnya pakaian zaman sekarang telah merenggut perhatian anak muda yang seharusnya focus terhadap persiapan diri mereka dalam menghadapi tantangan masa depan yang menuntut pikiran dan perilaku yang sangat rasional.

5.4 Dampak Perilaku Konsumtif Mahasiswa Kota Pekanbaru

5.4.1 Dampak Positif

5.4.1.1 Menumbuhkan Rasa Percaya

Dengan bergaul bersama teman-teman yang selalu tahu dengan perkembangan zaman dan perubahan teknologi serta inovasi terbaru membawa dampak bagus bagi mahasiswa. Ada sebagian mahasiswa yang merasa tingkat kepercayaan dirinya tumbuh karena bergaul dengan teman-teman yang selalu maju dalam penampilan dan pemakaian barang. Berikut hasil wawancara dengan informan:

“bangga la bisa berteman dengan yang pemikirannya maju, selalu tahu perkembangan terbaru, dan biar gak dianggap kolot aja dikampus, (wawancara dengan Jefri Akbar, Di Jalan Bina Krida, Tanggal 11 Mei 2016, Pukul 14.00 Wib)”.

Berteman merupakan salah satu kebutuhan manusia yang bila tidak dilakukan akan terasa hampa. Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri tanpa ada orang lain. Saat orang lain bisa tertawa bahagia bersama teman-

temannya individu lain hanya bisa melihat hal itu tanpa bisa merasakan kebahagiaan yang sama.

5.4.1.1 Mengenal Banyak Teman

Aktif dalam mencari tahu inovasi terbaru dari sosial media tak ayal membentuk suatu jaringan hubungan sosial. Begitu juga dengan informan dalam penelitian ini. Informan mendapatkan banyak teman dari media sosial miliknya dan membentuk suatu kelompok pertemanan hingga jauh hari. Berikut adalah hasil wawancara:

“aku kenal teman-teman aku yang sekarang dari BBM, dulu ada teman aku jualan online gitu, terus sering komentarin, terus sering ketemu dikampus, jadinya kenal dan akrab hingga sekarang. Kalau dia ngajak aku ngumpul-ngumpul nanti dia juga ngajak teman dia yang lain trus kami makin banyak kenal juga sama teman-teman dia yang lain, (wawancara dengan Jefri Akbar, Di Jalan Bina Krida, Tanggal 11 Mei 2016, Pukul 14.00 Wib)”.

Punya banyak teman merupakan kebanggaan tersendiri bagi kita. Apalagi bagi seorang remaja. Seorang teman adalah suatu subjek yang harus dipenuhi. Begitu juga dengan informan.

6.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan peneliti menemukan bahwa mahasiswa dalam perkembangan kognitif dan emosinya masih memandang bahwa atribut yang *superficial* itu sama penting (bahkan lebih penting) dari substansi. artinya mahasiswa masih menjadikan penampilan dari pada kebutuhan. Mahasiswa yang diteliti sangat menomorsatukan pergaulan dan penampilan dibandingkan kewajiban mereka sebagai mahasiswa yaitu terlibat aktif dalam perkuliahan. Dalam penelitian yang dilakukan peneliti menemukan beberapa pola perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Riau yaitu sebagai berikut:

1. Pola Konsumtif *Shopaholic*
Pada pola ini mahasiswa adalah individu yang sangat berlebihan dalam menggunakan uang, waktu dan pergaulan mereka. Informan sangat boros dalam belanja. Bukan hanya dalam belana, informan juga terlibat dalam pergaulan anak muda yang membuang waktu demi kesenangan pribadi.
2. Pola Konsumtif Hedonisme
Pada pola ini peneliti menemukan bahwa informan sengaja mencari kesenangan secara berkesinambungan demi menghilangkan masalah yang memberatkan mereka. Meskipun masalah yang dihadapi informan bukanlah masalah yang seharusnya terlalu untuk dipikirkan. Informan hanya ingin mengisi hari-hari dan

waktu untuk bersenang-senang saja.

Selain mendapatkan bentuk-bentuk perilaku konsumtif mahasiswa, peneliti juga menemukan beberapa strategi yang dilakukan informan untuk mengontrol perilaku konsumtif mereka. Yaitu sebagai berikut :

1. Berhemat
Berhemat adalah startegi paling susah untuk informan lakukan. Informan mengaku, meskipun tidak sering namun dengan berhemat informan bisa menggunakan kiriman orang tua untuk keperluan yang lebih penting lainnya.
2. Menabung
Menabung merupakan hal positif yang harus dicoba oleh setiap individu. Menabung bukan hanya bisa melatih perilaku dan sikap diri. Namun juga bisa menjadi aset berharga untuk masa depan. Hal ini sudah di sadari oleh informan. Karenanya semua informan memilih bahwa menabung adalah cara paling ampuh mengontrol pengeluaran mereka yang boros.
3. Berinvestasi.
Meskipun tidak semua informan melakukan investasi untuk mengontrol perilaku mereka. Tetap saja ini merupakan salah satu cara bagus untuk melatih sikap mahasiswa menjadi pribadi yang cakap dan ulet dalam membangun masa depan yang sehat secara sosial.

Berikut adalah beberapa dampak yang dirasakan oleh informan dari

perilaku konsumtif yang telah menjarah kehidupan informan:

1. Dampak Positif

Dampak positif yang dirasakan informan dari perilaku konsumtif adalah informan merasa percara diri dan mengenal banyak teman. Informan mengaku bahwa pergaulan mereka saat ini sangat bagus dalam menemukan teman-teman yang sesuai dengan gaya mereka. Mereka mengenal banyak teman dari setiap anggota dari perkumpulan mereka setiap harinya.

2. Dampak Negatif

Dampak negative yang sangat dirasakan oleh informan adalah: *nilai akademik menurun*, menurunnya nilai akademik ini dikarenakan mahasiswa tidak aktif dalam perkuliahan bahkan tidak pernah hadir dalam perkuliahan kecuali saat ujian semeseter. *Boros*, boros disini adalah informan merasakan sikap konsumtif mereka berdampak sangat buruk terhadap pengeluaran mereka bahkan terhadap hubungan dengan orangtua. Orang tua informan sering bertanya-tanya kemana perginya uang kiriman yang dikirim setiap bulannya.

6.2 Saran

Dari penelitian yang dilakukan, maka ada beberapa saran yang diharapkan mampu memberikan masukan terhadap pembaca dan mahasiswa Universitas Riau khususnya.

1. Untuk informan, diharapkan mampu mengontrol sikap

dan perilaku dalam kehidupan yang bermasyarakat maupun kehidupan sebagai seorang mahasiswa. Sebagai mahasiswa yang hidup ditengah-tengah masyarakat akan sangat baik jika informan memiliki konsep diri yang membangun hubungan sosial yang sehat. Selain itu informan seharusnya bisa lebih selektif dalam menggunakan keuangan untuk hal-hal yang berguna dan membawa hasil positif.

2. Untuk masyarakat diharapkan mampu mengayomi anak-anak muda khususnya mahasiswa yang tinggal dilingkungan sosial guna menciptakan pencitraan yang baik untuk mahasiswa itu sendiri maupun masyarakat yang merupakan agen pembentuk pergaulan yang sehat secara sosial.

3. Untuk pihak Universitas Riau, diharapkan lebih teliti melihat kegiatan perkuliahan. Bagus jika kehadiran mahasiswa lebih diperhatikan untuk mengontrol akademik mereka sebagai bagian dari kaum intelektual yang akan membawa perubahan besar bagi bangsa dan Negara.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, M. I. , 2001, *Galaksi Simulacra Jean Baudrillard*, Yogyakarta: Lkis.
- Assuari, Sofjan. 1987. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta : CV. Raja Wali
- Baudrillard, J., 1983, *Fatal Strategies*, New York: Semiotext (e).
- Baudrillard, J., 1992. *In The Shadow of the Silent Majorities*, New York : Semiotext (e).
- Baudrillard, J., 2006, *Ekstasi Komunikasi*, Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Baudrillard, J., 2004, *Masyarakat Konsumsi*, Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Cahyana, B. T. 1995. *Pemasaran Bisnis: Analisis bagi Praktisi dan Akademisi*. Jakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi.
- Kartodiharjo, S. 1995. *Konsumerisme dan Perlindungan Konsumen*. Surakarta: MUP
- Lina & RAsyid, H.F. 1997. *Prilaku Konsumtif berdasarkan locus of control pada remaja putra*. PT Grafindo Persada : Jakarta.
- Lestari, A. 2006. *Ada Perbedaan Perilaku Konsumtif Mahasiswa yang Berkepribadian Ekstrovet dan Mahasiswa yang Berkepribadian Introvert. Skripsi (Tidak diterbitkan)*. Sumatra Utara: Fakultas Psikologi Sumatra Utara.
- Munandar, A.S. 2001. *Psikologi Industri dan Organisasi*. UI : Jakarta
- Rabanta, (2009). *Strategi Adaptasi Petani Jeruk Pada Saat Pra Panen Raya dan saat Panen Raya*, : . Medan : Departemen Sosiologi FISIP USU.\ Soerjono Soekanto, 2009, *Pokok-pokok Sosiologi Hukum*, PT RajaGrafindo. Persada, Jakarta.
- Setiaji, B. 1995. *Konsumerisme*. Surakarta: MUP
- Sumartono. (2002). *Terperangkap Dalam Iklan*. Bandung. Alfabeta.
- Santrock. (2003). *Adolescence*. Jakarta: Erlangga
- Suharto , edi. 2009. *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat*. PT Refika Aditama: Bandung.
- Stanton, William J. 1996. *Prinsip Pemasaran*. Jakarta : Erlangga
- Sutisna. 2003. *Prilaku Konsumen dan Komunikasi Pemasaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Veeger, K.J. 1985, *Realitas Sosial : Refleksi Filsafat Sosial atas Hubungan Individu-individu Masyarakat dalam Cakrawala Sejarah Sosiologi*, Gramedia, Jakarta.

Sumber Lain:

- Maysharah, Dian. 2012. *Pengertian Konsumsi*. Diakses <http://ilmugeen.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 7 Juni 2016, Pukul 22.31 WIB.