



ANALISIS GAYA HIDUP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA TERHADAP PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI DI KOTA BATAM

Riki

Program Studi Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Galileo Komplek Plaza
Sulaiman Blok A No: 4-6 Jl. Sultan Abdurrahman, Lubuk Baja, Kota Batam Provinsi
Kepulauan Riau Telp: (0778) 433 703
email: riki.yasril@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di Kota Batam – Kepulauan Riau. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana gaya hidup perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Batam saat ini. Penelitian ini berjudul "Analisis gaya hidup perilaku konsumtif mahasiswa terhadap pengaruh teknologi informasi di kota Batam". Fokus penelitian ini adalah, Bagaimana dan sejauhmana dampak dari gaya hidup perilaku konsumtif mahasiswa, terhadap pengaruh teknologi informasi di kota Batam. Penulis hanya mengambil sampel mahasiswa sebanyak 9 orang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Instrumen data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, dalam melakukan penelitian peneliti menemukan gaya hidup konsumtif mahasiswa yang bersifat *hiperrealitas*, dan *hedonisme* terhadap pengaruh adanya teknologi informasi saat ini. Mahasiswa saat ini cenderung berlebih-lebihan dalam mengkonsumsi suatu produk atau barang. Dengan hal ini yang menyebabkan gaya hidup perilaku konsumtif mahasiswa di kota Batam menjadi bersaing, antar sesama mahasiswa yang satu dengan yang lainnya. Salah satu contoh dengan adanya *smartphone* keluaran terbaru dan lebih canggih yang memberikan fitur-fitur lengkap namun harga terjangkau. Adanya pengaruh teknologi informasi saat ini, membuat mahasiswa mengikuti *trend fashion* masa kini membeli sesuatu yang bukan kebutuhan utama (*prioritas*), melainkan hanya keinginan untuk mengikuti tren saat ini.

Kata Kunci : Gaya Hidup, Perilaku Konsumtif, dan Pengaruh Teknologi Informasi

ABSTRACT

This research was conducted in Batam City-Riau islands. The aim of the study was to find out how the lifestyle of consumptive behavior of students in Batam city today. This research is titled "Analysis of the lifestyle of consumptive behavior of students on the influence of information technology in the city of Batam". The focus of this research is, how and for the impact of the lifestyle of consumptive behavior of students, to the influence of information technology in the city of Batam. The author only took a student sample of 9 people. The study uses a qualitative descriptive approach. The data instruments used are observation, interviews, and documentation. The results showed that, in conducting research researchers found a consumptive lifestyle of students who are hyperreality, and hedonism to the influence of existing information technology. Students today tend to extravagance in consuming a product or item. With this, the lifestyle of consumptive behavior of students in the city of Batam become competitive, among fellow students who are one with the other. One example with the latest and more sophisticated smartphone output that provides full features but reasonably priced. The influence of information technology today, making students follow the fashion trend of today buy something that is not the main need (priority), but only the desire to follow the current trend.

Keywords : Lifestyle, Consumptive, and Influence of Information Technology

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi saat ini, menuntut mahasiswa-mahasiswa saat ini untuk terbiasa dengan gaya hidup yang mengikuti *trend* masa kini,

sesuai keinginan dalam mengkonsumsi suatu produk. Salah satu contohnya dalam hal membeli produk berupa : pakaian, jam tangan, tas, sepatu, *make up*, gaya rambut, dan sebagainya. Hal ini berkaitan untuk

menunjang gaya hidup dalam mengkonsumsi suatu produk, dengan barang-barang yang mewah dan mahal. Membeli barang-barang mewah tersebut, merupakan tanda status sosial dalam gaya hidup antar mahasiswa di Batam. Adapun gaya hidup konsumtif pada mahasiswa lainnya terhadap pengaruh teknologi informasi yaitu dengan adanya alat elektronik contohnya : *smartphone* berbasis android, ipad, dan laptop. Selain alat elektronik kendaraan bermotor dan mobil, merupakan gaya hidup konsumtif mahasiswa. Gaya hidup mahasiswa yang cenderung berperilaku konsumtif, hal ini disebabkan oleh adanya pengaruh kecanggihan teknologi informasi. Saat ini banyak perusahaan – perusahaan dan media melalui periklanan yang menghadirkan penawaran produk-produk mewah dan mahal. Mahasiswa saat ini berupaya berbagai cara untuk mendapatkan produk-produk mewah tersebut, demi memenuhi gaya hidup mereka.

Mahasiswa berlomba-lomba untuk tampil gaya seperti apa yang dilihat, dan berupaya untuk mengikuti *fashion* serta *trend* masa kini sesuai perkembangan teknologi informasi melalui media periklanan, internet, video, dan sosial media lainnya. Gaya hidup mahasiswa yang berperilaku konsumtif mengalami perubahan, dimana mereka lebih mengutamakan memenuhi keinginan dari pada memenuhi kebutuhan utama (prioritas). Gaya hidup mahasiswa yang berubah mengakibatkan mahasiswa boros dalam mengatur keuangan, karena dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan lingkungan sekitarnya. Kebanyakan mahasiswa cenderung memenuhi keinginannya terlebih dahulu, dari pada memenuhi kebutuhan utama dalam hidupnya. Adapun penyebab penting lainnya dalam gaya hidup konsumtif ini adalah, membuat mahasiswa menjadi tidak produktif. Pada sebagian mahasiswa di kota Batam. Mahasiswa cenderung merealisasikan dunia yang bukan realitas. Salah satunya adalah mahasiswa saat ini

mencontoh segala sesuatu yang menurut mereka cocok, dan baik untuk mereka lakukan. Misalnya melihat *trend fashion*, penampilan dan gaya hidup orang-orang luar, *public figure*, serta meniru gaya hidup mereka melalui media televisi, internet, dan sosial media lainnya tanpa memperhitungkan dampak gaya hidup tersebut. Adapun hal lainnya yang menjadi *trend hiperrealitas* saat ini adalah, perbincangan atau gosip dalam lingkungan sehari-hari antara mahasiswa yang satu dengan mahasiswa yang lainnya. Salah satunya mahasiswa yang menceritakan perihal teknologi informasi yang maju saat ini seperti adanya *smartphone* keluaran terbaru, hot gosip seputar selebritis melalui televisi, melihat dan membeli produk-produk melalui internet atau sosial media, dan sebagainya. Tidak hanya menjadi perbincangan semata, mahasiswa yang menanggapi hal tersebut cenderung langsung mengikuti apa yang mereka anggap *kekinian*, dan mereka bahkan merasa malu jika tidak mengikuti dan melakukan sesuai perkembangan gaya hidup masa kini.

Perkembangan zaman saat ini di

Kota Batam, mahasiswa cenderung mengikuti gaya hidup konsumtif terbaru melalui teknologi informasi dari media sosial. Seperti informasi mengenai penampilan, gaya hidup konsumsi sehari-hari, dan masih banyak lagi pola hiperrealitas yang diupayakan menjadi realitas oleh mahasiswa. Salah satu contohnya seperti, jika salah seorang mahasiswa melihat foto unggahan pengguna media sosial lainnya yang sedang berada di suatu tempat wisata yang bagus, menarik untuk berfoto-foto maka mahasiswa yang melihat informasi tersebut akan mengajak kawannya untuk mengunjungi tempat tersebut. Kemudian akan melakukan hal yang sama seperti yang mereka lihat, dengan memposting foto di sosial media agar mengikuti kekinian. Gaya hidup konsumtif mahasiswa saat ini bukan hanya terhadap produk-produk saja, melainkan terhadap apa yang mereka lihat

bagus dan menarik untuk di tiru dan dilakukan.

Tidak sedikit mahasiswa yang rela menghamburkan uangnya, hanya untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan. Adapun berbagai macam cara mahasiswa, agar apa yang mereka inginkan bisa terwujud dengan mencuri barang, membeli barang-barang dan menghamburkan uang, meniru gaya orang lain, dan sebagainya. Pada kasus-kasus diatas tadi menandakan bahwa mahasiswa di Kota Batam cukup aktif, sebagai masyarakat yang konsumtif. Melihat hal ini maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan mengangkat judul penelitian sebagai berikut : **“Analisis Gaya Hidup Prilaku Konsumtif Mahasiswa Terhadap Pengaruh Teknologi Informasi di Kota Batam”**.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif, Data diperoleh melalui proses observasi dan wawancara, kemudian diolah menjadi kata-kata yang mudah dimengerti. Tipe penelitian kualitatif yaitu memberikan gambaran tentang masalah yang diteliti terkait Gaya Hidup Prilaku Konsumtif. Bogdan dan Tylor (dalam Moleong, 2011: 4) mengatakan bahwa penelitian kualitatif berarti sebuah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Data diperoleh melalui proses observasi dan wawancara, kemudian diolah menjadi kata-kata yang mudah dimengerti.

Lokasi penelitian ini dilakukan di Batam yang di fokuskan kalangan Mahasiswa yang kuliah di Batam. Dalam menentukan informan penelitian, dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Dimana *purposive sampling* adalah teknik penentuan informan dengan pertimbangan tertentu, dengan memiliki kriteria yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gayahidup mempunyai banyak artian dan diartikan sesuai dengan bidang ilmu pengetahuan masing-masing tokoh yang mengemukakannya. Menurut seorang ahli psikologi Alfred Adler (1929), gaya hidup adalah Sekumpulan perilaku yang mempunyai arti bagi individu maupun orang lain pada suatu saat di suatu tempat, termasuk didalam hubungan sosial, konsumsi barang, entertainment dan berbusana. Perilaku-perilaku yang nampak di dalam gaya hidup merupakan campuran dari kebiasaan, cara-cara yang disepakati bersama dalam melakukan sesuatu, dan perilaku yang berencana. Gaya hidup berkembang karena ada kebutuhan, tuntutan dan penguatan, adalah mazhab behavioristik yang menyatakan bahwa suatu perilaku akan diulangi bila perilaku tersebut membawa kepuasan atau kenikmatan dan tidak ada hukuman yang menyertainya.

Gayahidup menurut Kotler (2009), adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan “keseluruhan diri seseorang” dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Assael (1984), gaya hidup adalah *“A mode of living that is identified by how people spend their time (activities), what they consider important in their environment (interest), and what they think of themselves and the world around them (opinions)”*. Secara umum dapat diartikan sebagai suatu gaya hidup yang 10 dikenali dengan bagaimana orang menghabiskan waktunya (aktivitas), apa yang penting orang pertimbangkan pada lingkungan (minat), dan apa yang orang pikirkan tentang diri sendiri dan dunia di sekitar (opini). Sedangkan menurut Minor dan Mowen (2000), gaya hidup menunjukkan bagaimana seseorang hidup, bagaimana membelanjakan uangnya, dan bagaimana mengalokasikan waktu. Gaya hidup mencerminkan

keseluruhan pribadi yang berinteraksi dengan lingkungan. Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa gaya hidup merupakan suatu pola hidup seseorang tentang bagaimana mereka menghabiskan waktu mereka, apa yang mereka anggap paling penting bagi diri mereka dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana pandangan mereka tentang diri mereka ataupun tentang dunia luar sekitar mereka.

Gaya Hidup Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Kota Batam

Konsumtif merupakan perilaku gaya hidup yang mengutamakan keinginan untuk mengkonsumsi barang atau jasa secara berlebihan. Sifat ini cenderung mengabaikan faktor pendapatan, yang seharusnya menjadi pertimbangan utama seseorang sebelum melakukan tindakan konsumsi. Hal ini yang menjadi masalah ketika mahasiswa terlalu berlebihan dalam berperilaku konsumtif. Adapun hasil wawancara dengan informan yang peneliti lakukan. Berikut ini hasil wawancara tersebut. *“setiap hari saya membeli sepatu, yang saya lihat di shoppe karena banyak promo-promo yang diberikan sehingga membuat saya tergiur untuk membelinya. Walaupun harganya mahal tapi suka ada promo ongkir atau harga, dan kualitasnya juga bagus sekali. Meskipun sepatu saya sudah banyak, tetapi ini hobi saya yaitu koleksi sepatu-sepatu mahal dan unik. (hasil wawancara dengan mahasiswa bernama Rudi Nugroho, di Batam Center, Tanggal 03 Maret 2019, Pukul 19.00 Wib)”. “Saya lebih tertarik membeli pakaian sesuai tren kekinian, saya selalu up to date melalui dunia internet yang mana pakaian yang lg booming saya langsung membelinya. Harga bagi saya tidaklah menjadi masalah mau itu mahal atau tidak, asalkan saya bisa up to date dengan tren saat ini. Banyak orang yang tertarik melihat pakaian yang saya gunakan, karena saya sangat hobi pada fashion kekinian dan saya ikuti fashion saat ini. (hasil wawancara dengan Tami*

Rumengan, di Batam Center, Tanggal 04 Maret 2019, Pukul 18.30 Wib)”.

Hasil wawancara di atas menunjukkan untuk mendapatkan apapun yang mereka inginkan, mahasiswa mau melakukan apa saja asalkan kebutuhan hidupnya terpenuhi. Mereka tidak peduli dari mana ia mendapatkan uang yang dibutuhkan untuk mendapatkan keinginannya. Bagi mereka yang terpenting adalah apa yang diinginkannya terpenuhi dan terwujud.

A. Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif menurut Tambunan (2001:1), adalah tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan (sikap), tidak saja badan atau ucapan. Kata “konsumtif” sering diartikan sama dengan “konsumerisme”. Padahal konsumerisme mengacu pada segala sesuatu yang berhubungan dengan konsumen. Perilaku konsumtif merupakan keinginan untuk mengkonsumsi barang-barang yang sebenarnya kurang diperlukan secara berlebihan untuk mencapai kepuasan maksimal. Sedangkan menurut James F. Engel (dalam Ajizah 2009), mengemukakan bahwa perilaku konsumtif 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. Perilaku konsumtif bisa dilakukan oleh siapa saja. Keinginan masyarakat dalam era kehidupan yang modern untuk mengkonsumsi sesuatu tampaknya telah kehilangan hubungan dengan kebutuhan yang sesungguhnya. Perilaku konsumtif seringkali dilakukan secara berlebihan sebagai usaha seseorang untuk memperoleh kesenangan atau kebahagiaan meskipun sebenarnya kebahagiaan yang diperoleh hanya bersifat semu.

Pendapat di atas dapat disimpulkan berarti bahwa gaya hidup perilaku konsumtif

dalam membeli sesuatu barang yang berlebihan, tidak lagi mencerminkan tindakan manusia untuk memanfaatkan uang secara ekonomis. Gaya hidup perilaku konsumtif tersebut menggambarkan sesuatu yang tidak rasional dan bersifat kompulsif sehingga secara ekonomis menimbulkan pemborosan dan inefisiensi biaya. Mahasiswa dalam membeli suatu barang bukan untuk memenuhi kebutuhan utamanya, melainkan untuk memenuhi keinginan pribadinya dan memuaskan diri dengan tercapainya sesuatu yang diinginkan tersebut. Keinginan tersebut seringkali mendorong mahasiswa untuk membeli barang yang sebenarnya tidak dibutuhkan. Hal ini dapat kita lihat dari pembelian barang oleh mahasiswa yang bukan lagi untuk memenuhi kebutuhan semata, tetapi juga keinginan untuk meniru gaya hidup mahasiswa yang lainnya agar tidak ketinggalan zaman. Keputusan pembelian ini didominasi oleh faktor emosi, yang menyebabkan timbulnya gaya hidup perilaku konsumtif. Hal ini dapat dibuktikan dalam gaya hidup perilaku konsumtif yaitu dalam perilaku membeli sesuatu barang, yang belum tentu menjadi kebutuhannya serta bukan menjadi prioritas utama dan menimbulkan pemborosan.

1.1 Perilaku Konsumtif Hiperrealitas

Perilaku konsumtif *hiperrealitas* Menurut Jean Baudrillard, adalah gejala bermuncunya berbagai realitas buatan yang bahkan lebih *real* daripada yang *real*. Bukan hanya lebih *real*, hiperrealitas juga lebih ideal ataupun lebih baik dari yang aslinya. *Hiperrealitas* merupakan virus sosial yang disebabkan jaringan realitas yang melampaui alamnya sendiri, sehingga tidak ada lagi batas antara realitas dan fantasi. *Hiperrealitas* merupakan model-model realitas, yang tidak ada referensinya pada realitas. *Hiperrealitas* tidak memiliki rujukan atau referensi pada realitas sebagaimana umumnya dunia representasi atau penandaan melainkan merujuk pada dirinya. Simulasi bagi Baudrillard adalah

simulakrum dalam pengertian khusus, yang disebutnya simulakrum sejati, dalam pengertian bahwa sesuatu tidak menduplikasi sesuatu yang lain sebagai model rujukannya, akan tetapi menduplikasi diri sendiri.

1.2 Perilaku Konsumtif Hedonisme

Perilaku konsumtif hedonisme menurut Sholihah dan Kuswardani (2009), adalah gaya hidup yang merupakan ajaran atau pandangan bahwa kesenangan, kenikmatan merupakan tujuan hidup dan tindakan manusia. Tanda-tanda hidup hedonism menganggap bahwa materi tujuan akhir untuk mendapatkan kesenangan. entah dengan cara bagaimana mendapatkan materi baik halal maupun haram yang dilarang agama. Hal ini juga menjadi salah satu masalah bagi kehidupan mahasiswa di kota Batam, yang kehidupannya cenderung hedonisme. Berikut adalah hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa sebagai informan :

“Saya sangat menyukai karaokean bersama kawan-kawan saya, hamper tiap malam sepulang kuliah saya karaoke untuk menghilangkan suntuk. Berkaroke membuat pikiran saya tenang, karena meluapkan rasa bosan, suntuk, dan mood yang suka berubah-ubah hanya melalui hiburan dengan berkaroke bersama teman-teman kampus saya. Selain itu saya juga sering ke Mall untuk shopping pernak-pernik yang menurut saya itu bagus, contohnya aksesoris dan jam tangan. (hasil wawancara dengan Clarissa Amelia, di Nagoya, Tanggal 07 Maret 2019, Pukul 18.43 Wib)”.

“Biasanya kami setelah pulang kuliah mampir ke Mall untuk melihat film terupdate di Bioskop. Film yang sedang tayang kami tonton dengan mengajak kawan-kawan yang lain. Jika dosen tidak hadir kami pergi langsung ke Bioskop dan ke tempat karaokean. Kami sudah suntuk dengan mata kuliah, jadi dengan menghiburkan diri kami dengan cara menonton ataupun karaokean ramai-ramai. (hasil wawancara dengan Nanda, Nadia,

dan Rissa, di Nagoya, Tanggal 07 Maret 2019, Pukul 19.03 Wib)''.

Penulis menemukan bahwa memilih tempat hiburan seperti Mall, Bioskop, dan Karoke sangat mempengaruhi gaya hidup perilaku konsumtif mahasiswa yang ada di Kota Batam.

Kebanyakan mahasiswa yang menghabiskan malam mereka dengan mengunjungi tempat-tempat hiburan, seperti : Mall, Bioskop, dan Karoke. Penulis mendalami untuk menganalisis serta memahami fenomena yang terjadi saat ini, dengan melakukan observasi dan wawancara singkat kepada beberapa mahasiswa yang ada di Kota Batam ini. Sebelumnya penulis menemukan bahwa tempat Karoke, Mall dan Bioskop yang paling ramai dikunjungi oleh mahasiswa setelah pulang kuliah atau ketika ada waktu luang jika dosen berhalangan hadir. Mahasiswa sering keluar masuk tempat Mall, Bioskop, dan Karoke bukan hanya sekedar mencari hiburan dan melepas kepenatan mereka, tetapi mereka juga membeli barang atau produk yang mereka anggap bagus dan lagi *hits*. Gaya hidup perilaku konsumtif semacam ini dapat menimbulkan efek *ekslusifitas* yang membuat kesenjangan sosial. Kecenderungan gaya hidup perilaku konsumtif hedonisme pada mahasiswa akan mengakibatkan mahasiswa berusaha untuk menjaga status sosial hedonismenya. Peneliti melihat bahwa gaya hidup hedonisme pada mahasiswa berorientasi pada kesenangan semata. Hal ini dikarenakan mahasiswa mencari identitas diri melalui penggunaan status sosial seperti *fashion terup to date* dari segi pakaian, jam tangan, tas, mobil, motor yang semua itu mudah terlihat.

Berikut adalah hasil wawancara berkaitan dengan status sosial yang digunakan mahasiswa dalam menunjukkan gaya hidup perilaku konsumtif dalam kehidupannya : *“saya biasanya selalu membeli barang-barang branded. Koleksi*

barang branded saya itu adalah dompet, tali pinggang, dan jam tangan. Saya malu kalau barang yang saya gunakan tidak bermerek atau tidak bernilai tinggi. Saya selalu mengoleksi barang mewah dan branded karena, menunjukkan bahwa saya mampu membeli barang-barang yang mahal dan mewah. (hasil wawancara dengan Agus Mulyadi, di Nagoya, Tanggal 08 Maret 2019, Pukul 17.30 Wib)''.

Gaya hidup perilaku konsumtif hedonisme sangat mempengaruhi mahasiswa dalam kehidupannya. Gaya hidup perilaku konsumtif ini merupakan sifat setiap individu, yang terbentuk melalui interaksi antar sesama mahasiswa dan lingkungannya. Gaya hidup mahasiswa ini mempengaruhi perilaku pembelian, yang menentukan banyak keputusan untuk mengkonsumsi produk yang diinginkan. Gaya hidup bisa berubah karena pengaruh lingkungan, perilaku hedonisme ini membuat mahasiswa berusaha apa yang mereka inginkan bisa terwujud, untuk menunjang kebutuhan pergaulan dan pribadi mereka.

Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Gaya Hidup Perilaku Konsumtif Mahasiswa

Adanya faktor-faktor yang mempengaruhi gaya hidup perilaku konsumtif mahasiswa di Batam antara lain adalah : faktor pertama, mahasiswa ingin terlihat berbeda dari mahasiswa yang lainnya. Hal ini diungkapkan oleh : *“Saya tidak pernah ketinggalan dalam segi fashion baju kekininian, saya selalu membeli pakaian keluaran terbaru agar terlihat fashionable dan berbeda dari mahasiswa lainnya. Bagi saya pakaian yang rapi, bersih, dan kekininian menunjukkan bahwa saya mampu berbeda dari yang lainnya. (hasil wawancara dengan Amelya Kanaya, di Baloi, Tanggal 10 Maret 2019, Pukul 17.00 Wib)''.*

Faktor kedua, ikut-ikutan seperti mahasiswa lainnya hal ini diungkapkan oleh : *“teman-teman saya pada selalu*

memakai tas branded dan sepatu bermerek. Jadi untuk mengikuti mereka, saya juga ingin seperti mereka agar saya terlihat mampu juga dalam membeli barang-barang mewah dan mahal tersebut. (hasil wawancara dengan Ratna dan Zita, di Nagoya, Tanggal 10 Maret 2019, Pukul 19.00 Wib)”. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi informasi saat ini, gaya hidup perilaku konsumtif mahasiswa telah membuat mahasiswa berubah di kehidupannya. Mahasiswa zaman sekarang seharusnya fokus kepada persiapan diri dalam menghadapi tantangan di masa depan, serta mengendalikan emosi dalam melakukan keputusan pembelian.

Teknologi Informasi

Teknologi Informasi menurut Lucas (2000), adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronis. Teknologi Informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video. Sedangkan menurut William & Sawyer (2003), Secara implisit dan eksplisit IT tidak sekedar berupa teknologi komputer, tetapi juga mencakup teknologi komunikasi. Dengan kata lain, yang disebut Teknologi Informasi adalah gabungan antara Teknologi Komputer dan Teknologi Telekomunikasi.

Peranan Teknologi Informasi

Kemajuan dan peranan teknologi Informasi sangat penting sekali dalam memenuhi kebutuhan kehidupan manusia. Contohnya yaitu dengan adanya transaksi jual beli melalui internet, belajar melalui internet, mencari informasi *ter-up-to-date* melalui internet, penawaran produk atau barang-barang dari iklan melalui televisi, sosial media, dan media masa, *handphone*, dan lain sebagainya. Di dalam dunia bisnis transaksi jual beli secara online saat ini sangat cepat dan mudah, dalam mendapatkan barang-barang yang

diinginkan sesuai kebutuhan atau keinginan kita. Sedangkan bagi para penjual *online* dengan adanya teknologi informasi saat ini memudahkan penjual untuk menawarkan produk mereka melalui media internet karena, teknologi informasi saat ini sangat membantu dalam bertransaksi *online*. Kehadiran teknologi informasi sudah membawa pengaruh yang cukup besar sekali dalam kehidupan manusia, contohnya dalam berbagai bidang politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, keamanan dan lain sebagainya. Tidak hanya membawa pengaruh yang besar dalam berbagai bidang, melainkan membawa pengaruh besar juga kepada mahasiswa saat ini. Dengan kemajuan teknologi informasi saat ini, mahasiswa ingin selalu memenuhi keinginannya dari pada memenuhi kebutuhan utama dalam kehidupannya.

Perkembangan Teknologi Informasi

Perkembangan informasi teknologi saat ini tumbuh sangat pesat, bahkan di perdalaman dan pelosok bisa dirasakan dan dinikmati layanan informasi teknologi secara online. Adanya teknologi informasi muncul sebagai akibat semakin meningkatnya globalisasi dalam kehidupan manusia saat ini, kerasnya persaingan dalam dunia bisnis, meningkatnya barang-barang dan jasa yang ditawarkan, serta permintaan kebutuhan dan keinginan konsumen. Dengan semakin berkembangnya kemajuan teknologi informasi tersebut, hampir semua aktivitas di dalam perusahaan saat ini telah dimasuki oleh aplikasi dan otomatisasi teknologi informasi yang membantu dan memudahkan dalam melakukan pekerjaan.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti menemukan bahwa mahasiswa di kota Batam memiliki gaya hidup perilaku konsumtif bersifat : Perilaku konsumtif hedonisme, peneliti menemukan bahwa mahasiswa hanya mencari kesenangan saja dalam memenuhi keinginan yang berlebihan.

Kemudian kedua peneliti menemukan mahasiswa berperilaku konsumtif hiperrealitas dalam kehidupannya.

SARAN

Dari penelitian yang dilakukan, maka ada beberapa saran yang diharapkan mampu memberikan masukan terhadap pembaca yaitu : Mahasiswa diharapkan mampu mengontrol sikap, dan berperilaku baik dalam kehidupan bermasyarakat, membangun hubungan sosial yang baik dan sehat tanpa adanya rasa iri atau ikut-ikutan terhadap mahasiswa lainnya. Mahasiswa juga diharapkan mampu manage keuangan ataupun pengeluaran untuk memenuhi keinginannya, dan mengutamakan kebutuhan utamanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajizah, E. 2009. Perilaku Konsumtif pada Remaja. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Alfred Adler, *Understanding Human Nature* (1992) Chapter 6
- Assuari, Sofjan. 1987. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta : CV. Raja Wali
- Baudrillard, J., 2004, *Masyarakat Konsumsi*, Yogyakarta : Kreasi Wacana.
- C. Mowen, John. Michael Minor. 2002. *Perilaku Konsumen*. Jakarta. Erlangga
- Kotler, Philip, dan Keller. 2009. *Manajemen Pemasaran*. Erlangga. Jakarta.
- Lucas, Henry C., 2000. *Information Technology for Management*, edisi ke-7. McGraw-Hill. United States of America
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Setiaji, B. 1995. *Konsumerisme*. Surakarta : MUP
- Sholihah, & Kuswardani. (2009). Hubungan Antara Gaya Hidup Hedonis Dan Konformitas Teman Sebaya Dengan Perilaku Konsumtif Terhadap Ponsel Pada Remaja. *Jurnal konsumtif*
- Tambunan, R. 2001. Remaja dan Perilaku Konsumtif. *Jurnal Psikologi dan Masyarakat*. <http://www.e-psikologi.com/remaja/191101.htm>
- Stanton, William J. 1996. *Prinsip Pemasaran*. Jakarta : Erlangga
- Sutisna, 2003. *Prilaku Konsumen dan Komunikasi Pemasaran*. Bandung : PT. Rosdakarya.
- Tambunan, R. 2001. Remaja dan Perilaku Konsumtif. *Jurnal Psikologi dan Masyarakat*. <http://www.e-psikologi.com/remaja/191101.htm>
- William dan Sawyer. 2003. *Using Information Technology*. Yogyakarta: Andi

Sumber Lain:

- <http://ilmugeen.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 11 Maret 2019, Pukul 20.31 WIB.
- <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/> Diakses pada tanggal 13 Maret 2019, Pukul 19.12 WIB.
- <http://repository.uin-suska.ac.id/> Diakses pada tanggal 13 Maret 2019, Pukul 20.15 WIB.
- https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/618/jbpt-unikompp-gdl-rurisunary-30892-10-unikom_r-i.pdf. Diakses pada tanggal 15 Maret 2019, Pukul 21.33 WIB