

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Generasi millennial saat ini telah menjadi pembahasan utama di seluruh belahan dunia, karena generasi millennial sendiri memiliki ciri dan karakter yang sangat berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya. Dilihat dari sisi usia, generasi millennial merupakan sekelompok kaula muda yang berusia sekitar awal dua puluhan sampai di awal tiga puluh tahun (Suryadi, 2015). Generasi millennial memegang peranan penting di berbagai aspek selama 10 hingga 20 tahun mendatang. Menurut data BPS pada tahun 2017, 50% dari penduduk usia produktif berasal dari generasi millennial dan pada tahun 2020 hingga 2030 diperkirakan jumlahnya mencapai 70% dari penduduk usia produktif.

Mahasiswa sebagai generasi millennial karena berada para rentangan usia produktif di awal dua puluh tahun hingga diawal tiga puluh tahun. Mahasiswa aktif Unmuh Jember berada direntangan usia tersebut sehingga mahasiswa Unmuh Jember termasuk dalam generasi millennial. Dalam penelitian (Smith, Travus J & Tommy Nichols. 2015) mengungkapkan bahwa mahasiswa sebagai generasi millennial sangat berfokus pada prestasi. Mahasiswa memiliki kebutuhan tidak hanya untuk melakukan segala hal dengan baik namun juga unggul dan melampaui semua tujuan. Hal ini menyebabkan generasi millennial untuk mencari kesempatan belajar baru. Oleh karena itu generasi millennial sangat terbuka oleh perkembangan teknologi. Generasi ini membuka diri untuk memanfaatkan

teknologi. Generasi millennial menjadi tergantung pada teknologi pada usia lebih awal dari generasi lainnya.

Generasi millennial yang merupakan generasi lanjutan setelah generasi *baby boomers* atau yang lahir pada tahun 1946-1965, yang merupakan generasi orang tua dari para generasi millennial. Generasi millennial dibentuk oleh lingkungan sosial budaya yang lebih besar dari periode waktu yang berbeda. Sehingga generasi millennial memiliki karakteristik, tujuan hidup, sikap, penerapan nilai-nilai, perilaku serta hubungan dengan lingkungan sekitarnya yang berbeda pula. Generasi ini memiliki karakteristik yang berpendidikan tinggi, percaya diri, teknologi cerdas dan ambisius. Kelompok generasi millennial lahir dengan dibentuk oleh peristiwa sejarah dan pengalaman pada masa kini. Sehingga generasi millennial tumbuh dengan membentuk dan menciptakan sikap, perilaku dan nilai-nilai yang sesuai dengan generasi millennial. (Ng, et all, 2015)

Pembentukan sikap, perilaku dan nilai-nilai pada generasi millennial mengacu pada efek usia dan periode, dimana efek usia generasi millennial membuat perubahan pandangan, sikap dan perilaku yang lebih menghargai orang lain disekitar generasi millennial dan efek periode mengacu pada perubahan pandangan, sikap dan perilaku akibat dari pengaruh sebuah periode tertentu misalnya globalisasi dan penggunaan internet. (Taylor & Walker, 2013)

Menurut Twenge (2012) generasi millennial sangat dipengaruhi oleh *tren* budaya lingkungan sekitar. Dengan perubahan budaya maka terbentuk pula nilai-

nilai baru bagi generasi millennial. Twenge (2012) menemukan bahwa mahasiswa yang merupakan generasi millennial memiliki tingkat yang lebih tinggi dari harga diri dan lebih puas dengan diri mereka sendiri. Demikian juga, Lyons dan Kuron (2014) menemukan meningkatnya tingkat neurotisme, narsisme, dan kepercayaan diri. Pergeseran karakteristik ini menemukan bahwa generasi millennial diajarkan untuk bersikap tegas dan mempertanyakan segala sesuatu, dan sering diberitahu bahwa mereka bisa melakukan apa saja yang mereka inginkan jika mereka menaruh pikiran mereka untuk itu. Dengan karakteristik yang demikian membentuk sebuah konsep diri tersendiri bagi para generasi millennial.

Sebagai generasi millennial, mahasiswa juga memiliki konsep diri yang berbeda dari generasi sebelumnya. Konsep diri merupakan hal yang penting dalam kehidupan generasi millennial karena konsep diri menentukan bagaimana generasi tersebut berperilaku. Terbentuknya konsep diri bukan bawaan genetik seseorang, melainkan terbentuk dari hasil belajar atau pengalaman-pengalaman generasi millennial dalam berelasi atau berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya. Konsep diri merupakan hasil dari proses belajar melalui pengalaman hidup dan perlakuan dari lingkungan sekitarnya yang akhirnya mempengaruhi bagaimana generasi millennial dalam memberikan penilaian terhadap dirinya secara positif maupun negatif. Oleh sebab itu, generasi millennial perlu terus mengembangkan konsep diri positifnya. Dengan memiliki konsep diri positif, generasi millennial memiliki bekal dalam menjalani kehidupannya dan terus mampu mengembangkan diri dalam segala hal. (Anggraini, 2016)

Mahasiswa yang mempunyai konsep diri positif akan terlihat lebih optimis, penuh percaya diri dan selalu bersikap positif terhadap segala sesuatu, juga terhadap kegagalan yang dialaminya. Mahasiswa juga akan mampu menghargai dirinya dan melihat hal-hal positif yang dapat dilakukan demi keberhasilan di masa yang akan datang. Sementara itu, mahasiswa dengan konsep diri negatif akan bersikap meyakini dan memandang bahwa dirinya lemah, tidak dapat berbuat apa-apa, tidak kompeten, tidak disukai dan kehilangan daya tarik terhadap hidup, pesimistik terhadap kehidupan dan kesempatan yang dihadapinya. Ia tidak melihat tantangan sebagai kesempatan, namun lebih sebagai halangan, mereka akan mudah menyerah sebelum berperang dan jika gagal akan ada dua pihak yang disalahkan, entah itu menyalahkan diri sendiri secara negatif atau menyalahkan orang lain. Akibatnya, mahasiswa yang tidak mampu menghargai dirinya sendiri dan akan selalu memandang dirinya secara negatif. Akhirnya individu akan sulit memiliki konsep diri yang memadai, sehingga muncul rasa tidak percaya diri (Almira,2016)

Menurut Dariyo (2004) individu yang memiliki konsep diri yang baik akan memiliki kemampuan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan sosial dengan baik. Dapat dikatakan bahwa penerimaan atau penolakan terhadap suatu informasi yang masuk tergantung daripada konsep diri yang dimiliki oleh mahasiswa tersebut. Konsep diri telah menjadi suatu pendekatan yang amat luas dalam menggambarkan hubungan antara konsep diri individu dengan gaya hidup. Bagaimana individu memandang dirinya akan mempengaruhi minat terhadap suatu objek. Konsep diri sebagai inti dari pola kepribadian akan menentukan

perilaku individu dalam menghadapi permasalahan (*frame of reference*) yang menjadi awal perilaku. Perilaku individu muncul karena adanya motif kebutuhan untuk merasa aman dan kebutuhan terhadap *prestis*. Jika motif seseorang terhadap akan *prestis* itu besar maka akan membentuk gaya hidup yang cenderung mengarah pada hidup serba cepat dan instan yakni gaya hidup digital atau *e-lifestyle*. (Ayentia, 2015)

Gaya hidup berhubungan dengan cara kita melakukan, memiliki, menggunakan dan menampilkan perilaku (Karmila, 2018), terkait erat dengan konsumsi dan mendorong tingkat dan pola konsumsi (Backhaus, Breukers, Paukovic, Mourik, & Mont, 2011). Pada tataran normal, gaya hidup berubah perlahan, namun globalisasi memengaruhi perubahan itu secara cepat terutama pada kelas menengah akibat dari media dan informasi yang terbuka (Zhang, Deng, Majumdar, & Zheng, dalam karmila 2018).

Gaya hidup, Walters (2006) menyatakan bahwa gaya hidup adalah seperangkat perilaku yang diprakarsai oleh motivasi, berevolusi dengan berinteraksi dengan keadaan lingkungan, dan dibentuk oleh pilihan, kondisi, kognisi, dan keyakinan, motivasi manusia, teori kepentingan, dan teori konstruksi pribadi semua berasal dari sosiologi dan psikologi. Oleh karena itu, dari perspektif sosiologis, gaya hidup dimotivasi oleh rangsangan eksternal (Walters, 2006). Dari sudut pandang psikologi, Walters (2006) menyatakan bahwa gaya hidup diinisiasi oleh keyakinan internal. Diskusi Walters' gema studi AIO yang menganggap gaya hidup sebagai seperangkat perilaku pertimbangan psikologis individu dan konsekuensi sosiologis (Plummer, dalam Yu, 2011)

Hidup berdampingan dengan teknologi yang berkembang pesat setiap harinya membuat pergeseran budaya dalam gaya hidup mahasiswa. Mahasiswa Unmuh Jember, memakai teknologi internet dalam kegiatan sehari-harinya. Perilaku gaya hidup ini telah menjadi *new lifestyle* di kalangan mahasiswa. Mahasiswa menggunakan layanan internet mulai dari memperoleh informasi, berkomunikasi, interaksi, transaksi, dan memenuhi kebutuhan hobi, hiburan maupun spiritualitas mahasiswa. (Hanika, 2015). Gaya hidup modern ini disebut juga dengan *E-Lifestyle*. *E-lifestyle*, dipahami sebagai pola di mana orang hidup dan menghabiskan waktu dan uang mahasiswa melalui internet dan media elektronik.

Dengan nilai yang telah diterapkan oleh mahasiswa yang saat ini telah hidup di zaman yang segalanya serba menggunakan teknologi canggih. Mahasiswa Unmuh Jember mengungkapkan telah menerapkan *e-lifestyle*. Dari mulai kegiatan berkomunikasi, mencari hobi dan hiburan, mengerjakan tugas perkuliahan, telah menggunakan internet. Dari mulai mengakses aplikasi *chatting*, *social media*, perpustakaan online, *game online e-commerce*, *m-banking* dan aplikasi lainnya yang mendukung kegiatan sehari-hari mahasiswa. *E-lifestyle* yang merupakan seperangkat perilaku yang didasari oleh minat, aktivitas dan opini, serta mahasiswa. Mahasiswa menerapkan *e-lifestyle* yang sesuai dengan nilai yang telah ditetapkan sebagai generasi millennial yang hidup di zaman seba modern, ketertarikan dengan berbagai hal yang terdapat diinternet, serta opini mahasiswa terhadap isu-isu social dan menerapkannya melalui aktivitas penggunaan internet. Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJI) pada tahun 2017 menghitung

ada peningkatan konsumsi internet di Indonesia khususnya pulau jawa setiap tahunnya. Hasil riset ini menemukan bahwa mayoritas pengguna internet terbanyak sebesar 75,5% di usia 13-19 tahun dan usia 19-34 tahun menempati tempat kedua sebagai pengguna terbanyak yakni sebesar 74,23%.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan terhadap beberapa mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember, sebanyak 5 responden yang telah nampak aktivitas *e-lifestyle* dalam kegiatan sehari-harinya. Mahasiswa menyatakan bahwa dalam kesehariannya lebih didominasi dengan bantuan layanan teknologi dan akses internet. Dengan *e-lifestyle* ke lima responden merasa lebih dimudahkan dalam segala hal. Pekerjaan dapat dilakukan lebih cepat, dan efisien.

Responden juga menyatakan lebih menghemat biaya dan sumber daya. Sebagai referensi dalam pengerjaan tugas. Responden dapat mencari sumber materi atau literatur bagi tugas perkuliahannya dengan menggunakan internet. Begitu juga komunikasi dengan keluarga maupun teman sebayanya. Saat ini setiap dari mahasiswa Unmuh Jember telah menggunakan aplikasi *chatting* sebagai penunjang kebutuhan komunikasi dengan keluarga maupun teman.

Responden dapat mengirimkan pesan, foto dan video. Responden juga dapat melakukan panggilan telfon dengan *video call* sehingga mahasiswa bisa bertatap muka secara langsung ketika sedang berbicara. Saat ini juga tersedia berbagai aplikasi *social media* yang didalamnya terdapat berbagai aktivitas yang dapat dilakukan, seperti mengupload foto maupun video, *sharing* kegiatan sehari-

hari mahasiswa dan apa saja yang mahasiswa lakukan dimanapun. Social media ini dapat menghubungkan teman dan keluarga yang berada jauh dari mereka. Serta dapat dengan lebih mudah mengetahui aktivitas dan kegiatan apa saja yang orang lain lakukan.

Selain itu saat ini dengan gaya hidup digital yang serba cepat dan instan, tersedia pula layanan *e-commerce* atau aplikasi belanja online. Dimana melihat kebutuhan para mahasiswa yang tiada habisnya dan demi menunjang kebutuhan *prestige*, para responden banyak memilih untuk menggunakan aplikasi tersebut. Fungsi dari aplikasi tersebut adalah untuk melakukan kegiatan belanja secara online yang dapat dilakukan di gadget mahasiswa, memilih barang, makanan atau yang lainnya yang mahasiswa suka dan melakukan pembayaran juga dilakukan bisa secara online, transfer atau bayar ditempat. Karena kebanyakan dari responden adalah anak kos mahasiswa cenderung malas untuk membeli makanan keluar kosan, yang akhirnya mahasiswa membeli makanan melalui jasa aplikasi *gojek online*.

Responden ketika bermain *social media* mahasiswa tidak hanya sekedar mengupload foto maupun video namun juga berkomentar pada kegiatan orang lain, mahasiswa menyatakan dengan luasnya informasi yang mahasiswa dapatkan di social media membuat mahasiswa menjadi ikut andil atas apa yang sedang terjadi di lingkungan sosialnya, sehingga mahasiswa merasa memiliki peranan untuk berkomentar secara gamblang terhadap siapapun dan apapun. Sehingga banyak dari mahasiswa yang berkomentar baik maupun buruk. Para mahasiswa Unmuh Jember memiliki kecenderungan untuk memiliki gaya hidup yang sesuai

dengan perkembangan zaman sehingga mahasiswa merasa tidak ketinggalan segala update informasi terkait lingkungan sosialnya.

Dalam penelitian ini membahas tentang peran pengaruh faktor konsep diri dalam gaya hidup digital pada generasi millennial saat ini khususnya mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember. Apakah konsep diri ini memberikan pengaruh terhadap *e-lifestyle* pada mahasiswa. Sehingga dalam penelitian ini kita dapat melihat pentingnya pengaruh konsep diri dalam menciptakan suatu gaya hidup mahasiswa Unmuh Jember.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana “ Pengaruh Konsep Diri Terhadap *E-Lifestyle* Pada Generasi Millennial di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember ”.

C. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “ Pengaruh Konsep Diri Terhadap *E-Lifestyle* Pada Generasi Millennial di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember ”

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang luas mengenai konsep diri dan *e-lifestyle* pada generasi millennial serta memberikan

kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama dibidang Psikologi Perkembangan dan Psikologi Sosial.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi mahasiswa mengenai teori konsep diri dan konsep *e-lifestyle* bagi mahasiswa sehingga memberikan pemahaman dan dapat dijadikan bahan ajaran untuk melihat dampak positif dan negatif dikalangan mahasiswa. Sehingga mahasiswa akan menjadi lebih bijaksana dalam memanfaatkan perkembangan teknologi demi menunjang nilai *utility* sebagai mahasiswa.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian yang penulis sajikan ini tidak serta merta tanpa berlandaskan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian-penelitian yang penulis maksud dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Irawan, Yosephine Chandra & MF Shellyana Junaedi. 2016. Pengaruh E-Lifestyle Pada Kepuasan dan Loyalitas Pengguna Internet Generasi Y. Yogyakarta : Fakultas Ekonomi Universitas Atma Jaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh *e-lifestyle* pada kepuasan dan loyalitas pengguna internet generasi Y. Penelitian ini mengambil responden mahasiswa dari berbagai Universitas yang ada di pulau Jawa. Jumlah sampel yang valid dan dipakai dalam penelitian ini adalah 301 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive random sampling*, dengan pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner *online*. Data

dianalisis menggunakan regresi linier berganda, regresi linier sederhana, dan *independent sample T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-lifestyle* memiliki pengaruh positif pada kepuasan pengguna internet generasi Y, serta kepuasan tersebut memiliki pengaruh positif pada loyalitas. Namun, hanya *e-opinions*-lah yang memiliki pengaruh positif pada kepuasan, *e-activities*, *e-interests*, *e-values* tidak memiliki pengaruh positif. Melalui uji *independent T-Test*, ditarik kesimpulan bahwa *e-lifestyle* dilihat dari sisi gender tidak ada perbedaan yang signifikan. Hasil dari uji *one way ANOVA*, membuktikan bahwa ada perbedaan gaya hidup dilihat dari tingkat pengeluaran perbulan.

2. Pontania, Almira Rizki. (2016). Hubungan Antara Konsep Diri dengan Gaya Hidup Hedonis Pada Siswa SMA Negeri 4 Surakarta. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antarkonsep diri dengan gaya hidup hedonis, tingkat konsep diri, tingkat gaya hidup hedonis, dan sumbangan efektif konsep diri terhadap gaya hidup hedonis. Hipotesis yang diajukan adalah ada hubungan negatif antara konsep diri dengan gaya hidup hedonis. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 4 Surakarta yang berjumlah 106 orang yang terdiri dari 4 kelas yaitu, kelas XI IPA3, kelas X IPA 4, kelas X IPA 5, dan kelas XII IPS 1 dengan teknik pengambilan sampel cluster random sampling. Penelitian ini menggunakan skala konsep diri dan skala gaya hidup hedonis. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah product moment dengan software SPSS (Statistical Product and Service Solution) 16 for Windows Program. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar -0,469 dengan $p \text{ value} = 0,000 < 0,01$ yang berarti ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara konsep diri dengan gaya hidup hedonis. Berdasarkan hasil analisis diketahui variabel konsep diri mempunyai rerata empirik (RE) sebesar

71,51 dan rerata hipotetik (RH) sebesar 60 yang berarti konsep diri subjek penelitian tergolong tinggi. Variabel gaya hidup hedonis mempunyai rerata empirik (RE) sebesar 52,80 dan rerata hipotetik (RH) sebesar 67,50 yang berarti gaya hidup hedonis subjek penelitian tergolong rendah. Sumbangan efektif konsep diri terhadap gaya hidup hedonis sebesar 22%.

3. Amaliah. (2012). Gambaran Konsep Diri Pada Dewasa Muda yang Bermain *E-Republik*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran konsep diri pada pemain yang *eRepublik* yang berada pada periode dewasa muda. Partisipan penelitian ini adalah pemain *eRepublik* yang berusia 18-40 tahun, sebanyak 89 orang. Konsep diri dalam penelitian ini dilihat dari sudut pandang teori Fitts (1971) yang mengatakan bahwa konsep diri adalah diri yang dilihat dipersepsikan dan dialami oleh individu. Alat ukur yang digunakan adalah *Tennessee Self-Concept Scale (TSCS)*. Pemain *eRepublik* dikelompokkan menjadi dua berdasarkan durasi waktu bermain selama seminggu, yaitu kelompok normal (yang bermain kurang dari 45 jam seminggu) dan *extreme gamers* (yang bermain lebih dari 45 jam dalam seminggu). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok normal memiliki konsep diri yang negatif dan kelompok *extreme gamers* memiliki konsep diri yang positif, tetapi tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara konsep diri dan dimensi-dimensinya dari kedua kelompok.
4. Anggreyani, Resty Elvera (2018). Konsep Diri Dan Gaya Hidup Hedonis Pada Mahasiswa STIEI Di Banjarmasin. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hubungan antara konsep diri dan gaya hidup hedonis pada 107 individu di STIE Indonesia di Banjarmasin. Semakin

tinggi gaya hidup hedonis maka semakin rendah konsep diri. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa/i di prodi akuntansi dan manajemen di STIE Indonesia, angkatan 2013-2017. Skala konsep diri berjumlah 70 aitem yang disusun berdasarkan aspek-aspek yang dikembangkan oleh Fitts (1971) yaitu TSCS (Tennessee Self Concept Scale) sedangkan skala gaya hidup hedonis berjumlah 31 aitem yang disusun berdasarkan aspek-aspek dari Engel, dkk (1994). Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Spearman's rho Correlation. Korelasi menunjukkan nilai $r = -0,446$ dengan $p = 0,000$ ($p < 0,01$), yang artinya ada hubungan negatif yang signifikan antara konsep diri dan gaya hidup hedonis pada mahasiswa STIE Indonesia Banjarmasin. Dengan kata lain, hipotesis diterima.

5. Karmila, Reza, et al. (2018). Pengaruh Media Sosial dan Konsep Diri Terhadap Gaya Hidup Siswa SMAN 3 Kota Solok. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media sosial dan konsep diri terhadap gaya hidup siswa konsumtif SMA Negeri 3 Kota Solok. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMANegeri 3 Kota Solok yang berjumlah 1086 dan sampel penelitian ini berjumlah 181 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan uji deskripsi, uji persyaratan dan pengujian hipotesis, hasil penelitian menggambarkan bahwa media sosial berpengaruh terhadap gaya hidup konsumtif siswa SMA Negeri 3 Kota Solok dengan besaran kontribusi sebesar 14.9%, ini berarti bahwa media sosial dapat mempengaruhi gaya hidup konsumtif siswa. Konsep Diri berpengaruh terhadap gaya hidup

konsumtif. Hal ini menjelaskan bahwa dengan konsep diri yang positif dapat mempengaruhi gaya hidup siswa ke arah yang positif dan begitu juga sebaliknya. Mediasosial dan konsep diri secara bersama-sama berpengaruh terhadap gaya hidup konsumtif siswa SMA Negeri 3 Kota Solok. Dengan membekali siswa dengan ilmu pengetahuan agama dan Pendidikan Karakter, sehingga dapat memberikan pemahaman kepada siswa ke arah perilaku positif.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah dari populasinya yakni mahasiswa aktif Universitas Muhammadiyah Jember, menjadikan variabel *konsep diri* sebagai pengaruh dalam *e-lifestyle*. Fokus kajian dalam penelitian ini adalah mencari pengaruh kepribadian terhadap gaya hidup modern *e-lifestyle*. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan menggunakan skala psikologi yakni skala *konsep diri* dan skala *e-lifestyle*. Dalam Teknik pengambilan data, peneliti akan menggunakan *purposive sampling* sebagai teknik sampling pada penelitian ini.