

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dalam transaksi ekonomi mengalami kemajuan yang pesat seiring dengan perkembangan zaman. Didukung dari beberapa perusahaan maupun pusat perbelanjaan yang lebih mengutamakan pembayaran menggunakan kartu (baik debit maupun kredit), membuat masyarakat pada saat ini tidak lagi menggunakan atau memegang uang cash untuk ber-transaksi. Kalangan ini yang disebut dengan *cashless society*. Dalam melakukan transaksi pembayaran, kalangan ini menggunakan dengan cara elektronik. Kalangan ini jarang memegang atau menyimpan uang tunai. Kalaupun ada, mungkin dalam nominal yang secukupnya saja untuk transaksi yang bisa tidak bisa dilakukan dengan cara elektronik. Misalnya, bayar parkir atau kegiatan lainnya yang tidak menunjang pembayaran secara elektronik.

Untuk sebagian masyarakat, orang sebenarnya menggunakan transaksi cashless bukan sekedar untuk memenuhi kebutuhan hidupnya melainkan untuk memenuhi kebutuhan mendapatkan tanda (sign) yang berwujud pengakuan sosial. Barang yang dikonsumsi secara tidak langsung adalah menjadi tanda bagi seseorang untuk menunjukkan jati dirinya.

Seperti yang dituliskan Latifah Novitasani (2014) dalam penelitiannya, diketahui bahwa terjadi perubahan gaya hidup konsumtif pada mahasiswa urban di UNESA. Berdasarkan penelitian tersebut, bahwa¹ perubahan yang terjadi pada masyarakat urban adalah gaya hidup yang lebih memilih barang – barang mewah, gaya hidup untuk menghabiskan uang dan waktu di cafe maupun restaurant dan gaya bahasa. Kondisi

¹ *latifah novitasani (2014) paradigma: perubahan gaya hidup konsumtif pada mahasiswa urban di unesa. paradigma. volume 02 nomer 03 tahun 2014*

tersebut terjadi karena ada proses pergeseran budaya dari daerah yang cenderung sederhana menjadi budaya kota yang lebih konsumtif karena identik dengan mall dan nongkrong. Sehingga bukan hanya kebiasaan mereka saja yang berubah namun pola konsumsi mereka juga berubah.

Perilaku konsumtif tidak didasarkan dengan kebutuhan-kebutuhan dasar yang memang harus dipenuhi, melainkan didasarkan pada keinginan semata. Menghabiskan uang dan limit kartu sudah menjadi kebiasaan. Maka perilaku konsumtif dikatakan sebagai budaya yang telah berkembang dimasyarakat, yang disebut juga dengan gaya hidup konsumtif. *Giddens* mengatakan bahwa gagasan gaya hidup telah dikorupsi oleh perilaku konsumtif. Dengan demikian gaya hidup dapat dipahamipula sebagai perburuan penampilan diri dimuka publik, sekaligus sebagai pencarian identitas dalam pentas konsumsi massa.

Hal tersebut merupakan dampak yang muncul dari perubahan gaya hidup masyarakat urban. Orang memiliki kecenderungan lebih konsumtif adalah mereka yang tinggal di kota, dikarenakan hal tersebut merupakan bawaan dari lingkungan tempat ia berada dan dengan adanya berbagai fasilitas yang lebih memadai dan lebih menunjang masyarakat untuk membentuk pola konsumsi.

Menelaah pola konsumsi masyarakat dalam kehidupan yang modern ini, maka peneliti mencoba melihat bagaimana perilaku konsumtif pada masyarakat urban bahwa penggunaan kartu (debit maupun kredit) pada masyarakat umumnya juga sebenarnya menjadi simbol status bagi pribadi masyarakat tersebut karena apabila masyarakat sekarang mengganti pola transaksi yang mereka gunakan (dari cash ke kartu) maka kecenderungan bahwa setiap individu akan lebih banyak mempunyai dan menggunakan kartu yang ada sebagai metode transaksinya. Dan akan menjadi terlihat lebih keren apabila individu tersebut banyak kartu dalam dompetnya. Oleh karena itu dengan adanya perubahan pola transaksi pada era ini, sekaligus membuat masyarakat untuk menunjukkan “ simbol status” pada dirinya.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Putri Nela Hapsari (2017) dituliskan bahwa pengaruh penggunaan e-money di Indonesia menunjukkan potensi yang baik untuk dikedepannya. Ditelusur dari hasil perkembangan beberapa infrastruktur yang digunakan pada penggunaan e-money yang diantaranya adalah jumlah uang elektronik yang beredar dan jumlah mesin e-money mengalami kenaikan yang signifikan. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan e-money mampu mengurangi transaksi dengan menggunakan uang tunai di Indonesia dalam jangka panjang maupun dengan jangka pendek. Penggunaan e-money ini juga didominasi oleh masyarakat perkotaan dan masyarakat yang memiliki pendapatan yang tinggi. Cakupan penggunaan e-money ini masih belum menyebar secara merata terlebih pada masyarakat pedesaan.

Berdasarkan penelitian yang ditelusuri diatas, dapat dilihat bahwa penggunaan kartu untuk melakukan transaksi dapat berlangsung juga untuk jangka panjang. Dengan penawaran-penawaran yang ditawarkan apabila menggunakan transaksi dengan kartu misalnya: mendapat potongan hingga 50% apabila menggunakan kartu kredit BCA, hal tersebut dapat menarik konsumen untuk berlomba-lomba menggunakan kartu kredit tersebut untuk kepentingan konsumsinya. Oleh karena itu, dengan adanya penawaran-penawaran yang ditawarkan oleh e-commerce yang banyak dari itu *pair-ing* dengan alat pembayaran berupa kartu, membuat masyarakat sekitar menjadi tergugah untuk membuat kartu sebagai alat transaksi pemabayaran.

Penelitian ini dirasa penting oleh peneliti dikarenakan didalam penelitian ini akan membahas tentang perubahan yang dialami masyarakat (khususnya kalangan menengah ke atas) dengan adanya kemajuan teknologi pada bidang transaksi ekonomi, dimana masyarakat sekarang sudah jarang menggunakan uang cash sebagai alat untuk melakukan transaksi. Pada penelitian ini, peneliti juga akan membahas tentang perbandingan kecenderungan perilaku konsumtif orang yang bertransaksi dengan menggunakan uang tunai atau menggunakan kartu.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat juga diikuti pula dengan tingkat persaingan bank yang semakin tinggi sehingga mendorong sektor perbankan maupun

non perbankan untuk semakin inovatif dalam menyediakan pelayanan jasa pembayaran cashless atau non-tunai. Hal seperti ini membuat masukan tersendiri bagi masyarakat untuk bertransaksi dengan menggunakan instrumen yang lebih efisien dan aman. Dengan adanya beberapa kelebihan menggunakan pembayaran cashless atau non-tunai dibandingkan dengan penggunaan uang tunai, hal tersebut memacu Bank Indonesia untuk lebih mengupayakan dan mengembangkan *Cashless Society*.

Alat pembayaran menggunakan kartu (APMK) diukur lebih efisien dikarenakan adanya kemampuan untuk meminimalisir pembiayaan untuk mendapat manfaat dan keuntungan dari setiap kegiatan transaksi. Untuk kedepannya, masyarakat akan mulai memberdayakan alat pembayaran yang relatif rendah sehingga biaya transaksi yang dihasilkan juga rendah. Dengan adanya penurunan biaya transaksi dan peningkatan kecepatan dari setiap transaksi, inovasi APMK dirasa lebih efektif dibanding menggunakan uang tunai.

Dalam melakukan transaksi ekonomi, peningkatan sistem pembayaran cashless telah merubah pola hidup masyarakat. Dikarenakan masyarakat tidak perlu membawa atau menggunakan uang dalam jumlah banyak saat akan melakukan transaksi. Maka APMK telah mengubah fungsi atau kegunaan dari uang kartal. Selain karena hal tersebut, dengan adanya kartu debit maupun kredit dapat menimbulkan kesadaran masyarakat akan kemudahan, keamanan dan kenyamanan yang ditawarkan dari penggunaan kartu debit maupun kredit. Sehingga, secara perlahan *Cashless Society* akan berkembang di masyarakat Indonesia.

² Dewasa ini dalam perkembangan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) di Indonesia sebagai alat pembayaran non tunai, dapat ditinjau menggunakan kartu selain itu melalui *smartphone*. Penerbitannya terus meningkat, tidak hanya melalui lembaga Bank saja tetapi juga Lembaga Selain Bank (LSB) seperti, perusahaan keuangan, perusahaan telekomunikasi, dan perusahaan transportasi publik. Beberapa

² rachmandi usman (2017) *yuridika: karakteristik uang elektronik dalam sistem pembayaran*. doi : 10.20473/ydk.v32i1.4431

produk yang dikeluarkan dari bank terdiri dari kartu e-money dari Bank Mandiri, kartu Flazz dari Bank BCA, kartu Brizzi dari Bank BRI, kartu TapCash dari Bank BNI, dsb. Sedangkan contoh dari beberapa produk yang dikeluarkan oleh perusahaan telekomunikasi dengan cara menggunakan nomor ponsel sebagai nomor rekening, seperti OVO, T-cash dari Telkomsel, XL Tunaiku dari XL axiata, dsb. Sedangkan beberapa contoh dari perusahaan transportasi publik yang bisa digunakan juga sebagai alat pembayaran elektronik adalah dengan menggunakan Gopay dari Perusahaan Transportasi Gojek dan GrabPay (yang bekerja sama dengan OVO) dari Perusahaan Transportasi Grab.

Tidak dapat dipungkiri bahwa pola pembayaran non tunai sedang merajalela dalam kehidupan sosial-ekonomi kita saat ini. Beberapa perusahaan mengeluarkan *trick*-nya untuk menarik perhatian konsumen dengan memberikan diskon besar-besaran. Apabila kita sadari, dengan meningkatnya pola konsumen yang seperti ini akan menimbulkan kecenderungan pola konsumtifitas yang lebih tinggi pada masyarakat. Seperti yang banyak kita lihat sekarang ini, bahwa banyak diskon atau *cash-back* yang akan kita dapatkan apabila kita menggunakan Alat pembayaran menggunakan kartu (APMK) atau pembayaran elektronik dari Perusahaan Transportasi yang dikenal dengan Gopay, OVO. Hal ini akan membuat pola konsumtifitas masyarakat menjadi meningkat dikarenakan diskon yang ditawarkan. Beberapa dari masyarakat kita juga masih *gaptek* atau yang dikenal dengan gagap teknologi, namun mereka berusaha untuk mempelajari pembayaran dengan menggunakan elektronik atau kartu demi mendapatkan sesuatu yang mereka inginkan dengan harga se-minimum mungkin.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Wasisto Raharjo Jati (2015) beliau menjelaskan definisi sosial mengenai masyarakat konsumen yang telah diinisiasi Baudrilard (2013) yang berjudul “Masyarakat Konsumsi’ (*Consumer Society*). Hasil dari pemaparannya menjelaskan bahwa ³Konsep perilaku konsumtif yang dilakukan

³ wasisto rj (2015) *less cashsociety: menakar mode konsumerisme baru kelas menengah indonesia. p2p-lipi volume 14, nomor 2*

oleh *middle class* dibagi menjadi: Hiperrealitas, Simulasi, dan Simulakra. Poin utama dari konsep ini yaitu “Pertumbuhan adalah bagian dari simulasi dan simulasi adalah demokrasi”. Dalam artian bahwa konsumen masyarakat dipacu dengan adanya pertumbuhan ekonomi yang kemudian memacu industrialisasi. Konsumen sebagai faktor utama terciptanya *middle class* dari industrialisasi & konsumsi. Faktor yang mendorong kebutuhan diri dapat melalui pembelian barang sebagai tolak ukur penilaian jati diri. Pengaruh postmodernisme tersebut yang menampilkan kemajuan aspek ekonomi yang pada mulanya menomorsatukan pencapaian kebutuhan yang didasari dari faktor utility (tingkat kepuasan) barang menjadi aspek simbolik yang ditawarkan (Soedjatmiko, 2011).

Dari penelitian yang dijelaskan sebelumnya, kita dapat melihat bahwa teknologi juga mampu memberi perubahan fungsi yang berpengaruh bagi khalayak luas. Teknologi menghasilkan banyak keutungan dan kemudahan dalam suatu proses untuk membentuk suatu “ke-cenderung” & perilaku konsumtif masyarakat. Munculnya pusat perbelanjaan dengan menggunakan transaksi elektronik atau Alat pembayaran menggunakan kartu (APMK) sebagai faktor pemula perkembangan pola konsumsi (Fadhilah, 2011).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana latar belakang masyarakat yang sering bertransaksi casholess? Serta bagaimana perilaku konsumsi masyarakat yang cenderung bertransaksi dengan menggunakan transaksi non-tunai?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum: mendeskripsikan perubahan masyarakat (khususnya kalangan menengah keatas) dengan adanya kemajuan teknologi pada bidang transaksi ekonomi.
2. Tujuan khusus: untuk menganalisis perubahan yang dialami masyarakat (khususnya kalangan menengah keatas) dengan adanya kemajuan teknologi pada bidang transaksi ekonomi. Dimana masyarakat sekarang sudah jarang menggunakan uang cash sebagai alat untuk melakukan transaksi pembayaran.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis: Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan bagi masyarakat untuk berfikir dan bertindak mengenai perilaku konsumsi yang diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari, terlebih dengan adanya kemudahan APMK (alat pembayaran menggunakan kartu) atau alat non-tunai lainnya yang dapat mempengaruhi perilaku konsumsi masyarakat.

1.4.2 Manfaat praktis:

1. Bagi Peneliti: Menambah pengetahuan dalam berfikir serta menerapkan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh selama masa kuliah sekaligus sebagai pemenuhan akan Tugas Akhir.

2. Bagi Akademis: Studi ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya sebagai pengembangan ilmu atau bahan kajian ilmu sosial yang berkaitan dengan Sosiologi Ekonomi atau Perilaku Konsumtif pada Masyarakat Cashless.

1.5.1 Kerangka Teori

1.5.2 Teori

1.5.2.1 Modernisasi dan Globalisasi menurut Pandangan Giddens

Modernisasi menurut pandangan Giddens dapat dilihat melalui empat gugus institusi pembentukan modernitas, yaitu kapitalis, industrial, surveillance (kapasitas pengawasan), dan dominasi militer. Kapitalis merupakan pengaruh negatif terhadap kehidupan modern. Pada awalnya kapitalis memicu adanya persaingan sedangkan aspek industri memberi pengaruh masyarakat melakukan inovasi. Persaingan melakukan inovasi terus berkembang dengan dukungan para penguasa. Para penguasa akan terus mencari pembaharuan. Tidak akan ada lagi batasan-batasan baik dari segi teritori maupun kultur di suatu negara.

Terdapat tiga ciri akibat dari dunia modern yakni globalisasi, de-tradisionalisasi dan social reflexivity. Pertama adalah Globalisasi yang merupakan penyatuan seluruh aspek di dunia. Contohnya adalah perkembangan teknologi dibidang komunikasi, berawal dari telepon genggam dan berkembang lagi sehingga munculnya hal baru yakni Internet yang mampu menyatukan semua orang dari seluruh negara. Perkembangan teknologi dapat memudahkan kita untuk menjalankan komunikasi atau hubungan. Kedua adalah Detradisional, pengertian ini memiliki makna bahwa tradisi akan terus diabadikan namun sudah tidak menjadi tolak ukur suatu hasil. Yang terakhir ini terkait erat dengan social reflexivity. Manusia modern memang dapat mengambil keputusan sendiri. dan menghadapi banyak informasi, tetapi bebas untuk menyeleksi informasi mana yang dibutuhkan untuk pengambilan keputusan. Sama halnya dengan munculnya *cashless payment*, masyarakat dapat mengolah informasi dan menyesuaikan metode pembayaran “cashless” dengan seksama. Dengan munculnya *cashless payment* dalam kehidupan masyarakat dapat memudahkan setiap individu untuk bertransaksi, hal tersebut akan berkembang pesat seiring berjalannya waktu dan zaman. Manusia modern adalah manusia yang lebih canggih dan ber-evolutif dan berkembang, sehingga aspek-

aspek yang menunjang kehidupan sehari-harinya pun harus mengiringi dengan perkembangan diri manusia tersebut.

1.5.2.2 Konsumerisme dalam perspektif Jean Baudrillard

Konsumsi menurut Baudrillard dikonseptualisasikan sebagai suatu proses dimana pembeli suatu barang terlibat secara aktif dalam upaya menciptakan dan mempertahankan rasa identitas melalui permainan barang-barang yang dibeli. Jadi, konsumsi tidak boleh dilihat sebagai aktivitas yang hanya diinduksi atau diproduksi oleh industri periklanan dan kepentingan komersial pada konsumen modern yang pasif tetapi konsumsi telah menjadi proses aktif yang melibatkan konstruksi simbolik rasa identitas kolektif dan individu. Baudrillard memiliki pandangan bahwa konsumen mengonsumsi barang yang memang sudah tersedia di pasar dan kedaulatan konsumen sepertinya tinggal mitos belaka.

Pada mulanya globalisasi dari sudut pandang konsumerisme dan praktik konsumsi turunannya yang pertama berasal dari Amerika, lantas berkembang dan meluas ke seluruh dunia. Penggunaan kartu kredit, Visa dan Mastercard, pada mulanya ditemukan dipertengahan abad 20 di Amerika Serikat. Seiring dengan berkembangnya zaman, *cashless payment* lainnya bermunculan sehingga menerapkan mode konsumeritas baru bagi masyarakat. Gejala atau fenomena tersebut terus berkembang bukan hanya sebatas praktik konsumsi saja melainkan sudah menjadi ideologi dari gaya hidup tertentu. Dalam kasus di Amerika Serikat, sebagai contoh peningkatan konsumsi dapat dilihat dari pengguna kartu kredit. Penggunaan kartu kredit sebagai alat transaksi memang meningkat pesat dan cenderung akan terus naik.

Jadi konstruksi identitas konsumen bukan berada di ruang hampa atau otonom, tetapi masih di dalam ruang lingkup tatanan budaya kapitalisme. Bilamana muncul mode baru sebagai hasil kreativitas dan inovasi manusia, bisa dipastikan tidak lama

setelah itu akan segera dikomodifikasi sehingga turut menjadi komoditas yang kemudian dijual kepada konsumen dimana sebagian besar dari mereka cuma mengikuti trend dalam usaha mencari dan mengekspresikan jati diri. Ritzer (2010: 137) membahasakan fenomena ini dengan kalimat: “Ketika kita mengonsumsi objek, maka kita mengonsumsi tanda, dan sedang dalam prosesnya kita mendefinisikan diri kita”. Situasi ini membuat kita ditakdirkan untuk terus menginginkan barang-barang dan pengalaman konsumsi dalam jenis formasi sosial yang telah dikembangkan oleh kapitalisme postmodern (Ritzer, 2010: 69). George Ritzer dalam bukunya yang berjudul *Globalization of Nothing* melakukan pemaparan secara jelas mengenai globalisasi. Globalisasi dalam pengertiannya ternyata membawa pengaruh besar suatu perilaku konsumsi. Ia memaparkan bahwa globalisasi merupakan segala sesuatu yang mampu terkendali secara terpusat. Teknologi berkembang seiring dengan perkembangan internet berperan dalam meningkatkan nilai tambah suatu produk sehingga meningkatkan daya tarik masyarakat luas untuk membelinya. Dalam perkembangan selanjutnya, penggunaan teknologi kemudian berkembang menjadi perilaku sosial dan gaya hidup bagi kelompok kelas menengah.

1.5.2.3 TEORI PILIHAN RASIONAL dari perspektif James S. Coleman

Dalam salah satu jurnal milik James Coleman yang berjudul “*Rationality and Society*” ditujukan pada pembenihan perwujudan suatu pandangan pilihan rasional. Selain jurnal tersebut, Coleman juga menulis suatu buku berjudul “*Foundation of Social Theory*” berdasar pada cara pandang teori tersebut. James S. Coleman memiliki anggapan masalah yang memiliki cakupan kecil merupakan awal mula pembahasan untuk mencapai cakupan permasalahan yang besar.

Terdapat dua unsur penting dalam teori Pilihan Rasional yakni actor & sumberdaya. Actor mempunyai kekuatan untuk mengontrol sumber daya. James Coleman merincikan interaksi yang mengaitkan masalah mikro dan makro. (Ritzer, 2012). Beliau menjelaskan teorinya secara detail menggunakan persoalan-persoalan.

Salah satunya adalah tindakan kolektif. Awal mula tindakan kolektif dikarenakan pelaku harus menyandari motif untuk mencapai keuntungan tanpa mengeluarkan tenaga berlebih. Misalnya dengan penggunaan *E-commerce* sebagai metode pembayaran atau metode transaksi seperti OVO, GOPAY, DANA. Pada masa kini pembayaran dengan menggunakan *e-commerce* menghasilkan banyak keuntungan yang didapat. Apabila kita membeli sesuatu dan mendapat penawaran *e-commerce* sebagai metode pembayarannya, keuntungan yang biasa kita dapat berupa *cashback*. Hal tersebut jauh lebih menguntungkan dibanding kita melakukan pembayaran menggunakan cash, karena uang yang kita keluarkan pun dalam jumlah yang sama namun apabila menggunakan *e-commerce* kita mendapatkan keuntungan berupa *cashback* atau berupa point dan keuntungan lainnya yang didapat.

1.5.2 Tinjauan Pustaka

Menelaah pola konsumsi masyarakat dalam kehidupan yang modern ini, terdapat beberapa studi terdahulu mengenai Perilaku Konsumtif pada Masyarakat Cashless yang akan saya jelaskan berdasarkan pencaharian saya. Untuk studi terdahulu yang pertama, yang dituliskan Latifah Novitasani (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “PERUBAHAN GAYA HIDUP KONSUMTIF PADA MAHASISWA URBAN DI UNESA”. Berdasarkan penelitian tersebut, bahwa perubahan yang terjadi pada masyarakat urban adalah gaya hidup yang cenderung lebih memilih barang branded, kebiasaan nongkrong dan gaya bahasa. Kondisi tersebut terjadi karena ada proses pergeseran budaya dari daerah yang cenderung sederhana menjadi budaya kota yang lebih konsumtif karena identik dengan mall dan nongkrong. Sehingga bukan hanya kebiasaan mereka saja yang berubah namun pola konsumsi mereka juga berubah. Hal tersebut merupakan dampak yang muncul dari perubahan gaya hidup masyarakat urban.

Studi terdahulu selanjutnya, dalam penelitian yang dilakukan oleh Putri Nela Hapsari (2017) yang berjudul “ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN E-MONEY

DAN DAYA SUBSTITUSI TRANSAKSI E-MONEY TERHADAP TRANSAKSI TUNAI DI INDONESIA” dituliskan bahwa pengaruh penggunaan e-money di Indonesia menunjukkan potensi yang baik untuk dikedepannya. Ditelusur dari hasil perkembangan beberapa infrastruktur yang digunakan pada penggunaan e-money yang diantaranya adalah jumlah uang elektronik yang beredar dan jumlah mesin e-money mengalami kenaikan yang signifikan. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan e-money mampu mengurangi transaksi dengan menggunakan uang tunai di Indonesia dalam jangka panjang maupun dengan jangka pendek. Penggunaan e-money ini juga didominasi oleh masyarakat perkotaan dan masyarakat yang memiliki pendapatan yang tinggi. Cakupan penggunaan e-money ini masih belum menyebar secara merata terlebih pada masyarakat pedesaan. Berdasarkan penelitian yang ditelusuri diatas, dapat dilihat bahwa penggunaan kartu untuk melakukan transaksi dapat berlangsung juga untuk jangka pandang. Dengan penawaran-penawaran yang ditawarkan apabila menggunakan transaksi dengan kartu misalnya: mendapat potongan hingga 50% apabila menggunakan kartu kredit BCA, hal tersebut dapat menarik konsumen untuk berlomba-lomba menggunakan kartu kredit tersebut untuk kepentingan konsumsinya. Oleh karena itu, dengan adanya penawaran-penawaran yang ditawarkan oleh e-commerce yang banyak dari itu *pair-ing* dengan alat pembayaran berupa kartu, membuat masyarakat sekitar menjadi tergugah untuk membuat kartu sebagai alat transaksi pemabayaran.

Studi terdahulu selanjutnya berjudul “LESS CASH SOCIETY: MENAKAR NODE KONSUMERISME BARU KELAS MENENGAH INDONESIA” yang ditulis oleh Wasisto Raharjo jati (2015), dalam jurnal tersebut terdapat analisis bahwa *cashless society* merupakan temuan terbaru yang isinya membahas perilaku konsumsi dari kalangan *middle class*. Temuan berupa kartu yang berinovasi menjadi alat pembayaran elektronik yang berhasil mempengaruhi kelas menengah dalam berkonsumsi. Pada saat transaksi pembayaran dilakukan, uang yang semula berwujud tunai menjadi nontunai. Pola konsumsi mengalami transisi dan perburuan identitas dari sesama sehingga menyebabkan transaksi yang dilakukan *middle class* bersifat konsumtif.

Studi terdahulu selanjutnya yang saya dapatkan dari Jurnal Internasional yang berjudul “Literature Review of a Cashless Society in Indonesia: Evaluating the Progress” yang dituliskan oleh Antragama Ewa Abbas (2017). Dalam jurnal ini, membahas mengenai Masyarakat tanpa uang tunai menjadi alternatif populer untuk mengatasi kewajiban penggunaan uang tunai. Meskipun popularitasnya, dikonteks Indonesia, transaksi pembayaran konsumen menggunakan metode non tunai hanya mencakup sekitar 0,6%. Fakta ini memimpin Indonesia dikategorikan dalam tahap awal. Sebagai tambahan, analisis menunjukkan bahwa keuntungan masyarakat tanpa uang tunai di Indonesia lebih besar daripada kerugiannya. Akibatnya, untuk mendapatkan wawasan yang lebih baik, mengukur kemajuan masyarakat tanpa uang tunai adalah sebuah fase penting untuk memahami kondisi saat ini, periksa kesenjangan, dan prioritas tindakan selanjutnya. Penelitian ini selanjutnya menunjukkan bahwa indikator kesiapan masyarakat tanpa uang tunai di Indonesia tidak menunjukkan perkembangan yang cepat. Jadi, jalan pintas untuk mempercepat perjalanan, misalnya, kepemimpinan pemerintah dan pembayaran inovatif itu diperlukan.

Studi terdahulu selanjutnya yang saya dapatkan dari Jurnal Internasional yang dituliskan oleh Daniel D. Garcia Swartz, Robert W. Hahn dan Anne Layne-Farrar (2014), yang berjudul “The Economics of a Cashless Society: An Analysis of the Costs and Benefits of Payment Instruments” menjelaskan tentang pada saat ini, ada beragam instrumen pembayaran, termasuk uang tunai, cek, beberapa jenis kartu pembayaran, dan transfer elektronik. Selain itu, ada perdebatan sengit tentang apakah pemerintah harus mengatur berbagai jenis sistem pembayaran swasta, seperti kartu kredit. Sebagai panduan untuk memeriksa pertanyaan kebijakan, jurnal ini memberikan pendekatan ekonomi untuk menilai biaya dan manfaat relatif dari berbagai metode pembayaran. Jurnal ini merupakan studi pertama yang menguji secara empiris pergerakan menuju masyarakat tanpa uang tunai menggunakan analisis biaya-manfaat. Dalam jurnal ini menyajikan tiga studi kasus yang menggambarkan implikasi kesejahteraan dari penggantian satu jenis metode pembayaran dengan yang lain dan menemukan bahwa ketika semua pihak utama dalam suatu transaksi dipertimbangkan dan keuntungan

ditambahkan, uang tunai dan cek lebih mahal daripada yang disarankan oleh banyak penelitian sebelumnya. Secara umum, pergeseran menuju masyarakat tanpa uang tunai tampaknya menguntungkan.

Studi terdahulu selanjutnya yang saya dapatkan berasal dari jurnal dalam negeri yang dituliskan oleh Rachmandi Usman (2017) berjudul “KARAKTERISTIK UANG ELEKTRONIK DALAM SISTEM PEMBAYARAN”. Dalam jurnal ini, Rachmandi Usman membahas tentang pada awalnya uang digunakan sebagai alat tukar pembayaran. Perkembangan teknologi pembayaran yang semakin mutakhir menghasilkan temuan terbaru dari transaksi pembayaran elektronik untuk mengoptimalkan metode pembayaran cashless hingga terciptanya *cashless society*.

Studi terdahulu terakhir yang saya dapatkan adalah mengenai “MODERNITAS DAN PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA UNISMUH MAKASSAR” yang ditulis oleh Samsul Pariwang (2018). Dalam jurnal ini membahas tentang adanya arus globalisasi dan modernitas yang mengharuskan mahasiswa mampu untuk beradaptasi dengan situasi baru sehingga bisa menjadi manusia yang modern dengan rasionalitas. Dimana dalam pembahasan yang dibahas dalam jurnal ini membahas tentang proses terbentuknya perilaku konsumtif oleh mahasiswa UNISMUH Makassar, untuk mengetahui implikasi mahasiswa yang berperilaku konsumtif di era modernitas, dan untuk mengetahui bagaimana relasi/hubungan antara perilaku konsumtif dan modernitas.

1.6 Metode dan Prosedur Penelitian

1.6.1 Pendekatan dan Fokus Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini berupa pendekatan kualitatif yang dimana pendekatan kualitatif merupakan suatu proses penelitian dan pemahaman

yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang yang diamati dan perilaku yang diamati. Penulis memilih pendekatan kualitatif dikarenakan penulis akan membahas mengenai mengapa masyarakat kalangan menengah keatas lebih sering bertransaksi menggunakan APMK (alat pembayaran menggunakan kartu) dan bagaimana pola konsumsi masyarakat yang cenderung bertransaksi dengan menggunakan APMK (alat pembayaran menggunakan kartu).

1.6.2 Paradigma

Paradigma yang digunakan oleh penulis adalah paradigma definisi sosial yang dimana dalam penelitian yang dilakukan ini akan membahas bagaimana transformasi pembayaran dari tunai ke non tunai dan tentunya akan berkaitan dengan konstruksi baru yang ada di masyarakat mengenai cara pembayaran yang dilakukan.

Peningkatan sistem pembayaran atau transaksi dengan menggunakan kartu banyak melakukan perubahan pola hidup masyarakat dalam bertransaksi ekonomi. Dikarenakan masyarakat tidak perlu membawa atau menggunakan uang yang banyak saat akan melakukan transaksi. Maka APMK telah mengubah fungsi atau kegunaan dari uang kartal. Selain karena hal tersebut, dengan adanya kartu debit maupun kredit, hal tersebut dapat menimbulkan kesadaran masyarakat akan kemudahan, keamanan dan kenyamanan yang ditawarkan dari pemakaian transaksi cashless.

1.6.3 Setting sosial

Dalam penelitian mengenai “Perilaku Konsumtif pada Masyarakat Cashless” , untuk menjawab fokus penelitian, studi ini dilakukan di Jakarta sebagai setting

sosialnya. Lokasi yang digunakan penulis dalam penelitian ini bertempat di Jakarta di kawasan SMA Tarakanita 1 Jakarta. Penulis akan meneliti alumni SMA Tarakanita 1 angkatan 2014-2015. Alasan penulis memilih Alumni SMA Tarakanita 1 sebagai informan dikarenakan penulis melihat realitas sosial yang ada bahwa murid-murid yang disekolahkan di SMA Tarakanita 1 mayoritas merupakan kalangan menengah keatas dan berdasarkan observasi terdahulu yang dilakukan, didapatkan informasi bahwa setiap murid yang bersekolah disana diberikan penawaran berupa kartu E-Money Mandiri sebagai fasilitas yang diberikan dari sekolah. Hal ini dapat menjadi penunjang tercapainya data-data yang ingin dikumpulkan oleh peneliti mengenai Perilaku Konsumtif pada Masyarakat Cashless.

No.	Keterangan	Frek	Persentase
1.	Terpengaruh Media Sosial	21	45.65%
2.	Mengikuti teman	9	19.57%
3.	Uang saku	13	28.26%
4.	Alasan lain	3	6.52%
	Jumlah	46	100%

Sumber: Jurnal Economic Education Analysis (2017)

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil Observasi tahun 2017 pada Economic Education Analysis Journal, diperoleh data bahwa faktor penyebab dari perilaku konsumtif masyarakat terdapat 4 faktor yang terdiri dari Terpengaruh media sosial, mengikuti teman, uang saku dan alasan lainnya. Faktor utama penyebab munculnya kecenderungan perilaku konsumtif adalah faktor dari sosial media. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai fenomena yang menarik untuk diteliti secara berkelanjutan.

1.6.4 Isu-isu penelitian atau Konseptualisasi

Perwujudan peningkatan aspek ekonomi yang memacu pandangan ataupun perspektif merupakan ciri dari terbitnya middle class sebagai bagian baru dari kelas konsumsi. Tolak ukur transaksi pembayaran yang dilakukan oleh middle class selain untuk memanfaatkan teknologi yang semakin mutakhir namun juga sebagai bentuk penunjukan simbol dan identitas mereka. Fokus utama penelitian adalah bagaimana kelompok kelas menengah di Indonesia memanfaatkan metode pembayaran berbasis elektronik sehingga membentuk pola atau gaya hidup mereka.

1.6.5 Penentuan Informan

Eksistensi informan sebagai elemen terpenting dalam penelitian untuk menjawab fokus penelitian tentu tidak dapat dikesampingkan. Terdapat Sembilan informan dalam penelitian ini, yang diantaranya adalah delapan informan perempuan dan satu informan laki-laki. Berdasarkan sembilan informan yang terdapat, tujuh diantaranya merupakan alumni SMA Tarakanita 1 angkatan 2014-2015 dan dua diantaranya merupakan pihak dari SMA Tarakanita 1. Informan dipilih dengan metode snowball. Peneliti mengharapkan data yang bervariasi dengan menggunakan metode tersebut, sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan menyeluruh.

Berdasarkan informasi dari informan pertama yang dirasa cukup, pengumpulan data dari informan-informan selanjutnya dapat dimulai, dan tentunya setelah melalui filterisasi kriteria yang sesuai dengan fokus penelitian.

Profil Informan

NO.	INISIAL	USIA	JENIS KELAMIN	PEKERJAAN
1	BA	24th	P	Karyawan Swasta
2	FA	23th	P	Karyawan Swasta
3	PD	24th	P	Karyawan Swasta
4	MR	23th	P	Freelancer

5	NI	24th	P	Magang
6	NM	24th	P	Karyawan Swasta
7	GS	24th	P	Karyawan Swasta
8	TDS	44th	P	Wakil Kepala Sekolah
9	AAP	39th	L	Tata Usaha

1.6.6 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam atau indepth interview dengan menggunakan pedoman wawancara serta observasi pada penggunaan dari jenis pembayaran cashless yang digunakan oleh *cashless society*. Teknik tersebut digunakan dengan harapan peneliti dapat menemukan data yang variatif dan menyeluruh untuk memenuhi kebutuhan penelitian. Pendalaman fenomena penelitian oleh peneliti juga tak kalah pentingnya dalam proses pengumpulan data dan peningkatan kualitas serta akurasi data. Sedangkan pada teknik observasi, peneliti melakukannya dengan cara menjadi partisipan dan atau non-partisipan untuk mengetahui perkembangan dari pola konsumsi dan alat pembayaran yang digunakan, dengan begitu peneliti dapat mencari gambaran calon informan yang dapat diwawancarai.

1.6.7 Analisis Data

Data kualitatif seperti pada penelitian ini bertujuan memaknai realitas social yang terjadi di masyarakat berdasarkan pengalaman yang diceritakan oleh informan. Data yang telah terkumpul dalam penelitian ini akan dianalisis secara sistematis untuk mempermudah pemahaman dan menjawab fokus penelitian yang ada. Miles dan Huberman menjelaskan bahwa penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif

harus dilaksanakan secara berulang hingga hasil atau informasi tidak mendapat variasi lagi, atau mencapai titik jenuh. Ia juga menjelaskan bahwa terdapat beberapa alur kegiatan untuk melihat proses analisis data yang dihasilkan jika menggunakan penelitian kualitatif, diantaranya sebagai berikut:

1. Reduksi (Kategorisasi/Pengelompokan data)

Dalam penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian, pengabstrakan data yang dapat ditemui melalui catatan-catatan *indepth interview* dan catatan lapangan. Reduksi data dapat diartikan pula sebagai bentuk analisis yang menggolongkan, mengarahkan, membuang agar tidak perlu pengelompokan data dengan cara tertentu lalu dapat memunculkan kesimpulan final dan diverifikasi keaslian datanya. Setelah hasil penelitian ditemukan, langkah selanjutnya adalah mencari alur dan tema yang akan digunakan sehingga mendapat gambaran yang lebih detail dan menghasilkan hasil penelitian yang lebih lengkap.

2. Penyajian data

Pada penelitian kualitatif, data yang disajikan berupa teks yang bersifat naratif. Hal ini berfungsi untuk memudahkan pemahaman peneliti dalam melihat realitas yang ada. Sebagai salah satu proses terpenting dalam penelitian, penyajian data disusun dalam kategorisasi yang tentunya berhubungan dengan proses penarikan kesimpulan selanjutnya. Penyajian data pun dilakukan berdasarkan hasilnya nanti dan hasil tersebut dapat teruji validitasnya.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan hal yang paling penting dalam melakukan analisis data kualitatif. Adapun kesimpulan yang ditarik masih bersifat sementara dan dapat mengalami perubahan ketika ditemukan realitas atau temuan baru yang diperoleh saat melakukan pengumpulan data di lapangan, yang tentunya berdasar pada fokus penelitian yang diteliti.