

## PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial, yang berarti manusia akan memerlukan orang lain untuk bersosialisasi dan memenuhi segala kebutuhannya. Adapun kebutuhan tersebut yaitu kebutuhan primer, sekunder maupun tersier. Setiap manusia pastinya melakukan kegiatan konsumsi untuk memenuhi segala kebutuhan tersebut, ditambah dengan perkembangan dan kemajuan teknologi yang menjadikan kebutuhan manusia semakin tidak terbatas. Pada dasarnya kebutuhan manusia tidak akan ada habisnya dengan perkembangan zaman yang terus berjalan (Octaviani & Sudrajat, 2016). Kegiatan konsumsi dapat dilakukan setiap saat, dan tak hanya mengarah pada orang dewasa, tetapi juga pada remaja. Seorang remaja rela menghabiskan uangnya untuk membeli makanan, pakaian, pergi ke tempat hiburan dan lain-lain, mereka melakukan hal tersebut karena pengaruh sosial yang menuntut mereka masuk kedalam kelas sosial tertentu, lingkungan membawa dampak besar pada setiap perkembangan dan perubahan seorang remaja, hal ini karena mahasiswa termasuk kedalam usia remaja yang masih labil (Romadloniyah & Setiaji, 2020).

Mahasiswa kini juga banyak yang terjebak dalam kehidupan yang konsumtif. Mahasiswa, yang aktif menggunakan sosial media untuk mengikuti *trend* masa kini, mereka rela mengeluarkan uangnya hanya untuk membeli barang yang sedang *up to date* untuk menjadi sorotan atau pusat perhatian. Fenomena tersebut sesuai dengan pernyataan Asisi dan Purwantoro (2017) yang menyatakan bahwa dikalangan mahasiswa dalam perilaku konsumsi lebih mementingkan membeli barang-barang bermerek untuk mengikuti gaya masa kini, untuk diterima oleh lingkungannya dari pada membeli peralatan kuliahnya. Fenomena tersebut sesuai dengan hasil penelitian pada mahasiswa Bimbingan dan Konseling UKSW membuktikan hasil dengan presentase 22,83% untuk kategori sangat rendah pada 29 mahasiswa, hasil presentase 27,55% untuk kategori rendah pada 35 mahasiswa, hasil presentase 38,58% untuk kategori tinggi pada 49 mahasiswa dan 11,2% untuk kategori sangat tinggi pada 14 mahasiswa (Dwikurnaningsih dkk., 2020). Kemudian pada mahasiswi semester IV Program Studi Pendidikan Dokter

Universitas Baiturrahman Padang menunjukkan bahwa terdapat 42% yang tergolong dalam kategori perilaku konsumtif rendah pada 35 orang, dan 58% dalam kategori perilaku konsumtif yang tinggi pada 49 orang (Khairat dkk., 2018). Penelitian lain juga menunjukkan hasil perilaku konsumtif sebesar 41,27% pada kategori tinggi pada mahasiswi kos di perumahan Genuk Indah (Fitriyani dkk., 2013).

Perilaku konsumtif adalah sejauh mana individu memilih, membeli, menggunakan dan menempatkan barang, jasa, ide atau pengalaman untuk memuaskan keinginan dan kebutuhan mereka (Kotler dkk., 1999). Mahasiswa yang memiliki kecenderungan untuk mengikuti *trend* masa kini, selalu *up to date*, tidak ingin kalah dengan teman atau lingkungannya, menjadi alasan mengapa para remaja mahasiswa ini berperilaku konsumtif. Perilaku konsumtif juga dapat dikatakan sebagai aktivitas pembelian produk tanpa perencanaan atas dasar keinginan, gengsi, untuk memenuhi kesenangan jangka pendek (Lubis, 1987)

Perilaku konsumtif terjadi karena pergeseran logika yaitu dari logika kebutuhan menjadi logika hasrat, dimana mereka hanya memenuhi kepuasan diri dari pada kebutuhan. Mahasiswa melakukan kegiatan konsumsi bukan lagi didasarkan pada kebutuhan tetapi demi kesenangan semata dan gaya hidup yang sesuai dengan lingkungannya. Dampak yang terjadi yaitu menyebabkan mahasiswa menjadi boros atau biasa disebut dengan memiliki perilaku konsumtif. Selain itu mereka menghabiskan waktu dan uangnya dengan tidak rasional untuk sekedar memperoleh barang-barang incaran yang menurut mereka trendi dan istimewa untuk meningkatkan status sosial semata.

Perilaku konsumtif dipengaruhi oleh faktor gaya hidup dan lingkungan teman sebaya (Kotler dkk., 1999). Gaya hidup dapat menunjukkan keseluruhan pola hidup individu dalam bertindak dan bersosialisasi dalam kehidupan didunia, gaya hidup pada setiap orang tentu berbeda satu dengan yang lainnya karena gaya hidup dapat berkembang dari dalam diri seseorang yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan pengalaman hidup sejak kecil remaja hingga dewasa (Serinah &

Setiawina, 2019). Selain itu ada yang mendefinisikan gaya hidup sebagai tata cara individu dalam kehidupan sehari-hari yang diekspresikan dengan membelanjakan uangnya dan mengalokasikan waktunya untuk menggambarkan perilakunya (Putra dkk., 2020). Gaya hidup sangat mempengaruhi kegiatan konsumsi seseorang, seseorang dengan gaya hidup yang berlebihan tentunya memiliki harapan yang besar dalam memilih barang yang akan dikonsumsinya, begitu pun sebaliknya.

Lingkungan teman sebaya yaitu adanya interaksi antara dua orang atau lebih. Tingkah laku yang mungkin terjadi pada lingkungan teman sebaya seperti prasangka, diskriminasi, kerja sama, konflik, kompetisi, tolong menolong, saling mendukung, dan lain-lain (Meinarno & Sarwono, 2018). Teman sebaya dapat membantu pertumbuhan remaja dalam menentukan sikap dan pilihan, karena lingkungan teman sebaya sebagai tempat untuk bersosialisasi mengajarkan cara hidup dalam masyarakat (Mahrunnisa dkk., 2018).

Pada penelitian Anggraini dan Santhoso (2017) yang dilakukan pada mahasiswa X tentang hubungan gaya hidup dengan perilaku konsumtif terdapat hubungan positif dan signifikan. Pada penelitian dari Hidayah dan Bowo (2018) menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara lingkungan teman sebaya terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang. Hal ini berarti apabila hubungan lingkungan teman sebaya semakin kuat maka perilaku konsumtif mahasiswa akan meningkat.

Individu yang memiliki kontrol atas gaya hidupnya dan lingkungan teman sebaya yang baik mestinya terhindar dari perilaku konsumtif. Namun kenyataannya, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Amalia (2017) pada mahasiswa psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, sebesar 35% mahasiswa memiliki kecenderungan terhadap suatu barang/produk seperti pakaian, makanan dan barang yang terbilang mahal. Sebesar 30% mahasiswa menghabiskan waktunya dengan kegiatan yang kurang memiliki manfaat seperti berbelanja di mall, nongkrong di kafe. Selain itu, 45% mahasiswa mementingkan

pendapat orang lain terhadap barang/produk yang ia kenakan, sehingga mahasiswa selalu menjaga penampilan yang menarik. Perbedaan pada penelitian ini yaitu subjek penelitian sebelumnya yaitu mahasiswa semester dua sedangkan dalam penelitian ini yaitu mahasiswa aktif angkatan 2018, 2019, 2020 dan 2021. Penelitian sebelumnya terdapat satu variabel tergantung dan satu variabel bebas, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menambahkan satu variabel bebas yaitu lingkungan teman sebaya.

Hal tersebut didukung pula dengan data hasil survei tahun 2014 yang dilakukan Tokopedia, hasil sebesar 66,28% mahasiswa merupakan mayoritas masyarakat yang konsumtif dalam durasi belanja mencapai tiga kali dalam waktu seminggu, sisanya sebesar 33,72% kegiatan tersebut dilakukan oleh mahasiswa laki-laki (Situmeang, 2017). Mahasiswa yang selalu ingin tampil *up to date* mengikuti trend masa kini agar dapat diterima oleh lingkungan teman dan sekitarnya.

Bersumber pada pernyataan di atas peneliti tertarik untuk mengkaji apakah gaya hidup dan lingkungan teman sebaya berhubungan dengan perilaku konsumtif pada mahasiswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah Terdapat Hubungan antara Gaya Hidup dan Lingkungan Teman Sebaya dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa ?”.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengkaji hubungan antara gaya hidup dan lingkungan teman sebaya dengan perilaku konsumtif pada mahasiswa.

Manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini secara teoritis yaitu antara lain diharapkan penelitian ini digunakan para ilmuwan guna meningkatkan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang psikologi sosial yang berkaitan dengan hubungan antara gaya hidup dan lingkungan teman sebaya dengan perilaku konsumtif. Manfaat praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan penjelasan kepada masyarakat, terlebih orang tua yang mempunyai anak remaja untuk mengawasi anak supaya tidak mudah terpengaruh oleh orang lain disekitarnya yang menyebabkan berperilaku konsumtif. Hal ini juga dapat digunakan sebagai dasar dalam mengatasi terjadinya perilaku konsumtif pada mahasiswa. Selain itu untuk para produsen guna menangkap informasi sejauh

mana gaya hidup dan lingkungan teman sebaya menjadi pengaruh seorang remaja dalam hal memilih dan membeli barang, sehingga mempermudah produsen mencapai target pasar yang diinginkan.

Perilaku konsumtif adalah sejauh mana individu memilih, membeli, menggunakan dan menempatkan barang, jasa, ide atau pengalaman untuk memuaskan keinginan dan kebutuhan mereka (Kotler dkk., 1999).

Perilaku konsumtif adalah kebiasaan seseorang untuk bertindak dalam menggunakan hingga menghabiskan barang atau jasa yang sebenarnya tidak terlalu penting untuk kebutuhan (Tibrisi dkk., 2020). Perilaku konsumtif dapat muncul ketika pembelian produk/barang didasarkan atas kebaruan, ketertarikan tanpa memikirkan kebutuhan. Sehingga, alasan dibalik pembelian hanyalah “untuk memiliki produk/barang tersebut” (Pradipto dkk., 2016). Perilaku ini sering kali dikaitkan dengan hobi berbelanja karena kepuasan dan stress akibat kegiatan yang dilakukan, sehingga seseorang rela mengorbankan sesuatu untuk memiliki produk sebagai kepuasan diri.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan perilaku konsumtif ialah suatu aktivitas seseorang untuk menggunakan barang yang berlebihan untuk kepuasan yang maksimal. Perilaku ini lebih mengutamakan kesenangan dan melupakan kebutuhan.

Lina dan Rosyid (1997) menyebutkan aspek-aspek pada perilaku konsumtif meliputi tiga aspek yaitu pembelian impulsif, pemborosan (*wasteful buying*) dan pembelian atas dasar tidak rasional (*non rational buying*). Pembelian impulsif yaitu dimana perilaku ini bersifat emosional karena hanya untuk keinginan sesaat tentunya bukan untuk pemenuhan kebutuhan. Pemborosan yaitu kegiatan menghambur-hamburkan uang untuk kebutuhan yang tidak diperlukan. Kemudian pembelian atas dasar tidak rasional yaitu kegiatan konsumsi yang berlebihan hanya untuk kepuasan seseorang, hal ini dilakukan untuk dapat menarik perhatian orang, dan agar diterima oleh kelompoknya.

Menurut Kumar Sharma (2014) terdapat empat aspek perilaku konsumtif. Pertama, respon rutin/perilaku terprogram yaitu sering melakukan kegiatan konsumsi pada barang-barang yang murah, tanpa adanya suatu pencarian dan

keputusan tertentu. Contohnya pada pembelian makanan dan minuman ringan. Kedua, pengambilan keputusan tertentu pada suatu produk/barang karena perlu adanya informasi tentang merek dan kualitas, seperti pakaian. Ketiga, pengambilan keputusan ekstensif / keterlibatan pada pada produk tingkat tinggi dan mahal, seperti pembelian alat elektronik dan transportasi. Keempat, pembelian impulsif yaitu tanpa adanya perencanaan, dilakukan secara spontan. Menurut Suminar dan Meiyuntari (2015) terdapat lima aspek perilaku konsumtif. Pertama, aspek intensitas yaitu perilaku mengkonsumsi barang dengan intensitas yang terus meningkat. Kedua, aspek kebutuhan yaitu kebutuhan seseorang yang harus dipenuhi. Ketiga, aspek kepuasan yang mengarah pada rasa puas ketika membeli suatu barang. Keempat, aspek *prestige* yaitu ketenaran atau popularitas. Kelima, aspek status sosial.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan aspek perilaku konsumtif terdiri dari tiga aspek yaitu, pembelian impulsif, pemborosan dan pembelian atas dasar tidak rasional.

Menurut Khaniwale (2015) Perilaku konsumtif dapat terjadi karena akibat adanya dua faktor yaitu faktor eksternal dan internal. Didalam faktor eksternal terdiri dari faktor budaya dan sosial. Faktor budaya yaitu menunjukkan pada bagaimana keseluruhan cara hidup seseorang. Kebudayaan tersebut meliputi, perilaku, pikiran, teknologi, bahasa, gaya hidup kelompok tertentu. Faktor sosial sangat mendorong perilaku pembelian konsumen. Mulai dari lingkungan terdekat kita yaitu keluarga, lingkungan kelompok teman sebaya. Kemudian dalam faktor internal terdiri dari faktor pribadi dan psikologis. Faktor pribadi yaitu keputusan seseorang dalam melakukan pembelian yang didorong oleh karakteristik pribadi seperti usia, jenis kelamin, pekerjaan, gaya hidup hingga pendapat tentang dirinya sendiri. Faktor psikologis dapat mendorong perilaku konsumen tergantung bagaimana seseorang memiliki persepsi, motivasi hingga keyakinan dan sikap terhadap barang tersebut. Kemudian menurut Adinata dan Noviandari (2020) faktor perilaku konsumtif terdiri dari kelompok sosial atau teman sebaya, keluarga, status sosial, motivasi, usia dan jenis kelamin.

Adapun menurut Kurniawan (2017) perilaku konsumtif dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu pertama, seorang pembeli suka tampil beda dari orang lain, keinginan tersebut memicu seseorang untuk membeli barang yang *up to date*. Kedua, kepuasan akan penampilannya, seseorang akan lebih percaya diri dengan tampil dengan barang mewah. Ketiga, suka meniru (ikut-ikutan), sifat ini tentunya membawa seseorang untuk membeli barang seperti milik orang lain. Dan yang keempat, menarik perhatian / Ingin menjadi pusat perhatian orang lain, seseorang akan memaksimalkan perilaku konsumsinya demi kesenangan dan kepuasan diri.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor perilaku konsumtif terdiri dari faktor internal yang berupa motivasi, kepribadian, dan gaya hidup. Sedangkan dalam faktor eksternal yang meliputi latar belakang keluarga, kebudayaan dan kelompok referensi.

Gaya hidup digunakan untuk mengukur kegiatan manusia dalam hal bagaimana mereka menggunakan waktunya, minat hobi mereka, apa yang mereka anggap penting dalam lingkungan mereka, pendapat mereka dalam hal pandangan tentang diri sendiri dan dunia sekitar mereka, gaya hidup juga digunakan untuk mengukur karakteristik kehidupan seseorang seperti pendapatan, pendidikan dan tempat tinggal. Dalam karakteristik psikologis gaya hidup berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang berorientasi pada perilaku, perasaan, sikap dan pendapat mereka (Plummer, 1974).

Gaya hidup adalah kegiatan atau aktifitas seseorang untuk membedakan dirinya dengan orang lain. Terkadang gaya hidup tidak menjadi kebutuhan utama seseorang, namun hanya untuk berlomba-lomba dalam mengikuti *trend* sesuai dengan lingkungan atau zaman (Thamrin & Saleh, 2021). Gaya hidup terbentuk melalui hubungan sosial, gaya hidup adalah cara yang dilalui individu dalam menjalani hidupnya yang terdiri dari kegiatan, minat, sikap, konsumsi hingga harapan (Gunawan dkk., 2020). Gaya hidup dapat membantu memahami apa yang akan orang lakukan bermakna bagi dirinya maupun orang di lingkungan sekitar. Gaya hidup ialah komponen kehidupan sehari-hari yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia.

Berdasarkan beragam pendapat di atas dapat disimpulkan gaya hidup ialah suatu pola kehidupan individu terhadap lingkungan sekitarnya, aktifitas ini dapat berubah-ubah mengikuti zaman yang berkembang, gaya hidup mencerminkan bagaimana seseorang menggunakan uang dan waktunya untuk bersenang-senang.

Menurut Plummer (1974) aspek-aspek dalam Gaya Hidup, ditinjau dari pengukuran AIO (*Activities, Interest, Opinion*). *Activities* (kegiatan) yaitu tindakan nyata seperti, berbelanja, berkumpul dengan teman untuk mengisi waktu dan dapat terjadi secara spontan. *Interest* (minat) yaitu dapat diartikan sebagai prioritas dalam hidup seseorang di lingkungan mereka. Kemudian *opinion* (pendapat) yaitu untuk mendeskripsikan suatu tindakan atau pandangan terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitar mereka. Hal ini mencakup tempat tinggal, pendidikan, usia hingga pendapatan. Aydın dan Ünal (2016) menyebutkan bahwa metode pengukuran gaya hidup ditinjau dari *Values and Life Styles* (VALS) yang meliputi aktivitas, minat dan ide, sistem nilai.

Kemudian Listyorini (2012) menyebutkan bahwa terdapat lima hal yang menjelaskan aspek-aspek gaya hidup yaitu morfologi, interaksi sosial, domain, makna dan *style*. Morfologi dapat memaparkan sejauh mana individu melibatkan tempat tinggal dengan pemenuhan kebutuhannya. Interaksi sosial berkaitan dengan seberapa banyak lingkaran pertemanan individu. Domain berkaitan dengan peran individu dalam masyarakat. Makna berkaitan dengan bagaimana individu memaknai suatu perilaku. *Style* menampilkan bagaimana gaya hidup individu di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek dalam gaya hidup yaitu kegiatan, minat dan pendapat.

Pulungan dan Febriaty (2018) menyebutkan faktor yang dapat membentuk gaya hidup dikelompokkan menjadi dua antara lain psikografi dan demografis. Faktor psikografi gaya hidup muncul dari karakteristik konsumen seperti kebiasaan dan kepribadian seseorang. Faktor demografis meliputi jenis kelamin yaitu wanita atau lelaki, tingkat pendidikan, usia hingga tingkat jumlah



penghasilan, lingkungan keluarga, kegunaan waktu. Kemudian menurut Novitasani dan Handoyo (2014) menyebutkan ada dua faktor yang meliputi faktor internal yang berupa sikap, pengalaman, konsep diri, kepribadian, konsep diri. Sedangkan faktor eksternal yang berupa keluarga, kelompok referensi, kelas sosial dan kebudayaan.

Adapun menurut Wahyuni dan Ruyadi (2018) menyebutkan faktor-faktor gaya hidup diantaranya faktor internal dan eksternal. Didalam faktor internal yang pertama, sikap yang dipengaruhi oleh kebiasaan tingkah laku dan lingkungan. Kedua, pengalaman peristiwa dan pengamatan dimana pengalaman yang pernah terjadi dapat mempengaruhi pandangan sosial seseorang. Ketiga, kepribadian yang tumbuh dari seseorang berdasarkan kebiasaan atau nilai yang ada pada keluarga. Keempat, konsep diri yaitu sebagai penentu tingkah laku seseorang. Kelima, persepsi dimana seseorang dapat mengatur, memilih suatu informasi mengenai lingkungan sekitarnya. Kemudian didalam faktor eksternal yang pertama, kelompok referensi seperti teman sebaya yang saling berinteraksi, memberi pengaruh satu sama lain. Kedua, keluarga yang merupakan lingkungan terdekat yang berpengaruh dalam pembentukan sikap dan perilaku. Ketiga, kelas sosial yang memiliki kesamaan hobi dan minat. Keempat, kebudayaan yang meliputi pengetahuan, kebiasaan, kepercayaan yang ada pada suatu lingkungan tertentu.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas maka disimpulkan bahwa faktor-faktor gaya hidup terdiri dari faktor internal yang berupa kepribadian, sikap, dan kebiasaan seseorang. Sedangkan faktor eksternal yang berupa keluarga, kelompok sosial dan kebudayaan.

Lingkungan teman sebaya yaitu adanya interaksi antara dua orang atau lebih. Tingkah laku yang mungkin terjadi pada lingkungan teman sebaya seperti prasangka, diskriminasi, kerja sama, konflik, kompetisi, tolong menolong, saling mendukung, dan lain-lain. Teori yang dikembangkan oleh Tajfel dan Turner perilaku seseorang dalam sebuah lingkungan dan kelompok pertemanan pada dasarnya karena adanya kategorisasi, dimana individu memersepsi dirinya sama

atau identik dengan anggota lain dalam sebuah lingkungan pertemanan. Kategorisasi ini akan mendorong seseorang untuk menekankan kesamaan dengan anggota lainnya. Adanya identitas, yang dapat didefinisikan dengan citra diri dan konsep diri. Seseorang dapat menemukan hal tersebut dalam sebuah lingkungan dan kelompok pertemanan. Adanya perbandingan sosial, penilaian seseorang tentang diri sendiri tidak mungkin dilakukan tanpa adanya perbandingan dengan orang lain. Seseorang menilai dirinya berdasar dimana ia berada (Meinarno & Sarwono, 2018)

Teman sebaya membawa pengaruh besar dalam proses kehidupan remaja, kondisi dimana individu dapat diterima, dalam sebuah pergaulan yang mempunyai latar belakang dan usia yang sama. Hubungan teman sebaya dapat menimbulkan kenyamanan dan kepercayaan satu sama lain, bahkan melebihi kepercayaan terhadap orang tua. Tentunya fungsi teman sebaya guna memberikan pengetahuan seputar dunia luar (Sarmin, 2017). Kemudian teman sebaya juga didefinisikan sebagai sekelompok individu yang memiliki ikatan emosional yang erat, mereka saling berbagi pengalaman dan pikiran, melakukan banyak hal di kehidupan sosialnya dengan mengikuti perkembangan zaman (Murniatiningsih Endah, 2017).

Lingkungan teman sebaya ialah lingkungan dimana individu yaitu remaja dapat belajar untuk bersosialisasi dengan kehidupan orang lain yang bukan merupakan anggota keluarganya, lingkungan ini sangat berbeda mulai dari ciri, kebiasaan, aturan-aturan yang tak seperti didalam sebuah lingkungan keluarga (Fauzziyah & Widayati, 2020). Lingkungan teman sebaya tempatnya mencari informasi yang tak ada dan tak didapat di dalam keluarga, tempat yang dapat menuntun individu menuju perilaku yang lebih baik saling memberi dorongan dan masukan.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas maka disimpulkan lingkungan teman sebaya yaitu sebuah kelompok yang berlatar belakang dan usia yang tergolong sama, saling berinteraksi satu sama lain, bertukar informasi tentang dunia luar.

Menurut Santosa (2004) aspek-aspek dalam lingkungan teman sebaya ialah terdapatnya proses sosialisasi, kebutuhan untuk diterima oleh lingkungannya dan kesamaan hobi. Adanya proses sosialisasi yaitu dalam suatu kelompok tentunya akan saling berinteraksi, berkomunikasi, bertukar pikiran untuk menghabiskan waktu bersama untuk hal-hal apapun. Kebutuhan untuk diterima oleh lingkungannya yaitu dalam lingkungan teman sebaya seseorang harus dapat menyesuaikan diri dengan baik agar dapat masuk atau diterima dalam lingkungan tersebut. Kemudian kesamaan hobi yaitu seseorang akan mencari kelompok yang memiliki kesamaan atau kebiasaan dengan dirinya sehingga mereka akan menemukan keakraban dan kecocokan dalam berkomunikasi. Kemudian menurut Desmita (2014) terdapat lima aspek lingkungan teman sebaya yaitu interaksi sosial, keterlibatan antar individu, dukungan teman sebaya, sebagai teman dalam belajar, meningkatkan harga diri.

Jannah dan Sylvia (2020) menyebutkan ada enam aspek yaitu kerja sama, persaingan, pertentangan, penerimaan, penyesuaian, dan perpaduan. Kerjasama sangat diperlukan dalam kelompok teman sebaya, karena hal ini untuk menyatukan berbagai pendapat/keputusan dalam sebuah kelompok. Persaingan yang dimaksudkan adalah keinginan menang atau lebih menonjol dan tampil beda dari kelompok teman sebaya lainnya. Pertentangan sering terjadi karena terdapat berbagai karakter, sifat yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Penerimaan muncul ketika adanya sebuah perbedaan yang terjadi dalam lingkungan/kelompok. Penyesuaian, agar dapat masuk atau diterima dalam lingkungan seseorang harus menyesuaikan terhadap gaya, prinsip, maupun perilaku. Perpaduan, adanya berbagai macam karakter, sifat, perilaku dibutuhkan untuk saling melengkapi.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas maka disimpulkan lingkungan teman sebaya memiliki tiga aspek yaitu adanya proses sosialisasi, kebutuhan untuk diterima oleh lingkungannya dan kesamaan hobi.

Menurut Darwis dkk. (2020) faktor-faktor yang terdapat pada lingkungan teman sebaya adalah faktor imitasi yang merupakan kegiatan meniru seseorang

baik penampilan hingga tingkah laku. Faktor sugesti, seseorang mendapat ajakan atau dorongan dari teman sehingga terpengaruh. Faktor simpati, dapat menimbulkan ikatan atau hubungan pertemanan menjadi lebih kuat, seperti saling membantu teman yang kesusahan. Menurut Aydoğdu (2021) faktor-faktor yang dapat membentuk lingkungan teman sebaya yaitu adanya keintiman, hubungan yang dapat diandalkan, prestasi akademik, rasa memiliki kelompok dan harga diri.

Faktor-faktor yang dapat membentuk lingkungan teman sebaya menurut Palani dan Mani (2016) terdiri dari kemampuan berfikir, keputusan, sifat dan perasaan, gaya hidup dan kepribadian. Kemampuan berfikir yaitu memiliki inisiatif untuk saling bertukar pikiran dalam kepentingan kelompok. Sifat dan perasaan yaitu berperilaku sopan, peduli terhadap sesama, menahan ego untuk kepentingan bersama dan berkontribusi kepada kelompok atau lingkungan pertemanan. Kepribadian yaitu seseorang yang jujur dan dapat dipercaya serta menaati peraturan dalam sebuah lingkungan pertemanan akan mampu menyesuaikan diri secara tepat dalam pergaulan sosial.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas maka disimpulkan bahwa faktor-faktor dalam lingkungan teman sebaya terdiri dari kemampuan berfikir, keputusan, sifat dan perasaan, gaya hidup dan kepribadian. Hubungan Gaya Hidup dan Lingkungan Teman Sebaya dengan Perilaku Konsumtif Mahasiswa

Seperti yang kita ketahui bahwa manusia memiliki pola kehidupan yang berbeda-beda, gaya hidup seseorang akan terlihat ketika seseorang mengikuti arus perubahan dan perkembangan zaman, terkadang seseorang tidak bisa mengontrol gaya hidup karena hanya mementingkan kesenangan daripada kebutuhan. Gaya hidup dapat diekspresikan dengan apa yang individu lakukan, apa yang dipakai, apa yang dikonsumsi, bagaimana cara berperilaku dalam menjalani hidupnya (Ulfairah, 2021). Gaya hidup ini juga sebagai pembeda status sosial masyarakat. Seseorang yang memiliki standart gaya hidup yang tinggi akan menghabiskan waktu dan uangnya untuk bersenang-senang, karena untuk memperoleh suatu gaya hidup yang didambakan, seseorang harus berupaya mengeluarkan biaya yang ekstra. Dengan pengeluaran biaya yang ekstra ini dapat menyebabkan seseorang mengkonsumsi barang dan jasa dengan berlebihan, atau disebut dengan

berperilaku konsumtif. Sebaliknya jika seseorang dengan gaya hidup yang sederhana mereka akan mempertimbangkan segala sesuatu yang akan ia lakukan, memikirkan dengan rasional apakah hal tersebut akan bermanfaat atau hanya untuk kesenangan semata. Terkadang seseorang meningkatkan standart gaya hidupnya hanya karena gengsi dan meningkatkan status sosial di lingkungan mereka.

Mahasiswa sebagai remaja yang aktif dalam menggunakan sosial media selalu mengikuti trend untuk kebutuhan eksistensi. Segala bentuk informasi mudah bagi mahasiswa dapatkan dari sosial media ataupun dari orang sekitarnya. Gaya hidup seorang mahasiswa dapat dilihat dari pakaian yang di gunakan, mahasiswa tak terlepas dari trend fashion masa kini, memikirkan pakaian apa yang akan ia gunakan untuk kuliah, dan bermain. Selain itu gaya hidup mahasiswa juga dapat dilihat dari waktu dan uang yang ia habiskan untuk liburan, dan apa yang ia konsumsi. Mendatangi cafe atau mall menjadi hal yang umum bagi mahasiswa, kemudian mereka membagikan ke sosial media agar dilihat oleh orang lain yang menandakan ia sedang jalan-jalan, membeli suatu produk. Hal itu dilakukan untuk memenuhi kepuasan dan kesenangan sesaat. Demi menjaga eksistensi itu seseorang rela mengesampingkan kebutuhan kuliahnya. Gaya hidup sangat mempengaruhi bagaimana seseorang berperilaku dalam kehidupan sehari-harinya, gaya hidup juga dapat membentuk perilaku konsumtif jika individu tidak bisa menyaring sesuai kebutuhan hidupnya.

Selain itu lingkungan juga sangat berpengaruh bagi perilaku seseorang didalam masyarakat. Lingkungan teman sebaya memberikan peranan besar terhadap pembentukan perilaku konsumtif mahasiswa. Kehidupan mahasiswa yang tak terlepas dari kegiatan sosial didalamnya, mereka bertemu banyak teman dari berbagai daerah dengan kebudayaan yang beragam. Mahasiswa akan menghabiskan sebagian waktunya dengan teman-temannya, apalagi seorang mahasiswa yang tinggal di kost-kostan jauh dengan keluarganya. Mulai dari berangkat kuliah, mengerjakan tugas, mencari makan hingga melakukan kegiatan diluar kampus. Mereka akan saling berinteraksi dalam hal apapun seputar dunia

luar atau sesuatu yang tidak didapat didalam sebuah keluarga. Mahasiswa dalam lingkungan teman sebayanya akan merasakan kenyamanan, saling bertukar cerita, mulai dari hobi, penampilan, pengalaman hingga membawa pengaruh satu sama lain (Hidayah & Bowo, 2018). Pada dasarnya keterikatan suatu hubungan teman sebaya karena adanya aktivitas yang bersifat timbal balik, kepercayaan dan kebersamaan. Terkadang mahasiswa akan melakukan hal-hal tertentu untuk bisa masuk dalam lingkungan/kelompok pertemanan, seperti mengikuti/meniru cara berpakaian, hingga tingkah laku individu dalam kelompok tersebut. Seseorang juga bisa mengesampingkan kepentingan pribadi untuk kepentingan kelompoknya. Adapun ketika seorang teman mengajak pergi ke mall untuk membeli suatu barang, remaja menjadi terpengaruh ikut-ikutan membeli walaupun sebenarnya tidak terlalu membutuhkan barang tersebut. Lingkungan teman sebaya yang baik akan membawa seseorang memiliki kelakuan baik, berkegiatan dengan positif dan sebaliknya jika salah dalam memilih lingkungan teman sebaya maka seseorang akan terjerumus dalam pergaulan yang salah. Seperti halnya seseorang yang berperilaku konsumtif karena terpengaruh oleh lingkungan teman sebaya.

### **Hipotesis**

#### Hipotesis Mayor

- Terdapat hubungan antara gaya hidup dan lingkungan teman sebaya dengan perilaku konsumtif mahasiswa

#### Hipotesis Minor

- Terdapat hubungan positif yang signifikan antara gaya hidup dengan perilaku konsumtif mahasiswa
- Terdapat hubungan positif yang signifikan antara lingkungan teman sebaya dengan perilaku konsumtif mahasiswa