

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi pada era sekarang sudah menjadi kebutuhan sehari – hari bagi masyarakat. Hal ini didukung dengan sudah masuknya revolusi industri 4.0 dimana segala aktivitas manusia dapat dilakukan melalui teknologi, termasuk dalam sistem pembayaran. Sebelum adanya sistem pembayaran non – tunai masyarakat menggunakan sistem pembayaran secara tunai berupa uang kartal yakni uang logam dan uang kertas, namun dengan sejalannya kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran juga menggeser peran uang tunai ke bentuk non tunai. Misalnya pembayaran menggunakan kartu ATM, kartu debit ataupun kredit, cek dan *e – money*. Kondisi ini mengarah pada fenomena *cashless society* yang sedang digencarkan oleh pemerintah melalui menteri keuangan, *cashless society* atau masyarakat non – tunai merupakan fenomena dimana masyarakat pada era sekarang tidak lagi menggunakan uang tunai dalam melakukan transaksi pembayaran hal ini didukung dengan adanya kemajuan teknologi.

Pada awalnya *Cashless Society* didukung oleh Bank Indonesia selaku Bank Central yang mengeluarkan program Gerakan Nasional Non Tunai pada tahun 2014. Dalam siaran pers No. 16/58/Dkom oleh Bank Indonesia (2014). Menurut Gubernur Bank Indonesia Agus D. Wartowardojo, “GNTT ditunjukkan

untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penggunaan instrumen non tunai, sehingga berangsur – angsur terbentuk suatu komunitas atau masyarakat yang lebih menggunakan instrumen non – tunai (*less Cash Society/LCS*) khususnya dalam melakukan transaksi atas kegiatan ekonominya” (Bank Indonesia, 2014).

Penelitian sebelumnya mengenai *Cashless Society* dilakukan oleh Wasisto Raharjo Jati (2015) terkait dengan bagaimana *Cashless Society* menakar mode konsumerisme bagi kelas menengah di Indonesia. Masalah yang diangkat dari peneliti adalah bagaimana dengan adanya *Cashless Society* ini mengubah pola konsumsi kelas menengah Indonesia, dari konsumsi mengenai kebutuhan hingga mengubah gaya hidup dan lebih mengarah ke bentuk konsumsi sekunder. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk menganalisis *Less Cash Society* sebagai bentuk baru untuk menganalisis pola konsumsi kelas menengah Indonesia.

Berdasarkan analisis penelitian tersebut dituliskan bahwa segmentasi pengguna uang elektronik sebagian besar didominasi kalangan pekerja di kota – kota besar, yang artinya untuk fenomena *Cashless Society* pada tahun 2015 ini belum menyeluruh keseluruh Indonesia dan juga belum menyentuh kalangan pelajar atau mahasiswa. Dalam beberapa temuan hasil analisa peneliti juga menyebutkan dengan adanya uang elektronik pola konsumsi masyarakat kelas menengah menjadi bergeser dan menimbulkan masyarakat menjadi lebih konsumtif hal ini didorong dengan adanya pemaknaan mengenai konsumsi dari fungsi utilitas menjadi fungsi

identitas. Kelas menengah lebih mengedepankan konsumsi yang bersifat sekunder dan mengedepankan gaya hidup sebagai identitas masyarakat modern, citra itulah yang mengakibatkan uang elektronik sebagai simbol dari adanya masyarakat yang telah modern.

Namun dalam hasil analisa diatas juga sebelumnya menyebutkan bahwa penggunaan uang elektronik pada awalnya adalah sebuah paksaan dari pemerintah untuk masyarakat Indonesia menghadapi persaingan global terutama dalam MEA(Masyarakat Ekonomi ASEAN)pada akhir 2015. Sehingga pemerintah mengharuskan mode transportasi dengan menggunakan *e – money*. Jika pada tahun 2015 pemakaian uang elektronik sebagai awal paksaan bagi masyarakat untuk menghadapi MEA sehingga dalam penggunaannya masih didominasi oleh kalangan pekerja dikota – kota besar saja, sehingga menimbulkan perilaku konsumtif dan gaya hidup masyarakat modern bagi para pekerja yang sudah menghasilkan uang sendiri.

Berbeda pada tahun 2019 ini dimana uang elektronik sudah bukan bentuk kartu saja melainkan dapat berbentuk teknologi *scan* pada *smartphone*, sehingga penggunaannya tidak hanyadidominasi oleh kalangan pekerja saja tetapi kalangan mahasiswa sebagai generasi Z sekaligus generasi milineal yang memiliki rasa ingin tahu yang lebih besar akan sesuatu yang baru.

Adanya budaya *Cashless Society* memunculkan beberapa perusahaan serta lembaga keuangan berlomba – lomba untuk mengeluarkan produk berupa uang elektronik,dari bentuknya uang elektronik berupa kartu

fisik (*chip*) seperti Bank Mandiri mengeluarkan *e – money*, Bank BCA dengan *Flazz* BCA, Bank BRI dengan *BRIZZI* dan Bank BNI dengan *Tapcash*. Tidak hanya lembaga keuangan saja yang mengeluarkan uang elektronik tetapi juga perusahaan *non – bank* juga mengeluarkan uang elektronik dalam bentuk basis *server (e – wallet)* seperti contohnya Shopay milik Shoppe, go-pay milik gojek, *T-cash* milik Telkomsel, *Paytren*, DANA, OVO dan yang lainnya. Berdasarkan data Bank Indonesia terlihat pergerakan pengguna uang elektronik semenjak digencarkan Gerakan Nasional Non Tunai pada tahun 2014 seperti pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1.1**  
**Tabel Jumlah uang Elektronik Beredar**

| Periode           | Jumlah Instrumen |
|-------------------|------------------|
| <b>Tahun 2012</b> | 21,869,946       |
| <b>Tahun 2013</b> | 36,225,373       |
| <b>Tahun 2014</b> | 35,738,233       |
| <b>Tahun 2015</b> | 34,314,795       |
| <b>Tahun 2016</b> | 51,204,580       |
| <b>Tahun 2017</b> | 90,003,848       |
| <b>Tahun 2018</b> | 142,447,296      |
| September         | 144,361,292      |
| Oktober           | 152,073,288      |
| November          | 167,205,578      |
| Desember          | 173,825,919      |
| <b>Tahun 2019</b> |                  |
| Januari           | 173,825,919      |
| Februari          | 189,222,546      |
| Maret             | 199,174,153      |
| April             | 197,413,945      |
| Mei               | 198,790,786      |
| Juni              | 209,891,847      |
| Juli              | 232,348,971      |
| Agustus           | 250,477,938      |

Sumber : Bank Indonesia 2019

**Tabel 1.2**  
**Daftar Penerbit Uang Elektronik**

| No. | Nama Penerbit                      |
|-----|------------------------------------|
| 1   | B.P.D. DKI JAKARTA                 |
| 2   | B.P.D. SUMSEL BABEL                |
| 3   | BANK CENTRAL ASIA                  |
| 4   | BANK CIMB NIAGA                    |
| 5   | BANK MANDIRI (PERSERO)             |
| 6   | BANK MEGA                          |
| 7   | BANK NATIONALNOBU                  |
| 8   | BANK NEGARA INDONESIA 1946         |
| 9   | BANK PERMATA                       |
| 10  | BANK QNB INDONESIA                 |
| 11  | BANK RAKYAT INDONESIA              |
| 12  | BANK SINARMAS                      |
| 13  | PT. ARTAJASA PEMBAYARAN ELEKTRONIS |
| 14  | PT. DOMPET ANAK BANGSA             |
| 15  | PT. ESPAY DEBIT INDONESIA KOE      |
| 16  | PT. FINNET INDONESIA               |
| 17  | PT. INDONESIA                      |
| 18  | PT. NUSA SATU INTI ARTHA           |
| 19  | PT. SKYE SAB INDONESIA             |
| 20  | PT. SMARTFREN TELECOM              |
| 21  | PT. TELEKOMUNIKASI INDONESIA       |
| 22  | PT. TELEKOMUNIKASI SELULER         |
| 23  | PT. WITAMI TUNAI MANDIRI           |
| 24  | PT. XL AXIATA                      |
| 25  | PT. BUANA MEDIA TEKNOLOGI          |
| 26  | PT. BIMASAKTI MULTI SINERGI        |
| 27  | PT. VISIONET INTERNASIONAL         |
| 28  | PT. INTI DUNIA SUKSES              |
| 29  | PT. VERITRA SENTOSA INTERNASIONAL  |
| 30  | PT. SOLUSI PASTI INDONESIA         |
| 31  | PT. EZEELINK INDONESIA             |
| 32  | PT. BLUEPAY DIGITAL INTERNASIOANAL |
| 33  | PT. E2PAY GLOBAL UTAMA             |
| 34  | PT. CAKRA ULTIMA SEJAHTERA         |
| 35  | PT. AIRPAY INTERNASIONAL INDONESIA |
| 36  | PT. TRANSAKSI ARTHA GEMILANG       |

|    |                                   |
|----|-----------------------------------|
| 37 | PT. FINTEK KARYA NUSANTARA        |
| 38 | PT. MAX INTERACTIVES TECHNOLOGIES |
| 39 | PT. SARANA PACTINDO               |

Sumber : Bank Indonesia 2019

Pada tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa sejak diberlakukannya regulasi Bank Indonesia pada tahun 2009, dari tabel di atas jumlah uang elektronik yang beredar dimasyarakat mengalami kenaikan disetiap tahunnya. Dan pada tabel 1.2 menjelaskan bahwa banyak perusahaan penyelenggara uang elektronik yang mengarah ke *Cashless*. Semakin banyaknya jumlah uang elektronik yang beredar mengartikan banyaknya masyarakat yang telah menggunakannya, berbeda dengan uang kartal yang dapat digunakan secara langsung untuk transaksi, dalam penggunaannya uang elektronik berbeda dengan uang kartal, uang elektronik memiliki regulasi dan cara tersendiri agar dapat digunakan untuk bertransaksi. Oleh karena itu dalam penggunaannya rata - rata adalah pelajar yang sudah mempunyai bekal ilmu pengetahuan yang lebih dalam mengenai teknologi. Ditambah lagi pada era serba teknologi ini mahasiswa sebagai kaum milineal memiliki peran penting untuk perkembangan teknologi.

Forkomsi UGM, (2019: 179) menuliskan generasi milineal merupakan pengguna dominan dari teknologi yang menjadi ciri khas revolusi industri keempat internet. Sedikitnya 49,5 % pengguna internet berusia 19 – 34 tahun. Terkait dengan konsumerisme maka bagaimana teknologi berkembang menjadi identitas dikalangan mahasiswa. Meninjau dari fenomena tersebut maka bisa ditarik lebih dalam lagi bagaimana fenomena *Cashless Society* ketika teknologi berperan aktif dalam

mendorong konsumerisme mahasiswa sebagai kaum milineal. Konsumsi dalam Islam menjelaskan bahwa dalam berkonsumsi haruslah sesuai dengan kebutuhan (dunia dan akhirat) serta tidak secara berlebih – lebihan sehingga mengundang keborosan dan bersifat konsumtif. Hal ini dijelaskan pada Al –Qur’an surat Al – Furqan ayat 67 :

وَالَّذِينَ إِذَا أَنْفَقُوا لَمْ يُسْرِفُوا وَلَمْ يَقْتُرُوا وَكَانَ بَيْنَ ذَلِكَ قَوَامًا

*Artiya : “Dan orang-orang yang apabila membelanjakan (harta), mereka tidak berlebihan, dan tidak (pula) kikir, dan adalah (pembelanjaan itu) di tengah-tengah antara yang demikian”.*

Maka dijamin yang serba teknologi ini dalam hal konsumsi haruslah tidak terlepas dari syariat – syariat yang sudah ada, terlebih lagi mahasiswa sebagai seseorang yang tidak buta akan teknologi dan ilmu, seharusnya dapat menyikapi bagaimana konsumsi yang baik menurut syariat Islam.

Peneliti memilih objek Mahasiswa di Yogyakarta karena Yogyakarta merupakan kota pelajar tercatat 132 perguruan tinggi negeri maupun swasta, dan sekitar 20% penduduk di Yogyakarta yang usia produktifnya adalah diisi dengan pelajar atau mahasiswa (<http://www.bernas.id>). Sehingga judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah **“DAMPAK FENOMENA CASHLESS SOCIETY PADA PERILAKU KONSUMERISME DI KALANGAN MAHASISWA MUSLIM (Studi Mahasiswa Muslim di Yogyakarta)”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan fokus masalah diatas maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini terkait fenomena *Cashless Society* terhadap konsumerisme di kalangan mahasiswa adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana analisa *Cashless Society* terhadap konsumerisme di kalangan mahasiswa Yogyakarta

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui *Cashless Society* terhadap konsumerisme di kalangan mahasiswa Yogyakarta

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

### **1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan teori mengenai *Cashless Society* dan Konsumerisme dapat dijadikan referensi untuk penelitian terdahulu ataupun menjadi bahan referensi untuk penelitian dengan judul yang berkaitan.

### **2. Manfaat praktis**

Hasil dari penelitian diharapkan bermanfaat bagi :

- a. Pembaca, memberikan informasi mengenai adanya kemajuan teknologi dalam hal pembayaran berupa *Cashless* yang telah

didukung oleh pemerintah untuk masyarakat Indonesia, selain itu diharapkan dapat menanggapi dengan bijak penggunaan uang elektronik agar tidak menjurus ke perilaku konsumerisme.

- b. Peneliti, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu mengenai teori fenomenologi dan lebih memahami dan bijak dalam menggunakan uang elektronik.