

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut KBBI perilaku merujuk pada tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungannya.¹ Menurut Don Slater, konsumsi adalah bagaimana manusia dengan kebutuhan yang dimilikinya berhubungan dengan sesuatu (dalam hal ini material, barang simbolik, jasa atau pengalaman) yang dapat memuaskan mereka.² Gaya hidup tidak terlepas dari apa yang mereka konsumsi. Pada saat ini orang-orang telah mengembangkan sebuah kebutuhan, nilai, dan tujuan budaya baru yang dapat dipuaskan dengan cukup mudah yaitu melalui mengonsumsi. Namun didalam perilaku konsumsi masyarakat tersebut menyebabkan adanya perubahan perilaku masyarakat yang mengarahkan pada perilaku konsumtif. Dimana mereka tidak hanya memenuhi keperluan sebagai kebutuhan (*need*) tapi juga sebagai pemuasan keinginan (*want*). Dalam budaya modern, perilaku konsumtif tidak hanya terjadi pada mereka dari kalangan atas tetapi pada saat ini semua orang memiliki kesempatan yang sama dalam hal memperbaiki dan mengekspresikan dirinya dalam bentuk pemuasan keinginan baik dari kalangan kelas manapun.

Perilaku di kawasan Desa Cangkuang Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung merujuk pada perilaku konsumtif. Dimana kondisi tersebut

¹ Arti kata perilaku - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online
<https://kbbi.web.id/perilaku>

² Damsar & Indrayani, *Pengantar Sosiologi Ekonomi*, Kencana Prenadamedia Group, Jakarta, 2011, hal. 113

dilatarbelakangi oleh adanya peralihan masyarakat agraris ke sektor industri. Saat ini kawasan tersebut banyak didiami oleh perusahaan-perusahaan besar yang mengelilingi Desa Cangkuang. Pada akhirnya masyarakat pun ikut mengalami perubahan kearah yang lebih kompleks. Sehingga sebagian masyarakat beralih mata pencaharian menjadi buruh pabrik. Tidak hanya kepala keluarga saja yang bekerja sebagai buruh pabrik, istrinya pun ikut membantu suaminya bekerja sebagai buruh pabrik.

Ketika masyarakat beralih mata pencaharian maka di dalam satu keluarga akan menimbulkan persoalan baru dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Dimana masyarakat akan cenderung melihat suatu keperluan tidak lagi hanya untuk memenuhi kebutuhan tetapi juga sebagai pemuasan keinginan. Mereka lebih banyak mengonsumsi kebutuhan tersier dibandingkan kebutuhan primer seperti perabotan rumah tangga, perhiasan, kendaraan, dan barang elektronik yang pada dasarnya dari pemenuhan tersebut tidak bernilai ekonomis melainkan lebih pada nilai prestise. Gaya hidup pun ikut berubah dan akan terus mengikuti sesuai dengan perkembangan zaman. Perubahan gaya hidup buruh pabrik di Desa Cangkuang Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung ditunjukkan dalam perilaku konsumsi tidak jauh dari masyarakat kota pada umumnya. Dimana dalam membeli suatu barang mereka tidak lagi dilihat akan nilai gunanya saja tetapi lebih kepada selera dan citra yang dibangun agar dapat dilihat oleh orang lain. Keadaan tersebut sangat berpengaruh pada kemampuan buruh pabrik dalam meningkatkan taraf hidupnya. Karena jika dilihat dari pendapatan yang diperoleh dari hasil bekerja di pabrik itu berkisar Rp. 1. 500. 000 - Rp. 3. 000. 000 (gaji pokok) yang hanya cukup untuk

memenuhi kebutuhan pokok didalam keluarga seperti membayar cicilan rumah, kebutuhan anak, kebutuhan dapur, dan lain sebagainya.

Kondisi buruh pabrik yang cenderung konsumtif akan mengakibatkan tidak seimbangya antara pendapatan yang diperoleh dengan pengeluaran yang dihasilkan. Ketika pendapatan yang seharusnya bisa memenuhi hidup sehari-hari berubah menjadi tidak cukup bahkan kurang bisa mencukupi karena nafsu dan pemuasan manusia yang tidak ada batasnya. Begitu pun kebutuhan primer yang akhirnya tidak bisa terpenuhi karena lebih mengutamakan kebutuhan lainnya. Dari adanya citra yang dibangun oleh sebagian besar buruh pabrik pun akan berdampak ketika sudah tidak bisa lagi memenuhi kebutuhanya tidak lain mereka akan mencari pinjaman atau kreditan yang akhirnya akan terlilit hutang.

Dari adanya *trend* yang sedang marak berkembang saat ini menyebabkan masyarakat buruh pabrik di Desa Cangkuang ikut terlibat sebagai pelaku konsumsi agar tidak tertinggal zaman. Selain faktor pekerjaan dan juga pendapatan, adanya pendatang atau imigran dari berbagai daerah yang mengadu nasib di Desa Cangkuang juga sebagai alasan dari berkembangnya perubahan di Desa Cangkuang. Adanya pekerja lokal dan pekerja pendatang menyebabkan adanya akulturasi dalam lingkungan kerja seperti ekonomi, sosial dan budaya. Masyarakat Desa Cangkuang tidak lagi banyak didiami oleh pribumi saja namun juga imigran yang datang karena bekerja sebagai buruh pabrik di Desa Cangkuang. Pada akhirnya masyarakat Desa Cangkuang menjadi satu kesatuan dengan penduduknya yang heterogen karena dibangun berdasarkan latar belakang adat, kebiasaan dan budaya yang berbeda-beda.

Ada beragam solusi yang di tawarkan dari beberapa pihak. Salah satunya dari pihak perusahaan dimana para buruh pabrik akan lebih mudah memperoleh pendapatan tambahan seperti kerja lembur (*overtime*), koperasi perusahaan, bonus ataupun penghargaan dalam bekerja dan juga kebijakan lainnya. Adapun pinjaman bank yang dirasa sebagai solusi tetapi malah menimbulkan dampak lainnya. Semua solusi tersebut dalam pelaksanaannya kurang maksimal karena dari adanya kemudahan tersebut akan mengakibatkan timbulnya masalah baru yang ditanggung buruh pabrik untuk kedepannya. Sehingga dalam bekerja pun pada akhirnya mereka tidak mendapatkan hasil yang di inginkan bahkan jauh dari yang diharapkan.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti merasa tertarik dan ingin mengkaji serta menelaah tentang: perilaku konsumtif buruh pabrik, motif perilaku konsumtif, dan juga akibat yang ditimbulkan dari perilaku konsumtif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Perilaku buruh pabrik dalam meningkatkan taraf hidupnya.
2. Adanya yang melatarbelakangi buruh pabrik dalam perilaku konsumtif.
3. Adanya akibat yang ditimbulkan dari perilaku konsumtif.
4. Sebagian besar karyawan dan karyawanati cenderung pada nilai konsumtif.
5. Pendapatan tidak sesuai dengan pengeluaran.
6. Lebih mementingkan kebutuhan tersier dibandingkan primer.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar penelitian ini lebih terarah maka peneliti membatasi permasalahan yang menjadi fokus penelitian. Adapun rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk perilaku konsumtif buruh pabrik di Desa Cangkuang Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung?
2. Apa motivasi buruh pabrik dalam perilaku konsumtif di Desa Cangkuang Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana akibat yang ditimbulkan dari perilaku konsumtif pada masyarakat buruh pabrik di Desa Cangkuang Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perubahan perilaku masyarakat setelah bekerja sebagai buruh pabrik. Adapun tujuan khususnya dapat disusun sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk perilaku konsumtif buruh pabrik di Desa Cangkuang Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung.
2. Untuk mengetahui motif buruh pabrik dalam perilaku konsumtif di Desa Cangkuang Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung.
3. Untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari perilaku konsumtif pada masyarakat buruh pabrik di Desa Cangkuang Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian mengenai Perubahan Perilaku Konsumtif Pada Buruh Pabrik yang peneliti lakukan sangat diharapkan akan membawa berbagai manfaat yang signifikan dan memiliki kegunaan baik secara akademis maupun secara praktis, adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan berguna bagi pembangunan ilmu pengetahuan serta dapat memperkaya khazanah pengetahuan dalam bidang ilmu sosial terutama berkaitan dengan kajian perubahan perilaku masyarakat dalam mengonsumsi dari mereka yang berprofesi sebagai buruh pabrik serta diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti sejenis. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang nyata terhadap teori-teori yang berkaitan dengan persoalan tersebut, salah satunya teori perubahan sosial-budaya dan perubahan gaya hidup konsumtif.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis penelitian ini berguna bagi pemerintahan setempat dan masyarakat, khususnya bagi seseorang yang berprofesi sebagai buruh pabrik agar dapat menyeimbangkan antara penghasilan dan kebutuhan. Dari adanya modernisasi juga perlu adanya perhatian di tingkat pemerintahan, karena seringkali adanya industri, tidak terlalu memperhatikan pengaruh yang berkembang secara berkelanjutan di masyarakat.

1.6 Kerangka Pemikiran

Jean P Baudrillard merupakan sosiolog dari Prancis yang lahir di Reims, 20 Juni 1929. Ia adalah seorang teoretisi posmodern yang sangat penting. Buku karya Baudrillard yang mengkritisi banyak realitas masyarakat modern adalah *La Société de Consommation: Ses Mythes, Ses Structures* (Masyarakat Konsumsi: Mitos dan Strukturnya) yang telah di terjemahkan kedalam bahasa Inggris dengan judul “*The Consumer Society: Myths and Structures*”.³

Pada awal karirnya ia sangat dipengaruhi oleh perspektif Marxian. Masyarakat konsumsi merupakan konsep kunci dari pemikiran Baudrillard dalam menunjukkan gejala konsumerisme yang marak telah terjadi dalam gaya hidup manusia modern. Pemikirannya dalam masyarakat konsumtif diawali dengan melihat gejala globalisasi yang semakin marak terjadi di belahan dunia. Perkembangan globalisasi itu sendiri dikawal oleh kapitalisme. Pada awalnya kapitalisme hadir sebagai bentuk untuk memperbaiki kehidupan masyarakat, dan memberikan kemudahan dalam pemenuhan kebutuhan hidup masyarakat. Kelompok kapitalis lah yang kemudian memproduksi kebutuhan masyarakat tersebut. Mereka menawarkan berbagai kemudahan, individu seolah dimanjakan dan hidup untuk bergaya instan. Semua kebutuhan dikonsumsi demi mencapai kebahagiaan dan keamanan.

Menurut Baudrillard kebahagiaan yang dicita-citakan manusia memiliki arti semu lalu kemudian kehilangan makna yang terkandung pada kebahagiaan itu sendiri. Agar kebahagiaan dapat menjadi simbol “kesetaraan (*egaliter*)” dan

³ Nanang Martono, ed., *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Posmodern dan Poskolonial*, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2014, hal. 90

menjadi tolak ukur individu, maka kebahagiaan itu harus dapat diukur. Realitasnya, kebahagiaan dapat diukur melalui objek-objek dan tanda-tanda. Kebahagiaan diposisikan sebagai suatu kenikmatan total secara batiniah itu tergantung pada tanda-tanda yang menunjukkannya pada pandangan orang lain.

Dari ideologi kesetaraan (*egaliter*) inilah muncul nilai guna baru yang sebelumnya belum pernah ada. Setiap barang akan memiliki nilai tukar, yaitu nilai ekonomis. Ia juga mempunyai nilai tukar simbolis yaitu sebuah nilai yang telah dibangun bersama dalam masyarakat dalam artian uang. Dalam kapitalisme industrial, uang adalah media yang berperan sebagai alat beli dan media yang memungkinkan masyarakat membeli dan mengonsumsi berbagai komoditas. Bagi konsumen, uang adalah media perantara yang mempermudah atau memfasilitasi masyarakat untuk dapat menikmati dan mengonsumsi berbagai komoditas yang dibutuhkan maupun yang diinginkan oleh masyarakat. Siapa pun tidak mungkin dapat mengonsumsi komoditas yang mereka butuhkan jika mereka tidak memiliki uang untuk di pertukarkan (memiliki alat tukar).⁴

Konsumsi menyebabkan adanya kesenjangan sosial. Ini jelas sekali terlihat pada masyarakat saat ini termasuk Desa Cangkuang Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung. Dimana apa yang mereka konsumsi saat ini memberikan penekanan terhadap kepemilikan. Semua orang memiliki hak dan kesempatan yang sama dalam mengonsumsi. Kebutuhan akan produk di konstruksi oleh sebuah hasil

⁴ Bagong Suyanto, *Sosiologi Ekonomi*, Prenadamedia Group, Jakarta, 2014, hal. 177

produksi, dimana semula ia bukanlah kebutuhan, namun sekarang ia menjadi kebutuhan.⁵

Bagi Baudrillard kegiatan konsumsi hubungan antara manusia dengan objek konsumsi, hubungan manusia dengan dirinya sendiri dipalsukan, dikelabui dan dimanipulasi. Inilah yang kemudian Baudrillard sebut sebagai dunia simulasi. Dimana dunia simulasi adalah dunia yang terbentuk dari hubungan berbagai tanda. Analoginya orang akan lebih percaya dari apa yang mereka dengar dibandingkan dari apa yang mereka lihat. Hubungan ini melibatkan tanda *real* (fakta) yang tercipta melalui proses produksi, serta tanda semu (citra) yang tercipta melalui proses reproduksi. Simulasi ini tidak mempunyai relasi langsung dengan dunia realitas. Tanda-tanda dalam simulasi seakan-akan menjadi realitas yang sebenarnya, padahal ia hanyalah realitas buatan.

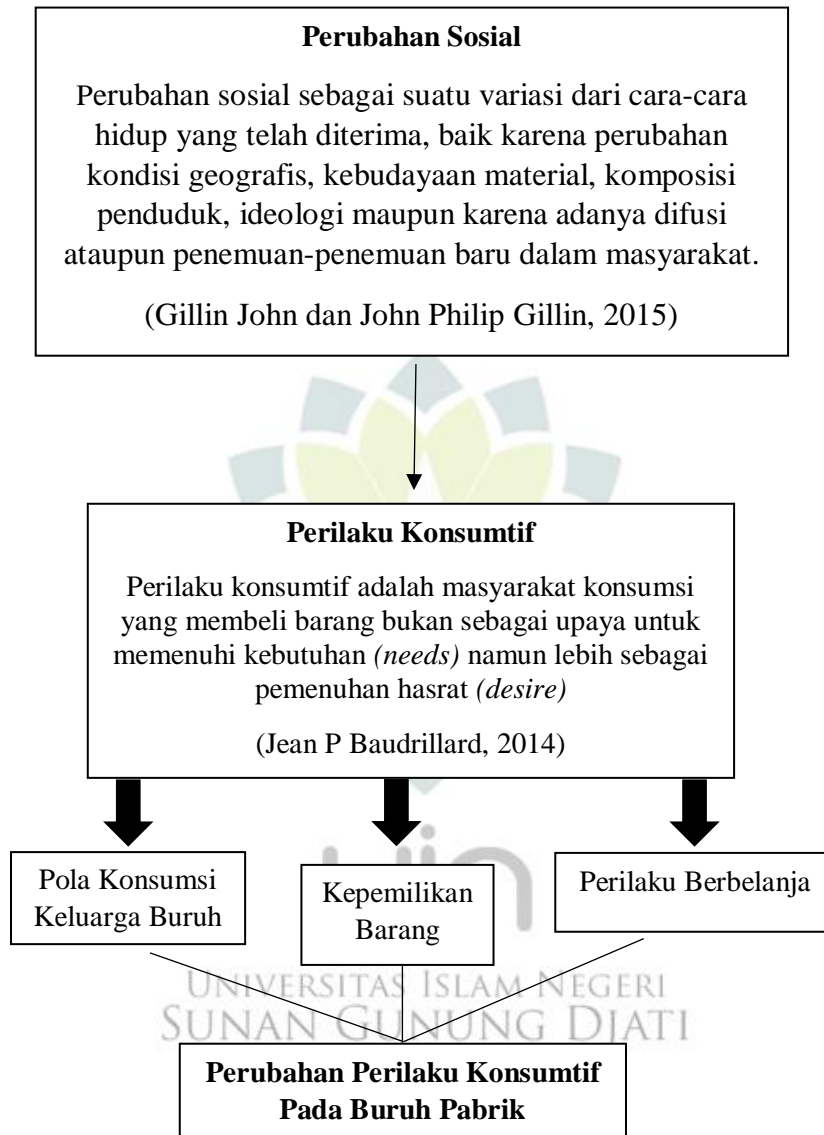
Baudrillard juga mendefinisikan dunia sebagai *hiperrealitas*. Sebagaimana media telah berhenti menjadi pantulan realitas, tetapi menjadi realitas itu sendiri, atau bahkan lebih nyata daripada realitas itu sendiri.⁶ Sebagaimana masyarakat modern saat ini ketika media dijadikan alat untuk menarik perhatian masyarakat. Ketika adanya iklan yang dikemas dengan sedemikian menariknya, orang akan melihat bahwa itu terlihat nyata dan bahkan seakan lebih nyata dari isi iklan tersebut. Sehingga yang terjadi adalah orang-orang akan ada keinginan untuk membeli barang tersebut.

⁵ Martono, *Op. Cit.*, hal. 94

⁶ George Ritzer, *Eighth Edition Sociological Theory*, Terjemahan Saut Pasaribu, et al., (McGraw-Hill 2011), hal. 1088

Rasionalitas konsumsi dalam sistem masyarakat konsumsi telah jauh berubah, karena saat ini masyarakat membeli barang bukan sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan (*needs*), namun lebih sebagai pemenuhan hasrat (*desire*). Orang lebih sering mengonsumsi ‘tanda’ daripada nilai guna barang yang dikonsumsi. Pada akhirnya masyarakat sebenarnya terbelenggu oleh kapitalis. Dimana mereka tidak lagi bisa menjadi dirinya seutuhnya, mereka semakin jauh dari identitas dirinya sendiri, karena setiap perilaku maupun setiap kebutuhan masyarakat dikendalikan oleh kapitalis. Oleh budaya industri yang mengonstruksi seluruh lapisan masyarakat dalam perilaku konsumtif dan mengonsumsi secara terus-menerus. Keinginan atau hasrat berbelanja atas kelimpahruahan produk kebutuhan hidup menjadikan tidak sedikit orang dari berbagai kalangan ingin meraihnya untuk menciptakan suatu kebahagiaan. Masyarakat semakin digiurkan oleh ‘tanda’ yang menjamur berada dalam lingkungan masyarakat.

Adanya perubahan perilaku konsumtif pada buruh pabrik di Desa Cangkuang ini dilatarbelakangi dari adanya pola konsumsi yang berubah menyesuaikan dengan pendapatan yang mereka peroleh, pemenuhan dalam kepemilikan barang yang dinilai sebagai bentuk prestise di masyarakat sebagai penghargaan atau pujian dari orang lain dan perilaku berbelanja yang saat ini lebih mengedepankan selera dan citra yang dibangun oleh pelaku konsumtif.



Gambar 1.6
Skema Konseptual