

Etika Dan Budaya Konsumtif Akibat Pembaruan Teknologi Smartphone

Aveidel Arven Yurinonica; Dirra Abu Khodijah; Rosella Virginia Risang Nima.
Program Studi Manajemen Bisnis, Universitas Pradita,
aveidel.arven@student.pradita.ac.id

***ABSTRACT:** This article aims to discuss needs versus wants in the digital era, especially the hedonic lifestyle among young adults in Indonesia. In this study, a survey method was used to obtain data on consumer behavior in meeting their needs and desires related to lifestyle. The results of the survey show that most online shoppers prioritize lifestyle needs over basic needs, such as having the latest smartphone. However, such consumer behavior can have negative consequences, such as increased production of e-waste and consumption patterns driven by social comparison. This article emphasizes the importance of greater awareness and responsible decision-making in matters of consumption, taking into account environmental and social impacts. This was conveyed to provide a deeper understanding of the importance of distinguishing needs and wants as well as the consequences of consumptive behavior in the digital era. This journal uses qualitative methods through literature study to obtain the information needed for research. Data collection was carried out through analysis of articles, news and other literature relevant to the topics discussed in this journal.*

***KEYWORDS:** Consumption ethics, Consumer culture, Smartphone Technology Updates and Negative Impacts.*

ABSTRAK: Artikel ini bertujuan untuk membahas tentang kebutuhan versus keinginan di era digital, khususnya pada gaya hidup hedonis di kalangan dewasa muda di Indonesia. Dalam penelitian ini, digunakan metode survei untuk memperoleh data tentang perilaku konsumen dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka terkait gaya hidup. Hasil dari survei menunjukkan bahwa sebagian besar pembeli online lebih memprioritaskan kebutuhan gaya hidup daripada kebutuhan dasar, seperti memiliki smartphone terbaru. Meski demikian, perilaku konsumen seperti itu dapat menimbulkan konsekuensi negatif, seperti peningkatan produksi limbah elektronik dan pola konsumsi yang didorong oleh perbandingan sosial. Artikel ini menekankan pentingnya kesadaran yang lebih besar dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab dalam hal konsumsi, dengan mempertimbangkan dampak lingkungan dan sosial. Hal ini disampaikan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang pentingnya membedakan kebutuhan dan keinginan serta konsekuensi dari perilaku konsumtif dalam era digital. Jurnal ini menggunakan metode kualitatif melalui studi pustaka untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui analisis artikel, berita, dan literatur lainnya yang relevan dengan topik yang dibahas dalam jurnal ini.

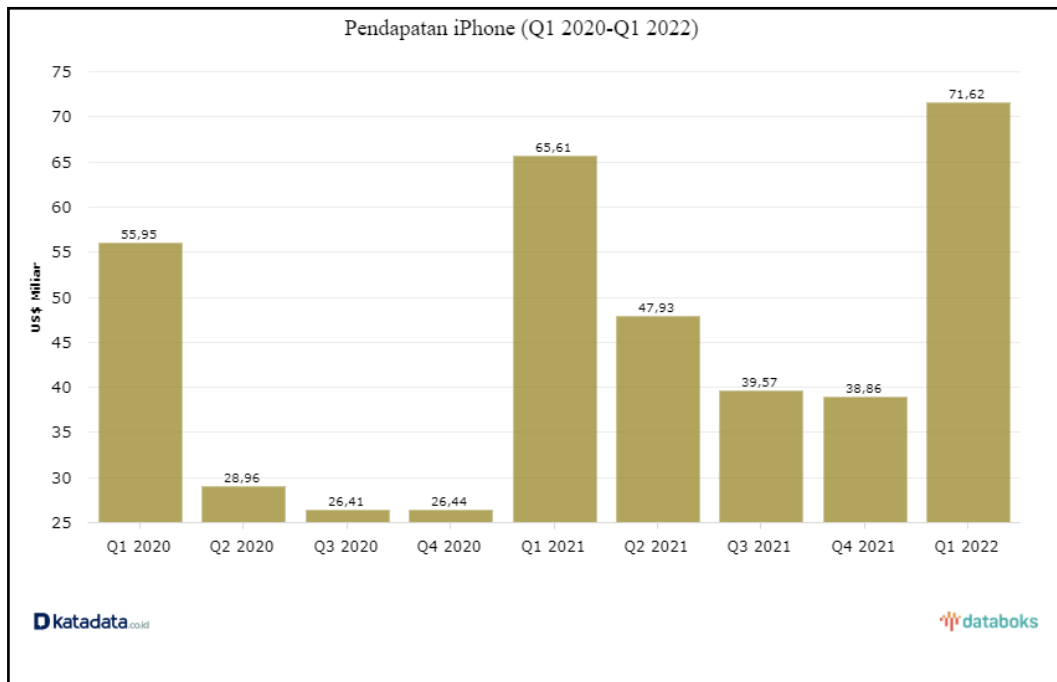
KATA KUNCI: Etika Konsumsi, budaya konsumtif, pembaruan teknologi smartphone dan dampak negatif.

I. PENDAHULUAN

Secara bahasa kata 'etika' lahir dari bahasa Yunani *ethos* yang artinya tampak dari suatu kebiasaan. Dalam hal ini yang menjadi perspektif objeknya adalah perbuatan, sikap, atau tindakan manusia. Pengertian etika secara khusus adalah ilmu tentang sikap dan kesusilaan suatu individu dalam lingkungan pergaulannya yang kental akan aturan dan prinsip terkait tingkah laku yang dianggap benar. Sedangkan pengertian etika secara umum adalah aturan, norma, kaidah, ataupun tata cara yang biasa digunakan sebagai pedoman atau asas suatu individu dalam melakukan perbuatan dan tingkah laku. Penerapan norma ini sangat erat kaitannya dengan sifat baik dan buruknya individu di dalam bermasyarakat.

Menurut Kamus Besar Ekonomi (KBBI), arti kata konsumsi adalah tindakan manusia untuk menghabiskan atau mengurangi kegunaan (*utility*) suatu benda baik secara langsung atau tidak langsung pada pemuasan terakhir dari kebutuhannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa etika konsumsi adalah suatu perbuatan atau sikap dalam menghabiskan atau mengurangi kegunaan pada pemuasan terakhir dari setiap individu. Tentu budaya konsumtif yang tidak disertai etika yang benar dalam konsumsi akan menimbulkan dampak dalam berbagai aspek mulai dari aspek sosial hingga lingkungan.

Perubahan yang terjadi pada abad 20 ini terjadi cukup cepat, sejumlah ahli mengatakan hal ini sebagai revolusi komunikasi. Ilmu pengetahuan mengalami perubahan dan perkembangan yang tentu tidak mendadak dan terjadi secara bertahap namun ada juga yang terjadi secara drastis dikarenakan adanya pertentangan antara ilmu pengetahuan satu dengan ilmu pengetahuan yang baru, atau pertentangan antara teori lama yang mampu digantikan dengan teori baru dalam ilmu pengetahuan (Zamroni, 2009).



Gambar 1.1 : Data Pendapatan iPhone (Q1 2020-Q1 2022)

Sumber : katadata.co.id

Diketahui Apple Inc. memiliki pendapatan sebesar US\$123,9 miliar atau Rp1.772 triliun pada kuartal I 2022. Pendapatan tersebut meningkat 48,74% dari kuartal sebelumnya yang mencapai US\$83,3 miliar (Rizaty, 2022). Pendapatan produk iPhone sendiri mencapai US\$71,62 miliar atau sekitar Rp1.021 triliun pada kuartal I 2022. Jumlah ini melonjak tajam hingga 84,3% dibandingkan kuartal sebelumnya sebesar US\$38,86 miliar. Hal ini menjadi salah satu bukti bahwa sifat konsumtif masyarakat benar-benar terjadi dengan adanya peningkatan penjualan smartphone yang cukup signifikan.

Sudah banyak diketahui bahwa kehidupan manusia tidak terlepas oleh kehidupan internet yang menyediakan apapun yang dibutuhkan. Pengaruh konsumtif selain internet adalah pergaulan oleh orang tersebut yang memiliki lingkungan yang bersifat konsumtif. Otomatis apabila sudah masuk kedalam lingkungan tersebut mereka akan mengikuti gaya dan penampilan yang harus sepadan dengan temannya tersebut. Perilaku konsumtif mengakibatkan kondisi keuangan menurun karena uang digunakan secara terus-menerus tanpa tujuan pasti seperti mengikuti arus tren yang berkembang dan demi kepentingan diri sendiri.

Saat ini manusia seolah tidak mampu hidup tanpa adanya teknologi. Teknologi kian mendukung berbagai aspek kehidupan mulai dari transportasi, keamanan, kesehatan, komunikasi, dan lain lain. Teknologi yang paling dekat yaitu komunikasi, kini manusia kian tak bisa terlepas dari alat komunikasi seperti smartphone, tablet, dan komputer yang merupakan beberapa produk teknologi modern. Alat komunikasi modern ini pun tidak hanya menjadi alat pertukaran kabar seperti peran surat di masa lalu. Kini alat komunikasi mampu memenuhi berbagai aspek kegiatan sehari-hari mulai dari bekerja, belajar, belanja, hingga akses mendapatkan seluruh informasi global melalui produk teknologi tersebut. Dengan perkembangan yang sangat pesat di abad 20 ini, teknologi telah memiliki pengguna yang meningkat drastis bahkan manusia bergantung pada teknologi (Lararenjana, 2021).

Masyarakat menunjukan bahwa untuk mengikuti perkembangan teknologi dalam gaya hidup di sekitarnya adalah dengan memiliki smartphone dan sadar akan perkembangan teknologi masa kini yang dapat dibilang semakin canggih. Keinginan mereka yang ingin mengetahui sepenuhnya berbagai perkembangan zaman, khususnya smartphone membuat mereka bertanya-tanya apa merek smartphone yang paling booming saat ini. Ditambah dengan keinginan mereka untuk mengkonsumsi barang yang memiliki merek bagus dan mahal juga membuat mereka up to date dengan perkembangan teknologi, sehingga mereka ingin mengubah smartphone sesuai dengan perkembangan teknologi.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Fitria (2022) dalam survey yang dilakukan menemukan bahwa sebanyak 32% responden memiliki tingkat pengeluaran lebih besar dari Rp 4.500.000. Pembelian produk Iphone yang memiliki tingkat pengeluaran di atas standar ini lebih dominan dibanding dengan jumlah pengeluaran yang lain sehingga dapat dikatakan bahwa gaya hidup yang tinggi dengan hedonisme. Kemudian dalam analisis data yang dilakukan menunjukan hasil bahwa Gaya Hidup Hedonisme berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian di Surabaya. Penelitian dengan objek yang sama yaitu produk Iphone mendapatkan hasil yang serupa bahwa Gaya Hidup Hedonisme

berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian, dimana penelitian ini dilakukan oleh (Somantri et al., 2020).

Upgrade teknologi saat ini seperti inovasi di berbagai fitur baru dari smartphone seperti aplikasi kamera lebih cantik, RAM besar dan banyak, desain yang lebih bagus dan menarik, layar smartphone lebih besar, sinyal 4G atau 5G, adanya layanan media sosial dan semua layanan itu memiliki tipe ponsel masing-masing sesuai keunggulan dan kebutuhan. Kebanyakan dari mereka menggunakan smartphone sebagai gaya hidup karena gaya dan desain lebih penting daripada fungsionalitas, sehingga mereka ingin mengubah smartphone mereka sesuai perkembangan zaman teknologi dari tahun ke tahun agar membuat mereka menjadi orang yang berkelas tinggi di mata orang lain (Mulyati & Hariyanto, 2021).

Akibat dari suatu tindakan konsumtif sendiri adalah kita hidup di zaman modernisasi yang semuanya serba modern dan canggih yang membentuk budaya konsumtif. Ketika selalu muncul tren terbaru maka mereka akan mencoba meniru dan melakukan apapun untuk mengikutinya. Konsumtif tidak mau atau masa bodoh dengan dampak jangka panjang karena menurut mereka memuaskan diri sendiri itu lebih penting tanpa berpikir panjang (Fitriani dkk., 2022). Biasanya pelaku konsumtif dilakukan oleh kaum milenial karena pengaruh budaya digital yang meracuni mereka untuk berbuat konsumtif.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat et al., 2018) menemukan berbagai dampak terjadi akibat perilaku konsumtif. Berdampak pada generasi muda yang tidak mampu mengelola keinginan maupun kebutuhan. Dampak ekonomi, sosial dan gaya hidup yang ada.

Gaya hidup dan kebiasaan masyarakat dapat berubah-ubah cepat dengan memiliki pola hidup yang mengikuti arus perkembangan zaman dari tahun ke tahun (Setianingsih, 2018). Biasanya gaya hidup yang dijalani merupakan kebiasaan hidup yang mewah, suka menghabiskan uang dan hanya menghabiskan waktunya untuk berhura-hura (Setianingsih, 2018). Hedonisme memiliki dampak yang kurang baik apabila melihat benda atau barang model terkini akan menimbulkan suatu keinginan untuk membeli dengan berbagai cara agar bisa

mendapatkan barang tersebut tanpa melihat dari segi harga dan barang tersebut berguna atau dibutuhkan atau tidak (Fitria & Prastiwi, 2020).

II. METODE

Dalam proses analisis etika dan budaya konsumtif ini bersifat kualitatif dengan mendapatkan dan mengumpulkan data melalui kajian terhadap buku, artikel, jurnal, berita dan tinjauan literatur lainnya Prasetyo (2020). Dalam kegiatan studi pustaka ini dilakukan dengan membaca mencatat serta menganalisa bahan literatur untuk dipertimbangkan. Data yang dikumpulkan adalah data sekunder yang menggunakan teknik pengumpulan data melalui penelitian kepustakaan. (Arven et al., 2022) Karya tulis akademik atau hasil penelitian yang sudah ada dapat menjadi pendukung penelitian yang akan dilakukan. Penelitian ini dilakukan dengan mengkaji teori-teori, wawasan lingkungan, dan peraturan-peraturan tertulis yang berlaku berkaitan dengan isi dalam penelitian ini. Penelitian ini berfokus pada analisis etika dan budaya konsumtif yang terjadi akibat adanya pembaruan teknologi. Selain itu juga melihat dampak yang terjadi akibat perilaku konsumtif tersebut.

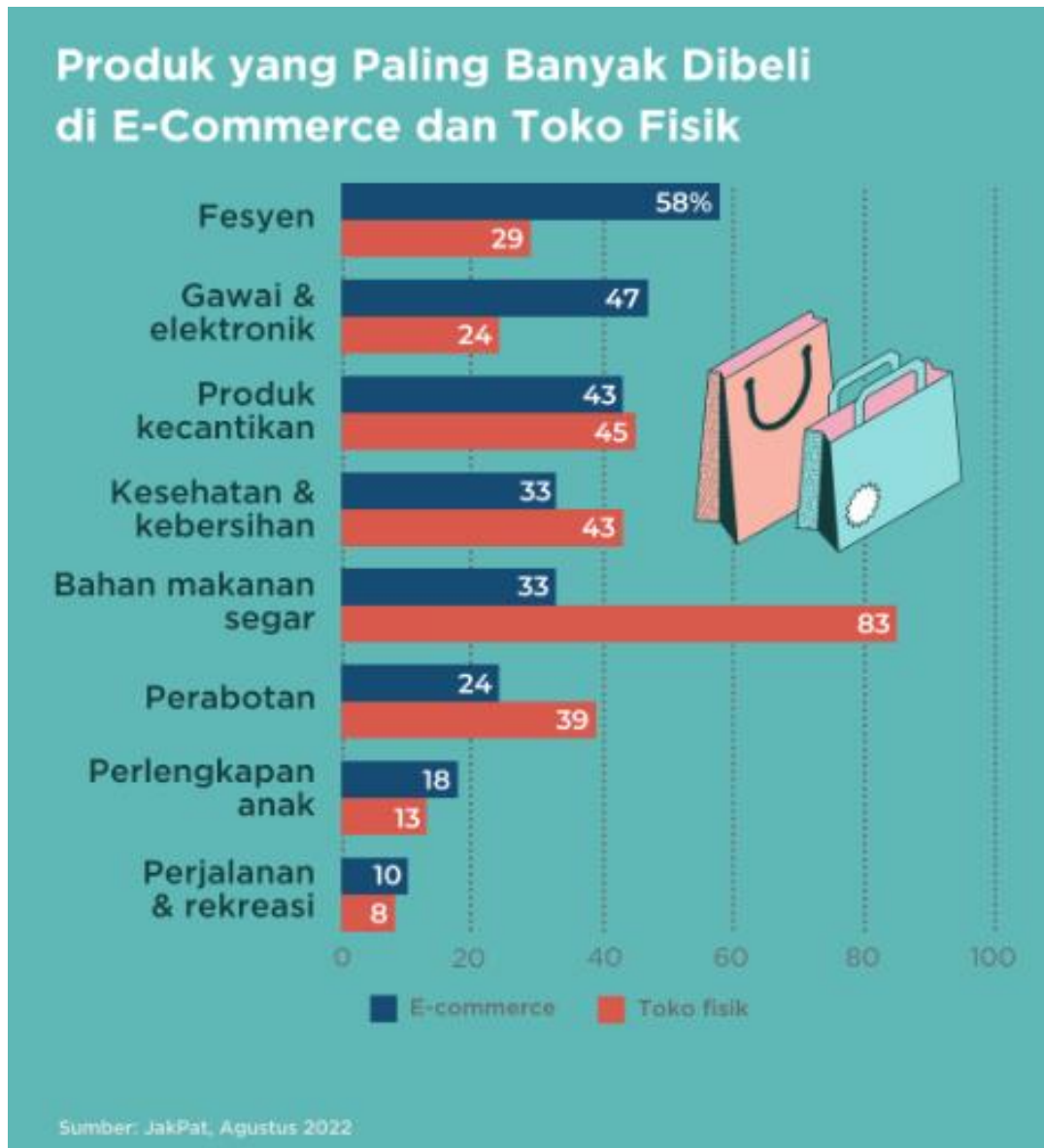
III. HASIL PENELITIAN

Kebutuhan adalah sesuatu yang sangat diinginkan manusia sedangkan keinginan lebih kepada perasaan manusia yang ingin memiliki sesuatu walaupun tidak butuh sekalipun. Dengan begitu, keinginan masing-masing orang tentu akan berbeda. Hal ini tergantung pada pilihan dan latar belakang setiap orang. Bahkan keinginan yang ada pada seseorang bisa berubah seiring berjalannya waktu. Di samping itu, perlu diketahui bahwa keinginan manusia memang tidak terbatas. Sedangkan cara untuk memuaskan keinginan tersebut terbatas. Dengan begitu, ketika keinginan seseorang tidak dapat dipenuhi maka akan muncul kecenderungan untuk mencari alternatif lain untuk mendapatkan keinginan tersebut (Prabandari, 2020).

Berdasarkan motivasinya, kebutuhan adalah sesuatu yang harus dimiliki. Sedangkan keinginan mengacu pada sesuatu yang diinginkan atau diharapkan untuk dimiliki (Prabandari, 2020). Di samping itu, berdasarkan kemungkinan perubahannya, kebutuhan dinilai mempunyai kondisi yang konstan atau tetap setiap waktu. Sedangkan keinginan dapat berubah-ubah seiring berjalannya waktu. Jika kebutuhan tidak dipenuhi dapat memberikan pengaruh pada kesehatan hingga kematian. Sedangkan jika keinginan tidak dapat terpenuhi, hanya akan menimbulkan kekecewaan.

Gaya hidup hedonis merupakan suatu pola hidup individu yang gemar akan kesenangan dan kemewahan semata dalam kehidupan. Gaya hidup merupakan gaya yang unik bagi setiap orang dalam berjuang dalam mencapai tujuan khusus yang telah ditetapkan oleh orang itu dalam kehidupan tertentu dimana individu tersebut berada (Adler 2005:97). Gaya hidup memiliki banyak cakupan sehingga salah satu gaya hidup yang diadopsi dari budaya barat salah satunya adalah gaya hidup Hedonis. Gaya hidup Hedonis merupakan suatu istilah yang menunjukkan paham kesenangan atau suatu pandangan tentang kenikmatan dunia menjadi tujuan setiap individu.

Gaya hidup sudah seperti cerminan diri. Saat ini, banyak ditemukan individu yang menganut gaya hidup hedonis, khususnya pada anak muda dalam masa dewasa awal. Hedonisme sebagai doktrin yang menyatakan bahwa kesenangan adalah hal yang paling penting dalam hidup. Paham inilah yang saat ini sedang mewabah dalam ruang lingkup yang besar. Dapat dilihat dalam survei yang dilakukan oleh JakPat terhadap 1.420 responden di Indonesia yang melakukan belanja online selama semester I 2022. Sebanyak 50% responden berasal dari kelompok usia Milenial, 36% dari kelompok Gen Z, dan 15% dari kelompok Gen X. Adapun sebanyak 41% responden berada di luar Pulau Jawa, 35% di Pulau Jawa, dan 24% di Jakarta dan sekitarnya.



Gambar 2.1 : Produk yang paling banyak dibeli di E-Commerce dan Toko Fisik

Sumber : JakPat, Agustus 2022

Dapat dilihat bahwa kebutuhan primer sudah tidak di pentingkan lagi, justru kebutuhan terkait gaya hidup sangat tinggi dibandingkan kebutuhan primer lagi. Smartphone yang selalu dicari keberadaan perkembangan teknologinya. Tingkat kecanggihan dan kemodisan pada tipe smartphone tertentu memberikan persona bagi penggunaannya bahwa semakin canggih smartphone yang digunakan maka semakin mewah atau berkelas pengguna tersebut di mata orang-orang dan terdorong semakin ingin mengikuti tren yang berkembang secara terus-menerus. Gaya hidup dan jenis tipe smartphone saling berkaitan dan

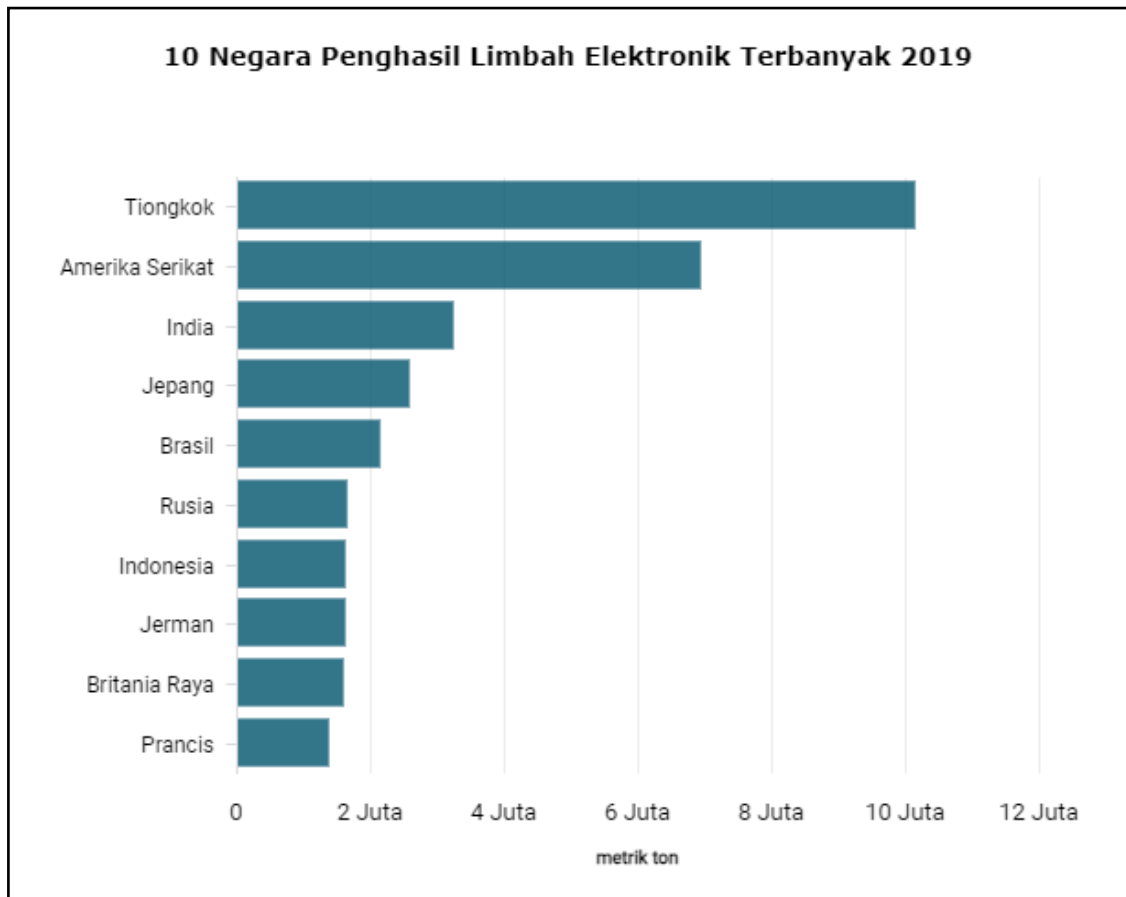
berpengaruh pada kehidupan teknologi ponsel canggih masa kini, apalagi pengguna smartphone yang memiliki gengsi yang tinggi. Apabila tidak memiliki smartphone atau smartphonenya jadul bisa dikatakan tidak hits dan tidak gaul (Mulyati & Hariyanto, 2021). Yang seharusnya smartphone untuk memenuhi kebutuhan dalam berkomunikasi dan mengakses data malah untuk ajang pamer dan mengarah ke perilaku konsumtif karena gila tren berupa tipe smartphone.

Faktor yang mempengaruhi gaya hidup hedonis pada anak muda dalam masa dewasa awal terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang terdiri atas komponen harga diri, konsep diri, sikap, dan identitas sosial. Masing-masing komponen tersebut saling memperkuat satu sama lainnya sehingga perilaku hedonis menjadi sulit untuk dirubah. Seorang individu cenderung mengikuti gaya hidup Hedonis karena teknologi informasi yang semakin canggih baik dari media cetak, media massa, media online yang mudah diterima oleh individu menirukan gaya hidup orang lain yang mengarah kepada gaya hidup Hedonis.

Tindakan konsumtif yang semakin berkembang pada zaman sekarang ini menimbulkan dampak negatif bagi orang seperti kecemburuan sosial. Kecemburuan sosial merupakan suatu perasaan iri dan dengki terhadap sesama karena dirasa lebih mampu untuk membeli sesuatu tanpa memandang harga karena memiliki ekonomi yang dapat dibilang cukup atau banyak daripada mereka yang memiliki ekonomi rendah yang harus mempertimbangkan harga untuk harus membeli atau tidak barang yang diinginkan. Kecemburuan sosial muncul akibat orang membeli barang apapun yang diinginkan tanpa memikirkan apakah harga itu mahal atau murah, barang itu diperlukan atau tidak sehingga bagi orang yang memiliki ekonomi rendah dan tidak sepadan dengan mereka yang memiliki ekonomi di atas tidak sanggup mengikuti pola kehidupan tersebut (Islamiyati, 2020).

Dalam skala global Waste Electrical and Electronic Equipment (WEEE) Forum memperkirakan sampah elektronik yang dihasilkan pada tahun 2021 mencapai 57,4 ton (Kilvert, 2021). Menurut The Global E-waste Monitor 2020, Asia menghasilkan limbah elektronik paling banyak yaitu

24,9 juta metrik ton dari total limbah global 53,6 juta metrik ton pada tahun 2019 (Setiawan & Fajrian, 2021). Serta menurut data Indonesia berada di posisi ke-7 negara penghasil sampah elektronik terbanyak.



Gambar 2.1 : Grafik data 10 Negara Penghasil Limbah Elektronik Terbanyak 2019

Sumber : katadata.co.id

Sampah elektronik di Indonesia hingga tahun 2021 sebanyak 2 juta ton, dan 56 persen diantaranya atau sekitar 1,12 juta ton dihasilkan di Pulau Jawa. Mirisnya hanya 17,4 persen dari 2 juta ton saja sampah elektronik yang sudah dikelola di bawah naungan Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) (Usman, 2022). Terdapat beberapa sektor pihak yang perlu bertanggung jawab. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 2020 Tentang Pengelolaan Sampah Spesifik mengacu pada Undang-undang Nomor 18 Tahun 2008 Tentang Pengelolaan Sampah serta mengacu pada Peraturan Pemerintah Nomor 22 Tahun 2021

Tentang Penyelenggaraan Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup. Pihak yang perlu bertanggung jawab antara lain Produsen sebagai penghasil sampah limbah bahan berbahaya beracun (B3), Pengelola Kawasan serta Pemerintah Daerah (Wahyu & Rikin, 2022).

Dari aspek lingkungan lainnya ponsel ternyata mengandung berbagai bahan yang terbuat dari logam ataupun non-logam hasil penambangan. Antara lain Kobalt, Timah, Pasir Kuarsa, Aluminum, Tembaga, Nikel, Perak, Emas, coltan (Octaviani & Nanda, 2021). coltan menjadi serbuk logam tantalum yang memiliki sifat tahan panas dan karat, serta dapat menyimpan tenaga charge listrik lebih lama. Sehingga bahan ini menjadi wajib ada dalam pembuatan baterai ponsel.

Ironisnya, para penambang tantalum di kongo bekerja dalam kondisi yang mengerikan. Para penambang memiliki jam kerja selama 12 jam sehari, dengan gaji yang sangat memprihatinkan yaitu sebesar \$ 3 per shift. Tidak sampai disitu situasi tambang juga sering terjadi perang antara kelompok-kelompok bersenjata yang mencoba mendapatkan kuasa dari tambang tersebut. Dan hal tersebutlah yang membuat mineral coltan disebut sebagai “mineral berdarah” (Rahaldi, 2016).

IV. KESIMPULAN

Sebagai masyarakat digital perlu memahami secara mendasar mengenai kebutuhan maupun keinginan. Kebutuhan tentu perlu memiliki prioritas yang lebih tinggi dibanding dengan suatu hal yang diinginkan karena pada dasarnya keinginan hanya suatu perasaan ingin memiliki walaupun hal tersebut tidak dibutuhkan. Keinginan yang tidak terkontrol akan mengakibatkan gaya hidup hedonis yang merupakan pola hidup individu yang gemar akan kesenangan dan kemewahan semata dalam kehidupan.

Gaya hidup Hedonis sedang menjadi tren di kalangan anak muda dalam masa dewasa awal di Indonesia. Hal ini terlihat dari survei yang dilakukan oleh JakPat terhadap 1.420 responden di Indonesia yang melakukan belanja online selama semester I 2022. Di mana terdapat 50% responden berasal dari kelompok usia Milenial, 36% dari kelompok Gen

Z, dan 15% dari kelompok Gen X. Kebutuhan primer sudah tidak diutamakan lagi, justru kebutuhan terkait gaya hidup sangat tinggi dibandingkan kebutuhan primer. Salah satu contohnya adalah kebutuhan akan smartphone yang selalu dicari keberadaan perkembangannya.

Tindakan konsumtif yang semakin berkembang menimbulkan dampak negatif. Dampak tersebut adalah kecemburuan sosial yang dapat mempengaruhi pola konsumsi seseorang yang akhirnya berdampak pada meningkatnya produksi sampah elektronik. Indonesia merupakan salah satu negara penghasil sampah elektronik terbanyak di dunia, namun hanya sedikit yang sudah dikelola dengan baik. Selain itu, pembuatan ponsel juga membutuhkan bahan-bahan yang diambil dari penambangan seperti coltan yang menghasilkan mineral "berdarah" karena kondisi kerjanya yang sangat tidak manusiawi. Oleh karena itu, perlu adanya kesadaran untuk mengurangi tindakan konsumtif dan memperhatikan dampak lingkungan serta sosial dari setiap keputusan konsumsi yang diambil.

DAFTAR REFERENSI

- ABC Australia. (2021, October 20). Jumlah Sampah Elektronik di Tahun 2021 Meningkat. Apa yang Bisa Kita Lakukan? Tempo.co. Retrieved February 15, 2023, from <https://www.tempo.co/abc/7059/jumlah-sampah-elektronik-di-tahun-2021-meningkat-apa-yang-bisa-kita-lakukan>
- Arven, A., Khodijah, D. A., Widya, R., & Risang Nima, R. V. (2022). Hukuman Mati Herry Wirawan dalam Perspektif HAM. Das Sollen: Jurnal Kajian Kontemporer Hukum Dan Masyarakat, 1(Post Pandemic Recovery: Analysis of Legal & Society During Pandemic (In Progress)), 1-15. FORIKAMI (Forum Riset Ilmiah Kajian Masyarakat Indonesia). 10.11111
- Fitriani, L. N., Andriani, O., & Aisyah, S. (2022, May 9). Budaya Konsumtif di Kalangan Generasi Muda. LPM Jurnal Kampus. Retrieved February 16, 2023, from <https://jurnalkampus.ulm.ac.id/2022/05/09/budaya-konsumtif-di-kalangan-generasi-muda>
- Hidayat, T. B. W., Punia, I. N., & Kebayantini, N. L. N. (2018). Peran Media Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Kaum Remaja Di Desa Tegal Kertha, Kecamatan Denpasar Barat, Kota Denpasar. Jurnal Ilmiah Sosiologi, 1(Perilaku Konsumtif), 1. https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/a520d587234eef04398679dfc10c46c3.pdf.520d587234
- Islamiyati, S. N. (2020). Hubungan Antara Konformitas Dengan Perilaku Konsumtif Produk Online Shopping Pada Mahasiswa. Skripsi thesis, 1(Belanja Online), 11. Universitas Mercu Buana Yogyakarta. <http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/id/eprint/10206>
- Kilvert, N. (2021, October 19). Jumlah Sampah Elektronik di Tahun 2021 Meningkat. Apa yang Bisa Kita Lakukan? ABC. Retrieved February 15, 2023, from <https://www.abc.net.au/indonesian/2021-10-20/limbah-elektronik-secara-global-meningkat/100540818>

- Lararenjana, E. (2021, September 2). Sejarah Perkembangan Teknologi dari Masa ke Masa, Tingkatkan Taraf Hidup Manusia. Merdeka. Retrieved February 16, 2023, from <https://www.merdeka.com/jatim/sejarah-perkembangan-teknologi-dari-masa-ke-masa-tingkatkan-taraf-hidup-manusia-kln.html>
- Mulyati, V., & Hariyanto, D. (2021). Persepsi Mahasiswa Terhadap Smartphone Apple Sebagai Gaya Hidup. Academia Open, 4(Information resources), 14. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 10.21070/acopen.4.2021.2029
- Octaviani, W., & Nanda, M. (2021, January 20). Bahan Tambang Yang Ada di Smartphone Kita! Bahan Tambang Yang Ada di Smartphone Kita! Ilmu Tambang. Retrieved February 16, 2023, from <https://ilmutambang.com/bahan-tambang-yang-ada-di-smartphone-kita/>
- Prabandari, A. I. (2020, September 18). 7 Perbedaan Kebutuhan dan Keinginan, Penting dalam Pengambilan Keputusan | merdeka.com. Merdeka. Retrieved February 16, 2023, from <https://www.merdeka.com/jateng/7-perbedaan-kebutuhan-dan-keinginan-penting-dalam-pengambilan-keputusan-kln.html>
- Rahaldi, I. (2016, January 24). Bertaruh Nyawa Demi Bahan Baku Ponsel - Photo. Dream.co.id. Retrieved February 16, 2023, from <https://www.dream.co.id/photo/foto-material-nyawa-pembuat-smartphone-160122z.html>
- Rizaty, M. A. (2022, March 17). Didorong Kenaikan Penjualan iPhone, Apple Raih Pendapatan Rp1.772 triliun pada kuartal I 2022. Databoks. Retrieved February 16, 2023, from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/17/didorong-kenaikan-penjualan-iphone-apple-raih-pendapatan-rp1772-triliun-pada-kuartal-i-2022>
- Setiawan, V. N., & Fajrian, H. (2021, October 14). Indonesia Timbun 2 Juta Ton Sampah Elektronik Sepanjang Tahun ini - Nasional Katadata.co.id. Katadata. Retrieved February 15, 2023, from

<https://katadata.co.id/happyfajrian/berita/6167d8389a3c3/indonesia-timbun-2-juta-ton-sampah-elektronik-sepanjang-tahun-ini>

Usman, H. (2022, November 28). Timbunan Sampah Elektronik dan Pengelolaannya di Indonesia - Indonesia Environment & Energy Center. Indonesia Environment and Energy Center. Retrieved February 15, 2023, from <https://environment-indonesia.com/timbunan-sampah-elektronik-dan-pengelolaannya-di-indonesia/>

Wahyu, R., & Rikin, A. (2022, June 16). Pulau Jawa Hasilkan 1,12 Juta Ton Sampah Elektronik. Greeners.Co. Retrieved February 15, 2023, from <https://www.greeners.co/berita/pulau-jawa-hasilkan-112-juta-ton-sampah-elektronik/>

Zamroni, M. (2009, November). Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. Jurnal Dakwah: Media Komunikasi Dan Dakwah, 10(2)(Teknologi Komunikasi), 195–211. Article. <https://doi.org/10.14421/jd.2009.10205>

Setianingsih, E.S., (2018, December 2). Wabah Gaya Hidup Hedonisme Mengancam Moral Anak. MALLIH PEDDAS (Makalah Ilmiah Pendidikan Dasar), from <https://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas/article/view/2844>

Prastiwi, I. E., & Fitria, T. N. (2020). Budaya Hedonisme dan Konsumtif dalam Berbelanja Online Ditinjau dari Perspektif Ekonomi Syariah. Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam, 6(03), 731-736. From <http://dx.doi.org/10.29040/jiei.v6i3.1486>