

Determinisme Teknologi dalam Pembayaran Digital dan Perubahan Gaya Hidup Masyarakat

Asya Pradana R^{1*}

Program Studi S2 Ilmu Komunikasi, UNTAG Surabaya, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: asyapradana342@gmail.com

Abstrak

Perkembangan dompet digital (e-wallet) seperti GoPay, OVO, dan DANA telah menjadi bagian penting dalam aktivitas transaksi masyarakat modern. Kemudahan yang ditawarkannya membuat banyak orang beralih dari penggunaan uang tunai ke sistem pembayaran digital. Dalam refleksi ini, saya melihat bahwa penggunaan e-wallet tidak hanya memberi solusi praktis, tetapi juga mengubah cara berpikir dan bertindak dalam kegiatan ekonomi sehari-hari. Melalui perspektif Determinisme Teknologi yang dikemukakan McLuhan, teknologi pembayaran digital menunjukkan bagaimana alat yang diciptakan manusia pada akhirnya membentuk perilaku mereka. Kemudahan transaksi membuat proses pengeluaran terasa lebih ringan, sehingga mendorong peningkatan perilaku konsumsi tanpa disadari. Selain itu, e-wallet membentuk gaya hidup digital yang semakin melekat pada rutinitas masyarakat, mulai dari belanja, transportasi, hingga pembayaran layanan dasar. Berdasarkan pengamatan sosial dan pengalaman personal, perubahan ini tidak lepas dari teknologi yang secara kuat memengaruhi kebiasaan dan persepsi individu terhadap uang. Oleh karena itu, dibutuhkan kesadaran untuk menerapkan pendekatan human-centered agar teknologi tetap menjadi alat yang membantu, bukan mengendalikan, kehidupan manusia. Kesimpulannya, e-wallet telah menjadi salah satu bukti nyata bagaimana teknologi membentuk perilaku dan pola konsumsi masyarakat masa kini.

Kata kunci: Gaya hidup digital; Perilaku konsumsi; E-wallet; Mc Luhan; Determinisme Teknologi

Abstract

The development of digital wallets (e-wallets) such as GoPay, OVO, and DANA has become an important part of modern society's transactional activities. The convenience they offer has led many people to switch from using cash to digital payment systems. In this reflection, I see that the use of e-wallets not only provides a practical solution, but also changes the way people think and act in their daily economic activities. Through the perspective of Technological Determinism proposed by McLuhan, digital payment technology shows how tools created by humans ultimately shape their behavior. The ease of transactions makes the spending process feel lighter, thereby encouraging increased consumption behavior without realizing it. In addition, e-wallets shape a digital lifestyle that is increasingly ingrained in people's routines, from shopping and transportation to paying for basic services. Based on social observations and personal experiences, these changes cannot be separated from technology, which strongly influences individuals' habits and perceptions of money. Therefore, awareness is needed to

apply a human-centered approach so that technology remains a tool that helps, rather than controls, human life. In conclusion, e-wallets have become clear evidence of how technology shapes the behavior and consumption patterns of today's society.

Keywords: *Digital lifestyle; Consumption behavior; E-wallet; McLuhan; Technological determinism*

1. Pendahuluan

Sektor teknologi finansial (*fintech*) telah menunjukkan pertumbuhan yang sangat cepat beberapa tahun terakhir, dengan dompet digital (*e-wallet*) muncul sebagai inovasi yang paling menonjol. Di Indonesia, berbagai layanan *e-wallet* seperti GoPay, OVO, dan DANA kini telah terintegrasi sebagai bagian esensial dari gaya hidup digital masyarakat kontemporer. Sistem pembayaran non-tunai tidak lagi dipandang sekadar sebagai alternatif, melainkan telah menjadi pilihan utama bagi banyak pengguna. Hal ini didukung oleh berbagai kemudahan, kecepatan, dan insentif menarik yang ditawarkan, seperti *cashback*, diskon, hingga program loyalitas.

Masyarakat modern kini menunjukkan ketergantungan yang kian meningkat pada teknologi digital untuk beragam kegiatan harian. Dalam hal ini, *e-wallet* telah tampil sebagai medium kunci yang tidak hanya menyederhanakan proses transaksi, tetapi juga secara aktif membentuk kebiasaan baru dalam mengelola finansial. Berbagai insentif seperti kemudahan *top-up*, diskon, *cashback*, dan integrasi dengan layanan digital lainnya menjadikan pengalaman bertransaksi jauh lebih efisien dan menarik. Meskipun demikian, kemudahan tersebut turut memunculkan fenomena sosial dan psikologis yang mendalam, yaitu terkait bagaimana *e-wallet* sesungguhnya memengaruhi perilaku konsumen dan gaya hidup digital penggunanya, yang memerlukan kajian lebih lanjut

Pergeseran ke mekanisme pembayaran digital ini secara jelas telah memberikan dampak signifikan terhadap pola konsumsi masyarakat. Berdasarkan berbagai riset yang telah dilakukan, ditemukan bahwa penggunaan *e-wallet* cenderung mendorong perilaku konsumtif, khususnya di kalangan generasi muda yang cepat beradaptasi dengan teknologi. Sebagai contoh, sebuah penelitian di Kota Medan mengonfirmasi bahwa remaja mengakui *e-wallet* mempermudah mereka dalam melakukan pengeluaran dan memicu pembelian secara impulsif. Selain itu, kenyamanan dan manfaat yang dirasakan dalam menggunakan *e-wallet* juga secara positif memengaruhi perilaku konsumen, seperti diteliti di Makassar. (Bado et al., 2024) Penelitian lain terhadap masyarakat di Jawa Timur juga menunjukkan bahwa kemudahan

penggunaan e-wallet tidak hanya meningkatkan efisiensi transaksi tetapi juga memicu perubahan pola belanja. (Nikmah & Dias Satria, 2024)

Transformasi ini tidak hanya sekadar aspek ekonomi atau teknis. Dari sudut pandang teori komunikasi dan teknologi, perkembangan e-wallet dapat dianalisis melalui kerangka Determinisme Teknologi, terutama pemikiran Marshall McLuhan. McLuhan berargumen bahwa teknologi bukanlah netral: alat yang kita ciptakan pada akhirnya membentuk cara kita berpikir, berinteraksi, dan menjalani kehidupan sehari-hari. (Marshall McLuhan, 1964) Dalam konteks e-wallet, teknologi pembayaran digital bukan hanya alat untuk transaksi — ia turut mengatur ritme hidup dan pola konsumsi pengguna, menciptakan gaya hidup digital yang semakin melekat.

Era *cashless society* yang digagas oleh penggunaan e-wallet dan sistem pembayaran digital lainnya juga menunjukkan bagaimana teknologi ini mengubah struktur sosial-ekonomi. Studi literatur menyebut bahwa preferensi masyarakat terhadap pembayaran elektronik sangat dipengaruhi oleh faktor kenyamanan, efisiensi, dan promosi yang ditawarkan oleh penyedia layanan. (Hardianti et al., n.d.) Selain itu, kehadiran promosi berbasis digital seperti cashback, poin, dan diskon turut memperkuat daya tarik penggunaan e-wallet. Fitur-fitur tersebut bukan hanya strategi pemasaran, tetapi juga elemen digital yang memainkan peran psikologis dalam membentuk perilaku konsumtif. Pengguna cenderung menganggap pengeluaran menjadi lebih ringan ketika transaksi dilakukan dengan potongan harga atau cashback, meskipun secara kumulatif pengeluaran yang dilakukan tidak berkurang secara signifikan. Promosi terus-menerus seperti cashback dan diskon memperkuat kecenderungan untuk menggunakan pembayaran non-tunai — tetapi hal ini juga menimbulkan risiko konsumtif yang serius. (Erininda et al., n.d.)

Dalam konteks lokal Indonesia, penelitian menunjukkan bahwa QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) sebagai salah satu kanal pembayaran digital turut memengaruhi perilaku konsumen. Sebagai sistem yang dikembangkan dengan dukungan Bank Indonesia, QRIS membuat transaksi menjadi cepat dan mudah di banyak merchant, tetapi sekaligus muncul bukti bahwa kemudahan ini bisa memicu pengeluaran impulsif karena konsumen kurang menyadari jumlah pengeluaran mereka.

Dengan menggunakan kacamata Determinisme Teknologi McLuhan, kemunculan *e-wallet* dan masyarakat *cashless* dapat diartikan sebagai contoh di mana teknologi secara aktif 'mengukir' perilaku manusia, alih-alih hanya mengikuti kehendak penggunanya. Sistem pembayaran digital ini menanamkan cara pandang baru terhadap uang dan konsumsi: uang berubah dari objek fisik menjadi data numerik semata di layar. Konsekuensi dari transformasi ini bersifat mendalam, memengaruhi tidak hanya cara kita berbelanja, tetapi juga kemampuan kontrol diri, literasi finansial, dan kemandirian ekonomi individu.

Tujuan utama dari tulisan ini adalah mengkaji peran adopsi *e-wallet* terhadap pergeseran gaya hidup digital dan pola konsumsi masyarakat, dengan berpedoman pada kerangka teori Determinisme Teknologi. Analisis akan mencakup dampak-dampak sosial-ekonomi yang ditimbulkan oleh *e-wallet*, berdasarkan refleksi dan pengamatan, sekaligus mengajukan argumen perlunya pendekatan yang berpusat pada manusia (*human-centered*) untuk memastikan teknologi tetap berfungsi sebagai sarana pemberdayaan, bukan instrumen pengendali.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Determinism Teknologi – Marshall McLuhan

Determinisme Teknologi adalah suatu kerangka berpikir yang menegaskan bahwa teknologi memiliki peran sentral dalam membentuk struktur sosial, pola pikir, dan perilaku manusia. Teori ini dipopulerkan oleh Marshall McLuhan dengan pernyataannya yang ikonik: “*We shape our tools, and thereafter our tools shape us.*” (Kita membentuk alat kita, dan setelah itu alat kitalah yang membentuk diri kita). Prinsip ini menekankan bahwa meskipun manusia yang menciptakan teknologi, pada akhirnya teknologi itulah yang akan mendikte kebiasaan, cara berpikir, dan bahkan identitas sosial penggunanya. (Marshall McLuhan, 1964)

McLuhan juga memperkenalkan konsep “*extensions of man,*” yang menjelaskan bahwa teknologi adalah perpanjangan dari kemampuan manusia. Jika roda memperpanjang kaki dan buku memperpanjang ingatan, maka *e-wallet* memperpanjang fungsi keuangan manusia. Namun ia juga menegaskan bahwa setiap *extension* memiliki konsekuensi berupa “*amputation,*” yaitu hilangnya kemampuan lama. Dalam konteks ini, *e-wallet* memperluas kemampuan transaksi digital tetapi sekaligus “mengamputasi” kesadaran penuh manusia dalam

mengelola uang tunai, seperti kontrol diri saat mengeluarkan uang atau mempertimbangkan nilai pengeluaran. teori determinisme teknologi juga relevan dalam melihat bagaimana e-wallet memengaruhi ritme kehidupan digital. McLuhan berpendapat bahwa teknologi menciptakan lingkungan baru yang membentuk cara manusia berinteraksi. E-wallet menciptakan lingkungan transaksi yang serba cepat, instan, dan otomatis. Pengguna tidak lagi mengalami proses transaksi yang lambat atau membutuhkan waktu berpikir seperti saat menghitung uang tunai. Teknologi ini, dengan demikian, mengatur pola perilaku konsumsi tanpa disadari.

Selain itu, McLuhan menekankan bahwa teknologi menciptakan “*sensory ratio shift*,” yaitu perubahan keseimbangan indera manusia. Dalam penggunaan e-wallet, pengalaman visual dan sentuhan layar smartphone mendominasi, sementara sensasi fisik terhadap uang hilang. Pergeseran inderawi ini memengaruhi persepsi nilai dan kecenderungan konsumsi.

Dengan demikian, determinisme teknologi McLuhan memberikan kerangka berpikir yang kuat untuk memahami bagaimana e-wallet tidak hanya mempermudah transaksi, tetapi membentuk budaya konsumsi baru dan gaya hidup digital. E-wallet memiliki kekuatan struktural yang memengaruhi perilaku pengguna, membentuk kebiasaan belanja cepat, serta menciptakan pola hidup yang semakin terpaut pada teknologi digital dalam berbagai aktivitas sehari-hari.

Dalam konteks studi ini, *e-wallet* dianalisis sebagai sebuah medium yang pengaruhnya melampaui sekadar memfasilitasi transaksi. Ia juga berfungsi membentuk cara masyarakat menginterpretasikan uang, mengelola finansial, dan mengambil keputusan dalam berkonsumsi. Dengan mengubah representasi uang dari bentuk fisik menjadi data digital, *e-(Bado et al., 2024) wallet* secara fundamental memengaruhi persepsi pengguna terhadap nilai uang, tingkat pengeluaran, dan kemampuan kontrol diri mereka.

2.2 Teori Gaya Hidup Digital

Konsep gaya hidup digital (*digital lifestyle*) menjelaskan kondisi di mana teknologi modern telah menjadi unsur yang tak terpisahkan dari rutinitas harian. Ini mencakup segala hal, mulai dari komunikasi, cara mengakses informasi, hingga pelaksanaan aktivitas ekonomi. Teknologi berperan aktif dalam membentuk preferensi, kebiasaan, dan pola aktivitas masyarakat. Dengan demikian, *e-wallet* adalah manifestasi dari gaya hidup digital karena ia mengubah fundamental cara individu melakukan pembelian, pembayaran, dan berinteraksi dengan layanan-layanan ekonomi.

Gaya hidup digital mengutamakan aspek kecepatan, kenyamanan, dan fleksibilitas. Meskipun demikian, berbagai literatur menunjukkan bahwa pola hidup ini juga dapat memicu ketergantungan dan berpotensi melemahkan kontrol pengeluaran, karena proses transaksi menjadi sangat mudah dan tidak lagi terasa sebagai aktivitas finansial yang "sebenarnya".

Generasi Z (lahir ±1997–2012) dikenal sebagai kelompok yang paling cepat mengadopsi teknologi digital. Mereka tumbuh dalam lingkungan yang sangat terhubung, dengan smartphone, internet, dan media sosial menjadi bagian integral dari kehidupan mereka. Oleh karena itu, Gen Z memiliki kecenderungan yang sangat tinggi terhadap penggunaan e-wallet dibandingkan generasi sebelumnya.

Gen Z tidak hanya memanfaatkan e-wallet sebagai alat transaksi, tetapi menganggapnya sebagai bagian dari identitas digital dan gaya hidup modern. (Hariyani et al., 2024) Hal ini tercermin dari keseharian mereka yang banyak bergantung pada layanan digital—transportasi online, food delivery, belanja online, dan hiburan seperti streaming.

Kebiasaan Digital Gen Z yang Mendorong Penggunaan E-Wallet

Ada beberapa karakteristik khas Gen Z yang menjelaskan mengapa mereka sangat responsif terhadap e-wallet:

1. Praktis dan kecepatan transaksi menjadi prioritas utama Gen Z terbiasa dengan ritme hidup cepat. Mereka mengutamakan solusi cepat dan instan dalam menyelesaikan aktivitas. E-wallet, dengan fitur *tap-and-pay*, QRIS, dan integrasi ke berbagai aplikasi, memenuhi kebutuhan ini.
2. Sensitif terhadap promo dan gamifikasi Gen Z sangat responsif terhadap cashback, promo, voucher, dan sistem poin. Pola ini dipengaruhi budaya digital yang penuh *gamification*—mereka menikmati proses mengumpulkan poin, mengejar cashback, dan mendapat reward dari transaksi.
3. Perilaku konsumsi impulsif Transaksi digital yang mudah memicu kecenderungan pembelian impulsif pada Gen Z. Notifikasi aplikasi, diskon pada jam tertentu, dan kemudahan checkout tanpa uang fisik membuat mereka rentan melakukan transaksi berulang.

4. FOMO (*Fear of Missing Out*) Gen Z memiliki kecenderungan FOMO yang tinggi karena keterikatan mereka pada media sosial. Saat teman atau influencer membagikan promo tertentu, mereka terdorong ikut mencoba agar tidak ketinggalan tren.
5. Identitas diri yang dikonstruksi secara digital Gen Z membangun citra diri melalui aktivitas digital. Menggunakan layanan modern seperti e-wallet menjadi bagian dari performa identitas mereka sebagai generasi yang *tech-savvy*.

2.3 Konsep Perilaku Konsumsi dalam Era Digital

Perilaku konsumsi di era digital sangat dipengaruhi oleh teknologi, desain antarmuka aplikasi, dan stimulus pemasaran otomatis. Pengguna *e-wallet* secara rutin menerima notifikasi promosi, tawaran poin, dan diskon yang mendorong pembelian tanpa adanya perencanaan. (Anisa Putri Br Lubis et al., 2025) Fenomena ini dijelaskan melalui teori perilaku konsumen yang menekankan adanya tiga faktor utama:

- Manfaat yang Dirasakan (*Perceived Usefulness*): Nilai tambah yang dirasakan pengguna dari fitur-fitur yang disediakan oleh *e-wallet*.
- Kemudahan Penggunaan yang Dirasakan (*Perceived Ease of Use*): Transaksi yang dapat dilakukan tanpa proses yang rumit.
- Pemicu Afektif (*Affective Triggers*): Dorongan emosional yang berasal dari promosi dan tampilan visual aplikasi.

Selain itu, hilangnya uang fisik mengurangi dampak psikologis yang biasa disebut *pain of paying*. Hal ini membuat pengguna sering merasa pengeluaran yang dilakukan relatif kecil, meskipun jumlah akumulatifnya sebenarnya cukup besar. Dalam konteks ini, *e-wallet* memainkan peran sentral dalam membentuk pola konsumsi digital masyarakat.

2.2 Konsep-Konsep Kunci dalam Penelitian

2.2.1 E-Wallet (Dompet Digital)

Dompet digital adalah sistem pembayaran berbasis elektronik yang memungkinkan pengguna bertransaksi tanpa harus menggunakan uang tunai. Layanan ini, seperti GoPay, OVO, dan DANA, menyediakan beragam fungsi mulai dari pembayaran, transfer dana, hingga integrasi

dengan layanan transportasi dan ritel. Karakteristik utama dari *e-wallet* adalah kecepatan, kemudahan, dan kenyamanan dalam bertransaksi.

2.2.2 Perilaku Konsumsi

Perilaku konsumsi didefinisikan sebagai pola keputusan yang diambil saat membeli, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk aspek psikologis, sosial, dan teknologi. Dalam konteks lingkungan digital, pola pembelian sangat dipengaruhi oleh hal-hal seperti tampilan antarmuka aplikasi, notifikasi promosi, serta skema insentif seperti *cashback* dan sistem poin.

2.2.3 Gaya Hidup Digital

Gaya hidup digital menggambarkan rutinitas harian yang telah sepenuhnya terintegrasi dengan pemanfaatan teknologi. *E-wallet* menjadi manifestasi dari gaya hidup ini karena penggunaannya meresap ke dalam hampir semua kegiatan ekonomi, mulai dari aktivitas belanja, penggunaan transportasi, hingga pembayaran tagihan bulanan.

2.2.4 Determinisme Teknologi

Dalam kerangka penelitian ini, Determinisme Teknologi digunakan untuk menganalisis bagaimana kehadiran *e-wallet* berperan sebagai agen yang membentuk pola konsumsi dan gaya hidup masyarakat, alih-alih hanya berfungsi sebagai alat pasif yang dikendalikan sepenuhnya oleh manusia.

3. Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Tujuannya adalah untuk memahami secara mendalam fenomena penggunaan *e-wallet* beserta implikasinya terhadap pola konsumsi dan gaya hidup digital, yang akan ditinjau melalui lensa Determinisme Teknologi. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada interpretasi mendalam terhadap pengalaman, makna, dan konstruksi sosial yang muncul dari interaksi pengguna dengan teknologi pembayaran digital. Penggunaan deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti menjelaskan seluruh fenomena.

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggabungkan studi kepustakaan (*library research*) dengan refleksi pengalaman pribadi dalam menggunakan *e-wallet* sehari-hari. Studi kepustakaan adalah metode utama yang memanfaatkan sumber-sumber tertulis seperti buku, jurnal ilmiah, laporan, dan publikasi akademik yang relevan. Metode ini sangat sesuai untuk menganalisis kerangka teori Determinisme Teknologi, perilaku konsumsi digital, dan temuan dari studi-studi terdahulu terkait *e-wallet*. Sementara itu, refleksi penggunaan dilakukan melalui introspeksi dan pengamatan terhadap pola transaksi pribadi. Hal ini bertujuan untuk memberikan perspektif fenomenologis mengenai bagaimana teknologi memengaruhi kebiasaan sehari-hari.

3.2 Sumber Data

Sumber data penelitian terdiri dari data primer yang berasal dari pengalaman langsung peneliti dan data sekunder berupa hasil studi literatur. Data sekunder dikumpulkan dari berbagai jurnal baik nasional maupun internasional yang membahas secara spesifik teknologi digital, perilaku konsumen, pemasaran digital, dan teori Determinisme Teknologi. Referensi-referensi tersebut digunakan untuk mengidentifikasi pola, tema, dan temuan yang relevan dengan fokus analisis.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga cara utama:

1. Studi Dokumentasi Literatur: Peneliti mengumpulkan berbagai referensi ilmiah yang relevan dengan konsep *e-wallet*, perilaku konsumsi, gaya hidup digital, dan Determinisme Teknologi. Teknik ini bertujuan untuk memperkuat landasan teori dan mendukung temuan yang akan disajikan.
2. Observasi Reflektif: Observasi dilakukan melalui pengalaman pribadi dalam menggunakan *e-wallet* (seperti GoPay, OVO, atau DANA). Pengamatan ini mencakup kondisi penggunaan, jenis-jenis transaksi, munculnya dorongan konsumsi, dan dampak psikologis dari transaksi digital.
3. Analisis Tematik: Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan cara mengidentifikasi tema-tema kunci yang berulang, seperti kemudahan transaksi, perilaku konsumtif, perubahan persepsi terhadap uang, dan tingkat ketergantungan pada teknologi.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif-kualitatif. Proses ini dibagi menjadi beberapa tahapan:

1. Reduksi Data: Dilakukan untuk memilih informasi yang paling relevan dan menyingkirkan data yang tidak mendukung fokus penelitian.
2. Penyajian Data: Data disajikan dalam bentuk uraian yang sistematis, yang berfungsi menghubungkan antara teori yang digunakan, temuan dari studi terdahulu, dan hasil observasi reflektif peneliti.
3. Penarikan Kesimpulan: Tahap akhir ini dilakukan dengan menghubungkan konsep Determinisme Teknologi McLuhan dengan temuan spesifik mengenai penggunaan *e-wallet* dan perubahan perilaku konsumsi yang terjadi.

3.5 Validitas Data

Validitas penelitian diperkuat melalui triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan data yang berasal dari berbagai referensi ilmiah (data sekunder) dengan hasil observasi pengalaman pribadi peneliti (data primer). Teknik ini memastikan bahwa interpretasi terhadap fenomena tidak bersifat bias atau terlalu subjektif, melainkan didukung oleh bukti-bukti akademis. Selain itu, penggunaan beragam literatur yang relevan turut berperan penting dalam memperkuat landasan teoritis dan memperkaya kualitas analisis.

4. Hasil dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan temuan yang diperoleh dari analisis literatur dan refleksi kritis terhadap pengalaman pribadi menggunakan dompet digital. Pembahasan utama difokuskan pada bagaimana *e-wallet* berperan dalam memodifikasi pola konsumsi, mengubah cara pandang terhadap uang, dan turut membentuk gaya hidup digital masyarakat. Analisis ini diuraikan melalui perspektif Determinisme Teknologi dari McLuhan, yang menekankan bahwa teknologi adalah agen pembentuk pola pikir dan perilaku, bukan sekadar instrumen yang netral.

4.1 Kemudahan Transaksi Memicu Perubahan Pola Konsumsi

Analisis menunjukkan bahwa tingginya kemudahan penggunaan *e-wallet* adalah pendorong utama pergeseran pola konsumsi masyarakat. Hanya dengan beberapa sentuhan pada gawai, pengguna dapat menyelesaikan pembayaran tanpa perlu uang tunai atau kartu. Kemudahan operasional ini secara efektif mengurangi hambatan psikologis dalam berbelanja, sehingga mendorong transaksi dilakukan secara spontan dan cepat.

Berdasarkan refleksi pribadi, transaksi dengan nilai kecil seperti membayar parkir, membeli camilan, atau minuman menjadi jauh lebih sering dilakukan karena tidak melibatkan uang fisik. Fenomena ini sejalan dengan temuan bahwa pembayaran digital cenderung meningkatkan perilaku konsumtif, terutama dalam bentuk pembelian kecil yang berulang (*micro-purchasing*). Hal ini terjadi karena tidak adanya interaksi fisik saat membayar, yang biasanya menimbulkan rasa "kehilangan" ketika uang tunai dikeluarkan.

Oleh karena itu, *e-wallet* bertindak sebagai teknologi yang secara aktif mengubah cara pengguna memaknai nilai ekonomis dalam setiap transaksi harian. Proses pembayaran yang serba instan membuat pengguna cenderung abai terhadap akumulasi pengeluaran, yang berujung pada peningkatan konsumsi.

4.2 Transformasi Nilai Uang Melalui Digitalisasi

Temuan menunjukkan bahwa penggunaan *e-wallet* mengubah esensi uang dari bentuk fisik menjadi representasi digital, dan hal ini berpengaruh langsung pada persepsi nilai uang. Tanpa melihat uang secara fisik, pengguna sering kali gagal menyadari jumlah pengeluaran aktual yang dilakukan pada satu waktu. Saldo yang ditampilkan sebagai angka di aplikasi juga sering menciptakan ilusi bahwa dana yang tersedia sangat fleksibel, yang pada akhirnya memicu transaksi yang tidak terencana.

Fenomena ini selaras dengan konsep "beban psikologis saat membayar" (*pain of paying*) yang dikenal dalam literatur konsumen. Saat pembayaran dilakukan dengan uang tunai, rasa kehilangan terbilang jelas. Sebaliknya, pembayaran digital secara signifikan melemahkan rasa kehilangan tersebut, sehingga pengeluaran terasa lebih ringan. Dalam pandangan McLuhan, hal ini adalah bentuk perombakan struktur persepsi yang ditimbulkan oleh medium teknologi yang baru, yaitu *e-wallet*.

Dengan demikian, teknologi pembayaran digital memiliki peran yang lebih besar daripada sekadar memfasilitasi transaksi; ia turut membentuk cara manusia memahami dan memperlakukan uang serta pengeluarannya.

4.3 Fitur Promosi Mendorong Pembelian Impulsif

Fitur-fitur insentif seperti *cashback*, poin imbalan, dan diskon terbukti menjadi motor penggerak terbesar dalam intensitas penggunaan *e-wallet*. Analisis literatur dan refleksi pribadi menegaskan bahwa pengguna cenderung melakukan transaksi hanya karena adanya tawaran promosi, meskipun barang atau jasa yang dibeli bukan merupakan kebutuhan yang direncanakan.

Pemberitahuan promo yang muncul secara otomatis (*push notification*) menciptakan dorongan emosional untuk segera bertindak. Hal ini didukung oleh temuan bahwa promosi digital dalam aplikasi *e-wallet* memiliki dampak kuat terhadap pembelian yang bersifat impulsif. Ironisnya, pengguna sering merasa sedang berhemat, padahal fungsi utama promosi adalah sebagai stimulus untuk menggerakkan konsumsi.

Dari sudut pandang determinisme teknologi, fitur-fitur ini adalah bagian esensial dari "pesan" yang dibawa oleh teknologi, yang dirancang untuk memanipulasi perilaku pengguna. Artinya, *e-wallet* tidak hanya sekadar menyalurkan informasi promo, tetapi juga menciptakan pola konsumsi yang sangat bergantung pada rangsangan digital.

4.4 E-Wallet sebagai Pembentuk Gaya Hidup Digital

Analisis menunjukkan bahwa *e-wallet* telah menjadi elemen vital yang tak terpisahkan dari gaya hidup digital. Integrasinya dengan layanan belanja *online*, transportasi daring, hiburan, hingga pembayaran utilitas, semakin memperkuat ketergantungan pengguna pada teknologi. *E-wallet* bertindak sebagai medium yang tidak hanya mempermudah aktivitas, tetapi juga mengukir preferensi gaya hidup.

Gaya hidup digital yang menekankan aspek kecepatan dan efisiensi tercermin jelas dalam pola penggunaan *e-wallet* di berbagai kegiatan. Pengguna secara alami memilih layanan yang menawarkan opsi pembayaran digital karena dianggap lebih praktis. Hal ini sesuai dengan

konsep gaya hidup digital yang melihat teknologi modern sebagai bagian integral dari rutinitas manusia.

Dalam kerangka determinisme teknologi, *e-wallet* berfungsi sebagai teknologi yang mengatur ritme kehidupan. Ketergantungan yang terbentuk pada aplikasi pembayaran digital menunjukkan bahwa teknologi telah menjadi penentu utama pola aktivitas dan pilihan gaya hidup penggunanya.

4.5 Teknologi sebagai Agen Pengarah Perilaku

Menggunakan kerangka teori McLuhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *e-wallet* adalah contoh nyata bagaimana teknologi tidak hanya diciptakan untuk kemudahan, tetapi juga membentuk ulang cara hidup manusia. (Hage et al., 2020) McLuhan menekankan bahwa teknologi memiliki *agency* (kemampuan bertindak) dalam memengaruhi perilaku manusia.

Melalui analisis terhadap *e-wallet*, terlihat bahwa medium pembayaran digital ini telah membentuk:

- Cara pandang terhadap uang,
- Intensitas transaksi,
- Pola konsumsi,
- Keputusan pembelian impulsif, dan
- Tingkat ketergantungan pada teknologi.

Dengan demikian, *e-wallet* berfungsi sebagai medium yang memiliki pesan berupa perubahan perilaku konsumsi yang menjadi lebih cepat, instan, dan berorientasi pada kenyamanan. Ini memperkuat pandangan bahwa teknologi bukanlah alat yang netral, melainkan entitas yang memengaruhi struktur perilaku sosial dan psikologis penggunanya.

4.6 Implikasi Sosial dan Psikologis Penggunaan E-Wallet

Hasil analisis menunjukkan adanya konsekuensi sosial dan psikologis dari penggunaan *e-wallet*. Secara sosial, perubahan pola transaksi memang meningkatkan efisiensi ekonomi, namun pada saat yang sama berpotensi menciptakan kesenjangan bagi kelompok masyarakat yang minim akses digital. Secara psikologis, kemudahan transaksi dan strategi promosi yang gencar semakin memperkuat kecenderungan konsumtif.

Meskipun demikian, ada sisi positif yang ditawarkan *e-wallet*, yaitu potensi untuk pengelolaan keuangan yang lebih rapi melalui fitur riwayat transaksi digital. Pengguna secara teknis dapat memantau pola pengeluaran bulanan melalui aplikasi, meskipun fitur ini seringkali tidak dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan kesadaran finansial.

5. Kesimpulan

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *e-wallet* memberikan pengaruh besar pada pola konsumsi dan gaya hidup digital masyarakat. Faktor-faktor seperti kecepatan proses pembayaran, kemudahan bertransaksi, dan fleksibilitas penggunaan menjadikan *e-wallet* sebagai teknologi yang sangat dominan dalam kegiatan ekonomi harian. Melalui digitalisasi uang, *e-wallet* secara fundamental mengubah cara pengguna memahami nilai dan pengeluaran. Ketiadaan bentuk uang fisik dalam transaksi menghilangkan beban psikologis saat mengeluarkan dana, yang pada gilirannya meningkatkan kemungkinan terjadinya pembelian impulsif.

Ditilik dari sudut pandang Determinisme Teknologi McLuhan, *e-wallet* harus dipahami bukan sekadar alat transaksi, melainkan sebagai medium aktif yang membentuk kebiasaan dan pola pikir masyarakat. Teknologi pembayaran digital ini memengaruhi bagaimana pengguna memaknai nilai uang, membuat keputusan belanja, dan mengembangkan gaya hidup yang kian terintegrasi dengan teknologi. Selain itu, fitur insentif seperti *cashback*, diskon, dan hadiah poin memiliki peran penting dalam mendorong intensitas penggunaan dan sekaligus memperkuat perilaku konsumtif.

Penelitian ini juga menggarisbawahi bahwa *e-wallet* adalah representasi dari gaya hidup digital yang mementingkan efisiensi, kecepatan, dan kenyamanan. Walaupun begitu, penggunaan yang intensif tanpa didasari kesadaran dapat berujung pada penurunan kontrol konsumsi dan ketergantungan terhadap teknologi. Oleh karena itu, penting untuk mengadopsi pendekatan yang berorientasi pada manusia (*human-centered*) untuk memastikan teknologi tetap dikendalikan oleh pengguna dan tidak menciptakan perilaku negatif dalam jangka panjang. Untuk memperkuat analisis teoretis ini, disarankan untuk melakukan studi lanjutan yang fokus pada pembuktian empiris.

Ucapan Terima Kasih

Penulis berterima kasih kepada dosen pengampu atas arahannya sehingga tugas ini dapat diselesaikan tepat waktu. Semoga tugas ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Daftar Pustaka

- Anisa Putri Br Lubis, Sumiati Pardede, Putri Paskah Patricia Sipahutar, Esra Srimingsi Simanjuntak, & Roza Thohiri. (2025). Pengaruh Penggunaan E-Wallet terhadap Pola Konsumsi Masyarakat Kota Medan di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2313–2317. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.891>
- Bado, B., Koes Herdianto, T., Retno, D., Hastuti, D., Jamil, M., & Penelitian, A. (2024). Pengaruh Kenyamanan dan Manfaat E-Wallet Terhadap Perilaku Konsumen di Kota Makassar Influence of Convenience and Benefits of E-Wallets on Consumer Behavior in Makassar City. *Ju Jurnal Kolaboratif Sains*, 7(5), 1768–1776. <https://doi.org/10.56338/jks.v7i5.5367>
- Erininda, W., Stiawan, D., Tyas, A., Aryani, D., Abdurrahman, U. K. H., & Pekalongan, W. (n.d.). *Dinamika Perilaku Konsumen pada Era Cashless Society: Kajian Literatur Tentang Preferensi Pembayaran*.
- Hage, E., van Offenbeek, M., & Boonstra, A. (2020). New Rules of Engagement: How Adaptation To Online Media Changes Older Adults' Social Connectedness. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 25(2), 182–197. <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmz028>
- Hardianti, R. A., Permatasari, I., Ratih,) ;, & Wahyuni, N. (n.d.). *PARADIGMA CASHLESS SOCIETY DAN E-COMMERCE DI INDONESIA, KEBERHASILAN PEMULIHAN EKONOMI ATAU EUFORIA?* (Vol. 2, Issue 1).
- Hariyani, R., Prasetyo, T., Ekonomi, F., Bisnis, D., Luhur, U. B., Ciledug Raya, J., Utara, P., & Selatan, J. (2024). *Consumer Behavior Generasi Z: Aspek E-wallet dan Financial Literacy*. 4.
- Marshall McLuhan. (1964). *Understanding Media: the extension of man (1964)*.
- Nikmah, Y. khoirun, & Dias Satria. (2024). ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN E-WALLET TERHADAP PERILAKU KONSUMEN (STUDI SEBAGIAN MASYARAKAT JAWA TIMUR). *Journal of Development Economic and Social Studies*, 3(2), 599–608. <https://doi.org/10.21776/jdess.2024.03.2.20>