

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan globalisasi telah mendorong perekonomian Indonesia semakin tumbuh dan meningkat. Salah satunya dapat dilihat dari perkembangan industri yang telah mampu menyediakan segala sesuatu yang dibutuhkan oleh masyarakat. Perkembangan industri di era globalisasi yang semakin meningkat, membuat penyediaan barang kebutuhan masyarakat memiliki beragam pilihan sehingga membuat masyarakat akhirnya tertarik untuk mengkonsumsi beragam pilihan barang tersebut. Pola perilaku konsumsi masyarakat saat ini telah bergeser, dari sekedar pemenuhan kebutuhan primer, berkembang menjadi pemenuhan kebutuhan sekunder, tersier bahkan komplementer dan cenderung bersikap konsumtif. Menurut Fattah et al., (2018) perilaku konsumtif merupakan perilaku membeli barang tanpa adanya pertimbangan yang kuat dan lebih mengedepankan keinginan dari pada kebutuhan.

Perilaku konsumtif adalah suatu tindakan yang tidak rasional dan bersifat kompulsif sehingga secara ekonomis menimbulkan pemborosan dan inefisiensi biaya (Ramadhani, 2019). Tindakan konsumsi yang irasional dan kompulsif dapat dideskripsikan seperti ketika individu membeli barang atau layanan jasa dengan tidak berdasarkan kebutuhan prioritas namun sekedar memenuhi hasrat dan keinginannya saja.

Hal tersebut akan berdampak negatif ketika tidak hanya terjadi pada orang dewasa melainkan juga pada remaja. Karena pola konsumsi setiap individu terbentuk ketika usia remaja. Menurut Chita et al, (2015) fase masa pada remaja dibagi menjadi 3 yaitu masa remaja awal (13-15 tahun), masa remaja madya (15-17 tahun), dan masa remaja akhir (17-21 tahun), pada masa ini merupakan masa peralihan dan pencarian jati diri, remaja mengalami proses pembentukan dalam perilakunya, dimana para remaja mencari dan berusaha untuk mencapai pola diri

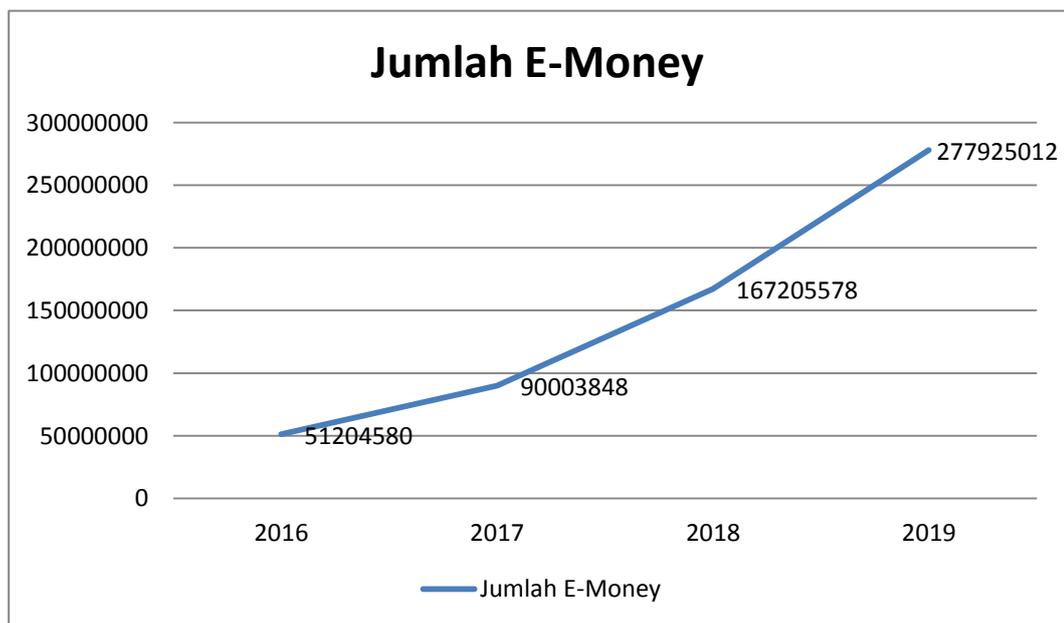
yang ideal, hal tersebut menyebabkan para remaja mudah terpengaruh oleh berbagai hal disekelilingnya, baik itu yang positif maupun yang negatif.

Kenyataan yang banyak dijumpai saat ini adalah kecenderungan mahasiswa yang merupakan masa remaja akhir meniru gaya hidup konsumtif yang serba *up to date*. Mahasiswa lebih mementingkan uang sakunya untuk membeli berbagai macam barang bermerek untuk mengikuti gaya terkini dan diakui oleh teman - temannya dibanding untuk membeli perlengkapan kampus yang lebih penting seperti buku - buku pendukung perkuliahan. Kegiatan mengikuti gaya terkini mendorong mahasiswa untuk membeli barang - barang yang digunakan untuk menampilkan trend tersebut tanpa pikir panjang dan membuat mahasiswa terjebak ke dalam perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif tersebut dapat terlihat oleh mahasiswa yang dengan rela mengeluarkan uangnya untuk memenuhi keinginan bukan kebutuhan (Dikria & Mintarti, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Sitorus RJ., (2017) mengatakan bahwa mahasiswa adalah kelompok remaja yang berorientasi konsumtif, karena kelompok ini suka mencoba hal - hal baru yang sedang berkembang disekitarnya seperti halnya saat ini penggunaan *electronic money* dalam hal pembayaran semakin diminati oleh mahasiswa. Alat pembayaran non tunai seperti kartu ATM, kartu debit, dan uang elektronik (*e- money*) juga dapat mengatur pola hidup menjadi konsumtif (Laila, 2016). Menurut Prasetya, (2018), adanya penggunaan uang elektronik dikalangan mahasiswa dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa dalam berkonsumsi karna kemudahan dalam bertransaksi membuat seseorang lebih mudah membelanjakan uangnya. Perencanaan keuangan dari *Zelts Consulting* Ahmad Gozali menyetujui terjadinya perubahan perilaku konsumsi masyarakat terutama mahasiswa dengan adanya *elecronic money*. Salah satu faktor pendorong masyarakat semakin boros yang pertama yaitu, faktor potongan harga atau promo. Penawaran promo dari dompet digital membuat konsumen terdorong untuk membeli berlebihan walaupun tidak terlalu dibutuhkan. Kedua, faktor non tunai atau *cashless*. Dengan

metode *cashless* pengeluaran menjadi lebih tidak terasa membuat konsumen menjadi kurang hati - hati dan cenderung boros (Kontan.co.id, 2019).

Berdasarkan data statistik dari Bank Indonesia jumlah *electronic money* yang beredar di Indonesia semakin bertambah pesat. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 1.1 sebagai berikut:



Sumber: Bank Indonesia, data diolah (2019)

Gambar 1.1

Jumlah *Electronic Money* Beredar di Indonesia Tahun 2016 - 2019.

Berdasarkan Gambar 1.1 dapat diketahui bahwa kecenderungan pemakaian sistem pembayaran non tunai semakin diminati oleh masyarakat. Hal ini dapat terlihat dari peningkatan jumlah *electronic money* yang beredar di Indonesia pada tahun 2016 ke tahun 2019 terus meningkat dari 51.204.580 *electronic money* menjadi 277.925.012 *electronic money* menunjukkan pengguna *electronic money* yang semakin bertambah. Adanya sistem pembayaran non tunai membuat masyarakat terutama mahasiswa lebih mudah dalam bertransaksi. Hal ini disebabkan karena penggunaan *electronic money* yang lebih efisien, cepat, aman, dan nyaman,

sehingga memengaruhi perilaku mahasiswa menjadi lebih konsumtif karena kegiatan transaksi menjadi lebih mudah (Ramadani, 2016).

Prelec dan Loewenstein (dalam Runnemark et al., 2015) mengemukakan konsep “*the pain of paying*” yaitu, individu akan menghabiskan lebih banyak uang dengan sistem *e-money* dibandingkan uang tunai. Individu akan lebih merasakan kehilangan uang saat memilah secara langsung uang tunai. Semakin tidak transparan suatu pembayaran (berkurangnya individu merasakan arus keluarnya uang), semakin tidak terasa individu untuk mengeluarkan uang. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Citibank India yang berjudul *Digital wallet will empty faster*, menyatakan bahwa penggunaan transaksi non-tunai atau *e-money* akan meningkatkan pengeluaran rata - rata 230 cent lebih banyak dibandingkan dengan penggunaan uang cash (Johnson, 2011).

Berdasarkan hasil prasurvei yang dilakukan oleh peneliti kepada mahasiswa, terdapat 45 orang sebagai pengguna *electronic money*. Presentase intensitas penggunaan *e-money* terbesar yaitu >5 kali dalam sebulan sebesar 62,2%, presentase intensitas penggunaan kedua sebanyak 2-5 kali dalam sebulan sebanyak 26,7%, dan posisi terakhir intensitas penggunaan 1 kali perbulan sebanyak 11,1%. Penggunaan *electronic money* pada mahasiswa mendominasi dalam pembayaran transaksi ritel sebesar 51,1 %, diikuti dengan transaksi *e – commerce* sebanyak 17,8 %, pemesanan transportasi online 15,6 %, dan pemesanan makanan online 11,1%, sisanya untuk pembayaran lainnya sebanyak 4,4%. Mahasiswa menggunakan *electronic money* brand OVO sebagai alat pembayaran tertinggi sebesar 51,1%, diikuti GoPay 22,2%, DANA 15,6 %, LinkAja 6,7% dan lainnya sebesar 4,4%.

Selain itu, dalam hasil prasurvey didapatkan bahwa mahasiswa berperilaku cenderung konsumtif. Perilaku konsumtif tersebut dapat dijelaskan dengan pernyataan mahasiswa, bahwa mereka lebih sering menggunakan uang saku yang dimilikinya untuk memenuhi keinginan mereka seperti berbelanja dari pada untuk

memenuhi kebutuhan yang lebih penting seperti manabung atau investasi. Selain itu, mahasiswa sangat terbantu dengan adanya *e-money*, hal tersebut disebabkan penggunaan *e-money* yang lebih praktis dan memudahkan dalam hal pembayaran. Kemudahan serta promosi yang diberikan penyedia jasa layanan *e-money* menyebabkan sebagian besar mahasiswa kurang dapat mengontrol pengeluaran, dan beberapa mahasiswa setelah melihat promosi atau *cashback* yang diberikan cenderung akan langsung membeli tanpa berpikir panjang tentang kegunaan produk tersebut serta kebutuhan lain.

Menurut Fattah, Indriayu & Sunarto (2018) Membeli sesuatu untuk memenuhi kebutuhan sebenarnya tidak menjadi masalah bahkan sudah menjadi hal biasa, selama membeli itu benar - benar ditujukan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang pokok atau yang benar - benar dibutuhkan atau kebutuhan primer. Sesuai dengan yang disampaikan Raharja dan Manurung (2017) bahwa keputusan dalam menentukan pilihan bukanlah pekerjaan yang mudah, sebab berdasarkan pertimbangan - pertimbangan tertentu. Karenanya manusia perlu belajar bagaimana menentukan pilihan, hal inilah yang dipelajari dalam ilmu ekonomi (*economic*) (Astuti, 2016). Dengan demikian, ilmu ekonomi membantu individu agar pemenuhan kebutuhan bisa dilakukan dengan baik dan terhindar dari kerugian finansial.

Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis dianggap telah memperoleh pengetahuan dan wawasan yang memadai terkait ilmu ekonomi mengenai bagaimana mengelola keuangan, waktu dan mengendalikan diri karena telah menerima mata kuliah yang berkaitan dengan manajemen dan keuangan. Dengan demikian, seharusnya mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis mampu bersikap positif dalam perilaku konsumsinya.

Salah satu faktor yang diduga dapat menyebabkan munculnya perilaku konsumtif adalah kurangnya literasi keuangan (Teniawaru et al., 2018). Literasi keuangan merupakan suatu rangkaian proses atau kegiatan untuk meningkatkan

pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), dan keyakinan (*confidence*) agar mampu mengelola keuangan pribadi dengan lebih baik (Nurlatifah, 2018). Menurut Margaretha & Pambudhi, (2015) adanya pengetahuan keuangan dan literasi keuangan akan membantu individu dalam mengatur perencanaan keuangan pribadi, sehingga individu tersebut bisa memaksimalkan nilai waktu uang dan keuntungan yang diperoleh oleh individu akan semakin besar dan akan meningkatkan taraf kehidupannya. Menurut Julian et al., (2015) ketika literasi keuangan tinggi maka perilaku konsumtif menjadi rendah. Remaja yang memiliki literasi keuangan yang tinggi akan mempertimbangkan membeli atau menggunakan sesuatu dengan melihat manfaat dan kerugiannya, sehingga menjadikan remaja sebagai konsumen yang cerdas dalam pengelolaan keuangannya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fattah et al., (2018) menyatakan bahwa literasi keuangan berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kusumaningtyas, I., (2017) menyatakan bahwa literasi keuangan tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo.

Faktor lain yang diduga mempengaruhi perilaku konsumtif adalah kontrol diri. Kontrol diri merupakan cara individu dalam mengontrol perilaku, mengontrol kognisi, dan mengontrol keputusan. Menurut Gufron dan Rini, (2010) kontrol diri diartikan sebagai kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk perilaku yang membawa ke arah konsekuensi positif. Kontrol diri dapat dijadikan pengendali tingkah laku sebelum memutuskan sesuatu untuk bertindak. Sehingga semakin tinggi kontrol diri semakin intens pengendalian terhadap tingkah laku dalam berkonsumsi agar tidak konsumtif. Individu yang memiliki tingkat pengendalian diri yang tinggi akan mempertimbangkan terlebih dahulu apakah pembelian yang akan dilakukan itu merupakan pembelian yang benar - benar dibutuhkan atau tidak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dikria & Mintarti, (2016) menyatakan, bahwa kontrol diri berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif.

Sedangkan menurut Fattah et al., (2018) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pengendalian diri terhadap perilaku konsumtif siswa SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai perilaku konsumtif dengan judul penelitian **“Pengaruh Literasi Keuangan dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Pengguna *Electronic Money* di Bandar Lampung”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Pengguna *Electronic Money* di Bandar Lampung?
2. Bagaimana pengaruh Kontrol Diri terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Pengguna *Electronic Money* di Bandar Lampung?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup penelitian yaitu sebagai berikut :

1.3.1 Ruang Lingkup Subjek

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah Perilaku Konsumtif Pengguna *Electronic Money*.

1.3.2 Ruang Lingkup Objek

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta di Bandar Lampung.

1.3.3 Ruang Lingkup Tempat

Ruang lingkup tempat dalam penelitian ini adalah Perguruan Tinggi Swasta di Bandar Lampung.

1.3.4 Ruang Lingkup Waktu

Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2019 sampai dengan selesai.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sumber data dalam penelitian ini bersumber dari pengisian kuesioner yang dibagikan kepada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Perguruan Tinggi Swasta di Bandar Lampung..
2. Variabel penelitian ini hanya mengambil tiga variabel yaitu Literasi Keuangan, Kontrol Diri, dan Perilaku Konsumtif.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Pengguna *Electronic Money* di Bandar Lampung.
2. Untuk mengetahui pengaruh Kontrol Diri terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Pengguna *Electronic Money* di Bandar Lampung.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu seseorang dalam pemahaman akibat dari perilaku konsumtif serta diharapkan seseorang dapat mengontrol penggunaan *electronic money* dan menerapkan literasi keuangan dan kontrol diri dalam kehidupan sehari - hari.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan referensi untuk memperoleh informasi mengenai perilaku konsumtif dan dapat digunakan sebagai dasar/bahan untuk penelitian selanjutnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai isi skripsi ini, pembahasan dilakukan secara komprehensif dan sistematis meliputi :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pertama ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian. Dimana pada bab 1 ini membahas tentang fenomena penelitian dan alasan yang akan dibahas pada bab berikutnya.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini memuat tentang teori – teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yang berisi bahasan dasar dalam teori penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisi pengambilan data, penentuan populasi dan sampel, pengumpulan data, metode pengolahan data, rumus yang digunakan dalam penelitian, pendekatan, penyelesaian permasalahan yang dinyatakan dalam perumusan masalah.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, mendeskripsikan perusahaan yang dijadikan sampel, hasil uji prasyarat analisis data dan pembahasan atau hasil pengujian hipotesis dari penelitian yang dilakukan dengan pengolahan data yang digunakan dalam penelitian.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang simpulan dari penelitian dan saran berdasarkan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

