

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan globalisasi saat ini semakin mendorong perekonomian Indonesia untuk berkembang dan meningkat. Salah satunya terlihat dari pertumbuhan industri yang memungkinkan masyarakat memperoleh segala sesuatu yang dibutuhkannya. Di era globalisasi, industri tumbuh dengan kecepatan yang terus meningkat. Alhasil, masyarakat kini memiliki berbagai macam pilihan barang yang dibutuhkannya, dan masyarakat pada akhirnya tertarik untuk membeli bermacam barang tersebut. Pola konsumsi masyarakat saat ini telah bergeser dari sekedar pemuasan kebutuhan primer menjadi pemuasan kebutuhan sekunder, tersier, bahkan pelengkap, dengan kecenderungan untuk mengkonsumsi. Perilaku konsumtif adalah ketika Anda membeli barang tanpa benar-benar memikirkannya dan mendahulukan keinginan Anda daripada kebutuhan Anda (Fattah et al., 2018).

Perilaku konsumtif adalah tindakan kompulsif dan irasional yang memboroskan uang dan menyebabkan inefisiensi biaya (Ramadhani, 2019). Orang terlibat dalam konsumsi kompulsif dan irasional kompulsif ketika mereka membeli barang atau jasa bukan karena Keperluan mereka untuk menjadi hal yang paling penting, melainkan untuk memuaskan keinginan mereka sendiri.

Apabila terjadi pada remaja maupun dewasa, hal tersebut akan berdampak

negatif. karena kebiasaan konsumsi setiap orang terbentuk saat mereka remaja. Ada tiga tahapan masa remaja yaitu masa remaja awal (usia 13 sampai 15), masa remaja tengah (usia 15 sampai 17), dan masa remaja akhir (usia 17 sampai 21). merupakan masa peralihan dan pencarian jati diri. Remaja melalui proses pembentukan perilaku dimana mereka mencari dan berusaha untuk mencapai citra diri yang ideal (Chita et al., 2015). Hal ini membuat mereka mudah terpengaruh oleh hal-hal baik negatif maupun positif negatif di lingkungannya.

Mahasiswa di usia remaja memiliki kecenderungan untuk meniru gaya hidup konsumtif yang up to date, yang sering diamati saat ini. Alih-alih membelanjakan uang saku mereka untuk perlengkapan kampus yang lebih penting seperti buku pendukung kuliah, mahasiswa lebih memprioritaskan membeli barang dagangan bermerek dari segala jenis agar tetap mengikuti tren mode dan dikenal oleh teman-teman mereka. mahasiswa dibujuk untuk berperilaku konsumtif dan didorong untuk membeli barang-barang yang digunakan untuk menampilkan tren terbaru melalui kegiatan yang mengikuti tren tersebut. Mahasiswa yang rela mengeluarkan uang untuk memuaskan keinginan daripada kebutuhan menunjukkan perilaku konsumtif tersebut (Dikria & Mintarti, 2016, hlm. 114)

Mahasiswa merupakan kelompok anak muda yang konsumtif karena suka bereksperimen dengan hal-hal baru yang berkembang di sekitarnya, seperti penggunaan uang elektronik untuk pembayaran saat ini yang semakin diminati mahasiswa (Sitorus, 2017). Metode pembayaran nontunai seperti kartu ATM, kartu debit, dan uang elektronik (e-money) juga dapat mengendalikan apakah

Lebih baik atau konsumsi berlebihan (Ramadani, 2016, hlm. 2). Menggunakan uang elektronik di kalangan pelajar maupun Mahasiswa dapat berdampak pada perilaku penggunaan pelajar karena kemudahan transaksi memudahkan seseorang dalam membelanjakan uangnya (Yudasella & Krisnawati, 2019, hlm. 677).

Ahmad Gozali, perencana keuangan di Zelts Consulting, sependapat bahwa kehadiran uang elektronik telah mengubah kebiasaan konsumsi masyarakat, khususnya para pelajar. Faktor pertama yang mendorong orang untuk berbelanja lebih banyak adalah faktor diskon atau promosi. Penawaran promosi dompet digital mendorong pelanggan untuk menghabiskan banyak uang untuk pembelian yang tidak perlu. Kedua, faktor yang bukan moneter. Dengan strategi kredit saja, pembelanjaan ternyata lebih halus, membuat pelanggan kurang hati-hati dan seringkali tidak efisien (Kontan.co.id, 2019).

Mahasiswa di Banjarmasin dianggap telah mendapatkan informasi dan pengetahuan tentang cara paling mahir dalam mengatur dana, waktu dan pengendalian diri. Akibatnya, mahasiswa harus dapat mengkonsumsi secara positif. Oleh karena itu, pada Januari 2023, peneliti mengamati dan mewawancarai 20 beberapa Mahasiswa di Banjarmasin tentang kebiasaan perilaku konsumtif sehari-hari mereka. beberapa mahasiswa Perguruan tinggi di Banjarmasin cenderung konsumtif. Artinya, mayoritas mahasiswa Di Banjarmasin berperilaku konsumtif. Hasilnya, peneliti memilih mahasiswa perguruan tinggi di Banjarmasin sebagai studi kasus penelitian. Pernyataan bahwa Mahasiswa lebih sering membeli barang untuk memuaskan keinginan daripada kebutuhan bukan menabung atau berinvestasi, seperti berbelanja karena terkena diskon, memilih

mengisi waktu luang dengan teman teman di kedai kopi, mall, atau bioskop, dan menggunakan elektronik uang sebagai media transaksi karena sedang tren, mudah, dan mendapat diskon atau cashback. Selain itu, mahasiswa juga menggunakan barang bermerek (baju, tas, sepatu, kosmetik, jam tangan, dan gadget) saat berada di kampus. Berdasarkan temuan survei awal yang dilakukan peneliti kepada mahasiswa di Banjarmasin, 11 dari 20 mahasiswa yang diwawancarai menggunakan uang elektronik. Kebiasaan konsumsi mahasiswa juga dipengaruhi oleh penggunaan uang elektronik (Ovo, Gopay, Dana, LinkAja, Shopepay, dan lainnya) karena lebih mudah membelanjakan uangnya. Padahal mahasiswa pada umumnya tidak memiliki sumber penghasilan dan tetap mengandalkan uang saku.

Mahasiswa cenderung berperilaku konsumtif dikarenakan mahasiswa ingin terlihat eksis, percaya diri dalam penampilan mereka, dan mencoba menyesuaikan diri dengan *tren* saat ini untuk berbaur dengan teman dan lingkungan sosial mereka. Hal ini menggambarkan gaya hidup mahasiswa yang menuju ke *hedonism*. Diharapkan mahasiswa mampu mengaplikasikan keuangannya untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Namun dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa masih banyak mahasiswa yang menunjukkan perilaku konsumtif yang menunjukkan sikap yang kurang baik dalam mengelola uang. Akhirnya, jika mahasiswa tidak mampu memahami bagaimana mengendalikan nafsu, mengatur keuangan, dan menjaga pola hidup seimbang, maka gaya hidup konsumtif ini akan terus berlanjut.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mahasiswa di Banjarmasin.

Kondisi internal dan eksternal individu dapat mempengaruhi dengan Perilaku Konsumtif bahwa keputusan perilaku konsumtif individu dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk literasi keuangan, kontrol diri, dan *Electronic Money*.

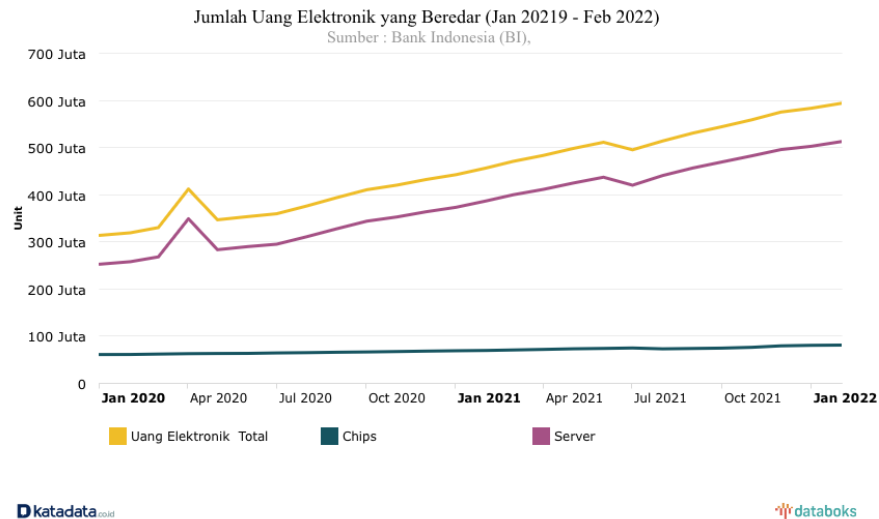
Pertama, Literasi Keuangan menurut Remund dalam (Yudasella & Krisnawati, 2019, hlm. 677) adalah kompetensi seseorang untuk mengelola uang. Secara lebih spesifik menjelaskan bahwa Literasi Keuangan merupakan tolak ukur pengetahuan seseorang dalam memahami konsep-konsep keuangan juga kemampuan dan keyakinan untuk mengelola keuangan pribadi melalui pengambilan keputusan jangka pendek yang tepat dan juga rencana keuangan jangka panjang yang sehat dengan memperhatikan peristiwa lingkungan dan perubahan kondisi ekonomi yang terjadi.

Kedua, Menurut Mowen dalam (Asisi & Purwantoro, 2020, hlm. 110) Pengendalian Diri adalah tindakan seseorang untuk mengendalikan secara otomatis kebiasaan, dorongan, emosi, dan keinginan dengan tujuan untuk mengarahkan perilakunya.

Ketiga, *Elektronic Money (E-Money)* Uang elektronik adalah bentuk pembayaran non tunai di mana pemilik uang elektronik memberikan penerbit sejumlah uang yang telah ditentukan sebagai imbalan atas jumlah yang disebutkan. Nilai uang disimpan secara elektronik pada suatu media seperti chip atau server dan dapat ditransfer untuk transaksi pembayaran (Prasetia, 2018)

Berdasarkan data statistik oleh Bank Indonesia jumlah *Elektronic money* yang beredar di Indonesia semakin bertambah pesat. Hal ini dapat dilihat dari data www.bi.go.id pada Gambar 1.1 sebagai berikut:

Gambar 1.1 Jumlah Uang Elektronik yang Beredar



Sumber: Bank Indonesia

Uang elektronik (e-money) semakin meningkat akibat maraknya transaksi digital di Indonesia. Perubahan perilaku belanja masyarakat dari offline (mata ke mata) menjadi belanja online melalui pusat perbelanjaan telah menyebabkan jumlah uang elektronik mencapai 500 juta unit. Selain itu, cicilan terkomputerisasi yang terus diberdayakan oleh pemerintah seperti cicilan sarana transportasi, kunjungan ke tempat wisata turut menambah perkembangan uang elektronik di Indonesia.

dilihat Pada Gambar 1.1 Pada Februari 2022, jumlah uang elektronik yang beredar sebanyak 594,17 juta unit, menurut data Bank Indonesia (BI). Lebih spesifik lagi, berbasis chip atau kartu sebanyak 81,19 juta unit dan uang elektronik berbasis server sebanyak 512,98 juta unit (86,34 persen). Jika dibandingkan, jumlah uang elektronik meningkat sebesar 3,28 persen dibanding tahun sebelumnya (year to date/ytd). Angka ini pun menjadi 30,49% dibandingkan dengan keadaan Februari 2021 yoy (year on year)

Sementara itu, uang kartu elektronik yang telah terdaftar baru mencapai 99,2 juta unit (16,7%) dan tidak terdaftar 484,92 juta unit (83,3%). Sementara itu, layanan keuangan digital baru mencatatkan 23,18 juta unitt uang elektronik (LKD). Sementara itu, 8,26 miliar transaksi akan dilakukan menggunakan uang elektronik pada 2021. Jika dibandingkan, jumlah ini menurun 45,07% dari tahun sebelumnya. Sedangkan nilai transaksinya adalah Rp 786,35 triliun. Nilai tersebut melonjak 55,73% dari tahun sebelumnya yang hanya Rp 504,96 triliun.

Adanya sistem cicilan nontunai semakin mempermudah individu, khususnya pelajar, untuk melakukan transaksi. Hal ini dikarenakan penggunaan uang elektronik yang lebih cepat, aman, dan nyaman mendorong Mahasiswa untuk berbelanja lebih banyak karena mempermudah transaksi (Ramadani, 2016)

Berdasarkan Penjelasan latar belakang diatas, maka peneliti sangat 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* (Studi Kasus Perguruan Tinggi di Banjarmasin)"**

B. Rumusan Masalah

1. Apakah Literasi Keuangan dan Kontrol diri berpengaruh signifikan secara simultan terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa pengguna *Elektronik Money* di banjarmasin?
2. Apakah Literasi Keuangan dan Kontrol diri berpengaruh signifikan secara Parsial terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa pengguna

Elektronik Money di Banjarmasin?

C. Tujuan Masalah

1. Untuk mengetahui pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa pengguna *Electronic Money* di Banjarmasin
2. Untuk mengetahui pengaruh Kontrol diri terhadap perilaku keuangan konsumtif pada mahasiswa pengguna *Electronic Money* di Banjarmasin

D. Kegunaan Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan untuk pengembangan keilmuan literasi keuangan yang dapat meningkatkan perilaku keuangan individu khususnya di kalangan mahasiswa.
2. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi literasi keuangan.
3. Penelitian ini diharapkan dapat melayani mahasiswa dan penelitian lainnya sebagai acuan dalam penelitian penelitian selanjutnya yang membahas topik yang sama.

E. Definisi Operasional

1. (Azizah, 2020, hlm. 95) Literasi Keuangan ialah kompetensi maupun keterampilan yang wajib dimiliki oleh seseorang untuk mengubah taraf hidupnya, dengan cara memahami pengalokasian serta perencanaan sumber daya finansial yang efektif dan akurat.
2. (Ramadhani, 2019, hlm. 9) Kemampuan seseorang untuk mengendalikan pikiran, perasaan, dan tindakannya dikenal sebagai Kontrol diri. Orang

dengan Kontrol diri yang tinggi akan berpikir ke depan apakah pembelian yang akan mereka lakukan benar-benar dibutuhkan atau tidak.

3. (Chita et al., 2015) Perilaku konsumtif adalah ketika seseorang membeli sesuatu karena mereka menginginkannya, bukan karena mereka membutuhkannya. Sifat manusia yang dikenal sebagai "perilaku konsumtif" adalah kecenderungan untuk mengkonsumsi di luar kemampuannya, baik sengaja maupun tidak sengaja.
4. (Firdauzi, 2016) *Elektronic Money* Yang dimaksud dengan “uang elektronik” (*E-money*) adalah alat pembayaran elektronik yang diperoleh dengan mendebit rekening di bank atau menyetorkan sejumlah uang terlebih dahulu kepada penerbit, baik secara langsung maupun melalui agen penerbit. Nilai uang itu dimasukkan ke media elektronik sebagai "nilai uang". uang elektronik yang dinyatakan dalam satuan Rupiah digunakan untuk melakukan pembayaran dengan cara menurunkan nilai uang secara langsung pada media uang elektronik.

F. Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari penelitian dengan objek kajian yang sama, maka diperlukan kajian-kajian dari penelitian terdahulu. Adapun penelitian terdahulu yang menurut penulis relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kajian Pustaka Terdahulu

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti, Tahun	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian	Metode
1	Pengaruh Literasi Keuangan, <i>Electronic money</i> , Gaya hidup dan Kontrol diri Terhadap Prilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa S1 Manajemen Universitas Sumatera Utara)	(Ramadhani, 2019)	Variabel Dependen: Perilaku Konsumtif (Y) Variabel Independen: Literasi Keuangan (X1) <i>Elektronic Money</i> (X2) Gaya hidup (X3) Kontrol Diri (X4)	<i>Electronic Money</i> dan Gaya Hidup Berpengaruh Positif dan Signifikan, Sedangkan Literasi Keuangan dan Kontrol Diri Berpengaruh Negatif dan Tidak Signifikan Terhadap Perilaku Konsumtif	Kuantitatif
2	Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap	(Yudasella &	Variabel Dependen:	Berdasarkan hasil penelitian literasi	Kuantitatif

	Perilaku Konsumtif Siswa Sekolah Menengah Atas Di Kota Bandung	Krisnawati, 2019)	perilaku Konsumtif (Y) Variabel Independen: Literasi Keuangan (X)	keuangan berpengaruh negatif signifikan terhadap perilaku konsumtif siswa SMA di Kota Bandung	
3	Pengaruh Literasi Keuangan dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar	(Fattah et al., 2018)	Variabel Dependen: Perilaku Konsumtif (Y) Variabel Independen: Literasi Keuangan (X1) Pengendalian Diri (X2)	Literasi Keuangan Berpengaruh Negatif dan Signifikan Terhadap Perilaku Konsumtif, pengendalian diri Berpengaruh Positif dan Signifikan Terhadap Perilaku Konsumtif.	Kuantitatif
4.	Pengaruh Gaya Hidup dan Literasi Keuangan terhadap	(Astiningrum, 2018)	Variabel Dependen: Literasi	literasi keuangan berpengaruh terhadap perilaku	Kuantitatif

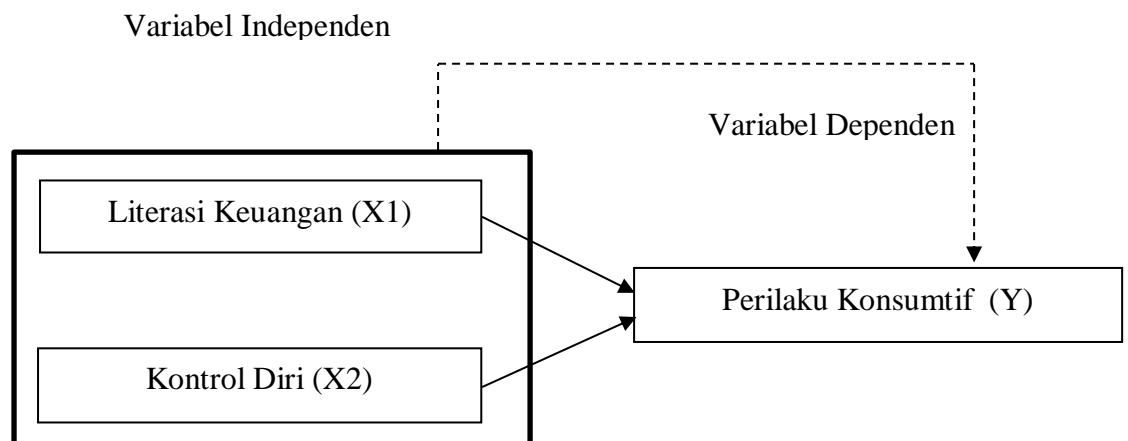
	Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi PJKR UPGRIS		Keuangan (Y) Variabel Independen: Gaya Hidup (X1) Perilaku Konsumtif (X2)	konsumtif mahasiswa dan Gaya hidup berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa serta gaya hidup dan literasi keuangan secara simultan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.	
5.	Pengaruh Gaya Hidup <i>Brand Minded</i> dan Kontrol Diri terhadap Perilaku Konsumtif Pada Dewasa Awal di Samarinda	(Sari, 2019)	Variabel Dependen: Perilaku Konsumtif (Y) Variabel Independen: Gaya Hidup (X1) Kontrol	terdapat pengaruh negatif kontrol diri terhadap perilaku konsumtif pada dewasa awal di samarinda dan Terdapat pengaruh positif gaya hidup	Kuantitatif

			Diri (X2)	<i>brand minded</i> terhadap perilaku konsumtif pada dewasa awal di Samarinda.	
--	--	--	-----------	--	--

G. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah model konseptual yang dimanfaatkan sebagai teori yang berkaitan dengan beberapa faktor yang diidentifikasi sebagai masalah penting. Adapun kerangka pemikiran yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Gambar 1.2 : Kerangka Pemikiran



Keterangan:

Pengaruh secara Parsial \longrightarrow

Pengaruh secara Simultan \dashrightarrow

H. Rumusan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban dari sifatnya sementara terhadap permasalahan yang diajukan dalam sebuah penelitian. Selanjutnya hipotesis dalam penelitian belum tentu benar, benar tidaknya suatu hipotesis tergantung hasil pengujian data empiris (Sugiyono, 2017, hlm. 63). Berdasarkan definisi tersebut maka perumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis 1: Literasi Keuangan dan Kontrol Diri berpengaruh signifikan secara simultan terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Pengguna *Electronic Money*.
2. Hipotesis 2: Literasi Keuangan dan Kontrol Diri berpengaruh signifikan secara Parsial terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Pengguna *Electronic Money*.

J. Sistematika Penulisan

Pada Bab ini memberikan gambaran yang Akan Terhubung mengenai penelitian yang dilakukan, berikut ini sistematika dari penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan Memvahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitiann, definisi operasional, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, hipotesis penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II landasan teori ini mencakup mengenai teori-teorii yang berkaitan dengan pengetahuan darii Perilaku Konsumtif.

Bab III Metode Penelitian ini yang berisi jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, metode pengumpulan data, teknik pengolahan data, variabel penelitian dan metode analisis data.

Bab IV merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan berisikan laporan hasil penelitian dan analisis data yang berhubungan dengan pertanyaan rumusan masalah.

Bab V Penutup, yang berisikan simpulan dari hasil penelitian dan juga saran.