

BAB I

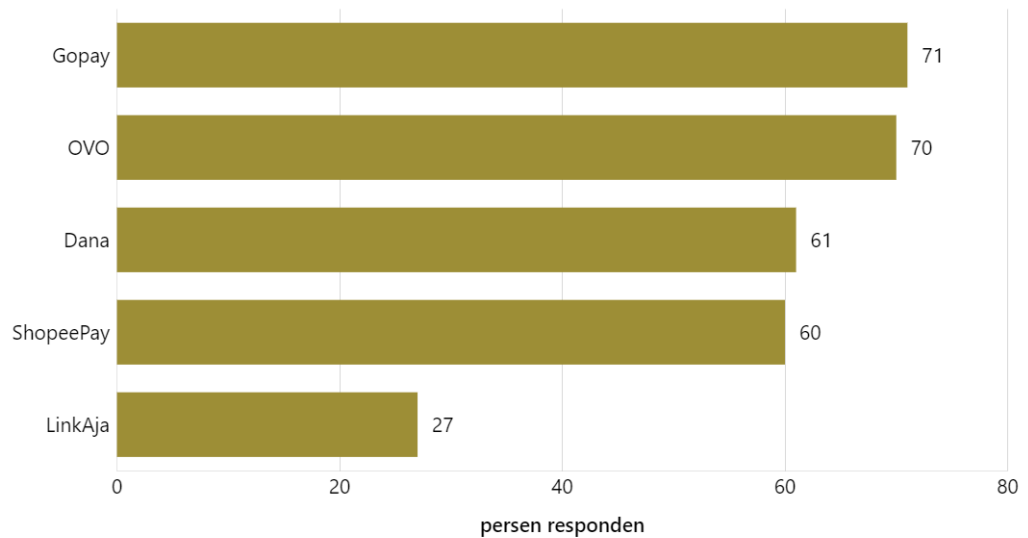
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan konsumsi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena keinginan manusia tidak terbatas, dan manusia harus dapat memenuhi semua kebutuhannya karena memang diperlukan. Seiring dengan kemajuan zaman, teknologi juga terus berkembang dan tumbuh dengan pesat telah menjadi pemicu yang kuat terhadap tingkat konsumsi yang terjadi. Dengan perkembangan teknologi informasi, memunculkan teknologi yang mengarah pada inovasi keuangan dengan yang sering disebut dengan teknologi keuangan (*fintech*) (Senobua, et al., 2023).

Menurut Bank Indonesia pengertian teknologi keuangan ini adalah hasil gabungan antara jasa keuangan dengan teknologi yang akhirnya mengubah model bisnis dari konvensional menjadi moderat, yang awalnya dalam membayar harus bertatapmuka dan membawa sejumlah uang kas, kini dapat melakukan transaksi jarak jauh dengan melakukan pembayaran yang dapat dilakukan dalam hitungan detik saja. Teknologi keuangan (*fintech*) dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi keuangan. Misalnya, sistem pembayaran elektronik bisa menggantikan uang tunai dan cek sebagai alat pembayaran dengan menggunakan layanan *fintech* seperti, *e-money*, *gopay*, *ovo*, dan lain-lain. Hal ini dapat mempengaruhi perilaku konsumtif setiap individu, termasuk mahasiswa.

Merek Dompot Digital yang Pernah Digunakan Responden (September 2022)



Sumber:
Insight Asia

Informasi Lain:

Gambar 1.1 Penggunaan Merk Dompot Digital

Sumber: databoks.com, 2023

Menurut laporan E-Wallet Industry Outlook 2023 dari Insight Asia, dari 1.300 warga perkotaan yang disurvei, 74% di antaranya sudah pernah menggunakan dompet digital. Di kelompok tersebut, sekitar 61% menggunakan beberapa aplikasi dompet digital sekaligus. Platform yang paling banyak digunakan adalah Gopay, dengan proporsi pengguna 71%. Namun, Gopay bersaing sangat ketat dengan OVO, yang proporsi penggunaannya mencapai 70%. Sementara, pengguna platform dompet digital lain seperti Dana, ShopeePay, dan LinkAja proporsinya lebih sedikit seperti terlihat pada gambar grafik 1.1.

Dengan berkembang pesatnya layanan pembayaran digital, diperlukan sikap keuangan individu dimana hal ini juga menjadi salah satu aktor yang bisa memberikan pengaruh pada perilaku konsumtif yang dialami oleh individu Rahayu (2023) juga menyatakan bahwa pengaruh pembayaran digital (*financial technology*) cukup berpengaruh terhadap perilaku konsumtif sebesar 68,6%, yang artinya semakin sering seseorang menggunakan *financial technology* maka semakin rentan untuk berperilaku konsumtif yang berlebihan.

Literasi keuangan didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk menerapkan manajemen keuangan, mengumpulkan dan menganalisis informasi yang ditujukan untuk pengambilan keputusan, dan melihat hasilnya (Ningtyas, 2019). *The Master Card Foundation's Report* (2011) menyatakan bahwa tingkat literasi keuangan yang rendah dapat membuat seseorang sering mengambil keputusan keuangan yang tidak produktif, contohnya seperti menghabiskan uang untuk hal-hal yang kurang berguna, berutang terlalu banyak, menabung terlalusedikit sehingga kehilangan kesempatan untuk berinvestasi. Seseorang yang melek keuangan dapat dengan cepat memahami dan mengetahui berbagai hal tentang keuangan dan bahaya keuangan yang mungkin timbul, sehingga dapat terhindar dari berbagai masalah keuangan (Gustika & Yaspita, 2021).

Berdasarkan Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) yang dilakukan (OJK, n.d.) pada tahun 2022. Hasil SNLIK menunjukkan bahwa pada tahun 2022 indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia naik sebesar 49,68%, dibandingkan dengan tahun 2019 yang hanya sebesar 38,03%. Sementara itu, indeks inklusi keuangan pada tahun 2022 mencapai 85,10%, dibandingkan tahun

2019 yang hanya 76,19%. Hal ini menunjukkan bahwa kesenjangan antara tingkat literasi dan tingkat inklusi semakin berkurang, dari 38,16% di tahun 2019 menjadi 35,42% di tahun 2022.

Menurut Laksono dan Iskandar (2018), gaya hidup adalah sikap seseorang dalam menggambarkan suatu masalah sebenarnya yang ada didalam pikiran seseorang tersebut serta cenderung bergabung dengan berbagai hal terikat dengan masalah psikologis dan emosi atau bisa juga dilihat dari apa yang diminati dan pendapatnya tentang suatu objek. Adanya modernisasi juga kemajuan teknologi seiring perkembangan zaman memiliki dampak pada gaya hidup serta perilaku mahasiswa. Kehidupan mahasiswa saat ini banyak yang bahkan berbanding terbalik dengan kondisi keuangan yang mereka miliki, namun masi saja egois dengan memaksakan diri sendiri untuk setara dengan orang-orang yang berada di lingkungan sekitarnya yang memiliki kehidupan lebih baik (Ihsanudin & Azib, 2022). Ketika gaya hidup menjadi sebuah kebutuhan akan citra diri yang bergengsi dan berkelas, maka keinginan mahasiswa untuk memenuhi kebutuhan hidupnya menjadi semakin meningkat. Dari sini, mahasiswa akan menggunakan uang sebagai alat pemenuhan kebutuhan demi terpenuhinya segala sesuatu yang mereka inginkan (Sartika & Hudaniah, 2018).

Faktor lain yang diduga dapat mempengaruhi perilaku konsumtif (*consumptive behavior*) adalah kontrol diri. Menurut (Kartono, 1990), kontrol diri sering didefinisikan sebagai kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengantarkan dan mengarahkan bentuk-bentuk tingkah laku yang dapat menimbulkan konsekuensi positif. Kontrol diri berarti mengatur perilaku seseorang agar tidak

mudah terpengaruh, seseorang perlu memiliki kemampuan untuk mengendalikan diri sehingga dapat bertindak sesuai dengan kata hati dan pikirannya (Tripambudi & Indrawati, 2018). Halimatussakdiyah, et al., (2019) menyatakan bahwa mahasiswa yang kurang mampu mengendalikan diri cenderung suka mengikuti kegiatan yang dilakukan oleh teman-temannya, termasuk membeli barang yang tidak diperlukan. Oleh karena itu, mahasiswa perlu memiliki kontrol diri yang baik untuk mencegah dirinya memiliki perilaku konsumtif.

Sumartono (2002) mendeskripsikan perilaku konsumtif sebagai pembelian sesuatu yang didasari oleh ketertarikan yang kuat dengan keputusan membeli yang dibuat tanpa alasan yang logis, sehingga menghasilkan perilaku yang boros karena lebih mengutamakan keinginan daripada kebutuhan. Sumartono juga mengatakan ada beberapa Indikator mengenai Perilaku Konsumtif, yaitu: 1). Membeli produk demi menjaga penampilan diri dan gengsi. 2). Membeli produk karena kemasannya menarik. 3). Membeli produk karena adanya potongan harga dan bonus yang menarik. 4.) Membeli produk dengan harga mahal menimbulkan rasa percaya diri yang meningkat.

Berdasarkan indikator perilaku konsumtif di atas, peneliti melakukan pra observasi yang dilakukan kepada 27 mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur dengan cara menyebarkan kuesioner melalui *google form*, didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Observasi Awal Perilaku Konsumtif

No	Pernyataan	Iya	Tidak
1.	Saya suka membeli produk yang membuat penampilan saya menjadi lebih keren, gaul, dan trendy	88,9%	11,1%
2.	Saya sering membeli barang karena kemasannya unik, lucu, dan menarik	59,3%	40,7%
3.	Saya sering membeli barang karena diskon dan bonus yang ditawarkan	70,4%	29,6%
4.	Saya merasa lebih percaya diri ketika saya membeli produk yang mahal	59,3%	40,7%

Sumber: Kuesioner (Data diolah Peneliti)

Berdasarkan tabel 1.1 hasil dari pra observasi yang dilakukan kepada 27 mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur dengan penyebaran angket didapatkan bahwa perilaku konsumtif mahasiswa bisa dikatakan cukup tinggi. Dari hasil angket yang telah disebarakan 88,9% atau 24 mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis menyatakan mereka membeli barang untuk mengikuti berusaha *trend fashion* agar tidak ketinggalan jaman dan menjadikan penampilannya lebih keren. 59,3% atau 16 mahasiswa menyatakan mereka membeli barang karena kemasannya cukup menarik minat mereka untuk membelinya. 70,4% atau 19 mahasiswa membeli barang karena sedang diskon, hal ini juga diperparah dengan tren slogan “lebih baik menyesal membeli dari pada menyesal tidak membeli” dan juga “uang bisa dicari diskon produk ini kapan lagi”, 59,3% atau 16 mahasiswa menyatakan mereka jauh merasa percaya diri saat menggunakan produk mahal karena merasa jauh lebih baik karena produk yang dipakainya jarang ada yang mampu untuk menjangkaunya.

Dilihat dari responden mahasiswa bahwa masalah yang terbesar ada pada mahasiswa tersebut yaitu tidak dapat mengendalikan dirinya dalam mengelola

keuangan yang ada sehingga mereka dalam menggunakan uang yang ada tidak bisa terkontrol dengan baik yang mana itu menimbulkan perilaku konsumtif pada mahasiswa. Hal ini diperparah dengan tren slogan di kalangan remaja "*You Only Live Once (YOLO)*" yang berarti kesenangan harus dinikmati sekarang juga karena kita hanya hidup sekali. Jadi, mahasiswa senang menghabiskan pendapatannya untuk membeli barang dan/atau jasa hiburan, seperti jalan-jalan, nongkrong, nonton film, dan hal-hal lain yang memberikan kesenangan; rela berhutang untuk mengikuti tren; sulit menabung dan tidak mempersiapkan masa depan (Laturette, et al., 2021; Ramadanti et al., 2021).

Theory of Planned Behavior dari Ajzen (1991) bahwa teori ini menjelaskan tentang pencapaian suatu tujuan itu didasarkan oleh kuatnya niat seseorang. Artinya setiap tindakan yang hendak dicapai tentunya dipengaruhi oleh kemauan seseorang yang kukuh. Kemauan atau niat ini diuraikan mencakup tiga hal yaitu *attitude toward behavior* (sikap terhadap perilaku), *subjective norm* (norma subjektif), serta *perceived behavior control* (kontrol perilaku yang dirasakan). Secara keseluruhan, TPB menekankan bahwa perilaku individu tidak hanya dipengaruhi oleh niat, melainkan juga oleh penilaian pribadi, pandangan orang lain, serta persepsi terhadap kontrol dalam melaksanakan tindakan. Faktor-faktor personal, informasi, dan sosial juga memainkan peran penting dalam membentuk perilaku individu.

Beberapa penelitian sebelumnya yang telah mengkaji mengenai faktor yang berdampak terhadap perilaku konsumtif mahasiswa menghasilkan beberapa hasil penelitian yang berbeda. Menurut Oktaviani, et al., (2023) teknologi keuangan berpengaruh positif. Yahya (2021) yang menjelaskan bahwa teknologi keuangan e-

money tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. Rahmawati & Putri. (2023) menyatakan Literasi Keuangan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Hidayanti, Febriana, et al (2023) menyatakan bahwa literasi keuangan tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Gunawan, A. (2023) Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa secara parsial terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif. Hidayanti, Febriana, et al (2023) menyatakan gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Darmawati et al, (2023). Menyatakan kontrol diri berpengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Hidayanti, Febriana, et al (2023) menyatakan kontrol diri tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Berdasarkan pada fenomena latar belakang dan kesenjangan penelitian yang terjadi peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Teknologi Keuangan, Literasi Keuangan, Gaya Hidup, dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif”

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah teknologi keuangan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur?
2. Apakah literasi keuangan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur?

3. Apakah gaya hidup berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur?
4. Apakah kontrol diri berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah teknologi keuangan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Untuk mengetahui apakah literasi keuangan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Untuk mengetahui apakah gaya hidup berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Untuk mengetahui apakah kontrol diri berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan, terutama bagi peneliti dan partisipan. Selain hal itu diharapkan mampu memberi kontribusi dalam pengembangan bidang ilmu psikologi mengenai *financial management behavior* khususnya penelitian mengenai pengaruh penggunaan teknologi keuangan, literasi keuangan, gaya hidup, dan kontrol diri terhadap perilaku konsumtif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan penulis mengenai perilaku menabung dikalangan mahasiswa dan dapat menerapkan ilmu yang telah didapat dari perkuliahan.

b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi pengetahuan mahasiswa tentang bagaimana pengaruh dari pengaruh penggunaan teknologi keuangan, literasi keuangan, gaya hidup, dan kontrol diri terhadap perilaku konsumtif.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam meneliti pengaruh teknologi keuangan, literasi keuangan, gaya hidup, dan kontrol diri terhadap perilaku konsumtif.