

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern, teknologi yang terus berkembang dan bertumbuh dengan pesat telah menjadi dorongan yang sangat besar bagi perilaku konsumtif masyarakat. Seperti yang kita ketahui masyarakat menjadi sering menggunakan media sosial dan cenderung mendapatkan akses yang tidak terbatas pada produk atau layanan yang diinginkan. Masyarakat menjadi individu yang cenderung mendapatkan segala sesuatu yang diinginkan dengan mudah dan instan. Hal ini pada akhirnya menimbulkan pengaruh terhadap perilaku konsumtif manusia (Mengga, 2023).

Perkembangan teknologi komunikasi, elektronik dan keuangan juga mendukung masyarakat memiliki akses yang tanpa batas terhadap informasi mengenai produk atau layanan yang diinginkan sehingga lebih mudah terpengaruh untuk bertindak konsumtif. Fenomena ini akan menjadi ancaman yang serius ketika tidak hanya terjadi pada orang dewasa melainkan juga pada remaja (Nainggolan, 2022).

Perilaku konsumtif dapat dijelaskan dengan melihat kebiasaan subjek dalam hal ini para mahasiswa yang lebih sering membeli barang untuk memenuhi keinginan bukan kebutuhan dari pada menabung atau investasi, suka berbelanja karena terpengaruh dengan discount, memilih mengisi waktu luang dengan teman-teman atau keluarga di coffee shop, mall, atau bioskop, dan menggunakan e-money sebagai media transaksi karena sedang trend, mudah, dan mendapatkan discount atau cashback. Selain itu, mahasiswa juga menggunakan barang bermerek (baju, tas, sepatu, jam tangan, dan gadget). Adanya penggunaan e-money (Ovo, Gopay, Dana, LinkAja, QRIS, dan lainnya) dikalangan mahasiswa juga mempengaruhi perilaku dalam berkonsumsi karena kemudahan dalam pembayaran membuat para pekerja lebih mudah membelanjakan uangnya. Gaya hidup konsumtif ini akan terus terjadi jika para mahasiswa tidak mampu memahami bagaimana cara mengendalikan keinginan, mengelola keuangan dan mempertahankan pola hidup seimbang.

Universitas Prima Indonesia merupakan salah satu lembaga pendidikan tinggi yang terus berkembang pesat, memiliki dominan mahasiswa dengan Generasi Z yang merupakan generasi kelahiran tahun 1995-2010. Generasi Z merupakan generasi yang memiliki ciri menyukai semua hal yang serba instan, sangat bergantung pada teknologi dan akrab pada teknologi sejak lahir (Rembulan dan Firmansyah, 2020).

Berdasarkan fenomena masalah yang terjadi pada mahasiswa. Perilaku konsumtif dapat dipengaruhi oleh kondisi internal dan eksternal individu. Keputusan individu dalam berperilaku konsumtif dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu literasi keuangan (Nainggolan, 2022). Literasi keuangan yang baik diharapkan akan membantu semua individu menjalankan perilaku keuangan yang baik pula. Perilaku keuangan diperlukan untuk mendorong individu menentukan tujuan keuangannya, dapat mempunyai perencanaan dalam

keuangan, mampu mengambil keputusan dan mampu lebih baik dalam mengelola keuangan agar dapat mencapai kesejahteraan (Nirmala, 2022).

Kenyataan yang banyak dijumpai saat ini adalah kecenderungan mahasiswa yang merupakan remaja tingkat akhir meniru gaya hidup konsumtif yang serba *up to date*. Gaya hidup mahasiswa dapat berubah, akan tetapi perubahan ini bukan disebabkan oleh berubahnya kebutuhan. Pada masa puber, bukan lagi orang tua yang menjadi model, melainkan orang yang usianya sama yang menjadi model utama. Mahasiswa ingin menunjukkan diri bahwa mereka juga mengikuti trend yang saat ini sedang menjadi sorotan (Abdullah, 2022).

Penggunaan *e-money* secara berlebihan dapat memicu perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif dikaitkan dengan pola konsumsi barang atau jasa yang berlebihan, diluar batas kebutuhan seseorang. Perilaku konsumtif dapat diartikan sebagai suatu tindakan membeli barang atau jasa secara terus menerus secara tidak rasional, tanpa mempertimbangkan kegunaannya, sehingga yang ditonjolkan hanya status, prestige, kekayaan, keistimewaan dan hal lain yang mencolok (Layaman, 2022).

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang dijelaskan, maka judul dalam penelitian ini adalah **“Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup, dan *Electronic Money* terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Generasi Gen-Z”**

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah di dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia ?
2. Bagaimana pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia ?
3. Bagaimana pengaruh *electronic money* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia ?
4. Bagaimana pengaruh literasi keuangan, gaya hidup, dan *electronic money* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan di dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia.
2. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia.
3. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *electronic money* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia.
4. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh literasi keuangan, gaya hidup, dan *electronic money* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun tujuan di dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti
Dari hasil penelitian ini menjadi dasar dalam melihat pengaruh antara masalah literasi keuangan, gaya hidup, dan *electronic money* pada perilaku konsumtif.
2. Bagi Fakultas Ekonomi Universitas Prima Indonesia
Hasil dari penelitian ini menjadi model dari hasil penelitian untuk melakukan penelitian selanjutnya.
3. Bagi Perusahaan
Sebagai pertimbangan untuk perbaikan masalah Literasi keuangan, gaya hidup, dan *electronic money* pada perilaku konsumtif.
4. Bagi peneliti berikutnya
Dapat menambahkan variabel lainnya seperti promosi, kepuasan pelanggan, loyalitas melakukan penelitian dengan metode yang berbeda, dan meneliti objek penelitian berbeda seperti pada perusahaan manufaktur, perbankan, produksi dan lainnya.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Literasi Keuangan

Literasi keuangan dapat dikatakan sebagai kebutuhan mendasar bagi semua individu, agar tiap individu terhindarkan dari berbagai kesulitan keuangan, bagaimana cara yang baik mengelola keuangan dan teknik yang tepat untuk melakukan investasi yang bertujuan mencapai kesejahteraan finansial (Nirmala, 2022).

1.5.2 Gaya Hidup

Gaya hidup adalah pola hidup seseorang didunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat dan opininya. Gaya hidup menunjukkan keseluruhan diri seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Samhudi dan Pardani, 2023).

1.5.3 Electronic Money

E-money merupakan produk keuangan digital yang digunakan sebagai alternatif alat pembayaran nontunai yang lebih efektif dibandingkan pembayaran tunai. *E-money* disimpan dalam bentuk dompet digital (*e-wallet*), sejalan dengan pendapat tersebut (Mengga dkk, 2023).

1.5.4 Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif menjadi tindakan membeli barang bukan untuk mencukupi kebutuhan namun untuk memenuhi impian, yang dilakukan secara berlebihan yang

menyebabkan pemborosan biaya. Kata konsumtif memiliki arti boros, yang mengonsumsi barang dan jasa secara berlebihan. Pola hidup manusia dikendalikan dan didorong sang suatu impian buat memenuhi keinginan kesenangan saja dianggap menjadi perilaku konsumtif (Rahma dkk, 2023).

1.5.5 Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif

Setiap orang wajib memiliki keterampilan dan pemahaman keuangan atau literasi keuangan sejak dini, karena memudahkan setiap orang untuk mengelola keuangannya. Orang yang kurang memiliki keterampilan dan pemahaman keuangan dapat menjadi salah langkah dan mengakibatkan perilaku konsumtif. Tingginya perilaku konsumtif pada akhirnya menyebabkan pengelolaan keuangan individu menjadi tidak terkendali (Nirmala, 2022).

1.5.6 Pengaruh Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif

Gaya hidup seseorang akan menentukan bagaimana cara mereka mengelola keuangannya. Fenomena perilaku konsumtif bagi generasi muda dapat dikatakan segala sesuatu yang serba instan, tidak menghargai sebuah proses sebelum terjadinya satup encapaiaint ertentu dan juga tidak dibarengi dengan perencanaan keuangan yang baik maka akan memicu perilaku shopaholic yang dapat merugikan diri sendiri dimasa yang akan datang (Samhudi dan Pardani, 2023).

1.5.7 Pengaruh *Electronic Money* terhadap Perilaku Konsumtif

E-money memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses transaksi keuangan, hal ini sangat mendorong sikap konsumtif manusia. Dengan adanya aplikasi e-money seperti Dana, Ovo, LinkAja dan lain sebagainya yang bahkan dapat diakses pada android masing-masing tanpa harus keluar rumah lagi, semakin menjadi peluang bagi mereka dalam melakukan perilaku konsumtif (Mengga dkk, 2023).

1.6 Penelitian Terdahulu

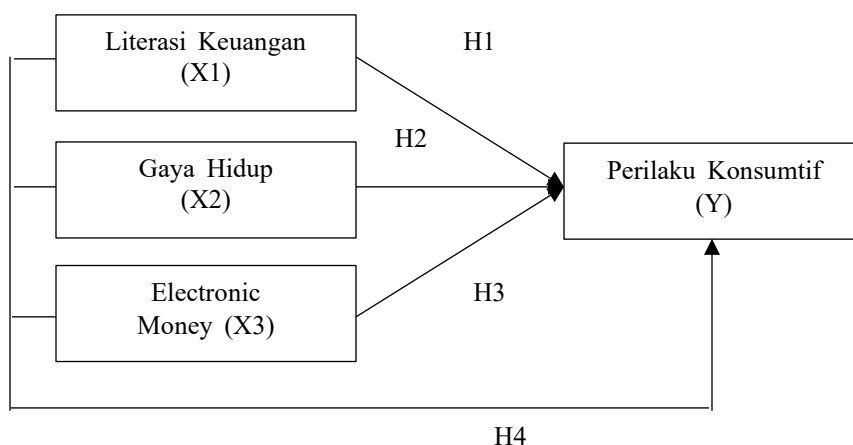
Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Variabel	Hasil Penelitian
1	Mengga dkk (2023)	Pengaruh Literasi Keuangan, E-Money, Gaya Hidup Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Kristen Indonesia Toraja	Literasi Keuangan, E-Money, Gaya Hidup, Kontrol Diri, Perilaku Konsumtif	Hasil penelitian ini secara parsial menunjukkan bahwa literasi keuangan dan e-money tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, sedangkan gaya hidup dan kontrol diri berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Sedangkan Literasi Keuangan, e-money, Gaya hidup dan kontrol diri bekerja sama untuk mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa.

2	Putri dan Lasmanah (2019)	Pengaruh Literasi Keuangan dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa Manajemen Universitas Islam Bandung	Literasi Keuangan, Gaya Hidup, Perilaku Konsumtif	Dapat disimpulkan secara parsial dan simultan adanya pengaruh signifikan antara Literasi Keuangan dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif. Pengaruh secara simultan sebesar 69,1% sedangkan sebesar 30,9% sisanya dijelaskan oleh variabel yang tidak diteliti dalam penelitian.
3	Rahmadkk (2022)	Pengaruh Literasi Keuangan, Pendapatan Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Belanja Online Pada Masa Pandemi Covid-19	Literasi Keuangan, Pendapatan, Gaya Hidup, Perilaku Konsumtif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial Literasi Keuangan berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Konsumtif Belanja Online secara parsial Pendapatan berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Konsumtif Belanja Online, secara parsial Gaya Hidup berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Konsumtif Belanja Online, secara simultan Literasi Keuangan, Pendapatan dan Gaya Hidup berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Konsumtif Belanja Online.

1.7 Kerangka Konseptual

Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Konseptual Penelitian

1.8 Hipotesis Penelitian

Adapun susunan hipotesis di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1 : Literasi keuangan berpengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia

H2 : Gaya hidup berpengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia

H3 : *Electronic money* berpengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia

H4 : Literasi keuangan, gaya hidup, dan *electronic money* berpengaruh secara simultan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia