

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perilaku konsumsi masyarakat sangat dipengaruhi oleh perkembangan zaman yang semakin modern, teknologi yang berkembang pesat serta kehidupan manusia yang dinamis diiringi dengan tingkat pendapatan yang semakin meningkat. Kemajuan teknologi dapat memudahkan seseorang dalam mencari informasi begitu juga dalam melakukan sebuah aktifitas. Dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi, sifat malas sudah terfasilitasi dengan adanya perusahaan *e-commerce* yang menyediakan berbagai layanan yang dibutuhkan masyarakat. Hal ini membuat pergeseran pola perilaku konsumsi yang awalnya masyarakat hanya memenuhi kebutuhan primernya saja, namun bergeser menjadi pemenuhan kebutuhan sekunder dan berujung pada pemenuhan kebutuhan tersier bahkan komplementer.

Kegiatan konsumsi tidak akan pernah bisa lepas dari kehidupan manusia. Karena kebutuhan manusia tidak terbatas dan manusia harus dapat memenuhi setiap kebutuhannya. Namun pada hakikatnya manusia selalu saja merasa kurang atau selalu merasa tidak puas akan sesuatu. Apabila satu kebutuhan sudah terpenuhi maka kebutuhan lain akan muncul. “Konsumtif menjelaskan keinginan untuk memiliki atau mengkonsumsi barang secara berlebihan. Dan barang yang dikonsumsi biasanya kurang diperlukan dan bukan menjadi kebutuhan pokok” (Sukari, 2013:127).

Menurut Fattah, dkk (2018:12) perilaku konsumtif merupakan perilaku membeli barang tanpa adanya pertimbangan yang kuat dan lebih mengedepankan keinginan dari pada kebutuhan. Perilaku konsumtif bisa dilakukan oleh siapa saja. Perilaku konsumtif biasanya terjadi karena adanya kebiasaan dalam lingkungan masyarakat yang mengedepankan gaya hidup yang materialistik. Hal ini sejalan dengan teori Sachari (dalam Triyaningsih, 2011:174) perilaku konsumtif terjadi karena masyarakat mempunyai kecenderungan materialistik, hasrat yang besar untuk memiliki benda-benda tanpa memperhatikan kebutuhannya.

Namun menurut Tambunan (dalam Triyangisih, 2011:174) salah satu penyebab dari tindakan konsumtif dikarenakan adanya keinginan mengikuti kecenderungan gaya hidup lingkungan, khususnya di kalangan muda agar mendapatkan penghargaan sosial terhadap kehormatannya. Sujanto (dalam Indriani, 2015:3) juga berpendapat bahwa gaya hidup yang berorientasi pada kesenangan tidak terlepas dari perilaku konsumtif.

Berdasarkan hasil penelitian AC Nielsen bahwasannya Indonesia menduduki peringkat kedua sebagai negara terkonsumtif di dunia (Safira, 2012:9). “Masyarakat Indonesia sangat konsumtif, terbukti bahwa saat ini Indonesia menduduki peringkat kedua sebagai negara paling konsumtif di dunia setelah Singapura”. Perihal tersebut diungkapkan Tranggono, (2 Mei 2011) selaku Ketua Indonesian Islamic Business Forum (IIBF) saat berbicara dalam sosialisasi Gerakan Beli Indonesia dan rencana Kongres Kebangkitan Ekonomi Indonesia di Hotel Riyadi Palace (Indriani, 2015:1)

Dari hasil survey Surindo (2000) ditemukan bahwa remaja Indonesia kini makin konsumtif, suka ganti-ganti merk, mudah termakan trend, dan gemar tampil keren Swa (dalam Indriani, 2015:2). Hill dan Monks mengungkapkan bahwa “remaja adalah individu yang berumur antara 12 tahun sampai 24 tahun” Anin (dalam Indriani, 2015:2). Mahasiswa berada pada rentang usia tersebut sehingga masih tergolong remaja. Jadi dapat disimpulkan bahwa perilaku konsumtif tidak hanya dilakukan oleh masyarakat, melainkan mahasiswa kini melakukan perilaku konsumtif dalam berkonsumsi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti kepada mahasiswa, diketahui bahwa anggaran yang diperoleh mereka dari orang tua sebesar Rp. 1000.000,- per bulan hingga Rp. 1.500.000,- perbulan. Data dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1
Biaya Bulanan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Stambuk 2017
Universitas Negeri Medan

Klarifikasi Anggaran	Anggaran	Mahasiswa
Rendah	Rp 500.000	5%
Sedang	Rp 1000.000-Rp 1500.000	79%
Tinggi	Rp 1500.000	16%

Sumber: Survei menggunakan *google form*

Berdasarkan data tabel di atas dapat dilihat bahwa anggaran bulanan mahasiswa fakultas ekonomi cukup tinggi. Tingginya anggaran mahasiswa akan mempengaruhi perilaku konsumtif. Fenomena yang sering terjadi dikalangan mahasiswa adalah kurangnya pengendalian akan uang saku mereka. Penggunaan uang saku biasanya mereka habiskan dengan membeli barang-barang yang kurang dibutuhkan seperti produk *fashion*, kosmetik, nongkrong di kafe dari pada

membeli kebutuhan pokok yang lebih penting seperti kebutuhan pelajaran, alat tulis, dan lain sebagainya. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi awal pada mahasiswa jurusan pendidikan ekonomi dalam mengalokasikan anggaran bulanan mereka yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1.2
Pengalokasian Pengeluaran Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi
Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan

No.	Pertanyaan	Persentase Jawaban				Jumlah Mahasiswa
		SL	SR	KD	TP	
1	Apakah Anda suka nongkrong di café atau nonton bioskop bersama teman-teman?	40%	30%	24%	6%	33 Mahasiswa
2	Apakah Anda suka membeli barang-barang dengan merek terkenal seperti <i>H&M</i> , <i>Miniso</i> , <i>Converse</i> , <i>Iphone</i> , dll?	36%	31%	20%	9%	
3	Apakah Anda suka membeli produk selagi ada diskon harga seperti diskon 50%, <i>buy 1 get 1</i> , <i>12.12</i> , dll?	31%	36%	21%	12%	
4	Apakah Anda selalu membeli buku-buku kuliah untuk menambah referensi belajar?	18%	12%	15%	54%	
5	Apakah Anda sering menggunakan layanan <i>financial technology</i> seperti <i>Atm</i> , <i>Go-Pay</i> , <i>Dana</i> , <i>m-banking</i> , dll?	45%	30%	15%	9%	

Sumber: Survei menggunakan *Google Form*

Berdasarkan tabel 1.2 dapat disimpulkan bahwa mahasiswa lebih memilih mengalokasikan uangnya untuk berfoya-foya dari pada untuk membeli keperluan kampus. Hal ini menunjukkan bahwa Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Stambuk 2017 memiliki perilaku konsumtif. Hal ini akan semakin buruk ketika mahasiswa melakukan pengeluaran yang lebih besar dari pada pemasukannya dan

dapat di khawatirkan lagi mahasiswa akan melakukan hal-hal yang tidak diinginkan untuk mencukupi kebutuhan mereka.

Perilaku konsumtif sendiri dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri sendiri sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar seperti lingkungan tempat ia dilahirkan dan dibesarkan yang mencakup kebudayaan, kelas sosial, kelompok sosial, dan keluarga.

Menurut Kotler (2014:232) faktor internal dibagi menjadi dua yaitu faktor psikologis dan faktor pribadi. Faktor psikologis sangat mempengaruhi seseorang dalam bergaya hidup konsumtif seperti motivasi, persepsi, sikap pendirian dan kepercayaan. Sedangkan faktor pribadi yaitu keputusan untuk membeli dipengaruhi oleh karakteristik pribadi seperti usia, pekerjaan, keadaan ekonomi kepribadian, dan jenis kelamin.

Namun menurut Fattah (2018:14), Ramadani (2016:5), Astuti (2016:3) dan Dikria dan W (2016:151) keputusan individu dalam berperilaku konsumtif dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu literasi keuangan, *electronic money*, gaya hidup dan kontrol diri. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Dias (dalam Ramadani, 2016:7) ditinjau dari segi makroekonomi, adanya penggunaan uang elektronik (e-money) akan mendorong konsumsi dan permintaan masyarakat terhadap barang dan jasa yang pada gilirannya berpotensi mendorong aktivitas sektor riil.

Terkait dengan perilaku konsumtif mahasiswa, pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran dalam mengambil keputusan. Pengertian pendidikan sendiri tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945 No.20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1. Menurut Undang-Undang tersebut pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu cara agar mengurangi tingkat konsumtif di kalangan mahasiswa yaitu dengan cara memberikan pendidikan berupa literasi ekonomi yang dimana pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga manusia mampu mengambil sebuah keputusan.

Literasi ekonomi dapat diartikan sebagai “pemahaman seseorang dalam membuat pilihan yang cerdas terkait alokasi sumber daya” (Peter Sina, 2012:135). Menurut Bayu (2016:5) menyatakan bahwa “Literasi ekonomi dapat membuat seseorang menjadi cerdas dalam mengelola sumber daya ekonomi untuk mencapai kesejahteraan dengan cara mengaplikasikan konsep ekonomi tersebut”. Literasi ekonomi juga berguna untuk membuka persepsi yang terbelenggu akibat kurangnya pengetahuan tentang biaya/manfaat (*cost/benefit*).

Tabel 1.3
Laporan Perkembangan Studi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi
Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan

No.	Kelas	Jumlah Mahasiswa	Rata-Rata IPK		Rata-Rata IPS	
			Semester IV	Semester V	Semester IV	Semester V
1	A	36 Orang	3,21	3,28	3,18	3,38
2	B	41 Orang				
3	C	35 Orang				
Jumlah		112 Orang	Min. 2,90	Min. 2,90	Min. 0,95	Min. 0,00
			Max. 3,75	Max. 3,75	Max. 3,91	Max. 4,00

Sumber: Puskom

Berdasarkan tabel 1.3 dapat disimpulkan bahwa, mahasiswa fakultas ekonomi khususnya jurusan Pendidikan Ekonomi stambuk 2017 dapat dikatakan sudah memiliki pengetahuan yang lebih dari cukup, khususnya pengetahuan tentang ilmu ekonomi jika dilihat dari hasil belajarnya. Mahasiswa yang memiliki pengetahuan tentang ilmu ekonomi dan dalam proses pembelajaran sudah memasuki tahap atas maka dapat dikatakan mereka sudah memiliki perubahan perilaku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya khususnya perilaku konsumsinya dengan menerapkan pengetahuan yang dipelajarinya selama di perkuliahan. Namun pada kenyatannya dilapangan tidak demikian.

Jadi dapat dikatakan bahwa ilmu ekonomi yang dipelajari selama perkuliahan belum sepenuhnya diterapkan dalam kegiatan ekonomi mereka sehingga menyebabkan mahasiswa jurusan pendidikan ekonomi cenderung berperilaku konsumtif. Maka dari itu literasi ekonomi sangatlah dibutuhkan oleh setiap orang dengan tujuan mengatur kegiatan ekonomi sesuai dengan kebutuhannya dan dipilih secara rasional.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Kanserina (dalam Setyaningrum, 2018:3) yang menyatakan bahwa literasi ekonomi berpengaruh negatif (berlawanan arah) dan signifikan terhadap perilaku konsumtif, hal ini berarti semakin tinggi kemampuan literasi ekonomi mahasiswa maka tingkat perilaku konsumtif akan semakin menurun. Begitupun sebaliknya. Untuk mengantisipasi perilaku konsumtif ini maka mahasiswa perlu mengetahui ilmu mengatur pendapatan untuk berkonsumsi.

Faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif di mahasiswa tidak hanya dari literasi ekonomi, tetapi perkembangan teknologi juga memiliki efek yang sama. Seperti yang dikatakan Nin (dalam Setyaningrum, 2018:3) yang menyebutkan bahwa pesatnya kemajuan teknologi berdampak pada pola perilaku masyarakat, khususnya dalam hal berbelanja dan merupakan pemicu perilaku konsumtif.

Menurut Ramadani (2016:2) sistem pembayaran non tunai membuat masyarakat terutama mahasiswa lebih mudah bertransaksi. Alat pembayaran non tunai seperti kartu ATM, kartu debit dan uang elektronik (*e-money*) juga dapat mengatur pola hidup menjadi lebih efisien maupun lebih konsumtif.

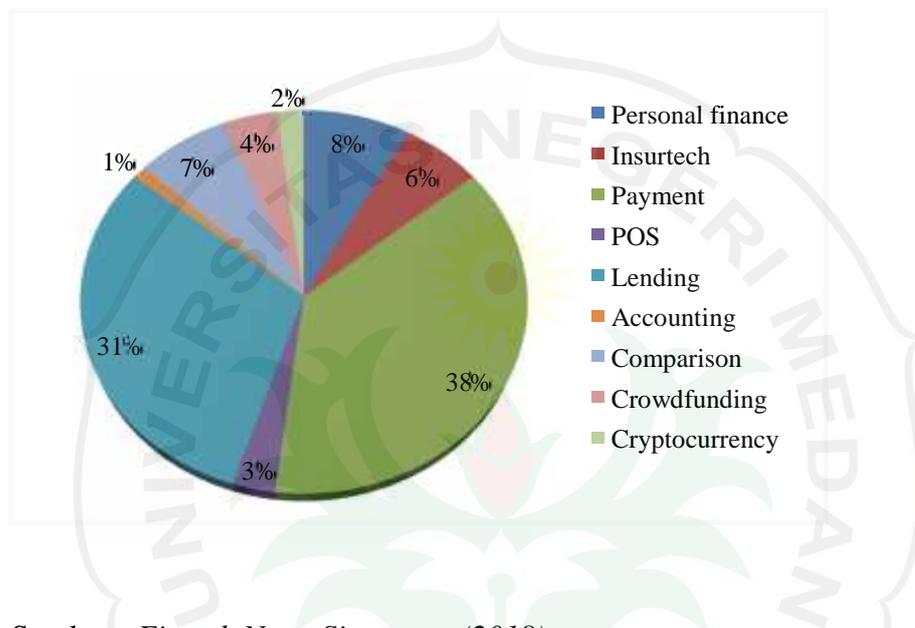
Promothesh Chatterjee, professor marketing dari *University of Kansas* mengatakan, ada perilaku konsumsi yang berbeda antara tunai dan nontunai. Konsumen menggunakan tunai untuk membeli barang/jasa yang memang diperlukan sehari-hari. Dalam bertransaksi tunai, konsumen fokus pada biaya atau besaran uang yang dikeluarkan. Sementara, konsumen menggunakan non tunai untuk membeli barang/jasa yang menyenangkan bagi mereka (Fajrian, 2015).

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2016, pengguna internet di Indonesia mencapai sebanyak 132,7 juta jiwa dari 256,2 juta jiwa dengan penetrasi penggunaan internet sebesar 51,8% dengan jumlah pengguna internet terbanyak berada di pulau Jawa pada tahun 2016 yakni sebesar 86,3 juta pengguna atau sebesar 65%. (Harahap, 2017:14).

Melihat perkembangan internet yang semakin pesat digunakan oleh berbagai lapisan masyarakat, teknologi dan sistem informasi terus melahirkan berbagai inovasi, khususnya teknologi finansial untuk memenuhi berbagai kebutuhan masyarakat termasuk akses layanan finansial dan pemrosesan transaksi. Begitu halnya dengan layanan keuangan, semakin maraknya teknologi maka semakin mudah dan efisien masyarakat dalam memanfaatkan layanan keuangan. Penerapan teknologi dalam layanan keuangan sangat membantu dalam bertransaksi.

Layanan keuangan digital ini disebut *financial technology* atau disingkat menjadi Fintech. Menurut Hsueh (dalam Ansori, 2019:35), teknologi keuangan juga disebut sebagai FinTech, merupakan model layanan keuangan baru yang dikembangkan melalui inovasi teknologi informasi. Teknologi Finansial menurut peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 adalah penggunaan teknologi sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, efisiensi, kelancaran, keamanan dan keandalan sistem pembayaran.

Gambar 1.1
Distribusi Fintech Di Indonesia Pada Tahun 2018



Sumber : *Fintech News Singapore (2018)*

Berdasarkan hasil survei Fintech News Singapore, masyarakat Indonesia lebih banyak menggunakan layanan Fintech berbasis pembayaran dengan persentase 38% dan diikuti oleh layanan pinjaman sebesar 31%. Hal ini menunjukkan ketersediaan Fintech di Indonesia mampu membantu pemerintah dalam menyediakan layanan keuangan pembayaran dan pinjaman yang lebih luas dan efisien. Total nilai investasi pada Fintech di Indonesia tahun 2017 mencapai 2,29 triliun rupiah menurut data *Daily Social and Statistics Laporan Fintech Indonesia (2018)*.

Dengan adanya layanan Fintech ini memberikan pengaruh positif bagi perusahaan-perusahaan seperti *e-commerce*. Perusahaan ini melakukan inovasi dalam bisnisnya dengan menggunakan layanan keuangan berbasis teknologi untuk mempermudah pelanggan dalam bertransaksi. Contoh perusahaan yang berbasis

teknologi adalah grab, gojek, shopee, tokopedia, traveloka, tiket.com, tix id, dll. Tidak hanya perusahaan yang melakukan inovasi bisnis, layanan keuangan juga melakukan hal yang serupa seperti adanya *mobile banking*, *e-money*, LinkAja, OVO, Dana, Kredivo, Cicil, dll.

Peneliti pada saat observasi awal di pendidikan ekonomi stambuk 2017, melakukan wawancara pada beberapa mahasiswa. Ada sekitar 10 mahasiswa yang menjadi responden dalam observasi awal peneliti. 9 dari 10 mahasiswa menyatakan bahwa *financial technology* mempermudah mereka dalam melakukan transaksi jual beli maupun melakukan pinjaman secara *online*. Mahasiswa juga melakukan belanja besar-besaran ketika ada *even* yang memberikan penawaran menarik. Hal ini yang menjadi penyebab mahasiswa berperilaku konsumtif.

Laporan *World Economic Forum* (2015) dalam artikel Fintech Indonesia, memprediksikan bahwa negara Indonesia akan menjadi salah satu pasar digital terbesar di Asia Tenggara pada tahun 2020. Prediksi tersebut menunjukkan peluang berkembangnya layanan keuangan digital di Indonesia dalam waktu dekat untuk memenuhi kebutuhan layanan jasa keuangan bagi masyarakat.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penluis ingin mengetahui bagaimana literasi ekonomi dan *financial technology* ini dapat mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Literasi Ekonomi dan *Financial Technology* Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Pemenuhan kebutuhan mahasiswa saat lebih mengedepankan keinginan dari pada kebutuhan.
2. Adanya westernisasi dan anggapan bahwa membeli barang-barang bermerek dan impor menjadi tolak ukur dalam membeli barang sehingga belanja tidak hanya sekedar perilaku konsumsi melainkan konsumtif.
3. Masih banyaknya mahasiswa yang membelanjakan uangnya karena tergiur dengan diskon sehingga barang yang dibeli bukan barang yang dibutuhkan melainkan pemenuhan keinginan semata.
4. Masih rendahnya pemahaman dan pengaplikasian literasi ekonomi dalam kehidupan sehari-hari dikalangan mahasiswa, termasuk mahasiswa Pendidikan Ekonomi Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan.
5. Dampak dari perkembangan teknologi merambahnya perusahaan startup yang memberikan berbagai promosi untuk menarik para konsumen untuk berbelanja *online*.
6. Adanya layanan keuangan digital memudahkan masyarakat dalam melakukan berbagai transaksi *online*.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan arah penelitian, maka berdasarkan identifikasi masalah di atas, yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Literasi ekonomi yang diteliti adalah pemahaman mengenai ilmu ekonomi yang berkaitan dengan mata kuliah Teori Ekonomi Mikro dan Teori Ekonomi Makro mahasiswa pendidikan ekonomi stambuk 2017 Universitas Negeri Medan.
2. *Financial Technology* yang diteliti adalah seberapa sering penggunaan aplikasi dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari mahasiswa pendidikan ekonomi stambuk 2017 Universitas Negeri Medan.
3. Perilaku konsumtif yang diteliti adalah perilaku konsumtif mahasiswa pendidikan ekonomi stambuk 2017 Universitas Negeri Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh dari literasi ekonomi terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pendidikan ekonomi stambuk 2017 Universitas Negeri Medan?
2. Apakah ada pengaruh dari *Financial Technology* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pendidikan ekonomi stambuk 2017 Universitas Negeri Medan?

3. Apakah ada pengaruh dari literasi ekonomi dan *Financial Technology* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pendidikan ekonomi stambuk 2017 Universitas Negeri Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang ada, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh dari literasi ekonomi terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pendidikan ekonomi stambuk 2017 Universitas Negeri Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh dari *Financial Technology* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pendidikan ekonomi stambuk 2017 Universitas Negeri Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh dari literasi ekonomi dan *Financial Technology* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pendidikan ekonomi stambuk 2017 Universitas Negeri Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis sebagai bahan pengetahuan dan kajian untuk peneliti selanjutnya, khususnya penelitian mengenai literasi ekonomi dan *financial technology* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

2. Secara Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

a. Bagi penulis

Penelitian ini merupakan sarana untuk berlatih dalam pengembangan ilmu pengetahuan melalui kegiatan penelitian serta menambah wawasan penulis agar berpikir secara kritis dan sistematis dalam menghadapi permasalahan yang terjadi kaitannya dengan ekonomi.

b. Bagi Mahasiswa

Sebagai sumber informasi maupun wacana positif dalam meningkatkan efisiensi dan efektifitas perilaku konsumsi mahasiswa, sehingga tidak mengarah pada perilaku konsumtif.

c. Penelitian Lain

Dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan literasi ekonomi dan *financial technology* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.