

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perilaku konsumtif merupakan tindakan atau sikap seseorang dalam menggunakan sumber daya ekonomi (uang) yang tidak dilandaskan pada perencanaan terkait kesejahteraan dimasa depan. Fattah *et al.*, (2018) menjelaskan bahwa perilaku konsumtif merupakan suatu perilaku membeli barang tanpa adanya pertimbangan yang kuat dan lebih mengutamakan keinginan dari pada kebutuhan. Kajian senada diutarakan oleh Wahyuni *et al.*, (2019) yang mengatakan bahwa perilaku konsumtif merupakan kecenderungan seseorang untuk berperilaku secara berlebihan dalam membeli sesuatu secara irasional dan lebih mengutamakan keinginan dari pada kebutuhan.

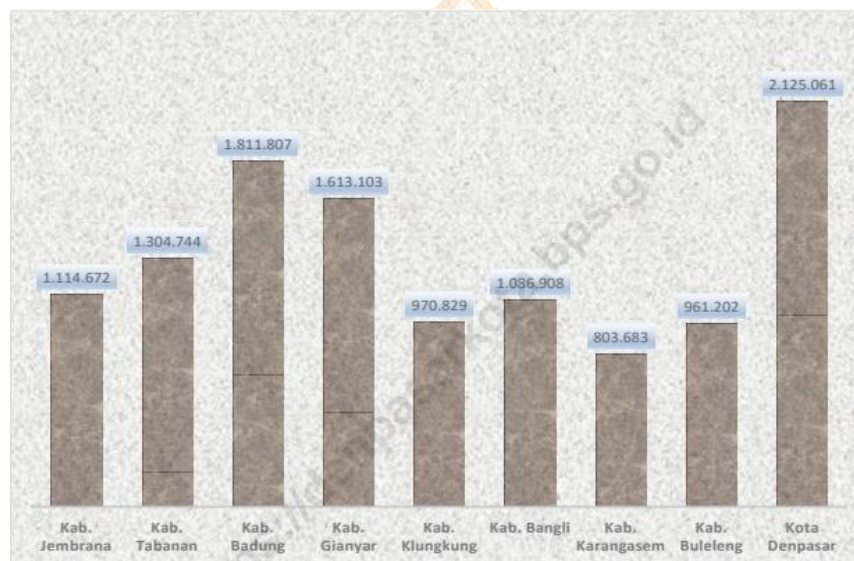
Kelompok masyarakat yang sering terjebak dalam perilaku konsumtif adalah generasi milenial. Kondisi ini relevan dengan pendapat yang diutarakan oleh Dilasari *et al.*, (2021) mengemukakan bahwa generasi milenial lebih dominan menggunakan uang untuk memenuhi perilaku konsumtifnya dari pada disimpan untuk keperluan medatang. Menurut pendapat Ali dan Purwandi (2017) generasi milenial adalah kelompok penduduk yang lahir dalam rentang tahun 1981 sampai tahun 2000. Jika dihitung pada tahun 2022 maka rentang usia generasi milenial adalah 22-42 tahun. Pengelolaan keuangan yang bijak, terukur dan terencana harusnya dilakukan oleh milenial untuk menuju masa depan yang lebih sejahtera.

Pengelolaan keuangan yang mengarah pada perilaku konsumtif khususnya pada generasi milenial terjadi hampir diseluruh wilayah Indonesia. Kota Denpasar sebagai pusat administrasi dan Kota terpadat penduduk di Provinsi Bali juga mengalami hal serupa. Pengeluaran konsumsi untuk *non* makanan bagi generasi milenial Kota Denpasar lebih tinggi yaitu sebesar 57,19 % dari pada pengeluaran konsumsi untuk makanan (kebutuhan pokok) sebesar 42,81 % (Kirana dan Yasa 2021). Tingginya angka pengeluaran bukan kebutuhan pokok disebabkan kebiasaan generasi milenial yang belakangan ini tumbuh menjadi *trend* seperti nongkrong di *Cafe*, liburan dan berbelanja. Generasi milenial memilih *cafe* sebagai tempat nongkrong karena suasana atau atmosfir *Cafe* yang memberikan rasa nyaman, *Wi-fi* gratis, tempat duduk yang nyaman, dan rasa kopi atau minuman yang enak (Fahtoni, 2022). Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di beberapa *café* atau tempat nongkrong menunjukkan bahwa minat dan antusias generasi milenial Kota Denpasar tergolong tinggi. Rutinitas seperti ini dilakukan hampir setiap akhir pekan bagi yang menjalankannya sebagai hiburan. Ada pula kelompok kecil yang menjalankannya sebagai usaha membangun bisnis (*café* dijadikan sebagai kantor) sehingga mereka berkumpul sesuai kebutuhannya.

Kebiasaan lain yang juga sering dilakukan oleh generasi milenial adalah berbelanja khususnya secara *online* karena faktor kedekatan dengan teknologi dan media sosial. Belanja secara *online* sangat diminati oleh milenial karena beberapa alasan seperti: promo yang ditawarkan, harga lebih murah jika dibandingkan dengan pusat perbelanjaan, reputasi baik *e-commerce*, banyaknya pilihan metode pembayaran dan waktu pengiriman yang relatif cepat (Sazali dan Rosi, 2020). Selain berbelanja generasi milenial juga melakukan aktivitas liburan diakhir

pekan. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menumbuhkan kreativitas dan menemukan inspirasi (Sandi *et al.*, 2019).

Kebiasaan atau rutinitas yang dilakukan oleh generasi milenial Kota Denpasar tentu saja membutuhkan biaya untuk menjalankannya. Hal ini membuat pengeluaran masyarakat menjadi semakin besar yang kemudian mengarah pada perilaku konsumtif. Hal ini diperkuat dengan data yang dikeluarkan BPS Kota Denpasar seperti yang ditunjukkan dalam diagram berikut ini:



Gambar 1.1: Data Pengeluaran Masyarakat di Provinsi Bali Tahun 2021 (Sumber: BPS Kota Denpasar, Kota Denpasar dalam Angka Tahun 2022)

Diagram diatas menunjukkan bahwa Kota Denpasar menduduki urutan pertama sebagai Kabupaten/Kota dengan pengeluaran rata-rata tertinggi setiap bulannya di Provinsi Bali pada tahun 2021. Jumlah penduduk berdasarkan kelompok usia di tahun yang sama adalah 726.599 Jiwa. Dari jumlah tersebut komposisi penduduk yang masuk dalam kategori milenial kurang lebih hampir 30%. Hal ini berarti generasi milenial turut memengaruhi angka pengeluaran Kota Denpasar yang jauh lebih besar dari pada Kabupaten/Kota lainnya.

Pengelolaan keuangan yang mengarah pada perilaku konsumtif salah satunya dipengaruhi oleh literasi keuangan. Pernyataan ini sesuai dengan kajian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Surjanti (2021) serta Nainggolan (2022). Sementara itu Yahya (2021) mengemukakan bahwa perilaku konsumtif tidak dipengaruhi literasi keuangan. Buku Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia (SNLKI) 2021-2025 yang ditulis oleh OJK menyatakan bahwa literasi keuangan adalah pemahaman, keterampilan dan keyakinan yang kemudian melandasi tindakan seseorang dalam mengambil langkah ekonomi serta perencanaan keuangan demi tercapainya kesejahteraan hidup. Masih dalam buku yang sama dikatakan bahwa tingkat pemahaman keuangan di Indonesia sebesar 38,03% pada tahun 2019. Hal ini berarti dari 100 Orang penduduk hanya 38 orang yang masuk dalam kategori *well literate*. Literasi keuangan sangat dibutuhkan dalam mewujudkan kesejahteraan ekonomi baik secara perorangan maupun masyarakat luas (Sudiro dan Asandimitra 2022). Literasi keuangan yang baik akan membuat generasi milenial Kota Denpasar lebih bijak dalam mengelola keuangannya dan kesejahteraan ekonomi akan tercapai.

Selain literasi keuangan, pengelolaan keuangan yang mengarah pada perilaku konsumtif juga dipengaruhi oleh faktor gaya hidup. Hal ini sesuai dengan kajian dari Zahra dan Anoraga (2021) yang menyatakan bahwa perilaku konsumtif secara signifikan dipengaruhi oleh gaya hidup yang dijalankan seorang individu. Sementara Pohan *et al.*, (2021) mengatakan perilaku konsumtif tidak dipengaruhi oleh gaya hidup yang dijalankan seseorang. Gaya hidup merupakan gambaran bagaimana orang atau kelompok menjalankan kehidupan

sehari-hari, menggunakan sumber daya ekonomi yang dimiliki serta berkaitan dengan pembagian waktu.

Gaya hidup dihasilkan dari proses interaksi dengan lingkungan sekitar sehingga membentuk pola kehidupan yang kemudian dijadikan sebagai rutinitas. Kehidupan perkotaan khususnya di Kota Denpasar yang penuh dengan berbagai macam *trend* dan kemajuan perlahan membentuk pola aktivitas generasi milenial seperti nongkrong, liburan atau berbelanja. Hal ini sesuai dengan kajian dari Kristinova (2022) yang mengatakan bahwa gaya hidup generasi milenial saat ini lebih mementingkan nama merek dibandingkan dengan kebutuhan. Semua aktivitas ini perlahan membawa generasi milenial kedalam sebuah pola yang mengarah pada perilaku konsumtif dan pada akhirnya merugikan milenial itu sendiri.

Perilaku konsumtif yang bisa menghambat kemajuan generasi milenial Kota Denpasar juga dipengaruhi oleh penggunaan uang elektronik yang tidak terkontrol. Penelitian yang dilakukan oleh Widiyanti *et al.*, (2022) menyimpulkan perilaku konsumtif dipengaruhi oleh penggunaan uang elektronik. Sedangkan menurut penelitian Afifah dan Yudiantoro (2022) uang elektronik tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. Dalam regulasi Bank Indonesia No. 20/6/PBI/2018 Pasal 1 ayat 4 menyatakan uang elektronik merupakan uang yang tersimpan secara elektronik dalam suatu media *server* atau *chip* yang dapat digunakan sebagai alat pembayaran dan/atau transfer dana.

Data Bank *Central* (BI) mencatat nilai transaksi melalui uang elektronik mencapai Rp 35,10 triliun per Desember 2021. Tercatat, nilai transaksi uang elektronik pada bulan tersebut mengalami peningkatan sebesar 58,60% jika

dibandingkan periode yang sama tahun sebelumnya. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan uang elektronik meningkat cukup drastis. Penggunaan uang elektronik sangat erat kaitannya dengan teknologi. Generasi milenial yang dianggap melek teknologi sangat terbiasa dengan penggunaan uang elektronik. Dilihat dari kacamata perkembangan teknologi keuangan situasi ini sebenarnya adalah hal bagus dan diharapkan karena akan memudahkan pola kehidupan masyarakat. Namun kemudahan yang ditawarkan uang elektronik seperti ATM, *internet banking* atau dompet elektronik pada kenyataannya justru mendukung pola kehidupan konsumtif generasi milenial Kota Denpasar.

Berdasarkan beberapa permasalahan dan kesenjangan dalam penelitian terdahulu, peneliti terdorong untuk meneliti lebih lanjut terkait fenomena perilaku konsumtif generasi milenial di Kota Denpasar. Adapun judul penelitiannya adalah **“Pengaruh literasi keuangan, gaya hidup dan penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif generasi milenial Kota Denpasar”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berlandaskan paparan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi poin-poin yang menjadi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Adanya peningkatan *trend* nongkrong, liburan dan berbelanja dalam pola kehidupan generasi milenial Kota Denpasar.
2. Pengeluaran masyarakat Kota Denpasar tahun 2021 lebih tinggi dari kabupaten lainnya. Pada tahun yang sama jumlah generasi milenial hampir mencapai 30% dari total penduduk.

3. Adanya kesenjangan hasil penelitian dari peneliti-peneliti sebelumnya berkaitan dengan hal-hal yang mendasari terjadinya perilaku konsumtif.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berlandaskan uraian latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan variabel yang diteliti yaitu literasi keuangan, gaya hidup, penggunaan uang elektronik dan perilaku konsumtif. Selain itu batasan masalah juga berkaitan dengan tempat dan waktu penelitian ini yaitu dilaksanakan di Kota Denpasar tahun 2022.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berlandaskan paparan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif generasi milenial Kota Denpasar?
2. Apakah ada pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif generasi milenial Kota Denpasar?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif generasi milenial Kota Denpasar?
4. Apakah ada pengaruh literasi keuangan, gaya hidup dan penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif generasi milenial Kota Denpasar?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menguji:

1. Pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif generasi milenial Kota Denpasar.

2. Pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif generasi milenial Kota Denpasar.
3. Pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif generasi milenial Kota Denpasar.
4. Pengaruh literasi keuangan, gaya hidup dan penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif generasi milenial Kota Denpasar.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat teoritis**

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

- A. Memberikan sumbangan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang ilmu manajemen.
- B. Memberikan tambahan kontribusi teoritis terkait bidang manajemen khususnya mengenai literasi keuangan, gaya hidup, penggunaan uang elektronik dan perilaku konsumtif.

### **1.6.2 Manfaat praktis**

Secara praktis penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

- A. Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan dan saran yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi keuangan, penerapan gaya hidup yang terkontrol, penggunaan uang elektronik yang tepat dan perilaku konsumtif yang dapat dikontrol oleh generasi milenial Kota Denpasar.
- B. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan bagi pelaku usaha dalam menjalankan kegiatan usahanya.



C. Pelaksanaan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman tentang kondisi nyata dilapangan.

### 1.7 Penjelasan Istilah

1. Literasi keuangan merupakan kesadaran berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan motivasi untuk pengelolaan keuangan yang bijak, mengetahui risiko dari setiap tindakan ekonomi sehingga terhindar dari persoalan keuangan dan kesejahteraan individu atau kelompok dapat tercapai.
2. Gaya hidup adalah alur kehidupan yang dijalankan seseorang dan dapat dilihat melalui *activities*, *interest*, opini dan pada akhirnya akan tersalurkan dalam hal penggunaan uang serta waktu.
3. Uang elektronik merupakan uang yang tidak memiliki wujud fisik dan tersimpan dalam media *chip* atau *server* yang digunakan sebagai alat transaksi dengan mitra penerbit, untuk mengisi saldonya pemegang harus terlebih dahulu mendebitkan sejumlah uang kepada penerbit.
4. Perilaku konsumtif merupakan perilaku saat membeli produk (barang atau jasa) yang tidak berdasar pada pemikiran rasional (dengan pertimbangan yang matang) namun hanya dilandasi keinginan untuk pemenuhan hasrat semata. Jika dilakukakan dalam kurun waktu yang lama maka akan membawa seseorang pada situasi dimana kesejahteraan sulit dicapai.

### 1.8 Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian ini adalah secara parsial terdapat pengaruh negatif signifikan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif, terdapat pengaruh positif signifikan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif, terdapat pengaruh

positif signifikan penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif dan terdapat pengaruh secara simultan literasi keuangan, gaya hidup dan penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif.

### **1.9 Publikasi**

Penelitian ini pada akhirnya direalisasikan menjadi sebuah artikel yang dipublikasikan pada Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia, Administrasi dan Pelayanan Publik yaitu salah satu jurnal Nasional yang dikelola oleh Universitas Bina Taruna Gorontalo.

