

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Globalisasi membawa perubahan diberbagai aspek kehidupan manusia baik dibidang ekonomi, politik, sosial, dan budaya. Perubahan tersebut telah masuk ke Indonesia sebagai negara berkembang yang telah menerima hadirnya perkembangan teknologi (Riskayanti, 2021). Hal tersebut tentu akan memudahkan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan konsumsi barang dan jasa, hal ini dikarenakan segala aspek dalam kehidupan telah terintegrasikan dengan teknologi.

Namun di balik kemudahan yang ditawarkan teknologi menyimpan berbagai dampak negatif salah satunya dapat merubah pola hidup masyarakat, khususnya dalam berbelanja (Himatia, 2019). Sebelum mengenal teknologi masyarakat secara konvensional dapat berbelanja langsung datang ke pasar atau ketoko, namun saat ini berbelanja cukup dari jauh melalui *gadget* yang dapat diakses dimana pun, kapan pun dan oleh siapa saja. Dengan menggunakan berbagai macam aplikasi yang dapat digunakan untuk berbelanja online. Masyarakat akan mudah memilih barang lalu melakukan transaksi secara online dan dapat memperoleh barang yang diinginkan. Konsumsi yang dilakukan dapat disebabkan karena adanya kebutuhan dan keinginan. Menurut Melinda (2019) bahwa kebutuhan adalah hasrat yang timbul dalam diri manusia yang tidak terpenuhi dapat mempengaruhi kelangsungan hidupnya. Hal-hal yang termasuk kebutuhan seperti

sandang, pangan, dan papan, sedangkan keinginan adalah hasrat yang timbul dalam diri manusia terhadap barang/jasa yang ingin dipenuhi terhadap sesuatu yang dianggap kurang. Contohnya seperti membeli suatu produk dengan mementingkan merek daripada fungsinya agar dapat mengangkat status sosialnya. Menurut Hidayat dan Kurniawan (2016) bahwa konsumen Indonesia termasuk *recreational shoppers* (pembelanja rekreasi) yang artinya mereka membeli suatu barang bukan karena kebutuhan melainkan mementingkan keinginan untuk mencapai kesenangan diri mereka. Konsep ekonomi menjadi sangat penting bagi manusia untuk mengelola sumber daya yang sifatnya terbatas agar dapat digunakan secara efektif dan efisien. Dengan demikian hal tersebut akan mempengaruhi seseorang dalam melakukan konsumsi untuk memenuhi kebutuhannya.

Konsumsi menurut Setianingsih (2018) selain untuk memenuhi kebutuhan, konsumsi juga untuk menyalurkan hobi, mencari kepuasan dan sebagai alat pemuas kebutuhan, selain itu pola konsumsi juga mengalami pergeseran dari konsumsi barang seperti sandang, pangan, dan papan berubah menjadi kebutuhan berdasarkan pengalaman seperti jalan-jalan, kuliner, kebudayaan, dan lain-lain. Kegiatan konsumsi dapat menimbulkan permasalahan ketika seseorang lebih mendahulukan keinginan dibandingkan dengan kebutuhan. Sehingga tak jarang mereka mengonsumsi barang-barang yang sebenarnya kurang dibutuhkan secara berlebihan. Hal ini apabila tidak dikontrol maka akan menjadi pola hidup konsumtif. Perilaku konsumtif merupakan perilaku membeli barang tanpa adanya pertimbangan yang kuat dan lebih mengedepankan keinginan daripada kebutuhan (Fattah, 2018). Perilaku konsumtif yang tidak dapat dikendalikan nantinya akan mempengaruhi kebiasaan dan menjadi gaya hidup seseorang. Kondisi ini lebih

buruk ketika perilaku konsumtif tidak hanya terjadi pada orang dewasa, namun juga menimpa remaja.

Menurut Sulistyawati (2019) perilaku konsumtif sering dijumpai dikalangan remaja antara usia 12-18 tahun karena tahap usia mereka pada usia tersebut pada masa peralihan dan mencari jati diri. Pada masa remaja, remaja tidak dapat dianggap sebagai anak kecil dan juga belum dapat dikatakan sebagai orang dewasa. Hal tersebut dikarenakan secara psikologis remaja masih berada dalam proses pembentukan diri, sifat egoisme, dan eksistensi diri cenderung dimiliki seorang remaja. Menurut Kanserina (2015) kalangan remaja memiliki kemampuan mengkonsumsi barang atau jasa dengan irasional. Apabila remaja melakukan konsumsi secara irasional maka akan cenderung akan mengarah ke berperilaku konsumtif. Arus globalisasi dan segala kemudahan yang ditawarkan, banyak menjebak remaja dalam kehidupan konsumtif. Secara garis besar remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri, dimana hanya mengandalkan uang saku yang diberikan oleh orang tuanya dan belum mengerti cara mengelola keuangan. Siswa SMA termasuk dalam masa remaja yang sedang mencari jati diri. Para siswa SMA ini ingin menunjukkan diri, bahwa mereka juga mengikuti mode yang saat ini sedang menjadi sorotan. Kegiatan mengikuti mode ini mendorong mereka untuk membeli barang atau jasa yang digunakan untuk menampilkan mode tersebut tanpa pikir panjang dan membuat mereka terjebak ke dalam perilaku konsumtif.

Fenomena tersebut juga banyak terjadi terutama pada remaja yang bersekolah dan tinggal di daerah kota. Masalah ini juga menimpa sebagian besar remaja di provinsi Bali khususnya di kota Singaraja yang salah satunya terjadi di SMAS Laboratorium Undiksha Singaraja. Dengan kemudahan akses tempat

perbelanjaan, tempat makan, tempat hiburan, dan didukung dengan kecanggihan teknologi informasi komunikasi dikhawatirkan dapat mempengaruhi gaya hidup siswa. Berdasarkan pengamatan peneliti dan hasil observasi awal yang dilakukan pada saat melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan II (PLP II) di SMAS Laboratorium Undiksha Singaraja dengan menyebar kuesioner kepada 35 orang siswa, maka diperoleh data rata-rata alokasi uang saku siswa dalam satu minggu, sebagai berikut.

Tabel 1.1
Rata-rata Alokasi Uang Saku Siswa dalam Satu Minggu

No.	Alokasi Uang Saku	Nominal	Persentase
1	Jajan (makan dan minum)	Rp. 50.000	20,5 %
2	Keperluan belajar	Rp. 15.000	6,1 %
3	Transportasi (bahan bakar kendaraan atau sewa angkutan umum/ojek)	Rp. 30.000	12,2 %
4	Hiburan (jalan-jalan, nongkrong, belanja <i>fashion/skincare</i> , kuota internet, menjalankan hobi)	Rp. 150.000	61,2 %
Total Uang Saku per Minggu		Rp. 245.000	100%

Sumber: Data observasi diolah penulis (2022)

Berdasarkan dari data tabel 1.1 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata pengeluaran siswa SMAS Laboratorium Undiksha Singaraja digunakan untuk beberapa pengeluaran seperti konsumsi jajan baik itu makanan maupun minuman, kebutuhan belajar, dan transportasi kesekolah. Namun pengeluaran siswa lebih banyak dialokasikan untuk pemenuhan kebutuhan sekunder, yaitu sebanyak 61,2 persen uang siswa digunakan untuk hiburan seperti menjalankan hobi, jalan-jalan, nongkrong dengan teman sepergaulan, belanja *fashion/skincare*, dan pembelian kuota internet, sedangkan siswa sendiri belum memiliki pendapatan yang tetap. Idealnya kebutuhan belajar seharusnya lebih tinggi dibandingkan dengan kebutuhan yang lainnya, dikarenakan kebutuhan belajar merupakan investasi untuk

masa depan mereka. Remaja yang sedang mencari jati diri cenderung ingin melepaskan diri dari orang tuanya dan mengarahkan perhatian kepada lingkungan di luar keluarganya dan lebih senang bergabung dengan kelompok teman sebayanya. Menurut Amaliya dan Setiaji (2017) teman sebaya sebagai kelompok yang lebih memberikan pengaruh dalam memilih cara berpakaian, hobi, perkumpulan dan kegiatan-kegiatan sosial lainnya. Kelompok teman sebaya memegang peranan penting dalam kehidupan remaja. Secara tidak langsung pergaulan teman sebaya akan merubah sikap dan perilaku individu seseorang sesuai dengan harapan yang dibentuk pergaulannya, agar individu dapat diterima dalam kelompok tersebut. Salah satu perubahan tersebut yaitu dalam hal mengkonsumsi suatu barang maupun jasa.

Perilaku konsumtif yang dilakukan oleh remaja juga disebabkan karena minimnya pengetahuan dalam pengelolaan uang saku yang diberikan oleh orang tuanya (Deviyanti, 2018). Pada umumnya siswa SMAS Laboratorium Undiksha Singaraja telah memperoleh pembelajaran ekonomi baik peminatan maupun lintas minat. Dengan mempelajari ilmu ekonomi maka akan membentuk pengetahuan siswa perihal mengelola keuangan secara mendasar. Perencanaan serta pengelolaan keuangan yang baik akan menjadikan siswa untuk mampu mengontrol perilaku konsumtif. siswa tidak akan melakukan pembelian impulsif karena sebelum memutuskan untuk membeli suatu barang sudah mengetahui serta merencanakan barang yang akan dibeli sesuai dengan kebutuhan. Untuk mengatasi masalah tersebut dengan meningkatkan pemahaman siswa mengelola keuangan.

Literasi keuangan merupakan pengetahuan dan pemahaman seseorang terhadap konsep keuangan dan berbagai manfaat, resiko dan kewajiban produk

keuangan untuk mengaplikasikannya kedalam kehidupan ekonomi (Fattah, Indriayu, 2018). Data tingkat literasi keuangan Indonesia saat ini masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara tetangga di kawasan ASEAN. Menurut data dari lembaga Otoritas Jasa Keuangan (OJK), indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia berada di level 38,03 persen pada tahun 2019, sedangkan pada tahun yang sama tingkat literasi keuangan negara Malaysia sebesar 85 persen, Singapura 98 persen, dan Thailand 82 persen. Rendahnya tingkat pengetahuan dan pemahaman tentang literasi keuangan menyebabkan seseorang untuk melakukan perilaku konsumtif. Meninjau dari tahun-tahun sebelumnya, kondisi pada tahun 2019 negara Indonesia sudah mengalami peningkatan, namun tingkat literasi keuangan tersebut masih tergolong rendah tidak sesuai target. Hal ini menunjukkan masyarakat Indonesia secara umum belum memahami dengan baik literasi keuangan secara umum, padahal literasi keuangan merupakan keterampilan yang penting dalam rangka pemberdayaan masyarakat, kesejahteraan individu, perlindungan konsumen, dan peningkatan inklusi keuangan.

Selain dua faktor tersebut, faktor pribadi dari diri siswa juga berperan mempengaruhi siswa untuk berperilaku konsumtif, salah satunya seperti gaya hidup atau *life style*. Gaya hidup didefinisikan sebagai bagaimana seseorang hidup, termasuk bagaimana seseorang menggunakan uangnya, bagaimana ia mengalokasikan waktunya dan sebagainya (Kanserina, 2015). *Life style* juga dapat diartikan sebagai karakteristik individu yang telah terbentuk melalui interaksi di lingkungan sosial. Setiadi (2013) menyatakan bahwa gaya hidup konsumtif merupakan pola tingkah laku sehari-hari seseorang yang meliputi minat, opini, dan aktivitasnya di dalam masyarakat dengan kecenderungan terhadap sesuatu yang

mewah dan suka menghambur-hamburkan uang di mana hal ini ditandai dengan ketertarikannya pada simbol-simbol yang dapat membedakan status sosialnya. Semakin tinggi *life style* seseorang maka semakin tinggi pula kecenderungan mereka untuk berperilaku konsumtif (Khabiba, 2020).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dan fenomena yang terjadi dilapangan mengenai maraknya perilaku konsumtif dikalangan remaja siswa SMA, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Literasi Keuangan, Pergaulan Teman Sebaya, dan *Life Style* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa di SMAS Laboratorium Undiksha Singaraja”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Kemajuan teknologi dibidang komunikasi terutama internet yang dapat memudahkan mendapatkan barang yang diinginkan remaja siswa SMA sehingga berpotensi munculnya perilaku konsumtif.
2. Pengeluaran uang saku siswa selama satu minggu lebih banyak digunakan untuk jajan makan serta minum dan hiburan (jalan-jalan, nongkrong, belanja *fashion/skincare*, kuota internet, dan menjalankan hobi lainnya).
3. Kalangan siswa dalam mengkonsumsi suatu barang tidak berdasarkan kebutuhan melainkan hanya untuk memenuhi keinginan sehingga menyebabkan pemborosan.
4. Sebagai siswa yang telah mempelajari pelajaran ekonomi, siswa SMAS Laboratorium Undiksha Singaraja tingkat pemahaman dan pengaplikasian literasi keuangan dalam kehidupan sehari-hari tergolong masih rendah.

5. Keinginan agar diterima dan diakui di lingkungan pergaulan teman sebaya mendorong siswa di SMAS Laboratorium Undiksha Singaraja untuk perilaku konsumtif.
6. Gaya hidup mewah yang dianut siswa seperti lebih mementingkan membeli berbagai macam produk bermerek dan *fashionable* guna mengikuti *trend* saat ini dibandingkan membeli keperluan penunjang belajar yang menyebabkan mereka cenderung berperilaku konsumtif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti memberikan batasan masalah yang akan diteliti. Hal ini dimaksudkan untuk memperjelas masalah yang akan diteliti dan penelitian menjadi lebih fokus serta mendalam, mengingat pembahasan mengenai perilaku konsumtif sangatlah luas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini akan meneliti mengenai perilaku konsumtif yang lebih spesifiknya perilaku konsumtif pada Siswa SMAS Laboratorium Undiksha Singaraja tahun ajaran 2022/2023, dalam penelitian ini yaitu mengkaji tentang pengaruh literasi keuangan, pergaulan teman sebaya, dan *life stlye* terhadap perilaku konsumtif siswa. Peneliti memilih perilaku konsumtif dikarenakan saat sekarang perilaku konsumtif sedang merajalela dikalangan remaja khususnya siswa SMA yang sebagian besar penyebabnya adalah perkembangan teknologi yang semakin maju.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif siswa di SMAS Lababoratorium Undiksha Singaraja?
2. Apakah ada pengaruh pergaulan teman sebaya terhadap perilaku konsumtif siswa di SMAS Lababoratorium Undiksha Singaraja?
3. Apakah ada pengaruh *life style* terhadap perilaku konsumtif siswa di SMAS Lababoratorium Undiksha Singaraja?
4. Apakah ada pengaruh literasi keuangan, pergaulan teman sebaya, dan *life style* secara simultan terhadap perilaku konsumtif siswa di SMAS Lababoratorium Undiksha Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui.

1. Pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif siswa di SMAS Lababoratorium Undiksha Singaraja.
2. Pengaruh pergaulan teman sebaya terhadap perilaku konsumtif siswa di SMAS Lababoratorium Undiksha Singaraja.
3. Pengaruh *life style* terhadap perilaku konsumtif siswa di SMAS Lababoratorium Undiksha Singaraja.
4. Pengaruh literasi keuangan, pergaulan teman sebaya, dan *life style* secara simultan terhadap perilaku konsumtif siswa di SMAS Lababoratorium Undiksha Singaraja.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis dan juga dapat menjadi referensi bagi dunia pendidikan mengenai pengaruh literasi keuangan, pergaulan teman sebaya, dan *life style* terhadap perilaku konsumtif.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru sebagai hasil kajian mengenai pengaruh literasi keuangan, pergaulan teman sebaya, dan *life style* terhadap perilaku konsumtif siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi khususnya untuk pengkajian topik-topik yang berkaitan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian ini.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membuka ruang pikir bagi para siswa agar menjadi konsumen yang bijak ketika mengkonsumsi barang dan jasa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan bekal dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru, untuk mengajarkan pemahaman mendasar tentang literasi keuangan kepada siswa-siswanya.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan informasi tambahan yang berguna bagi sekolah dalam kegiatan pembelajaran mengenai Tindakan ekonomi rasional yang menyangkut perilaku konsumtif dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

d. Bagi Orang Tua Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran kepada anak-anaknya agar mampu mengendalikan diri dan lebih selektif dalam membeli suatu barang, sehingga terbentuk pola hidup hemat dan tidak mudah terpengaruh oleh *trend* di era perkembangan zaman.

