

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kampus yang seharusnya menjadi tempat dimana para mahasiswa mencari ilmu dan pengetahuan terkadang dijadikan tempat untuk berlomba-lomba memamerkan apa yang mereka miliki. Berkembangnya perilaku konsumtif tidak didasarkan perbedaan gender, karena kedua gender memiliki pola yang sama dalam berperilaku konsumtif. Para mahasiswa lebih mementingkan uang sakunya untuk membeli berbagai macam barang bermerk untuk mengikuti trend terkini dan diakui oleh teman-temannya dibanding untuk membeli perlengkapan kampus yang lebih penting seperti buku-buku pendukung perkuliahan. (Gumulya,2013)

Mahasiswa yang umumnya berada pada tahapan remaja akhir menuju dewasa awal (*emerging adulthood*) cenderung memilih penampilan, perilaku, cara bersikap, dan hal lainnya yang akan menarik perhatian orang lain, terutama kumpulan teman sebaya. Mahasiswa sebagai peserta didik perguruan tinggi masuk ke dalam kategori remaja akhir, yaitu usia 18-21 tahun (Hurlock, 1990). Gaya hidup hedonis yang hanya berpusat pada kesenangan semata mulai banyak di temukan di kalangan mahasiswa, Individu di masa *emerging adulthood* ingin agar eksistensinya diakui oleh lingkungan sosialnya sehingga individu berusaha untuk mengikuti *trend* yang *update* salah satunya adalah cara berpenampilan (Aprilia & Mahfudzi, 2020).

Mahasiswa yang memerlukan pengakuan di lingkungan sosial cenderung mencontoh lingkungannya apalagi dari kelompok orang sebayanya, sehingga

mahasiswa gampang terbawa-bawa oleh apapun kegiatan yang dicoba orang sebayanya seperti dalam kegiatan membeli. Mahasiswa cenderung melaksanakan penyesuaian diri yang kelewatan hanya untuk mendapatkan pengakuan sosial. Demi pengakuan tersebut, mahasiswa dapat berperilaku konsumtif, ialah membeli sesuatu benda ataupun jasa bukan sebab dengan kebutuhan, tetapi bersumber pada sebab kemauan ataupun penuh rasa puas (Anggreini & Mariyanti, 2014).

Chita, David dan Pali (2015) mengungkapkan perilaku konsumtif merupakan kecenderungan manusia untuk melakukan konsumsi tiada batas, membeli sesuatu yang berlebihan atau secara tidak terencana. Dari hasil survei yang telah penulis lakukan dengan melibatkan 66 masyarakat dengan *background* yang berbeda-beda yang menggunakan *e-money* mengungkapkan bahwa sebanyak 70% dari responden menyatakan memiliki perilaku konsumtif atau mempunyai kebiasaan membeli barang menggunakan metode pembayaran *e-money* karena merasa lebih mudah dan praktis. Selain itu adanya *e-commerce* sangat mempermudah masyarakat dalam memilih barang dengan cepat dan praktis.

Penelitian yang dilakukan oleh Badri (2020) menemukan bahwa mahasiswa merupakan kelompok masyarakat generasi Z yang dalam kehidupan sosialnya sehari-hari tidak terlepas dari gawai digital, yang mengetahui dan menggunakan aplikasi dompet digital atau *e-money*. Aplikasi *e-money* merupakan alat pembayaran non tunai, dimana uang yang dipunya konsumen disetorkan terlebih dahulu oleh pemegang aplikasi *e-money* kepada pihak penerbit dan disimpan di suatu media secara elektronik serta dapat dipindahkan guna transaksi pembayaran.

Diciptakannya aplikasi *e-money* supaya dapat mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi (Indriastuti dan Wicaksono, 2014)

Diluar dari beragam kemudahan dan manfaat dalam menggunakan *e-money*, juga terdapat kekurangan atau sisi negatifnya. Salah satu sisi negatif yang muncul dikarenakan kemudahan dan kepraktisan dalam menggunakan *e-money* adalah pemborosan. Hal ini disebabkan karena pengguna dapat melakukan pembayaran dengan sangat mudah dan cepat, sehingga cenderung menggunakan aplikasi *e-money* tanpa berpikir lebih jauh (Ramadhani, 2016).

Penggunaan *e-money* bisa membawa kecenderungan perilaku keuangan yang tidak baik dalam hal ini perilaku konsumtif atau biasa disebut boros. Hal ini disebabkan karena pada saat bertransaksi *online*, secara psikologis tidak merasa mengeluarkan uang, sehingga menimbulkan kecanduan untuk melakukan pembelian secara berulang/ pemborosan (Dewi, 2021).

Insana, & Johan (2020) hasil penelitian menunjukkan hasil yang cenderung sama yaitu menyebutkan bahwa penggunaan kartu debit atau uang elektronik memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif masyarakat. Jika penggunaan kartu debit atau uang elektronik semakin tinggi maka konsumsi masyarakat terhadap barang dan jasa juga akan meningkat secara signifikan. Jika dilihat secara psikologis, kemudahan seseorang dalam membelanjakan uang akan lebih tinggi pada saat memegang uang non-tunai dibandingkan uang tunai, sehingga seseorang akan lebih konsumtif ketika sering menggunakan uang elektronik. Hal ini disebabkan karena penggunaan uang

elektronik jauh lebih mudah, aman, nyaman, cepat, dan efisien dibanding jika memakai uang tunai.

Seseorang yang dapat mengelola keuangannya dengan baik, dapat melakukan perencanaan masa depan yang lebih baik seperti perlindungan dari kejadian yang tidak terduga, menghindari hutang, dan lebih teratur dalam mengelola keuangan. Namun bila pengelolaan keuangan kurang baik, mahasiswa dapat terdorong untuk berperilaku konsumtif. (Lorenza, 2023).

Menurut Patricia & Handayani, (2014) dampak negatif dari perilaku konsumtif tentunya pemborosan dan ketidakefisienan biaya. Secara psikologis, perilaku konsumtif mengakibatkan seseorang mengalami kecemasan dan rasa tidak aman. Hal ini dikarenakan individu selalu merasa ada permintaan untuk membeli barang yang diinginkannya, namun aktivitas pembelian tersebut tidak didukung oleh dukungan finansial yang memadai sehingga menimbulkan perasaan cemas karena barang tersebut tidak terpenuhi. Dengan begitu dapat dikatakan hal-hal yang mendorong terjadinya perilaku konsumtif mahasiswa, salah satunya adalah gaya hidup.

Febrianti, (2017) berpendapat bahwa mahasiswa yang berperilaku konsumtif akan terpengaruh pada perubahan pola hidup, dimana ada batasan yang bias antara kebutuhan dasar dan kebutuhan tersier. Pola hidup mahasiswa yang berubah membentuk seorang mahasiswa yang tidak teliti dalam mengatur keuangan yang bukan lagi menjadi prioritas, dikarenakan pengaruh oleh teman dan lingkungan. Alhasil, menimbulkan dilema, antara pemenuhan kebutuhan dasar yang ada sebenarnya lebih penting dengan pemenuhan kebutuhan gaya hidup

memenuhi simbol yang dapat diterima oleh lingkungan. Mahasiswa berasal dari keluarga yang mampu.

Seperti kasus pada (Tribun Pekan Baru, 2024) Pengakuan seorang mahasiswi cantik jual diri demi uang menyejukkan, Seorang wanita yang mengaku Ayam Kampus ini mampu layani dua pelanggan dalam sehari, tarif yang ditetapkan mahasiswi cantik ini mulai Rp 2,5 juta untuk short time. Selain short time, mahasiswi cantik ini juga memasang tarif untuk long time, dan tarif Ayam Kampus ini untuk long time mencapai Rp 20 juta. Alasan mahasiswi ini melakukan hal tersebut untuk memenuhi kebutuhan gaya hidupnya untuk mendapatkan uang.

Peneliti melakukan wawancara awal terhadap 3 mahasiswa yang dijadikan subjek penelitian. Berdasarkan hasil wawancara pada 30 April 2024, subjek pertama berinisial L yaitu mahasiswa prodi manajemen. L tergolong mahasiswa yang cukup aktif bersosialisasi di kalangan mahasiswa. L adalah mahasiswa yang lahir di kota Jepara dan mengharuskan untuk tinggal di kos bersama temannya karena letak tempat tinggalnya yang jauh, Dalam kesehariannya L tergolong mahasiswa yang suka membeli barang-barang atau mengeluarkan uang secara berlebihan termasuk *skincare*, baju, ataupun kebutuhan nongkrong setiap harinya. Hal itu dilakukan tentu saja tanpa sepengetahuan orangtuanya. L kerap kali harus berbohong untuk meminta uang kepada orang tuanya dengan alasan biaya kuliah atau membeli buku, bahkan tidak jarang L membelanjakan uangnya untuk membeli barang-barang *branded* yang *notabene* bukan sesuatu hal yang penting hal itu dilakukan untuk sekedar memenuhi hasratnya dalam bersosialisasi. L tergolong aktif dalam bermain media sosial dimana segala *trend* yang sedang berkembang L

selalu mengikutinya. Dengan adanya *e-mooney* dan *online shop* membuat L cenderung sering menghabiskan waktunya untuk mencari barang-barang yang diinginkan dan kemudian membelinya tanpa berfikir panjang.

Bedasarkan hasil wawancara pada 30 April 2024, subjek selanjutnya adalah berinisial B, mahasiswa yang juga mahasiswa prodi manajemen, B adalah mahasiswa yang cukup aktif di lingkungan sosialnya. B mendapatkan uang bulanan dari orang tuanya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Tak jarang B membelanjakan uangnya untuk membeli kaos atau *brand merch* tertentu dari pada membelanjakan uangnya untuk membeli kebutuhan kuliahnya. Hal itu dilakukan B hanya untuk dapat diterima di lingkungan sosialnya. Selain membelanjakan uang bulanan nya untuk membeli kaos atau *brand merch* tertentu, B juga sering mengeluarkan uangnya untuk sekedar nongkrong di *coffee shop*. B juga menyadari bahwa gaya hidupnya termasuk *hedon* dibandingkan teman sebayanya. Dalam pengeluaran perbulanannya B dapat menghabiskan kurang lebih Rp.2.000.000 dalam membeli barang-barang untuk menopang gaya hidup maupun aktivitas bersosialisasinya, Hal tersebut dilakukan tanpa sepengetahuan orang tuanya.

Bedasarkan hasil wawancara pada 30 April 2024, subjek selanjutnya berinisial A, mahasiswa prodi manajemen. A adalah mahasiswa yang notabene aktif dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya di lingkungan kampus. A mendapatkan uang bulanan dari orangtuanya untuk kebutuhan kuliahnya, namun uang yang seharusnya diperuntukan untuk kebutuhan kuliahnya justru digunakan untuk membeli barang-barang mewah yang tentunya harganya sangat mahal, seperti sepatu *branded*, kaos *band*, dan *Smartphone*. Hal itu dilakukan tentu saja agar A

terlihat mengikuti *trend*. Selain membelanjakan uangnya untuk membeli barang-barang *branded*, A juga seringkali berlibur bersama teman maupun pacar menggunakan uang bulanan yang diberikan orang tuanya. Hal tersebut juga terlihat dari postingan media sosialnya. Selain itu dengan adanya *e-money* juga membuat A sering membeli barang-barangnya di *online shop* tanpa berfikir panjang.

Hal ini sejalan dalam penelitian yang dilakukan Rahardjo dan Silalahi (2007), Sebagian besar mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengendalikan pengeluaran mereka, terutama dalam membeli barang-barang yang diinginkan dibandingkan dengan kebutuhan. Akibatnya, uang mereka sering habis sebelum waktu yang diinginkan, menyulitkan mereka untuk memenuhi kebutuhan pribadi, membayar biaya kos, berbelanja *online*, dan lainnya. Fenomena ini muncul karena mahasiswa memiliki pola pikir yang lebih terbuka dan wawasan yang lebih luas. Mereka berada dalam lingkungan sosial yang beragam, mempertimbangkan faktor gengsi, sehingga seringkali mengalokasikan dana yang signifikan untuk memenuhi kebutuhan konsumtif mereka.

Perilaku konsumtif menimbulkan dampak psikologis yang menyebabkan kecanduan dalam berbelanja. Dalam hal ini kontrol diri pada mahasiswa sangatlah perlu agar mahasiswa mampu mengarahkan dan mengatur antara kebutuhan dengan keinginan dalam berbelanja khususnya di *online shop*. Ketika kemampuan mengontrol diri lemah, maka akan mudah berperilaku konsumtif, namun dengan kontrol diri yang baik dapat menghindarkan mahasiswa dari penyimpangan perilaku sekaligus mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan. (Annafila, 2022).

Menurut Kusumadewi (2012) kontrol diri merupakan variabel psikologis yang mencakup kemampuan individu dalam mengelola informasi yang tidak penting atau penting dan kemampuan individu untuk memilih suatu tindakan yang diyakininya. Menurut Thalib (2010) Kontrol diri ialah kemampuan individu untuk mengendalikan dorongan-dorongan, atau stimulus yang datang. (achtziger et al., 2015); (Strömbäck et al., 2017) Seseorang yang memiliki kontrol diri yang baik, cenderung menghemat uang, memiliki perilaku keuanganyang lebih baik dan memiliki rasa aman terhadap situasi keuangan saat ini maupun dimasa yang akan datang.

Idealnya seseorang dengan kontrol diri yang tinggi akan mampu mengambil keputusan dengan mempertimbangkan segala sesuatu dengan cermat. Seseorang yang mempunyai kontrol diri yang baik dapat mengendalikan emosi dan dorongan-dorongan pribadi, sehingga akan lebih mudah mengelola perilakunya terutama dalam mengkonsumsi suatu barang atau jasa. Namun tidak semua orang memiliki kontrol diri yang baik ketika membelanjakan uangnya, sehingga yang terjadi adalah berbelanja tidak sesuai dengan kebutuhan dan mudah terkondisi untuk berperilaku konsumtif (Fitriyani, 2016).

Menurut penelitian Antonides (Fitriana & Koenjoro, 2009) kontrol diri memiliki peranan yang penting dalam proses membeli suatu barang, karena kontrol diri mampu mengarahkan dan mengatur individu untuk melakukan hal yang positif termasuk dalam membelanjakan sesuatu. Individu yang memiliki kontrol diri tinggi akan mampu mengatur perilaku belanjanya sesuai dengan kebutuhan bukan hanya untuk memuaskan keinginan mereka, tidak mudah terpengaruh oleh tawaran

dengan diskon yang besar, percaya diri dengan penampilan apa adanya, mampu menata uang lebih efisien dengan membelanjakannya untuk sesuatu yang bermanfaat sebagai aset perilaku.

Mahasiswa yang memerlukan pengakuan di lingkungan sosial cenderung mencontoh lingkungannya apalagi dari kelompok orang sebayanya, sehingga mahasiswa gampang terbawa-bawa oleh apapun kegiatan yang dicoba orang sebayanya seperti dalam kegiatan membeli. Mahasiswa cenderung melaksanakan penyesuaian diri yang berlebihan hanya untuk mendapatkan pengakuan sosial. Demi pengakuan tersebut, mahasiswa dapat berperilaku konsumtif, yaitu membeli sesuatu benda ataupun jasa bukan karena kebutuhan, tetapi bersumber pada kemauan ataupun memenuhi rasa puas (Anggreini & Mariyanti, 2014).

Perilaku hedonis mahasiswa dapat ditemukan dengan gampang dalam kehidupan, Banyak dari mahasiswa yang sering menghabiskan waktu diluar hanya untuk bersenang- senang dengan sahabatnya, dari mulai nongkrong di *coffee shop*, berbelanja ke mall, membeli poster-poster idol kesukaannya, ataupun hingga merokok, serta masih banyak yang lain. Mereka menyangka dengan melaksanakan hal tersebut, eksistensi ataupun keberadaannya dapat diterima di lingkungan terdekat mereka (Nadzir, 2015).

Gaya hidup hedonis merupakan model tindakan manusia yang dilakukan secara terus-menerus dengan mengutamakan kebahagiaan dan sebisa mungkin menghindari hal yang tidak menyenangkan (Guritno, 2018). Menurut Scarpi (2020) gaya hidup hedonis tanpa disadari mulai diterapkan oleh masyarakat Indonesia. Individu hedonis akan menggeser orientasi konsumsinya, yang sebelumnya

konsumsi untuk memenuhi fungsi biologis namun bergeser memenuhi fungsi sosial. Mereka mengkonsumsi objek yang memiliki symbol sosial yang memberi kesenangan. Tidak jarang para penganut hedonism melakukan tindakan konsumtif, boros, dan tanpa pikir panjang.

Terlihat jelas bahwa gaya hidup hedonis berkaitan erat pada perilaku konsumtif dalam pembelian barang. Setiap individu yang melakukan perilaku konsumtif, cenderung memenuhi kebutuhan emosionalnya dengan cara mengkonsumsi benda terbaru dan jumlah yang lebih banyak. (Fromm, 2001)

Pada penelitian Sonia, Agustina, Mahmud (2018) menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara gaya hidup hedonis dengan perilaku konsumtif, Semakin tinggi gaya hidup hedonis seseorang, maka semakin tinggi pula perilaku konsumtifnya, Begitu juga sebaliknya, semakin rendah gaya hidup hedonis seseorang, maka perilaku konsumtifnya semakin rendah. Kunzmann, Stange, & Jordan (2005) menyebutkan bahwa remaja dengan gaya hidup hedonis cenderung memiliki nilai seperti kenikmatan, harta benda, dan hiburan. Selain itu, individu tersebut sering-kali terlibat dalam melakukan kegiatan sehari-hari yang menekankan pada kesenangan dan konsumsi.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam melalui penelitian yang berjudul "Hubungan antara Kontrol Diri dan Gaya Hidup Hedonis dengan Perilaku Konsumtif pada Pengguna *E-Money*".

B. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui secara empiris hubungan antara kontrol diri dan gaya hidup hedonis dengan perilaku konsumtif pada mahasiswa pengguna *e-money*.

C. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis kepada berbagai pihak. Adapun manfaat ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan psikologi, terutama psikologi industri dan organisasi tentang hubungan antara kontrol diri dan gaya hidup hedonis dengan perilaku konsumtif pada mahasiswa pengguna *e-money*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi mahasiswa pengguna *e-money*

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan terkait hubungan antara kontrol diri dan gaya hidup hedonis dengan perilaku konsumtif mahasiswa pengguna *e-money*.

b. Bagi peneliti selanjutnya

Penulis berharap agar penelitian ini mampu menjadi sumber referensi dan dasar untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan tentang bidang yang sama guna menyempurnakan hasil penelitian.

