

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini kita hidup di era globalisasi. Era globalisasi merupakan era kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi ekonomi dan sosial. Didukung dengan era 4.0 yang menjadikan seseorang lebih dekat dengan teknologi digital yang dimana semakin mudahnya sistem belanja *online* yang bisa dikunjungi melalui *smartphone* serta semakin banyaknya pusat berbelanja (mall), tempat nongkrong yang terkenal di sekitar Universitas Muhammadiyah Gresik. Dampak dari era globalisasi tersebut dapat mengakibatkan terjadinya pergeseran perilaku konsumtif sebagian besar masyarakat Indonesia khususnya pada mahasiswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mahida (2019) pada mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Muhammadiyah Gresik bahwa mahasiswa manajemen memiliki perilaku yang konsumtif, banyak dari mahasiswa yang mementingkan keinginannya daripada memenuhi kebutuhannya. Penelitian lain yang dilakukan oleh Fatimah & Susanti (2018) pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Gresik yang dilakukan dengan wawancara terhadap 20 responden didapatkan bahwa 11 dari mahasiswa memiliki perilaku yang boros.

Namun, pada beberapa tahun terakhir atau tepatnya di tahun 2019 yang lalu Indonesia pada umumnya terkena dampak pandemi Covid-19 yang bermula dari Wuhan, China. Sebaran pandemi Covid-19 tersebut sangat cepat dan masif mulai dari seluruh belahan dunia hingga ke pelosok-pelosok daerah tanpa

terkecuali. Dimasa pandemi sekarang ini, tidak hanya berdampak pada bidang kesehatan saja melainkan pada bidang perekonomian juga. Sehingga diberlakukannya pembatasan *social distancing* oleh pemerintah sebagai upaya menahan laju pergerakan virus yang mematikan tersebut hingga saat ini, sehingga menyebabkan pelajar/mahasiswa melakukan pembelajarannya secara online atau bisa diartikan belajar dari rumah saja.

Dampak yang dirasakan oleh mahasiswa berpengaruh pada pemasukan dan pengeluaran uang saku setiap mahasiswa karena adanya PSBB. Terlepas dari hal tersebut, maka pola konsumsi mahasiswa yang tadinya berbelanja hanya sebatas keperluan sesaat saja, sekarang berubah drastis menjadi sangat konsumtif karena sudah hampir satu tahun lebih mereka diam di rumah saja yang membuat mahasiswa cenderung aktif di dunia maya. Apalagi dengan adanya iklan-iklan produk yang dipromosikan oleh *e-commerce* membuat mahasiswa tergiur, contohnya seperti trend fashion pakaian, produk BTS, banyaknya diskon makanan yang ada di shopee maupun gojek, iklan tempat liburan di instagram, dll yang membuat mahasiswa menjadi konsumtif.

Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Abdullah, dkk (2022) bahwa godaan masyarakat untuk berperilaku konsumtif semakin besar karena berada dirumah saja, otomatis memiliki banyak waktu untuk membuka situs belanja online yang membuat semakin terpapar dengan berbagai program yang ditawarkan. Wardani & Anggadita (2021:3) menyatakan bahwa perilaku konsumtif merupakan tindakan membeli secara berlebihan yang tidak didasari dengan pikiran rasional dengan tujuan memperoleh kesenangan semata untuk memenuhi keinginan tanpa mementingkan kebutuhan.

Tabel 1.1 Hasil Pra-Survey Perilaku Konsumtif

No	Keterangan	Hasil			
		Ya	%	Tidak	%
1	Membeli sesuatu secara tiba-tiba karena tertarik	26	65%	14	35%
2	Membeli produk mahal untuk sekedar gengsi	27	67,5%	13	32,5%
3	Berbelanja produk karena kemasannya rapi, unik dan lucu	17	42,5%	23	57,5%

Sumber: Data diolah (2021)

Berdasarkan hasil pra-survey pada Tabel 1.1 yang dilakukan peneliti di Universitas Muhammadiyah Gresik dengan responden sebanyak 40 mahasiswa menyatakan 65% responden membeli sesuatu secara tiba-tiba karena tertarik, dan sebanyak 67,5% responden membeli produk mahal untuk sekedar gengsi. Namun sebanyak 42,5% responden berbelanja produk hanya karena kemasannya rapi, unik, dan lucu. Hal tersebut merupakan ciri-ciri dari perilaku konsumtif menurut Sumartono (2012) dalam Roziani & Harahap (2019).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Roziani & Harahap (2019) menunjukkan bahwa tingkat perilaku konsumtif mahasiswa tergolong tinggi, dengan hasil sebanyak 59,02% membeli barang karena menarik, 63,11% membeli barang yang disukai walaupun tidak diperlukan, 51,64% tidak membuat perencanaan saat membeli, 63,93% senang jika barangnya dipuji teman dan 50,28% merasa keinginan mereka harus terpenuhi. Permasalahan tentang Perilaku Konsumtif sudah banyak dilakukan penelitian dan terdapat ketidakkonsistenan pada variabel tertentu.

Tabel 1.2 Mapping Research Gap

Variabel Independen	Perilaku Konsumtif		Keterangan
	Signifikan	Tidak Signifikan	
Uang Saku	Hidayah & Bowo (2018)	Rozaini & Sitohang (2020)	<i>Inkonsistensi</i>
Gaya Hidup	Pulungan & Febriaty (2018)	Asisi (2020)	<i>Inkonsistensi</i>
Pengendalian Diri	Fattah dkk (2018)	Haryana (2020)	<i>Inkonsistensi</i>

Sumber: Data diolah (2021)

Dari tabel 1.2 dapat dilihat bahwa uang saku berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif, hal ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Hidayah & Bowo (2018), namun bertentangan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rozaini & Sitohang (2020) yang mengemukakan bahwa pengelolaan uang saku berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif. Penelitian yang dilakukan oleh Pulungan & Febriaty (2018) menyatakan bahwa gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Asisi (2020) yang mengemukakan bahwa gaya hidup tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif.

Fattah (2018) mendukung adanya pengaruh positif dan signifikan antara pengendalian diri terhadap perilaku konsumtif. Hal ini bertentangan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2020) bahwa pengendalian diri berpengaruh secara negatif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif.

Menurut Rozaini & Harahap (2019) Uang saku merupakan pendapatan yang diperoleh seorang anak dari orangtuanya dan bagaimana seseorang membelanjakan dan berapa banyak uang yang diberikan orang tua dalam

perencanaan, seperti uang untuk bepergian atau menabung untuk anak-anak dan uang saku akan digunakan untuk makan dan pengeluaran lainnya.

Tabel 1. 3 Hasil Pra-Survey Uang Saku

No	Keterangan	Hasil			
		Ya	%	Tidak	%
1	Menggunakan perencanaan keuangan untuk pengeluaran sehari-hari	22	55%	18	45%
2	Mengelola uang dengan baik	17	42,5%	23	57,5%

Sumber: Data diolah (2021)

Berdasarkan hasil pra-survey pada Tabel 1.3 yang dilakukan peneliti di Universitas Muhammadiyah Gresik dengan responden sebanyak 40 mahasiswa menunjukkan hanya 42,5% responden yang bisa mengelola keuangannya dengan baik dan sebanyak 55% responden menggunakan perencanaan keuangan untuk pengeluaran sehari-hari.

Uang saku memiliki hubungan yang erat dengan konsumsi. Mahasiswa yang setiap bulannya mendapatkan uang saku yang cukup tinggi biasanya tingkat konsumsinya juga tinggi, selain untuk membeli segala sesuatu yang menjadi kebutuhan mereka juga akan memenuhi keinginannya seperti membeli pakaian, aksesoris atau barang yang disukai. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Fauzziyah & Widayati (2020) bahwa umumnya mahasiswa yang mendapatkan uang saku yang semakin besar, maka perilaku konsumtifnya dalam memenuhi keinginan dan kebutuhan juga semakin besar”.

Menurut Asisi (2020) gaya hidup (lifestyle) adalah pola hidup seseorang yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya dalam arti bahwa secara umum gaya hidup seseorang dapat dilihat dari aktivitas rutin yang dia lakukan sehari-hari, apa yang mereka pikirkan terhadap segala hal di sekitarnya, seberapa

jauh dia peduli dengan hal tersebut dan juga apa yang dia pikirkan tentang dirinya sendiri dan juga dunia luar.

Tabel 1. 4 Hasil Pra-Survey Gaya Hidup

No	Keterangan	Hasil			
		Ya	%	Tidak	%
1	Meluangkan waktu jalan-jalan untuk berbelanja produk di Mall	21	52,5%	19	47,5%
2	Selalu <i>up date</i> trend mode fashion	22	55%	18	45%
3	Penampilan merupakan bagian terpenting	33	82,5%	7	17,5%

Sumber: Data diolah (2021)

Berdasarkan hasil pra-survey pada Tabel 1.4 yang dilakukan peneliti di Universitas Muhammadiyah Gresik dengan responden sebanyak 40 mahasiswa menunjukkan 52,5% responden meluangkan waktu jalan-jalan untuk berbelanja produk di Mall dan 55% responden selalu *up date* trend mode fashion. Namun, 82,5% responden lebih mementingkan penampilan. Hal tersebut akan menimbulkan pola hidup yang boros, mengurangi kesempatan untuk menabung dan cenderung tidak memikirkan kebutuhan dimasa mendatang.

Gaya hidup atau life style juga memiliki hubungan yang erat dengan perilaku konsumtif, perilaku konsumtif yang tinggi juga disebabkan dari gaya hidup yang dilakukan. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Rismayanti & Oktapiani (2020) bahwa gaya hidup mahasiswa yang cenderung membeli barang mahal dan juga nongkrong di café juga menjadi faktor penyebab tingginya perilaku konsumtif, sehingga mereka cenderung menghabiskan uangnya untuk memenuhi keinginannya dibanding kebutuhannya.

Faktor selanjutnya yang mempengaruhi perilaku konsumtif adalah pengendalian diri, menurut Sari (2019) pengendalian diri menunjukkan bahwa individu memiliki kemampuan untuk membaca situasi yang berbeda di

lingkungan, serta kemampuan untuk mengontrol dan mengelola perilaku yang sesuai dengan situasi, dan dapat menjadi acuan dalam bertindak.

Tabel 1. 5 Hasil Pra-Survey Pengendalian Diri

No	Keterangan	Hasil			
		Ya	%	Tidak	%
1	Impulsif dalam berbelanja.	21	52,5%	19	47,5%
2	Dapat menunda membeli sebuah produk.	17	42,5%	23	57,5%
3	Senang menabung	16	40%	24	60%

Sumber: Data diolah (2021)

Berdasarkan hasil pra-survey pada Tabel 1.5 yang dilakukan peneliti di Universitas Muhammadiyah Gresik dengan responden sebanyak 40 mahasiswa menunjukkan 52,5% responden selalu bertindak spontan dalam berbelanja dan 57,5% responden tidak bisa menunda dalam membeli sebuah produk. Akan tetapi, 60% responden tidak senang menabung. Hal ini dapat dikatakan masih belum bisa mengendalikan diri untuk tidak bertindak konsumtif, hal ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan Asisi (2020) yang mengatakan bahwa Individu yang memiliki tingkat pengendalian diri yang tinggi akan mempertimbangkan terlebih dahulu apakah pembelian yang akan dilakukan itu merupakan pembelian yang benar-benar dibutuhkan atau tidak.

Dari latar belakang tersebut, peneliti ingin menguji kembali mengenai perbedaan hasil dari keenam peneliti terdahulu yaitu Hidayah & Bowo (2018), Rozaini & Sitohang (2020), Pulungan & Febriaty (2018), Asisi (2020), Fattah (2018), Haryana (2020). Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Uang Saku, Gaya Hidup dan Pengendalian Diri terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Manajemen Universitas Muhammadiyah Gresik”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah Uang Saku Berpengaruh Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Manajemen Universitas Muhammadiyah Gresik?
2. Apakah Gaya Hidup Berpengaruh Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Manajemen Universitas Muhammadiyah Gresik?
3. Apakah Pengendalian Diri Berpengaruh Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Manajemen Universitas Muhammadiyah Gresik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan Rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui Pengaruh Uang Saku Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Manajemen Universitas Muhammadiyah Gresik
2. Mengetahui Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Manajemen Universitas Muhammadiyah Gresik?
3. Mengetahui Pengaruh Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Manajemen Universitas Muhammadiyah Gresik?

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk menambah pengetahuan mengenai variabel uang saku, gaya hidup dan pengendalian diri.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat melalui hasil analisis yang akan digunakan oleh pihak-pihak terkait seperti peneliti setelahnya atau mahasiswa yang ingin menambah literatur bacaan terkait dengan perubahan perilaku konsumtif mahasiswa.

