

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan di era teknologi saat ini, mendorong banyak terjadi perubahan kehidupan manusia sehari-hari. Kemajuan teknologi membuat masuknya pola kehidupan dan budaya baru ke Indonesia. Salah satu pola kehidupan masyarakat yang berubah yaitu pola konsumsi. Perubahan pola konsumsi masyarakat saat ini merubah cara mereka dalam mencari informasi, melakukan pembayaran, dan memanfaatkan layanan digital. Kemudahan aksesibilitas informasi dan layanan belanja mendorong perubahan pembayaran tunai menjadi non tunai. Perubahan pembayaran tersebut dilandasi oleh adanya revolusi digital, pembayaran non tunai dilakukan tanpa menggunakan uang fisik, melainkan dengan transfer antar bank maupun dalam satu bank melalui jaringan internet. Selain itu, transaksi non tunai juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas perbankan, seperti kartu ATM, Kartu debit dan uang elektronik (*e-money*), (Susila Atmaja & Hartono Paulus, 2022)

Saat ini revolusi transaksi digital tidak lepas dari perilaku konsumtif yang semakin berkembang seiring dengan gaya hidup modern dan lingkungan sosial. Menurut Nielsen (2024) 65% konsumen Indonesia lebih cenderung memilih belanja online, terutama di kalangan generasi muda. Hal ini disebabkan oleh pertumbuhan e-commerce dan digitalisasi transaksi yang membuat masyarakat lebih mudah dalam melakukan pembelian.

Perilaku konsumtif merupakan kecenderungan atau kebiasaan seseorang untuk menggunakan barang dan jasa secara berlebihan, melampaui kebutuhan dasar yang sebenarnya tidak diperlukan. Menurut Kotler, P., & Keller, K. L. (2016), ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif, seperti faktor internal (gaya hidup, motivasi, persepsi, sikap, pembelajaran), faktor eksternal (keluarga, lingkungan sosial, budaya, kelas sosial, situasional), serta faktor aplikasi dalam strategi pemasaran (segmentasi pasar yang lebih tepat, penyusunan pesan pemasaran, pengembangan produk, penggunaan teknologi dan inovasi) yaitu *e-money*

Gaya hidup merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi perilaku konsumtif. Gaya hidup adalah pola perilaku seseorang dalam menjalani aktivitas sehari-hari, yang meliputi cara mengatur waktu, mengelola pengeluaran, serta bagaimana mereka berinteraksi secara sosial. Gaya hidup memiliki kaitan yang erat dengan pola konsumsi individu. Seseorang dengan gaya hidup yang lebih mewah cenderung memiliki pola konsumsi yang lebih tinggi dibandingkan dengan individu yang menjalani gaya hidup yang lebih sederhana. Contohnya, orang dengan hidup aktif dan hobi mahal seperti traveling akan mengeluarkan anggaran dan waktu yang lebih banyak dibandingkan orang yang memiliki gaya hidup sederhana dan minimalis.

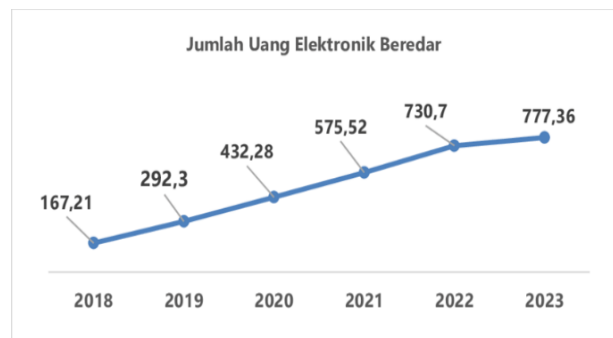
Faktor eksternal lainnya yang mempengaruhi perilaku konsumtif adalah lingkungan sosial, lingkungan sosial merupakan perilaku individu, seperti hubungan dengan keluarga, teman, serta norma. Menurut Sartain dalam buku Dalyono lingkungan sosial (*sosial environment*) adalah semua orang yang memberikan pengaruh baik secara langsung (keluarga, teman, rekan kerja, atau orang-orang di sekitar) maupun tidak langsung (televisi, radio, surat kabar, dan platform digital lainnya).

Dalam konteks konsumsi, lingkungan sosial sangat berperan dalam bentuk kebiasaan dan keputusan pembelian. Interaksi dengan teman sebaya mendorong individu untuk mengikuti trend dan berperilaku konsumtif agar diterima secara sosial dan menghindari perasaan tertinggal *fear of missing out* (FOMO). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Riana, I. (2020) menyebutkan bahwa lingkungan sosial memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif.

Salah satu faktor aplikasi dalam strategi pemasaran yang mempengaruhi perilaku konsumtif yaitu karena adanya teknologi dan inovasi modern seperti *e-money*, uang elektronik (*e-money*) merupakan alat pembayaran yang disimpan secara digital dan dapat digunakan untuk transaksi tanpa harus menggunakan uang tunai. Uang elektronik digunakan sebagai instrumen pembayaran untuk bertransaksi di toko atau *merchant* yang telah bekerja sama dengan penerbit. Transaksi ini memanfaatkan

media kartu dengan *chip*, di mana saldo yang digunakan adalah nilai uang yang telah disetorkan kepada penerbit sebelumnya.

Penggunaan uang elektronik (*e-money*) terus meningkat dari tahun ke tahun, mencerminkan perubahan dalam metode transaksi masyarakat, yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan pergeseran perilaku konsumen. Berikut adalah grafik yang menggambarkan perkembangan jumlah uang elektronik yang beredar (2018-2023), bersumber dari Otoritas Jasa Keuangan 2023.



Gambar 1. 1 Jumlah Uang Elektronik Beredar 2018-2023 (Juta Unit)

Sumber: Otoritas Jasa Keuangan (OJK), 2023

Berdasarkan gambar 1.1, tampak bahwa jumlah uang elektronik yang beredar mengalami peningkatan yang signifikan setiap tahunnya. Pada tahun 2018, totalnya adalah 167,21 dan terus meningkat secara bertahap hingga mencapai 777,36 pada tahun 2023. Meskipun terdapat sedikit kenaikan jumlah uang elektronik antara tahun 2021 dan 2022, serta dari 2022 ke 2023, tren pertumbuhan secara keseluruhan tetap positif.

Kemudahan yang diberikan oleh *e-money* dalam bertransaksi seringkali mendorong perilaku konsumtif, karena kemudahan akses dan minimnya kontrol terhadap pengeluaran. Penelitian yang dilakukan oleh Ulayya dan Mujiasih (2020) menyatakan bahwa kemudahan transaksi menggunakan *e-money* saat ini dapat mendorong masyarakat menjadi lebih konsumtif, karena mereka tidak merasakan langsung pengurangan uang secara fisik saat bertransaksi. Umumnya bentuk uang elektronik yang sering digunakan adalah *E-wallet* (DANA, OVO, *Gopay*, *Shopeepay*) dan *M-banking*. hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Najwa.K (2023) kebiasaan mereka yang berperilaku konsumtif yaitu lebih sering

membeli barang untuk memenuhi keinginan dibandingkan kebutuhan, serta kurang berminat untuk menabung atau berinvestasi. Mereka juga tertarik berbelanja karena adanya diskon, dan sering menghabiskan waktu luang bersama teman di tempat seperti kafe, pusat perbelanjaan, atau bioskop. Selain itu, penggunaan e-money sebagai alat transaksi dipilih karena dianggap mengikuti tren, praktis, serta menawarkan potongan harga atau cashback. Barang yang paling sering dibeli umumnya berkaitan dengan kebutuhan *fashion*.

Golongan Masyarakat yang rentang akan memiliki perilaku konsumtif yaitu di kalangan generasi muda, salah satunya yaitu anak kos. Anak kos merupakan individu yang tinggal di kos biasanya berupa mahasiswa atau pekerja yang tinggal di rumah kos untuk sementara waktu. Menjalani kehidupan sebagai anak kos memerlukan penyesuaian diri dengan lingkungan baru, mengelola kebutuhan sehari-hari secara mandiri, serta menyusun keuangan dan manajemen waktu yang efisien. Tanpa pengawasan langsung orang tua, mereka bisa bebas dalam mengambil keputusan terlebih lagi terkait dengan gaya hidup, lingkungan sosial, konsumsi dan kebiasaan penggunaan teknologi finansial seperti *e-money*. Namun kebebasan ini bisa berdampak positif berupa kemandirian, tetapi bisa berdampak negatif memicu kebiasaan konsumtif atau boros jika tidak dikelola dengan baik.

Menurut Susanto (2021) mahasiswa yang tinggal di kos cenderung menghabiskan lebih banyak uang untuk konsumsi dibandingkan dengan mereka yang tinggal di rumah. Hal tersebut dipengaruhi oleh teman sebaya dan kurangnya pengawasan dari orang tua. Pengelolaan uang sangat lah penting bagi seorang mahasiswa khususnya yang tinggal di kos, karena tanpa pengelolaan uang yang baik, seberapa pun tingginya pendapatan seseorang maka akan kesulitan untuk menggunakannya.

Hal ini menjadi fenomena yang signifikan dalam memahami perilaku konsumtif. Khususnya mereka yang tinggal di kos, termasuk kelompok yang sangat mudah terpengaruh oleh gaya hidup dan lingkungan sosial mereka. Penelitian ini berfokus pada penghuni anak kos Putri Gunung

Jati Indah (GJI), beralamat di Jl. Perjuangan III No.23, Karyamulya, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat 45131. Yang diduga menunjukkan bahwa adanya perilaku konsumtif yang dipengaruhi oleh faktor internal (gaya hidup), eksternal (lingkungan sosial), dan aplikasi dalam strategi pemasaran (*e-money*).

Berdasarkan pra survei penulis, banyak anak kos putri gunung jati indah Cirebon yang tampil modis dan menarik. Mereka sering membeli barang yang kadang tidak sesuai dengan kebutuhan dan cenderung boros. Keinginan berbelanja ini biasanya dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti mengikuti tren yang diikuti teman *fear of missing out* (FOMO), terpengaruh iklan sosial media. Barang-barang yang sering dibeli anak kos meliputi: pakaian, Sepatu, tas, produk fashion lainnya, hingga kebutuhan terrier, baik untuk keperluan kuliah maupun bersantai. Selain barang yang dibeli kebiasaan anak kos lainnya yaitu sering mengerjakan tugas di *café* atau nongkrong di tempat-tempat hits yang bertujuan untuk sekedar bergaya dan kesenangan sesaat. Hal ini menunjukkan bahwa gaya hidup konsumtif merupakan perilaku yang tidak seharusnya dimiliki oleh anak kos karena berdampak negatif.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Jannah 2020 faktor- faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif adalah faktor iklan, faktor gaya hidup dan faktor konformitas dengan hasil faktor iklan dan faktor gaya hidup berpengaruh signifikan sedangkan faktor konformitas tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif

Walaupun penelitian sebelumnya telah banyak mengeksplorasi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif anak kos, Sampai saat ini, masih belum banyak ditemukan riset yang khusus membahas ketiga faktor variabel (gaya hidup, lingkungan sosial, dan penggunaan (*e-money*) dalam konteks perilaku konsumtif anak kos, yang memiliki karakteristik konsumsi dan lingkungan sosial berbeda dari kelompok lainnya. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan mengadakan penelitian mengenai “**Faktor-Faktor Yang**

## **Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Anak Kos (Studi Kasus Kos Putri Gunung Jati Indah Cirebon)”.**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan fenomena yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah seperti:

1. Mahasiswa yang tinggal di kosan cenderung mengikuti gaya hidup modern dan konsumtif karena terpengaruh oleh tren serta kemudahan dalam mengakses berbagai barang dan layanan melalui *e-money*
2. Pembelian barang yang dilakukan anak kos tidak sesuai dengan kebutuhannya dan cenderung boros
3. Kebiasaan konsumsi anak kos hedonis yaitu ikut-ikutan teman, misalnya dengan sering mengerjakan tugas kuliah di *cafe-cafe* yang sedang hits ikut *fear of missing out* (FOMO) atau membeli barang bermerek demi mempertahankan citra atau status sosial di kalangan teman-temannya.
4. Penggunaan *e-money* yang mempermudah transaksi anak kos tanpa uang tunai, dengan hal ini sering membuat pengguna tidak sadar akan jumlah yang telah dikeluarkan.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini memfokuskan pada tujuan utama agar tidak meluas ke topik yang kurang relevan. Fokus penelitian ini adalah:

1. Penelitian dilakukan hanya pada anak kos putri Gunung Jati Indah Cirebon
2. Penelitian ini hanya meneliti mengenai faktor gaya hidup, lingkungan sosial, dan penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap perilaku konsumtif anak kos.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gaya hidup berpengaruh terhadap perilaku konsumtif anak kos Putri Gunung Indah Cirebon?

2. Bagaimana lingkungan sosial berpengaruh terhadap perilaku konsumtif anak kos Putri Gunung Jati Indah Cirebon?
3. Bagaimana uang elektronik (*e-money*) berpengaruh terhadap perilaku konsumtif anak kos Putri Gunung Jati Indah Cirebon?
4. Bagaimana gaya hidup, lingkungan sosial, dan uang elektronik (*e-money*) berpengaruh terhadap perilaku konsumtif anak kos Putri Gunung Jati Indah Cirebon?

## **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana gaya hidup berpengaruh terhadap perilaku konsumtif anak kos Putri Gunung Jati Indah Cirebon
- b. Untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana lingkungan sosial berpengaruh terhadap perilaku konsumtif anak kos Putri Gunung Jati Indah Cirebon
- c. Untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana uang elektronik (*e-money*) berpengaruh terhadap perilaku konsumtif anak kos Putri Gunung Jati Indah Cirebon
- d. Untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana gaya hidup, lingkungan sosial, dan uang elektronik (*e-money*) berpengaruh terhadap perilaku konsumtif anak kos Putri Gunung Jati Indah Cirebon

### **2. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

#### **a. Manfaat teoritis**

Secara teoritis manfaat penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini akan menambah referensi ilmiah terkait kajian antara gaya hidup, lingkungan sosial, dan penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif
- 2) Penelitian ini akan menambah konsep terkait perilaku konsumtif, khususnya dalam konteks penerapan teknologi keuangan modern/uang elektronik (*e-money*) dan pengaruh sosial seperti gaya



hidup dan lingkungan sosial. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini bisa menjadi acuan bagi studi-studi serupa di masa mendatang

#### **b. Manfaat praktis**

Secara praktis manfaat penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pihak manajemen kos Putri Gunung Jati Indah Cirebon dalam menyusun kebijakan anak kosnya dengan mempertimbangkan pengaruh gaya hidup, lingkungan sosial, serta penggunaan uang elektronik (*e-money*).
- 2) Penelitian ini dapat membantu anak kos dalam memahami dampak gaya hidup dan penggunaan uang elektronik terhadap pola konsumsi mereka. Dengan pemahaman tersebut, diharapkan anak kos bisa lebih bijaksana dalam memanfaatkan *e-money* dan lebih disiplin dalam mengelola keuangan pribadi.

### **F. Sistematika Penulisan**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini memberikan penjelasan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta signifikansi dari studi yang dilakukan

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini mencakup analisis literatur dan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang diteliti

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini merinci pendekatan, desain, dan prosedur yang diterapkan dalam penelitian. Ini mencakup teknik pengumpulan data, populasi atau sampel yang menjadi subjek penelitian, serta metode analisis yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menyajikan hasil penelitian secara terstruktur, disertai dengan analisis dan interpretasi data. Penulis membahas temuan yang diperoleh dalam konteks kajian pustaka dan membandingkannya dengan penelitian sebelumnya



## BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merangkum temuan-temuan utama, memberikan kesimpulan dari penelitian, serta menawarkan saran atau rekomendasi untuk penelitian mendatang atau untuk praktik di lapangan

