

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Uang merupakan salah satu elemen penting dalam kehidupan manusia. Uang merupakan alat pembayaran baik barang maupun jasa yang digunakan secara sah. Samuelson dan Nordhaus (2001) mendefinisikan uang sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan dan diterima sebagai alat tukar atau alat pembayaran secara umum. Seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan uang non tunai sebagai transaksi sudah banyak dilakukan. Adanya inovasi baru dalam menciptakan alat pembayaran non tunai dirasa memudahkan bagi sebagian orang terutama dikalangan mahasiswa dan generasi muda. Disamping itu, adanya pandemi Covid-19 membuat masyarakat mengurangi interaksi dalam transaksi dan lebih memilih bertransaksi menggunakan alat pembayaran berbasis digital, akibatnya pembayaran dengan sistem non-tunai khususnya berbasis digital ini semakin meningkat.

Sistem pembayaran telah mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Pemenuhan kebutuhan yang awalnya dimulai dengan mandiri lalu lanjut dengan barter dan hingga akhirnya memunculkan alat pembayaran yang lebih efektif yaitu dengan uang. Sejarah munculnya uang tunai cukup bertahap dan memakan waktu yang sangat lama, hingga adanya perkembangan zaman memunculkan adanya uang elektronik atau *e-money* yang dirasa lebih efisien dan mengurangi waktu dan biaya dalam bertransaksi.

E-money atau uang elektronik merupakan uang berbasis internet atau chip, yang pada transaksinya melibatkan pengguna jaringan internet. Menurut Hendarsyah 2016:9, uang elektronik adalah alat bayar elektronik yang diperoleh dengan menyetorkan terlebih dahulu sejumlah uang kepada penerbit, atau dengan pendebitan rekening di bank. Dan nilai uang tersebut dimasukkan menjadi nilai uang dalam media uang elektronik, yang dinyatakan dalam satuan rupiah yang digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran dengan cara mengurangi secara langsung nilai uang pada media nilai uang elektronik tersebut. Uang

elektronik menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 memiliki arti sebagai instrumen pembayaran yang memuat beberapa unsur seperti diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit, nilai uang yang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip, dan nilai uang elektronik yang dikelola merupakan simpanan dan dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran dan/atau transfer dana.

Transaksi menggunakan uang elektronik sudah semakin meningkat dari tahun ke tahun. Berikut adalah data transaksi uang elektronik di Indonesia dari tahun ke tahun yang dimuat dalam tabel 1.1

Tabel 1. 1
Data Transaksi Uang Elektronik

Periode	Nominal
2015	5,283,017.65
2016	7,063,688.97
2017	12,375,468.72
2018	47,198,616.11
2019	145,165,467.60
2020	204,909,170
2021	305,435,828,86
2022	399, 678,466
2023	495, 234,169

Sumber : Bank Indonesia bi.go.id

Dengan semakin bertambahnya penggunaan uang elektronik membuat seseorang lebih mudah untuk membelanjakan uangnya dengan lebih efisien, karena adanya kemudahan dalam bertransaksi. Beberapa faktor yang membuat seseorang untuk menggunakan uang elektronik dari pada uang tunai adalah karena

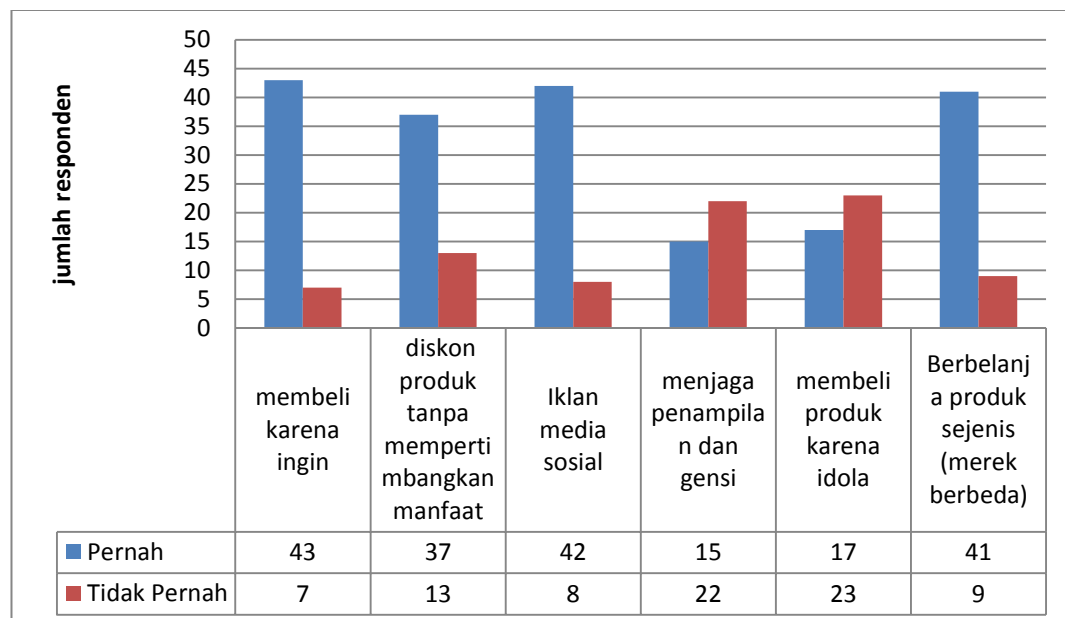
faktor kemudahan dan kemanfaatan. Disamping itu perkembangan digitalisasi mendukung seseorang untuk menggunakan uang elektronik untuk bertransaksi. Karena faktor kemudahan tersebut, konsumsi barang tidak lagi menjadi pemenuhan kebutuhan dasar manusia namun menjadi alat pemuas keinginan. Adanya pergeseran makna dalam pengonsumsiannya suatu barang ini mengandung indikasi bahwa perilaku konsumtif yang terjadi ketika menggunakan uang elektronik.

Wahyudi menjelaskan bahwa perilaku konsumtif merupakan perilaku seseorang yang tidak lagi berdasarkan pemikiran dan pertimbangan yang rasional (Luas dkk 2023). Akan tetapi, lebih kepada adanya kecenderungan materialistik, hasrat yang besar untuk memiliki benda-benda yang mewah dan berlebihan, serta segala hal yang dianggap paling mahal hanya untuk memenuhi hasrat kesenangan semata. Perilaku konsumtif memungkinkan setiap orang mengonsumsi barang maupun jasa dengan berlebihan dan tidak sesuai dengan kebutuhan dasar melainkan hasrat atau keinginannya. Kumalasari dan Soesilo (2019:36) menyatakan bahwa kelompok remaja yang paling mudah terpengaruh oleh perubahan adalah mahasiswa. Mahasiswa sebagai generasi z merupakan salah satu pengguna yang paling banyak menggunakan uang elektronik. Penggunaan internet sebagai media transaksi dapat memiliki efek positif dan negatif, karena memungkinkan orang untuk mendapatkan apa yang mereka butuhkan dengan mudah, cepat, dan praktis, membuat mereka sangat konsumtif (Hidayatullah, Waris, and Devianti 2018). Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa kelompok orang berusia 18 hingga 35 tahun adalah kelompok yang mulai bekerja dan sedang kuliah. Perilaku konsumtif merujuk pada tindakan yang tidak lagi dipengaruhi oleh pertimbangan yang rasional, melainkan lebih didorong oleh keinginan yang melebihi batas pertimbangan yang masuk akal. Di era modern ini, mahasiswa selaku gen z mendominasi dalam perilaku konsumtif. Data menunjukkan bahwa Gen Z di Indonesia dapat menghabiskan hingga 50% pendapatannya pada 4S gaya hidup, yang terdiri dari gula (makanan dan minuman), kulit (perawatan tubuh dan

kecantikan), matahari (liburan dan hiburan), dan layar (konsumsi layar digital) (Kominfo.jatimprov.go.id 2019). Gaya hidup konsumtif gen z ini terfokus pada kenikmatan, kesenangan dan kepuasan dalam mengkonsumsi barang yang berlebihan. Sejalan dengan pendapat tersebut, hasil survey membuktikan bahwa perilaku konsumtif kerap terjadi di mahasiswa.

Pola hidup mahasiswa yang berubah sehingga menimbulkan dilema antara pemenuhan kebutuhan pokok dengan keinginan. Disamping itu adanya trend dan kemajuan teknologi membuat mahasiswa selaku gen z ikut turut mengikuti arus trend yang berlaku. Pendapat yang sama juga terjadi dalam penelitian yang dilakukan oleh Pulungan & Febriaty (2018) menyatakan adanya kecenderungan mahasiswa bersifat hedonisme dimana mereka cenderung berpotensi memiliki pengaruh positif yang signifikan dengan mengikuti trend yang mereka lihat melalui akun instagram dan media sosial lainnya.

Peneliti melakukan survey terhadap 50 mahasiswa dimana kondisi diatas sejalan dengan fenomena perilaku konsumtif mahasiswa yang ditunjukkan dalam gambar 1



Sumber: Pra penelitian oleh peneliti, 2024

Gambar 1. 1 Alasan berbelanja

Berdasarkan data hasil survey tersebut menunjukkan adanya tindakan perilaku konsumtif dari mahasiswa. Pembelian didasarkan pada pemenuhan keinginan dari pada kebutuhan primer. Mahasiswa cenderung pernah melakukan perilaku konsumtif karena empat dari enam indikator tersebut memperoleh presentase lebih dari 50%.

Terkait perilaku konsumtif yang dilakukan mahasiswa ini dapat menimbulkan dampak negatif, seperti pembelian tanpa pertimbangan matang sebelumnya dan tanpa dasar pada kebutuhan yang sebenarnya. Dan jika dibiarkan dapat meningkatkan risiko terlilit utang dan mahasiswa akan kehilangan kesempatan menabung. Jika seorang konsumen sudah tidak lagi menggunakan rasionalitasnya dalam berbelanja maka ia tidak akan bisa membedakan mana yang harus terlebih dahulu dipenuhi antara keinginan dan kebutuhannya. Mahasiswa selaku generasi z seharusnya memiliki pengetahuan dasar dalam mengalokasikan pendapatannya untuk pengambilan keputusan dalam memenuhi kebutuhan yang tidak terbatas.

Berdasarkan uraian diatas dan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa” dengan melakukan survey pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan untuk memperluas wawasan dan pengetahuan serta pemahaman mengenai perilaku konsumtif
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi penelitian sebelumnya

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti
Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.
2. Bagi Kalangan Akademik
Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai acuan untuk penelitian di masa mendatang.
3. Bagi Pihak Lain
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran informasi bagi yang membutuhkan berkaitan dengan permasalahan yang diteliti oleh penulis.