

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Mahasiswa memiliki peran penting di dalam kehidupan bermasyarakat. Mahasiswa dituntut sebagai penggerak perubahan, pengendalian sosial, serta penerus kepemimpinan. Sebagai bagian dari populasi yang mengejar pendidikan yang lebih tinggi, mahasiswa diharapkan dapat lebih kritis terhadap persoalan-persoalan yang terjadi serta dapat memanfaatkan ilmu, keahlian, juga pengalaman intelektualnya saat memasuki lingkungan masyarakat.

Salah satu keahlian yang harus dimiliki oleh mahasiswa adalah kemampuan dalam mengelola keuangan secara mandiri. Guna dari kemampuan tersebut adalah mahasiswa dapat menyusun rencana dalam jangka waktu pendek seperti untuk situasi saat ini, maupun berjangka waktu panjang untuk masa depan nantinya. Selain itu, keahlian dalam pengelolaan keuangan atau penganggaran juga dinilai penting untuk menekan perilaku konsumtif.

Perilaku konsumtif merupakan tindakan yang berlebihan saat membeli sesuatu atau tidak merencanakan keuangannya secara matang. Akibatnya, masyarakat yang mengadopsi perilaku tersebut cenderung menghabiskan uang secara tidak rasional atau sekadar memuaskan keinginan untuk memiliki benda-benda yang dianggap bergengsi sebagai simbol keistimewaan. Perilaku ini dilakukan hanya untuk meraih kepuasan sementara serta meningkatkan gengsi diri demi memperlihatkan status sosial semata.

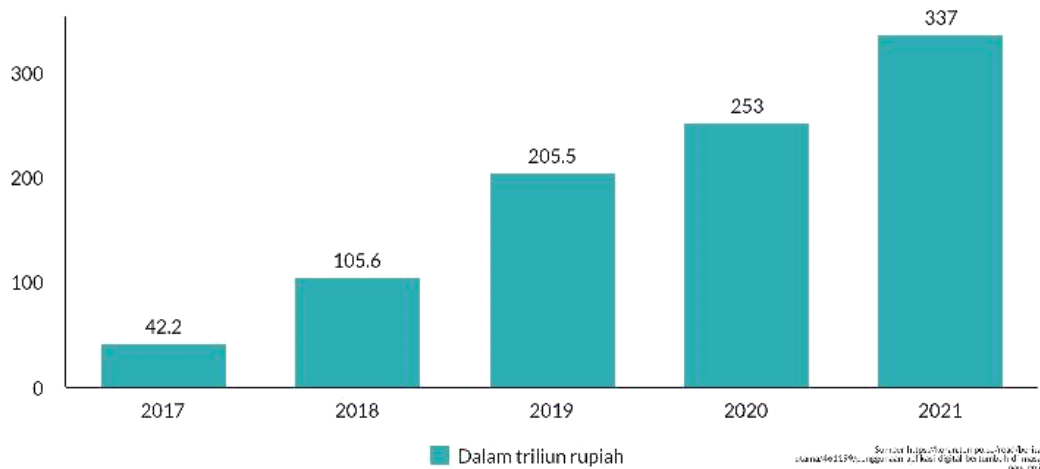
Perilaku konsumtif seharusnya diiringi dengan pemahaman mengenai pengetahuan, keterampilan dan keyakinan mengenai tata cara mengelola keuangan dengan baik. Perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa kerap terjadi karena masih minimnya literasi keuangan serta masih banyak mahasiswa masih mengutamakan hal-hal yang menjadi keinginan pribadi daripada kebutuhan dasar. Padahal, kepandaian dalam mengelola keuangan itu merupakan keahlian yang sangat berguna bagi masa depan setiap orang.

Di tengah transisi dari usia remaja menuju kedewasaan, kebutuhan dan keinginan mahasiswa menjadi tidak menentu. Mahasiswa yang sedang mencari jati diri cenderung menyukai hal baru yang dapat memuaskan keinginan dengan upaya meraih kemandirian dan identitas diri. Terlebih lagi di era perkembangan teknologi yang berkembang pesat serta penyebaran informasi yang cepat membuat kebutuhan mahasiswa menjadi lebih kompleks. Adanya kemajuan teknologi membuat mahasiswa kini tidak perlu beranjak dari tempatnya untuk mendapatkan produk yang diinginkan, cukup dengan menggunakan gawai dan koneksi internet. Hal-hal tersebut mengakibatkan mahasiswa menjadi lebih konsumtif.

Sifat konsumtif di kalangan masyarakat Indonesia dapat dilihat melalui data aktivitas pengeluaran di Indonesia. Nielsen Indonesia, sebuah lembaga yang berperan dalam bidang informasi global serta media yang berfokus pada penelitian, dalam artikel CNN Indonesia yang diunggah pada 29 Desember 2021 mengatakan bahwa total keseluruhan konsumen di Indonesia yang berbelanja secara daring menggunakan platform *e-commerce* pada tahun 2021 mencapai 32 juta orang. Jumlah ini berkembang pesat sebanyak 88% dibandingkan tahun sebelumnya pada 2020 yang berjumlah 17 juta orang (CNN Indonesia, 2021).

Terdapat kenaikan jumlah konsumen belanja secara daring di Indonesia membuat volume dan nilai transaksi belanja masyarakat ikut meningkat, terlebih pada hari spesial tertentu, seperti Hari Belanja *Online*, *bazaar*, dan sebagainya. Riset oleh Google, Temasek, dan Bain & Company dalam artikel Tempo berjudul “Proyeksi Transaksi *E-Commerce* 2021” yang dirilis pada Januari 2021 menjelaskan bahwa volume transaksi belanja melalui daring meningkat setiap tahunnya. Perkembangan volume transaksi belanja *online* sejak tahun 2019 hingga 2020 meningkat 23%. Sementara dari tahun 2020 hingga 2021 terjadi peningkatan sebesar 34% dengan nilai transaksi mencapai 337 triliun rupiah (Christy, 2021).

## Proyeksi Transaksi E-Commerce 2021



**Gambar 1.1 Grafik Proyeksi Transaksi E-Commerce 2021**

Sumber: <https://data.tempo.co/data/1070/proyeksi-transaksi-e-commerce-2021>

Selain belanja melalui daring, perilaku konsumtif terutama di kalangan mahasiswa juga dapat diamati dari konsumsi makanan dan minuman, seperti kopi susu. Menurut riset independen Toffin, menjamurnya bisnis kopi susu kekinian tercatat pada tahun 2016, keseluruhan gerai kopi di Indonesia terhitung sekitar 1.000 kedai. Kemudian terjadi peningkatan jumlah yang signifikan pada Agustus 2019, yaitu hingga lebih dari 3000 kedai baik di kota-kota besar maupun daerah pedalaman di Indonesia. Lantaran berkembangnya jumlah kedai kopi di Indonesia, maka konsumsi kopi domestik pun bertumbuh mencapai 13,9% per tahun. Angka ini melampaui tingkat konsumsi dunia yang hanya sebesar 8%. Oleh Toffin melalui riset yang sama, tercatat juga bahwa sekitar enam dari sepuluh orang yang disurvei lebih cenderung suka mengonsumsi kopi kekinian dengan 40% responden memilih untuk pergi ke gerai kopi siap minum dengan rata-rata alokasi belanja sebesar Rp200.000 per bulannya (Toffin Indonesia, 2020).

Perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa bisa terlihat juga dari kasus-kasus yang muncul dari berbagai daerah di Indonesia. Salah satu contoh kasus diperoleh melalui artikel Berita Harian Kompas berjudul “Uang Kuliah Habis untuk Foya-foya, Mahasiswa Ini Nekat Mencuri dan Membunuh” yang diakses pada tanggal 29

April 2022. Pada artikel tersebut dijelaskan bahwa kasus terjadi pada seorang mahasiswa dari sebuah universitas swasta di Medan berinisial RTP. Mahasiswa tersebut menghabiskan uang kuliah yang diberikan oleh orang tuanya untuk berfoya-foya. Ia kemudian menjerumuskan dirinya untuk nekat mencuri sejumlah barang dari rumah tetangganya hingga memakan korban jiwa seorang asisten rumah tangga. Hal tersebut ia lakukan lantaran panik dan bingung tidak bisa membayar uang kuliah (Leandha, 2018).

Kasus lainnya diambil dari artikel ANTARA News berjudul “Hanya Untuk Foya-Foya di Tempat Hiburan, Mahasiswa Nekat Curi Motor” yang diakses pada tanggal 29 April 2022. Seorang mahasiswa Sumatera Utara berinisial PRM mencuri sepeda motor yang kemudian dijual jutaan rupiah. Uang hasil penjualan tersebut kemudian digunakan untuk berfoya-foya di tempat hiburan malam dan berbelanja pakaian (Mandailing, 2021).

Berdasarkan fenomena sosial yang ditemukan, terdapat faktor-faktor yang dinilai dapat menjadi akibat dari fenomena gaya hidup mahasiswa yang konsumtif, salah satunya kurangnya kesadaran akan pentingnya pengelolaan keuangan atau penganggaran. Akibat tekanan dari lingkungan pergaulan untuk berbelanja dan berfoya-foya serta mudahnya akses pembayaran secara digital kini telah memungkinkan para mahasiswa dengan mudah menghabiskan uang untuk mendapatkan hal-hal yang diinginkan. Tak hanya itu, banyaknya institusi yang menyediakan jasa pembayaran digital membuat lebih sulit untuk melacak dan menghitung keseluruhan uang yang telah masuk maupun dikeluarkan. Terlebih lagi adanya anak muda yang kurang tertarik untuk melakukan pengelolaan keuangan karena dinilai kurang praktis.

Gaya hidup konsumtif akibat rendahnya literasi keuangan merupakan hal yang berbahaya bagi finansial mahasiswa karena hal tersebut menjadikan keuangan mahasiswa tidak memiliki perencanaan dan juga membuat mahasiswa tidak dapat merencanakan keputusan keuangan dengan baik. Untuk menunjang serta menambah wawasan literasi keuangan secara efektif yaitu dapat melalui layanan aplikasi pengaturan keuangan digital yang juga diimbangi dengan pemahaman terhadap fungsi, manfaat dan risiko layanan keuangan digital.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Meningkatnya angka konsumsi seperti berbelanja secara daring maupun kopi kekinian yang tidak diimbangi dengan kepekaan untuk melakukan pengelolaan keuangan.
2. Mahasiswa masih banyak mengadopsi gaya hidup konsumtif yang tidak diimbangi dengan kesadaran akan literasi keuangan.
3. Pemahaman akan pentingnya pengelolaan keuangan masih minim pada kalangan mahasiswa di Indonesia dibuktikan dengan sejumlah kasus kriminal yang terjadi.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

1. Mengapa pengelolaan keuangan dinilai penting bagi kalangan mahasiswa?
2. Bagaimana cara untuk merancang media digital untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa akan pengelolaan keuangan dengan pendekatan keilmuan desain komunikasi visual?

## **1.3 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup masalah dari perancangan ini menggunakan metode 5W+1H:

### **a. Apa**

Penelitian dilakukan untuk menemukan cara efektif dalam pengelolaan keuangan di era modern yang kemudian menghasilkan rancangan media digital untuk melakukan penganggaran yang ditujukan bagi mahasiswa.

b. Siapa

Target dari rancangan karya tugas akhir berupa media digital ini adalah anak muda terutama kalangan mahasiswa.

c. Di mana

Data wawancara dan *Focus Group Discussion* sebagai bagian dari penelitian dilakukan di Jakarta.

d. Kapan

Pengumpulan data, analisis dan perancangan karya tugas akhir dilakukan pada jangka waktu bulan Maret hingga Agustus 2022.

e. Mengapa

Demi mencakup lebih banyak anak muda untuk lebih peka terhadap pentingnya melakukan perencanaan keuangan.

f. Bagaimana

Mencari referensi dari berbagai narasumber, observasi, serta studi pustaka untuk menambah wawasan yang dapat dijadikan dasar dari kegiatan perancangan platform media digital untuk melakukan pengelolaan keuangan mahasiswa.

## **1.4 Tujuan Perancangan**

Merancang sebuah media digital yang berguna untuk mengelola keuangan yang ditujukan untuk anak muda masa kini untuk meningkatkan kesadaran akan pengelolaan keuangan dengan pendekatan keilmuan desain komunikasi visual.

## **1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis**

### **1.5.1 Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data, maka dilakukan metode-metode berikut:

### 1. Observasi

Observasi adalah sebuah proses melihat keadaan penelitian (Sutopo, 2006). Mendapatkan data observasi dilakukan dengan cara mengambil data melalui wawancara narasumber serta buku-buku yang relevan.

### 2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2009), wawancara dapat didefinisikan sebagai proses dua orang atau lebih berbagi informasi serta gagasan dengan cara melakukan tanya jawab, sehingga dapat memunculkan sebuah pemahaman mengenai topik tertentu. Untuk itu penulis mewawancarai narasumber untuk mengumpulkan data.

### 3. *Focus Group Discussion* (FGD)

Diskusi kelompok terfokus sering digunakan sebagai pendekatan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang isu-isu sosial. Metode ini bertujuan untuk memperoleh data dari kelompok individu yang dipilih yang mewakili populasi sampel penelitian. Melalui tahap ini, peneliti membuat forum diskusi untuk mendapatkan informasi dan data-data mengenai pengelolaan keuangan di kalangan mahasiswa.

### 4. Studi Pustaka

Untuk mendapatkan teori yang relevan mengenai bidang tertentu maka dilakukan studi pustaka dengan cara membaca (Soewardikoen, 2013). Dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber buku seperti jurnal yang berkaitan dengan penelitian.

## **1.5.2 Analisis**

Berdasarkan data yang didapatkan, maka kemudian menganalisis objek dan subjek yang mempunyai hubungan dengan topik yang dibahas untuk dijadikan contoh dan pembelajaran.

### 1. Analisis Data Wawancara

Analisis yang dilakukan berdasarkan data hasil wawancara dengan narasumber relevan di bidang keuangan untuk mengetahui lebih dalam mengenai pengelolaan keuangan terlebih lagi di era modern perkembangan digital sekarang ini.

### 2. Analisis Data *Focus Group Discussion* (FGD)

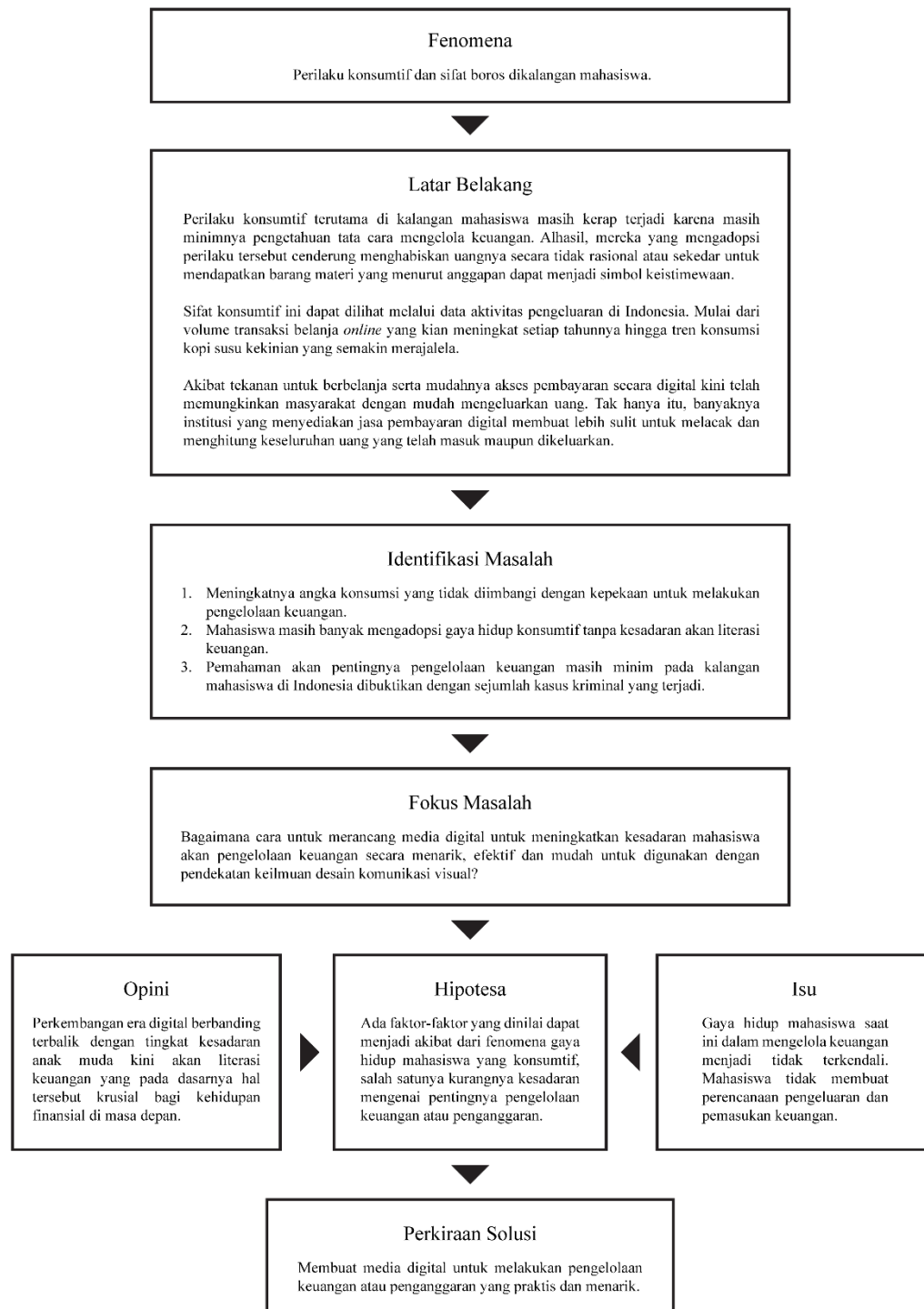
Data yang didapatkan berdasarkan hasil diskusi forum bersama dengan para narasumber relevan seperti mahasiswa pengguna *smartphone*, desainer UI/UX, serta psikolog untuk menemukan solusi fitur dan desain yang mampu membuat pengalaman aplikasi yang ramah pengguna.

### 3. Analisis Matriks Perbandingan

Analisis matriks terdiri dari kolom dan baris yang berisi observasi perbandingan konsep atau kumpulan informasi mengenai data yang berbeda. Prinsip matriks sendiri terdapat pada objek visual yang dibandingkan dengan secara sejajar sehingga terlihat perbedaannya (Soewardikoen, 2013). Pengamatan dilakukan berlandaskan observasi akan media-media digital sejenis. Hasil perbandingan berupa fitur-fitur, desain antarmuka pengguna, *User Experience* dan hal lain yang menjadi standar spesifikasi media digital yang baik dari aplikasi-aplikasi pengelola keuangan terkait.



## 1.6 Kerangka Penelitian



**Gambar 1.2 Kerangka Penelitian**

Sumber: Dokumen pribadi

## 1.7 Pembabakan

Perancangan media digital untuk mengelola keuangan bagi mahasiswa ini diteliti dengan sistematika penulisan yang dibagi dalam beberapa bagian yang menjelaskan langkah-langkah yang digunakan dalam pengerjaan perancangan, yaitu sebagai berikut:

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Berisikan penjelasan mengenai latar belakang dari perancangan media digital perihal tingginya perilaku konsumtif serta perencanaan keuangan di kalangan mahasiswa, identifikasi dan rumusan masalah yang mendasari perancangan, batasan ruang lingkup penelitian, tujuan perancangan, metodologi penelitian yang dilakukan, serta pembabakan.

### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan landasan pemikiran yang digunakan dalam penelitian berupa teori dan materi-materi terkait desain komunikasi visual, desain antarmuka pengguna, serta sumber relevan lainnya untuk dapat menghasilkan rancangan media digital yang baik.

### 3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini akan memuat data yang telah dikumpulkan mengenai perancangan media digital pengelola keuangan melalui wawancara dan analisis objektif, serta membahas proses analisis secara terstruktur beserta dengan uraian penjelasan hasil penelitian yang dilakukan untuk dapat menjadi dasar perancangan media digital.

### 4. BAB IV PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN

Bab ini berisi tentang konsep dan hasil dari desain antarmuka pengguna untuk media digital pengelola keuangan bagi mahasiswa, juga tahap analisis pra-produksi mengenai keefektifan dari rancangan media digital.

## 5. BAB V PENUTUP

Bab berisi tentang rangkuman dari penelitian mengenai media digital pengelola keuangan bagi kalangan mahasiswa yang telah dilakukan serta saran untuk penelitian selanjutnya di masa depan.