

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Saat ini pertumbuhan globalisasi telah membantu perekonomian Indonesia untuk berkembang dan bertambah besar. Salah satunya dapat dilihat dari perkembangan industri yang mampu menyediakan segala sesuatu yang dibutuhkan oleh masyarakat. Perkembangan industri di era globalisasi yang semakin meningkat, membuat penyediaan barang kebutuhan masyarakat memiliki beragam pilihan sehingga membuat masyarakat akhirnya tertarik untuk mengkonsumsi beragam pilihan barang tersebut. Pola konsumsi masyarakat saat ini telah berkembang dari sekedar memenuhi kebutuhan primer menjadi juga memenuhi kebutuhan sekunder, tersier, dan bahkan komplementer dan cenderung berperilaku konsumtif.

Perilaku konsumtif adalah tindakan membeli sesuatu yang tidak terlalu diperlukan sehingga sifatnya menjadi berlebihan. Perilaku konsumtif ini didorong oleh keinginan atau kesenangan untuk mencari kepuasan, kesenangan fisik atau hanya mencoba sesuatu yang baru, bukan didasari faktor kebutuhan. Membeli sesuatu untuk memenuhi kebutuhan sebenarnya tidak menjadi masalah bahkan menjadi hal biasa atau lumrah pada kehidupan sehari-hari, selama membeli itu untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang pokok atau kebutuhan primer. Seperti contoh membeli handphone untuk alat komunikasi. Namun yang menjadi permasalahan ketika dalam usaha membeli kebutuhan tersebut seseorang atau mahasiswa mengembangkan perilaku yang mengarah ke pola konsumtif.

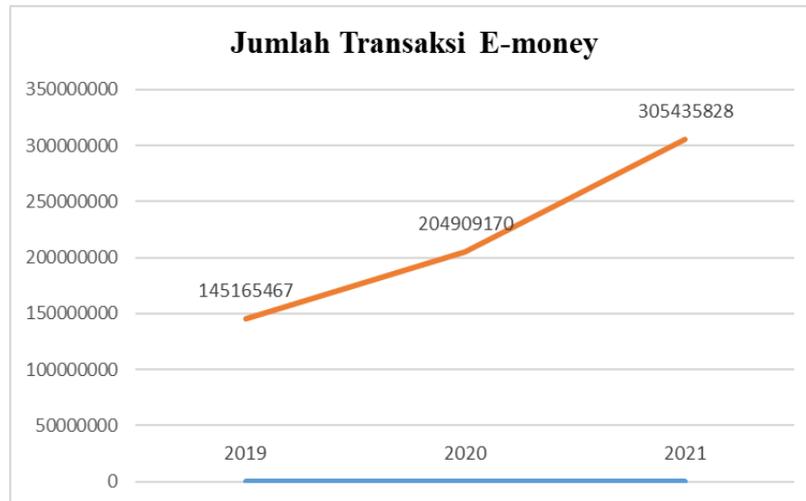
Fattah (2018:12) mengungkapkan perilaku konsumtif merupakan perilaku membeli barang tanpa adanya pertimbangan yang kuat dan lebih mengedepankan keinginan dari pada kebutuhan. Prihastuty dan Rahayuningsih (2018:123) mengartikan perilaku konsumtif sebagai perilaku membeli dan menggunakan barang yang tidak didasarkan pada pertimbangan yang rasional dan memiliki kecenderungan untuk mengkonsumsi sesuatu tanpa batas dimana individu lebih mementingkan faktor keinginan daripada kebutuhan serta ditandai oleh adanya kehidupan mewah dan berlebihan, penggunaan segala hal yang paling mewah yang memberikan kepuasan dan kenyamanan fisik. Perilaku konsumtif ini terkesan tidak memiliki manfaat yang baik bagi pelakunya karena menimbulkan sifat boros.

Hal ini bisa berdampak negatif bila terjadi tidak hanya pada orang dewasa, tetapi juga pada remaja. Karena kebiasaan konsumsi setiap orang terbentuk selama masa remajanya. Chita *et al.*, (2015:298) membagi fase masa pada remaja menjadi 3 yaitu masa remaja awal (13–15 tahun), masa remaja tengah (15–17 tahun), dan masa remaja akhir merupakan tiga periode masa remaja, (17-21 tahun). Remaja melalui proses penciptaan perilaku ketika mereka mencoba untuk mencapai pola ideal diri, yang membuat mereka rentan terhadap pengaruh baik dan negatif dari lingkungan. Ini adalah masa transisi dan eksplorasi identitas.

Berdasarkan penelitian Sihombing dan Ariyani (2017:1) mengungkapkan mahasiswa merupakan kelompok remaja yang berorientasi konsumtif karena senang mencoba hal-hal baru yang sedang berkembang di sekitarnya. Misalnya, saat ini mahasiswa semakin tertarik menggunakan *electronic money* untuk pembayaran. Penggunaan alat pembayaran non tunai seperti kartu debit, kartu ATM, dan uang elektronik (*e-money*) dapat mengendalikan gaya hidup konsumtif.

Munculnya *electronic money* di Indonesia, telah diregulasi oleh pihak yang berwenang, yang dalam hal ini adalah Bank Indonesia. Menurut Peraturan Bank Indonesia No. 11/12/PBI/2009, *electronic money (e-money)* adalah suatu alat pembayaran yang memenuhi kriteria sebagai berikut: diterbitkan berdasarkan nilai uang yang disetorkan oleh pemegangnya ke terlebih dahulu dengan penerbit, itu disimpan secara elektronik dalam media seperti server atau chip, digunakan untuk melakukan pembelian dari pedagang yang bukan penerbit uang elektronik tersebut, sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Potensi transaksi *electronic money* di Asia Tenggara diperkirakan akan melebihi 1 triliun pada tahun 2025. Statistik dari Bank Indonesia menunjukkan bahwa jumlah transaksi *electronic money* di Indonesia meningkat pesat. Gambar 1.1 mengilustrasikan hal ini sebagai berikut:



Sumber : Bank Indonesia, data diolah (2022)

**Gambar 1. 1 Jumlah Transaksi *Electronic Money* di Indonesia Tahun 2019-2021.**

Berdasarkan Gambar 1.1 menggambarkan bagaimana masyarakat semakin banyak yang meminta penggunaan mekanisme pembayaran non tunai. Maraknya transaksi *electronic money* di Indonesia menjadi salah satu buktinya. Menurut data

Bank Indonesia (BI), transaksi *electronic money* mencapai Rp305,4 triliun per Desember 2021. Dijelaskan, dibandingkan bulan yang sama tahun lalu, nilai transaksi menggunakan *electronic money* meningkat 49,06%. Jumlah transaksi mata uang digital mencapai Rp 204,9 triliun pada Desember 2020. Meningkatnya penggunaan *electronic money* di Indonesia seiring dengan meningkatnya akseptasi dan popularitas pembelian online. Selain itu, perluasan dan kemudahan sistem pembayaran digital serta percepatan perbankan digital menjadi faktor tambahan yang berkontribusi terhadap peningkatan transaksi.

Prasetia (2018:24) menegaskan kemudahan bertransaksi pengguna *electronic money* dikalangan mahasiswa dapat berdampak pada pola konsumsi mereka. Dewi *et al* (2021:2) mengatakan bahwa penggunaan *electronic money* dapat mengakibatkan perilaku keuangan yang negatif, khususnya perilaku boros atau konsumtif. Ini karena belanja online tidak terasa seperti menghabiskan uang secara fisik atau psikologis, yang mendorong pembelian ulang yang kompulsif. Jika seseorang tidak mampu menangani perilaku konsumsinya, sikap boros mereka menjadi masalah. Oleh karena itu diperlukan pengendalian diri yang kuat agar dapat mengendalikan dorongan untuk menggunakan *electronic money* yang mendorong perilaku konsumtif.

Kurangnya literasi keuangan merupakan salah satu faktor yang menyebabkan munculnya perilaku konsumtif. Menurut Otoritas Jasa Keuangan (2017:77) literasi keuangan adalah seperangkat pengetahuan, kemampuan, dan nilai-nilai yang mempengaruhi sikap dan tindakan guna meningkatkan efektivitas pengelolaan keuangan dan pengambilan keputusan guna mencapai kesejahteraan. Kemampuan tersebut dapat berupa kemampuan menganalisis,

mengelola dan mengontrol keuangan pribadi untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Literasi keuangan merupakan ilmu yang berguna untuk kehidupan sehari-hari yang dapat dipelajari melalui pendidikan ataupun melalui media-media lainnya. Ilmu terkait literasi keuangan bisa juga diperoleh melalui media cetak, telepon genggam dan alat elektronik lainnya. Dengan kecanggihan teknologi dan informasi dewasa ini, dapat memudahkan masyarakat untuk belajar dimanapun dan kapanpun. Berbagai macam sumber referensi yang dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat.

Berdasarkan penelitian Margaretha dan Pambudhi (2015:77) adanya pengetahuan keuangan dan literasi keuangan akan membantu masyarakat mengelola perencanaan keuangan pribadinya sehingga dapat memaksimalkan *time value of money*. Alhasil, keuntungan yang akan diterima masyarakat akan semakin besar dan akan meningkatkan taraf hidup mereka. Menurut penelitian Ananda *et al.* (2018:5) perilaku konsumtif rendah ketika literasi keuangan tinggi. Remaja yang melek finansial akan mempertimbangkan pro dan kontra sebelum melakukan pembelian atau menggunakan suatu produk, menjadikan mereka konsumen yang bijak yang mengelola uangnya dengan baik.

Selain itu faktor lain yang memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif adalah gaya hidup. Menurut Nugroho dan Setiadi (2010:80) Gaya hidup secara luas didefinisikan sebagai cara hidup yang dibedakan oleh bagaimana seseorang menghabiskan waktunya (aktivitas), apa yang mereka anggap penting dalam lingkungannya (minat), dan bagaimana mereka memandang diri mereka sendiri dan dunia di sekitarnya. Sedangkan Assel (dalam Novita, 2015:1) mengungkapkan gaya hidup adalah pola kehidupan sehari-hari yang diwujudkan dalam bentuk

aktivitas, minat dan opini. Pada era modernisasi gaya hidup menjadi suatu yang penting yang harus dilakukan dan diikuti oleh semua orang. Gaya hidup menjadikan seseorang memperhatikan lingkungan sekitar jika hal tersebut berkaitan dengan dunia fashion, tren masa kini dan budaya-budaya modern apa yang sedang banyak disukai.

Salah satu bentuk gaya hidup yang banyak dilakukan oleh individu ialah gaya hidup konsumtif, yaitu kehidupan individu yang lebih menyukai dan mengutamakan kesenangan semata. Gaya hidup konsumtif merupakan gambaran perilaku konsumtif yang terkait dengan bagaimana ia hidup, menggunakan uangnya, dan memanfaatkan waktu yang dimilikinya. Dikria dan Mintarti (2016:144) berpendapat bahwa kenyataan yang banyak dijumpai saat ini adalah kecenderungan mahasiswa yang merupakan masa remaja akhir meniru gaya hidup konsumtif yang serba *up to date*. Mahasiswa lebih mementingkan uang sakunya untuk membeli berbagai macam barang bermerek untuk mengikuti gaya terkini dan diakui oleh teman – temannya. Kegiatan mengikuti gaya terkini mendorong mahasiswa untuk membeli barang - barang yang digunakan untuk menampilkan trend tersebut tanpa pikir panjang dan membuat mahasiswa terjebak ke dalam perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif tersebut dapat terlihat oleh mahasiswa yang dengan rela mengeluarkan uangnya untuk memenuhi keinginan bukan kebutuhan

Mahasiswa saat ini juga merasa lebih mudah untuk mempelajari informasi terbaru dan mengubah gaya hidup mereka, termasuk cara mereka berpakaian, berinteraksi dengan orang lain, dan aspek lain dari kehidupan sehari-hari mereka. Kehidupan siswa saat ini cukup kontradiktif, mulai dari tingkah laku yang tidak normal, gaya hidup yang boros, tingkat pendidikan yang tinggi, dan yang paling

sering adalah pendapat yang bertentangan dengan keluarga. Berdasarkan penelitian Sham *et al.* (2015:257) gaya hidup konsumtif berkembang menjadi budaya yang melekat pada konsumen dan mempengaruhi perilaku konsumen. Siswa dengan gaya hidup hedonis, modern, dan konsumtif memiliki kecenderungan untuk membeli dan menggunakan barang-barang bermerek yang mahal.

Selanjutnya peneliti melakukan observasi awal pada tanggal 14 september 2022 kepada mahasiswa pengguna *electronic money* Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Angkatan 2021 sebanyak 44 responden dengan bantuan *google form* dengan link <https://forms.gle/nonQYhAbayvvD7k37> diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 1. 1 Hasil Observasi Awal**

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
1	Apakah anda pengguna <i>electronic money</i> ?	90,9%	9,1 %
2	Apakah anda membuat perencanaan belanja terlebih dahulu?	34,1%	65,9%
3	Apakah anda suka berganti-ganti produk baru karena ingin mencoba merek baru?	68,2%	31,8%
4	Apakah saat anda membeli produk demi menjaga gengsi?	47,7%	52,3%
5	Ketika diskon besar- besaran apakah mendorong anda beli produk yang tidak anda perlukan?	63,6%	36,4%
6	Apakah anda bisa untuk tidak mengikuti <i>trend fashion</i> ?	52,3%	47,7%
7	Apakah dengan adanya <i>electronic money</i> mendorong anda untuk membelanjakan uang lebih sering ?	97,7%	2,3%

Berdasarkan tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa 90,9% atau 40 mahasiswa menyatakan mereka menggunakan *electronic money*, dalam hal ini pembayaran non tunai semakin diminati oleh mahasiswa. Dan 65,9% atau 29 mahasiswa menyatakan bahwa mereka tidak membuat perencanaan belanja terlebih dahulu. Dan 68,2% atau 30 mahasiswa mengatakan bahwa mereka suka berganti-ganti produk baru karena

ingin mencoba merek baru. Dan 47,7% atau 21 mahasiswa mengatakan bahwa membeli produk demi menjaga gengsi. Dan 63,6% atau 28 mahasiswa terdorong membeli produk yang tidak dibutuhkan saat ada diskon besar – besaran. Dan 47,7% atau 21 mahasiswa mengatakan bahwa mereka tidak bisa untuk tidak mengikuti *trend fashion*. Dan berdasarkan angket yang telah disebar 97,7% atau 43 mahasiswa mengatakan membelanjakan uang lebih sering dengan adanya *electronic money*. Hasil observasi diatas ditemukan adanya masalah pada mahasiswa pengguna *electronic money* cenderung berperilaku konsumtif. Dan dari hasil observasi awal ditemukan faktor penyebab perilaku konsumtif yaitu rendahnya literasi keuangan dan gaya hidup yang konsumtif.

Hal ini telah dibuktikan dari penelitian Ade Ervina Rinati (2021) sama-sama melakukan penelitian sejenis yaitu mengkaji perilaku konsumtif yang dipengaruhi faktor literasi keuangan dan gaya hidup dalam penelitiannya literasi keuangan berpengaruh dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Artinya semakin tinggi literasi keuangan mahasiswa maka akan menurunkan perilaku konsumtif. Mahasiswa dengan gaya hidup yang baik maka akan semakin rendah perilaku konsumtifnya. Terdapat pengaruh secara simultan antara literasi keuangan dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif. Artinya jika mahasiswa memiliki literasi keuangan tinggi dan gaya hidup yang baik maka tingkat konsumtifnya rendah. Kemudian penelitian Irna Nopiarahma (2020) mengkaji perilaku konsumtif yang dipengaruhi faktor literasi keuangan dan penyesuaian diri dalam penelitiannya terdapat pengaruh secara simultan antara literasi keuangan dan penyesuaian diri terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Dari penelitian terdahulu diatas, yang menjadi pembeda dalam penelitian ini ialah penelitian ini berfokus pada variabel literasi keuangan dan gaya hidup. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif tentunya saling berhubungan, begitu juga dengan literasi keuangan dan gaya hidup. Saat literasi keuangan mahasiswa tinggi dan gaya hidup mahasiswa yang baik maka akan menurunkan perilaku konsumtif mahasiswa. Literasi keuangan dan gaya hidup menarik untuk diteliti karena dari hasil observasi kebanyakan mahasiswa belum mampu mengelola keuangan dengan baik dimana sering melakukan pembelian barang secara impulsif dikarenakan pengetahuan mengenai pengelolaan keuangan yang rendah. Gaya hidup mahasiswa saat ini cenderung konsumtif dalam hal ini mahasiswa lebih mementingkan penampilan dan mengikuti trend masa kini. Selanjutnya, pembeda lain yaitu subjek yang digunakan adalah mahasiswa pengguna *electronic money* jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi. Pengguna *electronic money* menarik untuk diteliti karena mahasiswa saat ini tertarik menggunakan hal baru berkembang disekitarnya dalam hal ini *electronic money* semakin diminati dalam hal pembayaran. Sehingga tujuan yang ingin peneliti capai ialah mengidentifikasi apakah ada pengaruh dari literasi keuangan dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pengguna *electronic money* jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Literasi Keuangan dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pengguna *Electronic Money* Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diuraikan identifikasi masalah dalam penelitian yaitu:

1. Mahasiswa pengguna *electronic money* Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi belum tepat dalam mengatur keuangan sehingga mahasiswa belum mampu mengelola keuangannya.
2. Mahasiswa pengguna *electronic money* Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi memiliki gaya hidup tinggi.
3. Mahasiswa pengguna *electronic money* Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi masih banyak yang mengkonsumsi barang secara berlebihan.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang masalah maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Perilaku konsumtif yang dimaksud yaitu suatu perilaku membeli barang yang tidak terlalu diperlukan sehingga sifatnya menjadi berlebihan.
2. Literasi keuangan yang dimaksud yaitu pemahaman atau kemampuan mahasiswa dalam mengukur terkaitan konsep keuangan dan memiliki kemampuan untuk mengelola keuangan.
3. Gaya hidup yang dimaksud yaitu pola hidup seseorang yang dinyatakan dalam kegiatan, minat, dan pendapatnya.
4. Yang menjadi responden yaitu mahasiswa tingkat Sarjana (S1) Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (Pendidikan Ekonomi, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dan Pendidikan Sejarah) angkatan 2021 FKIP Universitas Jambi.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti mengajukan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pengguna *electronic money* Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Jambi ?
2. Apakah terdapat pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pengguna *electronic money* Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Jambi ?
3. Apakah terdapat pengaruh literasi keuangan dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pengguna *electronic money* Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Jambi ?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka peneliti membuat tujuan penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pengguna *electronic money* Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Jambi.
2. Untuk mengetahui pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pengguna *electronic money* Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Jambi.
3. Untuk mengetahui pengaruh literasi keuangan dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pengguna *electronic money* Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Jambi.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memperluas khasanah literatur tentang pendidikan, berpengaruh positif terhadap kemajuan pendidikan, dan memberikan informasi tentang literasi keuangan kepada mahasiswa Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Penulis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan penulis mengenai literasi keuangan dikalangan mahasiswa.

#### **b. Bagi Mahasiswa**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi pengetahuan mahasiswa tentang bagaimana literasi keuangan dikalangan mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Jambi.

#### **c. Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan perbandingan bagi penelitian selanjutnya.

## **1.7 Definisi Konseptual**

### **1. Perilaku konsumtif**

Perilaku konsumtif adalah perilaku individu yang ditunjukkan oleh konsumsi barang dan jasa secara berlebihan dan impulsif yang kurang atau bahkan tidak diperlukan. Perilaku ini lebih mengutamakan keinginan daripada kebutuhan (Warsidi, 2010). Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa perilaku konsumtif adalah suatu tindakan membeli barang

yang tidak didasarkan atas pertimbangan rasional dan dilakukan secara berlebihan hanya untuk mementingkan keinginan daripada kebutuhan. Adapun indikator dari perilaku konsumtif adalah Membeli produk karena iming-iming hadiah, membeli produk karena kemasannya menarik, membeli produk demi menjaga penampilan dan gengsi, membeli produk berdasarkan pertimbangan harga, membeli produk hanya sekedar menjaga simbol dan status, memakai produk karena umur konformitas terhadap model yang mengiklankan produk, munculnya penilaian bahwa membeli produk dengan harga mahal akan menimbulkan rasa percaya diri dan keinginan mencoba lebih dari dua produk.

## 2. Literasi keuangan

Literasi keuangan adalah seperangkat pengetahuan, kemampuan, dan nilai-nilai yang mempengaruhi sikap dan tindakan guna meningkatkan efektivitas pengelolaan keuangan dan pengambilan keputusan guna mencapai kesejahteraan (Otoritas Jasa Keuangan, 2017). Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa literasi keuangan adalah suatu proses yang menilai kemampuan seseorang untuk memahami konsep keuangan dan menggunakannya untuk meningkatkan pengelolaan keuangan mereka. Adapun indikator literasi keuangan adalah pengetahuan dan keterampilan keuangan, sikap terhadap keuangan (*Financial Attitude*) dan perilaku keuangan.

## 3. Gaya hidup

Gaya hidup secara luas didefinisikan sebagai cara hidup yang dibedakan oleh bagaimana seseorang menghabiskan waktunya (aktivitas), apa yang mereka anggap penting dalam lingkungannya (minat), dan bagaimana mereka memandang diri mereka sendiri dan dunia di sekitarnya. (Nugroho dan Setiadi,

2010). Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa gaya hidup adalah gambaran tingkah laku, pola hidup seseorang yang dinyatakan dalam kegiatan, minat dan pendapatnya dalam membelanjakan uangnya dan bagaimana mengalokasikan waktunya. Adapun indikator gaya hidup adalah aktivitas, minat dan opini.

## **1.8 Definisi Operasional**

### **1. Perilaku konsumtif**

Perilaku konsumtif akan diukur menggunakan angket yang diadaptasi dari angket yang digunakan Irna Nopiarahma (2020) yang yaitu sebanyak 24 butir pertanyaan. Skala pengukuran yang digunakan yaitu menggunakan skala likert dengan poin 1 untuk pernyataan “Sangat Tidak Setuju”, poin 2 untuk “Tidak Setuju”, poin 3 untuk “Setuju” dan poin 4 “ Sangat Setuju”.

### **2. Literasi keuangan**

Literasi keuangan akan diukur menggunakan angket yang diadaptasi dari angket yang digunakan Irna Nopiarahma (2020) yaitu sebanyak 9 butir pertanyaan diambil sebagian melalui proses evaluasi dan penyesuaian dengan indikator yang digunakan dalam penelitian ini. Angket ini menggunakan skala likert dengan poin 1-4, angket ini akan dibagikan kepada seluruh anggota sampel.

### **3. Gaya Hidup**

Gaya hidup akan diukur menggunakan angket yang diadaptasi dari angket Dian Raphita (2022) yang dipilih sebanyak 9 pertanyaan melalui proses evaluasi dan penyesuaian dengan indikator yang digunakan dalam penelitian ini. Dan akan dibagikan kepada anggota sampel. Skala pengukuran yang digunakan yaitu menggunakan skala likert.