

**THE IMPACT OF FINANCIAL LITERACY AND ALLOWANCE ON THE
CONSUMPTIVE BEHAVIOR OF COSPLAYER IN JABODETABEK**

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN DAN UANG SAKU TERHADAP PERILAKU
KONSUMTIF COSPLAYER DI JABODETABEK**

Salsabyla Nurulhilmia¹, Dedi Mulyadi², Santi Pertiwi Hari Sandi³

Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis,
Universitas Buana Perjuangan Karawang¹²³

mn19.salsabylanurulhilmia@mhs.ubpkarawang.ac.id¹, dedi.mulyadi@ubpkarawang.ac.id²,

santi.pertiwi@ubpkarawang.ac.id³

ABSTRACT

This focus behind this research is students who still receive an allowance from their parents and don't understand about financial literacy. Because this low literacy is supported by consumptive behavior as a cosplayer. This consumptive behavior can be seen from their expenses as cosplayers. Starting from buying merchandise, renting costumes, or attending cosplay events or exhibitions. Because of this low financial literacy, this has led to consumptive behavior among young cosplayers. This study's primary goal is to determine whether pocket money and financial literacy have an impact on cosplayers' consumption habits in the Jabodetabek region. This study's primary goal is to determine whether pocket money and financial literacy have an impact on cosplayers' consumption habits in the Jabodetabek region. The method used in this research is quantitative, using path analysis. The data collection method uses a Likert scale questionnaire with the sample criteria used being students who have done cosplay and gone to cosplay events as many as 85 people. The allowance and the financial literacy variable have a positive, if weak, association that points in the same direction. The research results show that financial literacy has a significant and positive influence on consumer behavior, whereas it is known that allowance doesn't have a positive and significant influence on consumptive behavior. Simultaneously, it is known that financial literacy and pocket money variables influence consumer behavior.

Keywords: Knowledge of finances, Allowance, Consumptive Conduct, Multiple Regression

PENDAHULUAN

Pekembangan *cosplay* di Indonesia awalnya hanya dilakukan oleh kalangan kreatif dan berkecukupan saja, hal ini disebabkan karena mendapatkan kostum tidak semudah seperti saat ini yang mana membutuhkan jasa jahit profesional dan mendetail maupun membeli langsung ke luar negeri seperti China maupun Jepang yang membutuhkan biaya pengiriman yang tidak sedikit ditambah harga kostum nya sendiri yang tidak murah, maka dari itu *cosplay* bisa disebut hobi yang mahal (Humaira, 2017). Namun saat ini, anda dapat mencari layanan penyewaan kotsum di platform media sosial seperti Facebook, Instagram, dan lainnya.

Kata *cosplay* sendiri diambil dari serapan kata *kosupure* dalam bahasa Jepang, yang terdiri dari kata "*costume*" dan "*play*" yang berarti bermain menggunakan *costume*. Belakangan ini, *cosplay* merujuk pada kegiatan berpakaian, berdandan, dan mengenakan aksesoris menyerupai katakter favorit dari fiksi *game*, *anime*, atau *manga* sebagai hobi (Kurniawan, 2023). Kata *cosplay* dipopulerkan oleh Nobuyuki Takahashi yang dikenalkan pada saat dilaksanakannya konferensi film sains-fiksi di Amerika Serikat yang disebut dengan "Konveksi Tahunan Sains-Fiksi Dunia" atau sekarang lebih dikenal dengan "Konveksi *Worlddotcom*" pada

tahun 1984. Meskipun lahir di Amerika Serikat, dalam perkembangannya *cosplay* lebih pesat di Jepang, dikarenakan adanya sektor pendukung yang memadai di Jepang yaitu sektor industri seni kreatif yang sekarang lebih dikenal dengan produksi animasi (Gia, 2014).

Fenomena ini datang bersamaan dengan banyak nya pameran dan *event* *cosplay* di Indonesia. Di Jepang sendiri, *cosplay* lebih sering ditemui di area publik daripada di Indonesia. Misalnya, para *cosplayer* biasanya berkumpul di taman distrik Harajuku di Tokyo yang mana kegiatan *cosplay* sendiri adalah bagian dari budaya konsumsi. Sedangkan di Indonesia, saat ini sedang banyak diadakannya pameran atau kompetisi *cosplay* yang diselenggarakan oleh beberapa komunitas *cosplay* di Indonesia. Berikut beberapa *event* *cosplay* yang pernah diselenggarakan di Jabodetabek.

Tabel 1

**Event Cosplay di Jabodetabek periode Januari –
September 2023**

No	Event	Tanggal	Tempat
1	FX Japan Rock and Idol Festival 0.1	6-8 Januari 2023	FX Sudirman, Jakarta
2	Harajuku Festival 2023	7-8 Januari 2023	Park Sawangan Jakarta

3	Tanoshii World	7-8 Januari 2023	Qbig BSD City
4	Banzai Matsuri vol. V	15 Januari 2023	Ruto Coffee
5	Poins Japan Festival	14-15 Januari 2023	Poins Mall, Jakarta
6	Kimochi no Matsuri	28 Januari 2023	SMAN 7 Bekasi
7	Oshogatsu Matsuri	29 Januari 2023	Transmart MT Haryono
8	Lagoon J-fest	4-5 Februari 2023	Lagoon Mall
9	Daisuki Festival	12 Februari 2023	Mega Bekasi Hypermall
10	Waku-Waku Festival	18-19 Februari 2023	Mall Senayan Park
11	Cosplaytopia	29 Februari 2023	Slipi Jaya Plaza
12	Himawari Japan Festival	9-19 Maret 2023	PIK Avenue
13	Momiji Idol-Fest	18-19 Maret 2023	Pesona Square Depok
14	Mukashi volume 2 Summer Festival	3-4 Juni 2023	Mall Kasablanka
15	Comic Frontier 16	11-12 Mei 2023	ICE BSD
16	Revo Japan Festival	2-3 September 2023	Revo Mall, Bekasi
17	Subarashii Matsuri	10-Sep-23	Poins Mall Simatupang
18	Auntum Rain Costume Festival	19-Nov-23	Jakarta Experience Board
19	Sensei No Hi	28-Nov-23	Mangga 2 Square
20	Nanatsu no Matsuri	9 Desember 2023	SMA N 7 Tangsel

Sumber: *cosplayjakarta*, data diolah penulis 2023

Tentunya lebih banyak event yang belum disebutkan, bahkan dalam seminggu ada lebih dari 2 *event* di tempat yang berbeda. Selain mall dan gedung serbaguna, event cosplay juga pernah diadakan di kampus, sekolah umum, rumah makan bahkan stasiun LRT. Dengan di dominasi nya *event* yang diadakan di Jabodetabek, peneliti memfokuskan penelitian ini kepada *cosplayer* di Jabodetabek. Dari hasil pra-penelitian diketahui sebanyak 85% *cosplayer* remaja berusia 14-17 tahun dan berstatus sebagai pelajar, dimana menurut (Rosyid, Lina dan Rosyid, 1997) para remaja cenderung selalu ingin mencoba hal-hal baru dan menimbulkan perilaku konsumtif. Pengeluaran para *cosplayer* yang masih berstatus pelajar ini tidak sebatas merental kostum saja, ada banyak pengeluaran lain seperti pembelian *merch*, pembelian tiket *event*, dan lain-lain. Menurut penelitian Wijaya (Hidayah & Bowo, 2018), remaja memiliki kecenderungan untuk mengikuti trend dan membelanjakan uang. Oleh karena itu, sebagai pelajar harus memiliki pengetahuan dan pemahaman mendasar tentang pengelolaan keuangan pribadi. Dari pra-penelitian yang sudah dilakukan, dapat diketahui sebanyak 79% responden sadar akan pentingnya literasi keuangan, dan sebanyak 58% dari responden sudah terbiasa mencatat pengeluaran dan pemasukan dari uang saku yang mereka terima, membuktikan penelitian Wijaya

(Hidayah & Bowo, 2018), dimana remaja memiliki kecenderungan untuk mengikuti trend dan membelanjakan uang. Pentingnya literasi keuangan bagi *cosplayer* ini diperlukan agar para pelajar bisa mengendalikan diri dari perilaku konsumtif sebagai *cosplayer*. Perilaku konsumtif menurut (Chita dkk. 2015) adalah kecenderungan seseorang untuk mengkonsumsi secara berlebihan serta melakukan pembelian secara impulsif atau boros.

Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya oleh (Pulungan & Febriaty, 2018); (Mawo & Thomas, 2017); (Fungky et al., 2022); (Izazi et al., 2020); dan (Winarta dkk, 2019), literasi keuangan memiliki dampak positif terhadap perilaku konsumsi, tetapi juga memiliki dampak yang merugikan secara kasatmata terhadap perilaku tersebut. Hal ini dapat dijelaskan dengan fakta bahwa perilaku konsumsi pelajar dalam kegiatan konsumsi menurun seiring dengan meningkatnya literasi keuangan. Sebaliknya, anak-anak yang tidak memiliki literasi keuangan akan menunjukkan tingkat perilaku konsumtif yang lebih tinggi.

Selain literasi keuangan, faktor uang saku juga berpengaruh terhadap perilaku konsumtif, karena para *cosplayer* ini biasanya mengandalkan uang saku dari orang tua atau wali untuk menghidupi diri mereka sendiri. Penelitian ini difokuskan kepada para *cosplayer* yang berstatus pelajar yang masih menerima uang saku dari orang tua atau wali mereka. Dari pra-penelitian diketahui sebanyak 58% sampel memiliki uang tambahan selain pemberian orang tua/ wali mereka, serta 42% merasa uang saku yang mereka terima mencukupi kebutuhan mereka sebagai *cosplayer*. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku konsumsi seseorang meningkat seiring dengan bertambahnya uang saku (Hidayah & Bowo, 2018).

Fokus penelitian yang ingin diteliti yaitu ada tidaknya keterkaitan perilaku konsumtif para *cosplayer* yang masih berstatus pelajar dengan literasi atau pengetahuan keuangan dan uang saku yang didapat dari orang tua atau wali mereka. Hasil yang diinginkan dari penelitian ini diharapkan menjadi pembelajaran bagi para pembaca khususnya para *cosplayer* yang masih berstatus pelajar agar lebih bisa mendalami tentang literasi keuangan tersebut. Dengan penjelasan ini, peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian ini yang berjudul **“Pengaruh Literasi Keuangan, Dan Uang Saku Terhadap Perilaku Konsumtif Cosplayer Di Jabodetabek”**.

TINJAUAN PUSTAKA

Literasi Keuangan

Kapasitas untuk memahami dan menangani keuangan dengan baik dikenal sebagai literasi keuangan. Hal ini meliputi pemahaman terhadap produk keuangan, pengelolaan utang, perencanaan investasi, dan lain sebagainya. Dalam era digital

seperti sekarang, literasi keuangan menjadi semakin penting karena adanya banyak produk keuangan dengan risiko yang berbeda-beda. (Menurut Chen et al., 2011), literasi keuangan dapat membantu seseorang dalam memahami produk keuangan dan risiko yang terkait. Orang-orang dapat mengurangi potensi risiko dan membuat keputusan keuangan yang lebih baik sebagai hasilnya.

Uang Saku

(Marteniawati, 2012) mendefinisikan uang saku sebagai dana yang diperoleh dari orang tua atau wali pada seorang anak yang belum memiliki sumber penghasilan untuk menutupi biaya hidup sehari-hari seorang pelajar, seperti biaya tempat tinggal, makan, dan minum, serta kebutuhan untuk menyelesaikan tugas.

Perilaku Konsumtif

Menurut (Aprilia & Hartoyo, 2013) perilaku konsumtif didefinisikan sebagai perilaku pribadi individu yang dipengaruhi oleh unsur-unsur sosiologis dalam kehidupannya sehari-hari, ditandai dengan penggunaan produk dan jasa secara berlebihan, boros, dan impulsif serta tidak diperlukan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif dengan analisis jalur akan digunakan. Pengujian hipotesis dengan informasi data yang berupa angka-angka dan pengukuran statistik dilakukan melalui penelitian kuantitatif (Sugiyono, 2012). Penelitian ini bertujuan untuk menguji bagaimana uang saku (X2) dan literasi keuangan (X1) mempengaruhi perilaku konsumen (Y). Kuesioner akan dilakukan menggunakan skala Likert dengan lima (5) kriteria untuk tanggapan responden sebagai metode pengumpulan data.

Penelitian ini dimulai pada bulan Agustus-selesai yang mengambil data penelitian menggunakan kuisisioner pada para cosplayer berstatus pelajar serta masih menerima uang saku dari orang tua atau wali mereka dan bertempat tinggal di lingkup sekitar Jabodetabek atau setidaknya pernah mengunjungi event cosplay di Jabodetabek. Kriteria sampel yang digunakan adalah para pelajar yang pernah melakukan cosplay dan pergi ke event cosplay sebanyak 85 orang menggunakan program SPSS versi 26 dengan uji t dan uji f.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Analisis Deskriptif

Untuk menggambarkan data secara keseluruhan, diperlukan pengukuran statistik deskriptif variabel. Variabel-variabel tersebut antara lain Literasi Keuangan (X1), Uang Saku (X2), dan Perilaku Konsumtif (Y). Dibawah ini menampilkan Tabel 2 berupa analisis jawaban responden:

Tabel 2. Analisis Jawaban Deskriptif

Jawaban Responden	X1		Mean	X2		Mean	Y		Mean
	F	%		F	%		F	%	
5 Sangat Setuju	70	70,0	4,58	58	58,0	4,38	50	38,0	4,12
4 Setuju	22	22,0		29	29,0		27	38,0	
3 Netral	6	6,0		8	8,0		11	16,0	
2 Tidak Setuju	0	0,0		3	3,0		9	6,0	
1 Sangat Tidak Setuju	2	2,0		2	2,0		3	2,0	
Total	100								

Sumber: Data diolah penulis, 2023

Diketahui dari hasil jawaban responden pada table 2 diatas, variable Literasi Keuangan (X1) item skor menunjukkan pertanyaan dengan nilai tertinggi di X1.1 memiliki skor rata-rata 4,58 berserta pernyataan “Pengetahuan tentang keuangan sangat penting bagi saya sebagai cosplayer” dengan ini dapat dikatakan bahwa Literasi Keuangan sudah sangat disadari sangat penting bagi para pelajar. Untuk variabel Uang Saku (X2) pernyataan X2.2 “Saya menyisihkan sebagian dari uang saku saya untuk ditabung” dengan nilai rata-rata 4,38 menunjukkan kesadaran para pelajar dalam mengelola uang saku sudah sangat baik dengan cara menabungnya. Sedangkan untuk variabel perilaku konsumtif (Y) item skor yang memiliki nilai tertinggi yaitu Y.8 dengan nilai rata-rata 4,12 dengan pernyataan “Saya setuju bahwa membeli merchandise atau figur hanya untuk memenuhi hobi bukan karena kebutuhan” yang berarti perilaku konsumtif para pelajar sudah cukup baik dikarenakan mereka sudah dapat membedakan antara kebutuhan dan keinginan.

2. Analisis Verifikatif

a. Analisis Korelasi

Tabel 3. Output Analisis Korelasi X1 – X2

Correlations			
		Literasi Keuangan	Uang Saku
Literasi Keuangan	Pearson Correlation	1	0.107
	Sig. (2-tailed)		0.291
	N	100	100
Uang Saku	Pearson Correlation	0.107	1
	Sig. (2-tailed)	0.291	
	N	100	100

Sumber : Output SPSS 26,data diolah penulis 2023

Tabel 3 di atas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,291 yang mana lebih besar dari 0,050 sehingga dapat dikatakan literasi keuangan dan uang saku tidak berkorelasi. Serta diketahui terdapat koefisien korelasi sebesar 0,107 antara variabel uang saku (X2) dan literasi keuangan (X1). karena bernilai positif dan memiliki rentang koefisien 0,000 – 0,200 maka korelasinya sangat rendah dan searah.

b. Analisis Jalur (Path Analysis)

Tabel 4. Output Analisis Jalur

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	11.010	4.332		2.54	.013
	Literasi Keuangan	.251	.087	.273	2.88	.005
	Uang Saku	.341	.139	.232	2.45	.016

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Sumber : Output SPSS 26,, data diolah penulis 2023

Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 dan nilai thitung lebih besar dari nilai ttabel, maka variabel (X) akan berpengaruh secara parsial terhadap variabel (Y). Berdasarkan uji pada variabel literasi keuangan menunjukkan nilai sig. 0,005 (< 0,05) maka berkesimpulan bahwa variabel literasi keuangan berpengaruh signifikan. Berikutnya, pada uji variabel uang saku nilai signifikan 0,016 (>0,05) maka disimpulkan bahwa variabel uang saku tidak terdapat pengaruh terhadap perilaku konsumtif.

Menghitung pengaruh secara proporsional

i. Pengaruh Literasi keuangan terhadap Perilaku Konsumtif

1) Pengaruh langsung (PYX1) x (PYX1)
 $0,273 \times 0,273 = 0,273$ 2) Pengaruh tidak langsung
Melalui uang saku (PYX1) x (rX1X2) x (PYX2)
 $0,273 \times 0,107 \times 0,232 = 0,007$

ii. Pengaruh Uang Saku terhadap Perilaku Konsumtif

3) Pengaruh langsung (PYX2) x (PYX2)
 $0,232 \times 0,232 = 0,232$ 4) Pengaruh tidak langsung
Melalui literasi keuangan (PYX2) x (rX1X2) x (PYX1)
 $0,232 \times 0,107 \times 0,273 = 0,007$ Tabel 5. Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.377 ^a	0.142	0.124	5.126

Sumber : Output SPSS 26, data diolah penulis 2023
Pada output model summary dari tabel 5 diatas diketahui nilai R Square sebesar 0,142 yang berarti bahwa variable perilaku konsumtif dapat dijelaskan oleh variable Literasi Keuangan (X1) dan Uang Saku (X2) sebesar 14,2%. Sisanya sebesar 85,8% ditentukan oleh variable lain yang tidak diteliti.

c. Analisis Simultan

Tabel 6. Hasil Uji Simultan

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	421.208	2	210.604	8.016	.001 ^b
	Residual	2548.502	97	26.273		
	Total	2969.710	99			

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

b. Predictors: (Constant), Uang Saku, Literasi Keuangan
Sumber : Output SPSS 26, data diolah penulis 2023

Pengaruh literasi keuangan (X1) dan uang saku (X2) secara simultan terhadap perilaku konsumtif (Y) memiliki tingkat signifikansi (α) 5% degree of freedom (df2) = (n-k) = 100 - 2 = 98 maka diperoleh Ftabel = 3,089. Pada uji simultan diatas didapat hasil jika literasi keuangan (X1) dan uang saku (X2) berpengaruh pada perilaku konsumtif yang ditunjukkan pada nilai Fhitung 8,016 > Ftabel 3,089 dan tingkat signifikansinya senilai 0,001 < 0,05 sehingga H0 diterima dan H1 ditolak.

Pembahasan**1. Pembahasan Deskriptif**

Bedasarkan hasil uji deskriptif yang sudah dilakukan, pemahaman para cosplayer terhadap literasi keuangan (X1) sudah cukup baik yang bisa diartikan para cosplayer sudah cukup memahami tentang literasi keuangan dasar seperti mencatat pemasukan, pengeluaran, dan rencana untuk hobynya, hal ini selaras dengan pendapat (Mandell et al, 2019) dalam (Vivi Rikayanti, 2020) "Seseorang yang mengambil pendidikan tinggi tentang pendidikan keuangan personal akan mempunyai literasi keuangan dan perilaku keuangan yang positif". Untuk variabel uang saku (X2) dapat diketahui tidak baik, dikarenakan sebagian besar para cosplayer tidak mengandalkan pemasukan dari orang tua/ wali mereka. Dikatakan Mahzan Tabiani

dalam (Fatimah, 2018) “semakin tinggi individu menerima uang maka usaha yang dilakukan untuk mendapatkan pemahaman tentang pemanfaatan uang melalui pengetahuan keuangan juga semakin tinggi”. Didukung dengan kemudahan sosial media saat ini banyak para pelajar menyalurkan bakat dan hobi nya melalui konten terkait cosplay mereka dan menambah penghasilan dari konten tersebut, contohnya seperti konten kreator yang membagikan tutorial ber-makeup, tips dan trick memakai costume

dan lain-lain. Sedangkan untuk variabel perilaku konsumtif (Y) para pelajar sudah dapat membedakan antara kebutuhan dan keinginan dalam menjalankan hobinya sehingga dapat dikatakan sudah cukup baik dimana para pelajar beranggapan bahwa mereka tidak melakukan pemborosan dalam ber-cosplay karena menurut (Imawati & Ivada, 2013) perilaku konsumsi remaja dipengaruhi oleh literasi keuangan, dan perilaku konsumsi akan menurun ketika literasi keuangan meningkat.

1. Korelasi Literasi Keuangan dan Uang Saku

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, di ketahui hubungan antara literasi keuangan dan uang saku mempunyai nilai korelasi sebesar 0,291 dengan persentase 29% dan mempunyai tingkat hubungan yang sangat rendah. Dapat disimpulkan maka literasi keuangan memiliki hubungan yang rendah dengan uang saku, yang mana tingkat literasi keuangan yang tinggi dapat memengaruhi pengelolaan uang saku. Hal yang sama disebutkan oleh (Nidar & Bestari, 2012) dalam (Nova Ratna Sari, 2021) di mana jumlah uang saku memiliki dampak yang besar terhadap pengetahuan keuangan.

2. Pengaruh Parsial Literasi Keuangan dan Uang Saku Terhadap Perilaku Konsumtif

Diakui bahwa literasi keuangan mempunyai dampak yang besar serta cukup bermanfaat kepada perilaku konsumtif pelajar dalam ber-cosplay berdasarkan hasil pengujian pada variabel literasi keuangan. Bukti pendukung menunjukkan bahwa nilai sig. lebih kecil dari 0.05 yang berarti bahwa variabel literasi keuangan berpengaruh secara signifikan yang menjelaskan mengapa perilaku konsumsi pelajar dalam kegiatan cosplay menurun seiring dengan meningkatnya literasi keuangan mereka. Selain itu, tingkat perilaku konsumtif pelajar akan meningkat jika mereka memiliki literasi keuangan yang rendah, temuan ini konsisten dengan penelitian (Winarta dkk, 2019) yang menunjukkan bagaimana literasi keuangan mempengaruhi perilaku konsumsi.

Sedangkan berdasarkan pada hasil uji variabel uang saku, tidak terdapat hubungan yang signifikan antara uang saku dengan perilaku konsumtif, yang ditunjukkan dengan nilai signifikan yang lebih besar dari 0.05, Hal ini menyebutkan, uang saku

tidak terlalu berpengaruh terhadap perilaku konsumtif, sehingga cosplayer tidak bergantung pada uang saku dari orang tua atau wali untuk mendukung kegiatan cosplay mereka. Menurut penelitian (Raudhatul Jannah, et al., 2023) Hal ini menunjukkan bahwa perilaku konsumtif dapat muncul jika pelajar memiliki sumber pendapatan selain uang saku pribadi. Dengan memanfaatkan kemudahan sosial media saat ini, hobi ber-cosplay bisa dengan mudah menghasilkan uang diantaranya diperoleh melalui trakteer, penjualan merch pribadi, endorse, maupun membuka jasa make-up kepada sesama cosplayer.

3. Pengaruh Simultan Literasi Keuangan dan Uang Saku Terhadap Perilaku Konsumtif

Pada uji simultan yang telah dilakukan, diketahui jika literasi keuangan dan uang saku berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. Hal tersebut sesuai dengan hipotesis yang menyatakan literasi keuangan dan uang saku bersama-sama mempengaruhi perilaku konsumtif para cosplayer pelajar di Jabodetabek. Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Martika & Vivi, 2022) dimana ketiga variabel yang ditelitinya secara simultan mempengaruhi perilaku konsumtif secara signifikan.

KESIMPULAN

- 1) Dari analisis secara deskriptif diketahui pemahaman para cosplayer terhadap literasi keuangan (X1) sudah cukup baik, dan dikarenakan sebagian besar para cosplayer tidak mengandalkan pemasukan dari orang tua/wali mereka maka variabel uang saku (X2) dapat diketahui tidak cukup baik, sedangkan untuk variabel perilaku konsumtif (Y) para pelajar sudah dapat membedakan antara kebutuhan dan keinginan dalam menjalankan hobinya sehingga dapat dikatakan sudah cukup baik.
- 2) Berdasarkan output analisis korelasi literasi keuangan dan uang saku, di ketahui hubungan antara literasi keuangan dan uang saku mempunyai nilai korelasi sebesar 0,291 dengan persentase 29% dan mempunyai tingkat hubungan yang sangat rendah.
- 3) Berdasarkan temuan penelitian ini, diketahui bahwa literasi keuangan (X1) berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif pelajar ketika mereka melakukan cosplay. Hal ini ditunjukkan dengan tingginya tingkat pengetahuan keuangan yang dikuasai oleh para pelajar ini, yang memungkinkan mereka untuk mengutamakan kebutuhan primer diatas kebutuhan tersier yang tidak perlu dipenuhi. Namun, disadari bahwa uang saku tidak berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif; hal ini ditunjukkan dengan banyaknya pilihan yang mereka miliki untuk

mendapatkan keuntungan ekstra dari kegiatan mereka.

- 4) Kemudian pada uji simultan, diketahui bahwa literasi keuangan dan uang saku secara bersama-sama berpengaruh terhadap perilaku konsumtif cosplayer pelajar di Jabodetabek, sesuai dengan hipotesis awal yang menyatakan literasi keuangan (X1) dan uang saku (X2) bersama-sama mempengaruhi perilaku konsumtif (Y) para cosplayer di Jabodetabek.

Sangat diharapkan penelitian ini dapat membantu para cosplayer yang masih berstatus pelajar untuk dapat mempraktikkan pengelolaan uang yang baik dalam aktivitas sehari-hari mereka, tidak hanya mempelajarinya secara teori sehingga para cosplayer bisa mengutamakan kebutuhan yang menjadi prioritas utama dan mengesampingkan pengeluaran dalam melakukan hobi-nya.

Diharapkan juga penelitian ini bisa berkembang dalam hal sampel atau bidang agar-agar hasil penelitian lebih kuat dan akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, R. T., & Santhoso, F. H. (2017). Hubungan antara gaya hidup hedonis dengan perilaku konsumtif pada remaja. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 3(3), 131-140
- Chairiah, R., & Siregar, Q. R. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Uang Saku Terhadap Perilaku konsumtif Dengan Self Self Control Sebagai Variabel Mediasi Padamahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *SOSEK: Jurnal Sosial dan Ekonomi*, 3(2), 84-98.
- Dwi Intan, P. (2023). Pengaruh Persepsi Uang Saku, Gaya Hidup Dan Intensitas Menonton Konten Terhadap Perilaku Konsumtif Pengguna Aplikasi Tiktok Pada Mahasiswa Di Purwokerto (Doctoral Dissertation, Uin Prof. Kh Saifuddin Zuhri).
- Fajriyah, I. L., & Listiadi, A. (2021). Pengaruh uang saku dan pendidikan keuangan keluarga terhadap pengelolaan keuangan pribadi melalui literasi keuangan sebagai intervening. *INOVASI*, 17(1), 61-72.
- Jannah, R. (2023). Pengaruh Uang Saku Terhadap Perilaku Konsumtif Pasca Covid-19 Mahasiswa Ekonomi Syariah Iaima Jambi. *Annaqoid: Jurnal Ekonomi Syariah*, 2(1), 72-79.
- Kumalasari, D., & Soesilo, Y. H. (2019). Pengaruh Literasi Keuangan, Modernitas Individu, Uang Saku Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Ekonomi Angkatan Tahun 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 61-71.
- Lestari, D. A. (2023). Minat Belanja Online Memediasi Sistem Pembayaran E-Commerce dan Pengelolaan Uang Saku terhadap Perilaku Konsumtif (Studi: Mahasiswa Aktif Manajemen FEB Universitas Kristen Satya Wacana) (Doctoral dissertation).
- Mawo, T., & Thomas, P. (2017). Pengaruh Literasi Keuangan, Konsep Diri dan Budaya Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa SMAN 1 Kota Bajawa. *Journal of Economic Education*, 6(1), 60-65.
- Noviyanti, S., Mulyadi, D., & Sandi, S. P. H. (2022). the Effect of Financial Literacy and Financial Technology on Financial Inclusion in Generation Z of Curug Village, Klari District *Jurnal Ekonomi*, 11(02), 752-758. <http://ejournal.seaninstitute.or.id/index.php/Ekonomi/article/view/406%0A>,
- Priandita, G. G., Rahayu, C., Rafila, S., Rafa, W. D., & Yunita, K. Pengaruh Gaya Hidup, Teman Sebaya, Dan Uang Saku Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Tanjungpura. *Prosiding Konferensi Akuntansi Khatulistiwa*, 3(1), 137-146.
- Putri, S. F., Widodo, J., & Martono, S. (2016). Pengaruh literasi keuangan melalui rasionalitas terhadap perilaku konsumtif (studi kasus siswa kelas XI ilmu sosial SMA Negeri se-Kota Semarang). *Journal of Economic Education*, 5(2), 179-192.
- Rikayanti, V. R., & Listiadi, A. (2020). Pengaruh literasi keuangan, pembelajaran manajemen keuangan, dan uang saku terhadap perilaku menabung. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 8(3), 125-132.
- Sari, N. R., & Listiadi, A. (2021). Pengaruh literasi keuangan, pendidikan keuangan di keluarga, uang saku terhadap perilaku pengelolaan keuangan dengan financial self-efficacy sebagai variabel intervening. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(1), 58-70.