

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Setiap individu memiliki kebutuhan hidup yang harus dipenuhi setiap harinya, kebutuhan hidup ini terdiri dari kebutuhan pokok ataupun kebutuhan non-pokok. Untuk memenuhi kebutuhannya, manusia melakukan sebuah kegiatan yang bernama konsumsi. Menurut Keynes di dalam penelitian (Persaulian, 2013), pengeluaran agregat yang merupakan pembelanjaan masyarakat terhadap barang dan jasa adalah komponen utama yang menentukan prestasi ekonomi suatu negara. Meskipun demikian, perbedaan rasio pengeluaran konsumsi yang dilakukan oleh setiap rumah tangga dapat mencerminkan tingkat perbedaan kesejahteraan yang ada pada setiap masing-masing keluarga seperti yang diungkapkan oleh (Kinanti, 2024). Pakaian, tempat tinggal, kendaraan, barang elektronik, dan juga hiburan adalah contoh dari konsumsi non-makanan.

Ekonomi kreatif berfokus pada penggunaan kreativitas, pengetahuan, dan keahlian untuk menciptakan produk dan layanan yang memberikan nilai tambah secara ekonomi dan budaya (Rusmini & dkk, 2022). Pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia dapat dilihat dari beberapa indikator, seperti peningkatan kontribusinya



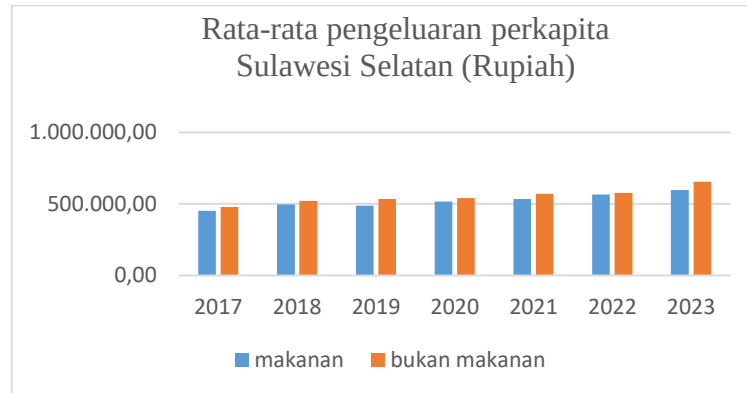
Produk Domestik Bruto (PDB), pembukaan lapangan kerja, dan ekspor kreatif. Berdasarkan Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), di tahun 2019 sektor kreatif memberikan kontribusi sekitar 7,44% terhadap PDB nasional, dengan

nilai mencapai Rp1.100 triliun (Syafitri & Nisa, 2024). Dalam ekonomi kreatif memuat berbagai industri dan kegiatan yang menciptakan nilai ekonomi menggunakan ekspresi kreatif, budaya dan intelektualitas. Ini mencakup industri atau kegiatan seperti musik, film, seni, permainan, dan lainnya (Riswanto & dkk, 2023). Industri dan kegiatan tersebut juga sering dikonsumsi oleh masyarakat untuk memperoleh hiburan yang mereka inginkan.

Hiburan adalah konsumsi non-makanan untuk menghilangkan lelah karena banyaknya aktivitas yang dilakukan manusia. Selain untuk menghilangkan lelah, biasanya hiburan juga dilakukan untuk menghibur kesedihan. Ada banyak macam hiburan yang bisa dinikmati seperti berekreasi di tempat wisata, menonton film, menghadiri sebuah konser, piknik bersama keluarga ataupun orang terdekat, berjalan-jalan ke pusat perbelanjaan, dan lainnya.

Pengeluaran konsumsi untuk hiburan dapat membantu kita melihat bagaimana masyarakat melakukan konsumsi terhadap hiburan. Dengan pengeluaran perkapita dapat menunjukkan bagaimana daya beli yang dimiliki masyarakat (Muda, Koleangan, & Kalangi, 2019). Oleh karena itu pengeluaran perkapita menjadi salah satu indikator untuk melihat pengeluaran tersebut.





Gambar 1.1 Rata-Rata Pengeluaran Perkapita SulSel
Sumber: Badan Pusat Statistik

Dari gambar 1.1 bisa dilihat pengeluaran perkapita masyarakat Sulawesi selatan dalam hal konsumsi makanan dan bukan makanan. Pengeluaran konsumsi bukan makanan di Sulawesi Selatan memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan konsumsi makanan mereka. Pada tahun 2023 konsumsi bukan makanan di Sulawesi Selatan mencapai lebih dari Rp 600.000,00 sedangkan konsumsinya dibawah dari Rp600.000,00. Konsumsi hiburan masuk ke dalam konsumsi bukan makanan yang pengeluaran perkapitanya lebih tinggi daripada konsumsi makanan

Adanya perbedaan ini tentu saja disebabkan oleh berbagai faktor, baik faktor ekonomi, selera, budaya, dan sosial ekonomi seseorang. Sosial ekonomi dapat diartikan sebagai status individu dalam masyarakat yang dilihat dari aktivitas ekonominya, pendidikan, demografi, dan jabatannya (Astrawan, Nuridja, & Dunia, 2014). Faktor



onomi ini terdiri dari jenis kelamin, umur, pendidikan, demografi, pekerjaan, keadaan geografis.

Dengan melakukan pengeluaran konsumsi di bidang hiburan, dengan secara tidak langsung juga akan membuat individu berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi. Hal ini bisa dilihat dari adanya berbagai macam jenis hiburan yang bisa dinikmati dengan terdapatnya pungutan biaya. Contohnya adalah menonton di bioskop. Harga 1 tiket bioskop dapat dikenakan pajak hiburan yang dimana sudah diatur dalam UU HKPD, kemudian pajak ini dapat menjadi sumber pendapatan untuk sebuah daerah (Reza & Lutfi, 2021).

Tabel 1. 1 Film dengan jumlah penonton terbanyak dalam 5 tahun terakhir

Film	Tahun	Jumlah penonton
KKN di Desa Penari	2022	10.061.033
Pengabdi Setan 2: Communion	2022	6.390.970
Miracle in Cell No 7	2022	5.861.067
Dilan 1991	2019	5.253.411
Sewu Dino	2023	4.891.469

Sumber: *Filmindonesia.or.id*

Dari Tabel 1.1 di atas dapat dilihat antusiasme dari masyarakat Indonesia dalam menikmati hiburan khususnya bioskop. Salah satu film yaitu “KKN di Desa Penari” dapat menggaet sepuluh juta penonton pada saat itu dimana harga tiket bioskop di Indonesia sejak tahun 2019 sudah mencapai kisaran Rp30.000,00 hingga Rp50.000,00 per tiketnya. Hal ini menunjukkan adanya masyarakat yang rela melakukan ran konsumsi untuk sebuah hiburan.



Tak hanya menonton bioskop, antusiasme dalam menonton konser musik juga mengalami peningkatan. Dari tahun ke tahun mulai banyak bermunculan konser musik di Indonesia, tak hanya penyanyi lokal yang melakukan konser musik tetapi penyanyi internasional juga kerap melakukan konser musik di Indonesia. Selain dapat melihat artis secara langsung, konser musik juga memberikan momen yang berharga dan tak terlupakan untuk para penggemar terlebih lagi ketika penonton konser ikut menyanyi bersama dengan artis yang sedang melakukan pertunjukannya sehingga memberikan perasaan senang, haru, dan juga adanya rasa persatuan yang kerap didapatkan (Harisnanda & dkk, 2023).

Adanya momen dan perasaan senang, haru, dan persatuan yang didapatkan menjadikan motivasi bagi para penggemar untuk menonton konser musik penyanyi kesukaannya. Para penggemar biasanya menyisihkan dan menabung uang mereka agar dapat membeli tiket konser penyanyi kesukaannya dan mereka juga memberikan semangat kepada penyanyi yang sedang melakukan pertunjukkan dengan sorakan (P. & Andriani, 2018).

Selain itu adanya pengeluaran konsumsi hiburan juga dapat mendorong perkembangan berbagai industri. Saat ini, industri hiburan telah berkembang pesat di berbagai daerah di Indonesia, terutama di daerah perkotaan. Adanya perkembangan di



hiburan ini juga dapat membantu usaha-usaha lain seperti UMKM untuk berkembang (Limbu, 2024). Ini juga bisa menjadi pertimbangan seseorang untuk memiliki sebuah tempat hiburan yang dimana akan mempermudah seseorang

memperoleh akses untuk memenuhi kebutuhannya, salah satu contohnya adalah rumah makan.

Pada umumnya di Sulawesi Selatan memiliki banyak jenis hiburan untuk dikunjungi ketika ingin mencari pelepas penat, terlebih lagi karena memiliki provinsi ini terdiri dari 21 kabupaten dan 3 kota yang membuat luasnya cakupan daerah untuk menemukan hiburan. Tak jarang pula melihat adanya masyarakat melakukan mobalisasi untuk sekedar mencari hiburan.

Tak hanya obyek wisata yang bisa menjadi media hiburan, terdapat juga berbagai macam hiburan yang bisa dinikmati ketika berada di Sulawesi Selatan, terutama di area perkotaan yang seperti dituliskan sebelumnya bahwa di area perkotaan memiliki hiburan yang lebih berkembang. Umumnya area perkotaan lebih mudah untuk mendapatkan hiburan yang lebih modern seperti tempat karaoke, pusat perbelanjaan, dan wahana bermain.

Analisis ini dianggap penting untuk mengetahui bagaimana gambaran faktor yang mempengaruhi pengeluaran konsumsi hiburan di Sulawesi Selatan. Berbeda dengan penelitian terdahulu oleh cahyono yang menonjolkan probabilitas yang diperoleh setiap variabel dalam pengeluaran untuk *leisure time*, kali ini peneliti ingin menganalisis faktor yang mempengaruhi konsumsi hiburan.



di uraian diatas, maka penulis tertarik melakukan analisis tentang **“Analisis Yang Mempengaruhi Pengeluaran Konsumsi Hiburan di Sulawesi**

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh pengeluaran perkapita terhadap pengeluaran konsumsi hiburan di Sulawesi Selatan?
2. Apakah ada pengaruh jumlah anggota rumah tangga terhadap pengeluaran konsumsi hiburan di Sulawesi Selatan?
3. Apakah ada pengaruh usia KRT (Kepala Rumah Tangga) terhadap pengeluaran konsumsi hiburan di Sulawesi Selatan?
4. Apakah ada pengaruh tingkat pendidikan KRT (Kepala Rumah Tangga) terhadap pengeluaran konsumsi hiburan di Sulawesi Selatan?
5. Apakah ada pengaruh jam kerja KRT (Kepala Rumah Tangga) terhadap pengeluaran konsumsi hiburan di Sulawesi Selatan?
6. Apakah ada perbedaan pengaruh lokasi geografis terhadap pengeluaran konsumsi hiburan di Sulawesi Selatan?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



k mengetahui berapa besar pengaruh pengeluaran perkapita terhadap eluaran konsumsi hiburan di Sulawesi Selatan.

2. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh jumlah anggota rumah tangga terhadap pengeluaran konsumsi hiburan di Sulawesi Selatan.
3. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh usia KRT terhadap pengeluaran konsumsi hiburan di Sulawesi Selatan.
4. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh tingkat pendidikan KRT terhadap pengeluaran konsumsi hiburan di Sulawesi Selatan.
5. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh jam kerja KRT terhadap pengeluaran konsumsi hiburan di Sulawesi Selatan.
6. Untuk mengetahui berapa besar perbedaan konsumsi hiburan menurut lokasi geografis.

1.4 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak berikut:

1. Pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan sebagai pembuat kebijakan dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk mengatasi permasalahan terhadap pengeluaran konsumsi hiburan di Sulawesi Selatan.
2. Kalangan akademis dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan referensi dan kajian literature untuk penelitian selanjutnya yang bertemakan pengeluaran konsumsi hiburan.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan teori

2.1.1 Pengeluaran konsumsi hiburan

Eugence A. Diulio dalam (Lisma & Haryono, 2016) berpendapat bahwa konsumsi terbagi menjadi dua jenis yaitu konsumsi yang bersifat sementara dan yang bersifat rutin. Konsumsi rutin dilakukan setiap waktu selama bertahun-tahun misalnya seperti makanan. Kemudian ada juga konsumsi sementara yang berarti konsumsi yang menjadi tambahan disela-sela konsumsi rutin, hiburan termasuk ke dalam jenis konsumsi sementara. Ini dikarenakan hiburan dilakukan ketika suatu individu sedang merasa lelah atau sedih dengan kehidupannya.

Munculnya berbagai macam jenis hiburan membuat setiap individu memiliki selera terhadap jenis hiburan yang ingin dinikmati. Dalam teori preferensi yang dikemukakan oleh (Perloff, 2008) dalam bukunya yang berjudul “*Microeconomics Theory and Applications with Calculus*” ia menjelaskan individu akan memilih barang atau jasa dari sekian banyaknya pilihan barang atau jasa yang diberikan dengan menggunakan selera atau preferensi yang dimilikinya. Ada lima sifat preferensi yang disebutkan oleh Perloff yaitu *completeness*, *transitivity*, *more is better*, *continuity*, dan *strict convexity*.



Perloff juga menjelaskan preferensi konsumen dapat dirangkum dengan nilai untuk setiap kelompok barang atau jasa yang memungkinkan sehingga dapat

mempelihatkan peringkat kelompok-kelompok barang atau jasa yang dinikmati. Hal ini diterminologikan oleh para ekonom di abad ke-19 dengan istilah utilitas. Fungsi utilitas digunakan untuk melihat hubungan antara besaran utilitas dari setiap kemungkinan kelompok barang atau jasa yang dinikmati. Walaupun memakai nilai numerik, angka tersebut tidak memiliki makna angka absolut dan digunakan untuk melihat apakah nilai utilitas dari suatu kelompok barang memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan nilai kelompok barang yang lainnya.

Pada masa sekarang, pemakaian media sosial semakin meningkat terutama pada kalangan milenial dan gen-z. Adanya media sosial seperti *Tiktok*, *Spotify*, *Youtube*, *Netflix*, dan aplikasi streaming lainnya menjadi salah satu media hiburan di kalangan mereka. Banyak dari mereka yang gemar menonton program kesukaannya di aplikasi tersebut hingga melakukan pengeluaran untuk berlangganan demi mendapatkan hiburan yang mereka inginkan (Baskaran & Israel, 2023).

Selain itu Sastrawati di dalam penelitiannya juga menyebutkan bahwa dengan masuknya ke era *postmodern* menjadikan manusia lebih konsumtif yang ditunjukkan oleh minat masyarakat yang lebih senang berpergian ke mall daripada pasar tradisional. Ini dikarenakan mall tak hanya menyediakan kebutuhan dasar tetapi bisa juga untuk mendapatkan hiburan seperti arena bermain dan bioskop. Dengan adanya perilaku seperti ini tentu saja membuat biaya yang dikeluarkan menjadi lebih banyak.



n Baudrillard dalam (Pratiwi & dkk, 2021) menyatakan bahwa budaya saat ini tidak lagi sekadar ditujukan untuk memenuhi kebutuhan secara

fungsional, melainkan telah bergeser menjadi sarana dalam memburu citra simbolik yang melekat pada barang atau jasa yang dikonsumsi. Konsumsi yang berlebihan, sebagaimana dijelaskan oleh Thorstein Veblen melalui konsep *leisure class*, merujuk pada kelompok sosial yang menghabiskan sumber daya seperti uang, waktu, dan tenaga kerja demi mengejar status sosial yang tinggi. Sehingga dengan melakukan konsumsi di waktu luang seperti melakukan konsumsi terhadap hiburan tidak hanya untuk kesenangan tetapi untuk memperlihatkan status sosial yang dimiliki.

2.1.2 Pengeluaran Perkapita

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), pengeluaran perkapita adalah total biaya yang dikeluarkan untuk konsumsi seluruh anggota rumah tangga dalam periode sebulan dibagi dengan jumlah anggota rumah tangga yang telah disesuaikan dengan tingkat daya beli. Tingginya pengeluaran menunjukkan adanya daya beli atau konsumsi masyarakat yang tinggi (Hasanah, 2021). Pengeluaran perkapita rumah tangga dapat diukur dari total konsumsi untuk makanan dan non-makanan dalam satu bulan (Nasution A. d., 2014).

Pendapatan masyarakat memiliki kaitan atau pengaruh terhadap pengeluaran perkapita dari sebuah rumah tangga (Syafira, 2024). Menurut Keynes dalam (Nizar & Arif, 2023), ketika individu mendapat tambahan pendapatan, secara otomatis individu



akan menambah konsumsi tetapi besar tambahan konsumsi yang dilakukan besar tambahan pendapatan yang didapatkan. Peningkatan pendapatan pada tingkat Marginal Propensity to Consume (MPC) yang memiliki nilai

berkisar 0 hingga 1. MPC menunjukkan kecenderungan masyarakat dalam mengalokasikan persentase pendapatan untuk konsumsi. Oleh karena itu, jika pendapatan meningkat maka terjadi peningkatan terhadap jumlah konsumsi.

2.1.3 Jumlah Anggota Rumah Tangga

Jumlah anggota rumah tangga menurut BPS (2020) memperlihatkan anggota-anggota yang berada dalam sebuah rumah tangga yang umumnya menetap bersama dalam satu rumah dan mengelola makanannya dalam satu dapur. Sedangkan menurut Mattessich dan Hill dalam (Handayani & Yulistiyo, 2023) anggota rumah tangga adalah kelompok yang memiliki hubungan emosional, tempat tinggal, dan memiliki hubungan kekerabatan yang sangat dekat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa jumlah anggota rumah tangga adalah kelompok yang menetap dalam satu rumah dan mengelola rumah tangga secara bersama serta memiliki hubungan emosional dan kekerabatan yang dekat.

Jumlah anggota rumah tangga menjadi salah satu komponen dalam peningkatan konsumsi sebuah rumah tangga. Rumah tangga yang memiliki anggota dengan jumlah yang banyak maka jumlah kebutuhan anggota rumah tangga yang dipenuhi juga akan semakin banyak dan sebaliknya, rumah tangga dengan jumlah anggota yang sedikit akan memiliki kebutuhan yang lebih sedikit (Nababan, 2013).



jumlah anggota rumah tangga juga dapat menjadi pengaruh dalam aktivitas yang dilakukan. Adanya tingkat mobilitas dan tanggungan konsumsi yang bergantung jumlah dari anggota rumah tangga (Wardiyanta, Sudarmadji, & Nopirin, 2016).

2.1.4 Usia Kepala Rumah Tangga

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia usia adalah lamanya seseorang telah hidup berdasarkan perhitungan waktu tertentu. Usia sangat erat kaitannya dengan perkembangan individu namun tingkatan usia belum tentu menandakan tingkat perkembangan individu. Pembahasan mengenai tingkat perkembangan inilah yang akan lebih mempengaruhi pola perilaku seseorang yang biasanya memang sejalan dengan tingkat pertumbuhan usianya atau dikatakan sebagai perkembangan sepanjang rentang kehidupan (Wade & Tavris, 2007) dalam (Muslimin, 2013).

Adanya perkembangan yang dialami karena pertumbuhan usia juga menyebabkan terjadinya perbedaan selera terhadap barang dan jasa yang akan dikonsumsi (Nur, 2014). Dalam hipotesis siklus hidup, diasumsikan bahwa seseorang menabung agar dapat melancarkan konsumsinya selama masa hidupnya. Tujuan pentingnya juga agar mendapat pendapatan pensiun yang mencukupi. Berdasarkan teori ini, terdapat tiga masa yaitu, pertama, berusia nol tahun, pada masa ini seseorang belum memiliki pendapatannya sendiri dan sudah melakukan konsumsi. Kedua, usia kerja, seseorang sudah memiliki pendapatan. Ketiga, usia tua, pada masa ini seseorang sudah tidak memiliki pendapatan sendiri lagi atau telah mencapai masa pensiunnya (Sangadji, 2008)



dapatnya perkembangan zaman seperti saat ini membuat adanya perbedaan berdasarkan tahapan usia seseorang. Salah satu contohnya adalah pengaruh dari *value* yang penikmatnya didominasi oleh usia belasan hingga dua puluhan.

Selain itu, (Prabawani, 2019) dalam bukunya yang berjudul “Monograf Redenominasi di Indonesia: Apa dan Bagaimana?” menyebutkan bahwa masyarakat dengan usia 31 hingga 40 tahun cenderung membelanjakan uangnya untuk mendapatkan hiburan.

2.1.5 Tingkat Pendidikan Kepala Rumah Tangga

Pendidikan yakni usaha sadar dan terencana untuk menghasilkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dengan aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya (Wina Sanjaya, 2005) dalam (Purwaningsih, 2022). Dalam UU Sudiknas BAB IV Pasal 14 No. 20 Tahun 2003, tingkat pendidikan formal meliputi tiga jenjang yang diawali dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Tingkat pendidikan mencerminkan bagaimana tingkat intelektualitas yang dimilikinya. Dengan tingkat intelektualitas ini dapat mempengaruhi seseorang dalam memilih jenis hiburan yang akan dikonsumsi (Nur, 2014). Dengan adanya jenjang pendidikan yang lebih baik juga dapat mempengaruhi selera dan juga pendapatan yang dimiliki. Selain itu, tingkat pendidikan yang tinggi dapat membuat sebuah rumah tangga memiliki perencanaan keuangan yang lebih baik sehingga dapat menyediakan anggaran lebih banyak untuk menikmati waktu luang bersama keluarganya (Cahyono & dkk., 2024)



nurut (Hariandja, 2006) tingkat pendidikan seseorang akan membuat kinerja saingnya ikut meningkat. Teori modal manusia Mankiw dalam (Arifin, 2017)

bahwa seseorang meningkatkan penghasilannya melalui peningkatan pendidikan. Sehingga dapat dijelaskan bahwa adanya setiap tambahan satu tahun sekolah berarti akan meningkatkan kemampuan seseorang, disisi lain seseorang yang menunda penerimaan penghasilan selama satu tahun untuk bersekolah akan berharap untuk peningkatan pendapatan dengan peningkatan pendidikan.

2.1.6 Jam kerja

Jam kerja dan hari kerja menjadi tolak ukur produktivitas yang paling terkenal menurut Muchdarsyah Sinungan (2008) ini dikarenakan produktivitas dapat diukur dengan membagi pengeluaran dengan jumlah yang digunakan atau jam-jam kerja seseorang. Mengukur produktivitas dapat dilakukan dengan melihat hasil kerja seseorang dalam bentuk upah, di mana besarnya upah ditentukan oleh tingkat pengorbanan yang dilakukan pekerja dalam bentuk jam kerja. Indonesia telah menentukan batas waktu kerja yaitu maksimal 8 jam per hari dan juga menyediakan waktu istirahat bagi pekerja. Dengan memperpanjang waktu kerja yang melebihi batas hanya akan mengurangi efisiensi dan meningkatkan kelelahan pekerja (Kusgiyanto, 2017).

Menurut Becker (1965), kepuasan individu dapat diperoleh dengan konsumsi atau menikmati waktu luang. Adapun hambatan yang dihadapi pekerja yaitu waktu dan tingkat pendapatan. Bekerja dianggap sebagai kebalikan dari waktu luang, sehingga hanya bersedia jika mendapatkan kompensasi berupa pendapatan. Solusi masalah ini terletak pada jumlah jam kerja yang ingin ditawarkan sesuai



dengan tingkat upah dan harga yang diinginkan. Teori penawaran tenaga kerja menjelaskan bahwa waktu luang memiliki nilai bagi setiap individu dan keluarga. Maka dari itu, individu dapat memaksimalkan waktu untuk bekerja berdasarkan analisis maksimisasi kepuasan. Keputusan individu untuk menambah konsumsi barang atau mengurangi waktu luang dipengaruhi oleh pendapatan dan *non labor income*.

2.1.7 Lokasi Geografis

Nazareth (2010) dalam bukunya yaitu “*The leisure economy: How changing demographics, economics, and generational attitudes will reshape our lives and our industries*” mengatakan bahwa alasan masyarakat tidak memiliki banyak waktu luang adalah masalah demografi. Demografi terdiri dari jenis kelamin, etnisitas, pendidikan, pekerjaan, agama, dan lokasi tempat tinggal atau geografis. Lokasi geografis menggambarkan akses yang mudah dan dekatnya jarak terhadap sarana dan fasilitas (Indah, 2019). Lokasi geografis dapat memberikan pengaruh dalam melakukan konsumsi, tergantung pada jarak lokasi rumah terhadap lokasi pusat bisnis (Ulfa & Suwandono, 2014). Pusat bisnis biasanya ada pada daerah perkotaan yang dimana berarti masyarakat yang tinggal di daerah ini dapat mengakses jenis hiburan yang lebih modern dengan mudah seperti bioskop, karaoke, dan konser musik.

2.1.8 Hubungan antara pengeluaran perkapita dengan pengeluaran konsumsi



Setiap rumah tangga pasti terlibat dalam perilaku konsumsi, baik untuk memenuhi kebutuhan pokok maupun untuk mendukung kelangsungan hidup dalam

berumah tangga (Hanum, 2017). Pengeluaran perkapita terdiri dari dua komponen yaitu konsumsi makanan dan non-makanan. Menurut Meiler dan Meineres (Meri Lawani, 2012) dalam (Abdillah & dkk., 2019), penelitian Engel melahirkan empat kesimpulan yang dikenal sebagai hukum Engel, yaitu:

1. Ketika pendapatan meningkat, persentase pengeluaran untuk konsumsi makanan cenderung menurun.
2. Persentase pengeluaran untuk konsumsi pakaian relatif stabil dan tidak dipengaruhi oleh tingkat pendapatan.
3. Persentase pengeluaran untuk konsumsi kebutuhan rumah relatif cenderung stabil dan tidak bergantung pada tingkat pendapatan.
4. Ketika pendapatan meningkat, persentase pengeluaran untuk pendidikan, kesehatan, rekreasi, barang mewah, dan tabungan akan semakin meningkat.

Dari keempat poin di atas, secara tidak langsung pada poin keempat menunjukkan ketika pendapatan mengalami peningkatan akan membuat pengeluaran mengalami peningkatan yang dimana salah satunya yaitu untuk keperluan hiburan.

2.1.9 Hubungan antara jumlah anggota rumah tangga dengan pengeluaran konsumsi hiburan

Jumlah anggota rumah tangga memiliki kaitan terhadap pengeluaran konsumsi hiburan suatu rumah tangga yang dimana pengeluaran ini ditentukan oleh pendapatan per kapita oleh rumah tangga tersebut (Yanti, 2019). Selain itu, adanya selera yang



berbeda disetiap anggota rumah tangga membuat banyaknya variasi hiburan yang ingin dilakukan.

Berbicara mengenai anggota rumah tangga, hiburan yang sering dilakukan bersama yaitu berekreasi ke tempat wisata. Adanya jumlah anggota rumah tangga yang lebih banyak membuat kita memikirkan akomodasi yang akan digunakan untuk mencapai tempat hiburan yang diinginkan. Maka dari itu pengeluaran konsumsi hiburan bisa meningkat. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yanti juga disebutkan bahwa Todaro mengasumsikan dengan banyaknya jumlah anggota rumah tangga yang dimiliki membuat pengeluaran juga semakin banyak.

2.1.10 Hubungan antara usia KRT dengan pengeluaran konsumsi hiburan

Usia menjadi salah satu faktor yang berpengaruh dalam menentukan jenis konsumsi hiburan yang akan dilakukan. Adanya hubungan yang positif dari usia terhadap pengeluaran konsumsi dikarenakan semakinnya bertambah usia akan membuat kebutuhan juga akan bertambah (Agustini & Marhaeni, 2017). Terlebih lagi ketika individu sudah berkeluarga, ini membuat kepala rumah tangga perlu memikirkan atau memiliki tanggung jawab kepada anggota rumah tangga yang lain.

Saat akan melakukan konsumsi hiburan, kepala rumah tangga akan memikirkan jenis hiburan yang ia bisa lakukan bersama keluarganya. Oleh karena itu, tak heran

buran seperti taman rekreasi atau objek wisata menjadi salah satu opsi yang sering dilakukan untuk melakukan hiburan.



2.1.11 Hubungan antara tingkat pendidikan KRT dengan pengeluaran konsumsi hiburan

Tingkat pendidikan yang tinggi atau rendah dapat mempengaruhi konsumsi hiburan yang dilakukan. Memiliki tingkat pendidikan yang tinggi dapat membuat masyarakat menerima perkembangan dengan lebih mudah dan juga akses untuk mendapatkan informasi jadi lebih gampang (Yanti, 2019). Dengan lebih mudahnya mendapatkan akses informasi, masyarakat dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi dapat memperoleh hiburan yang berkualitas untuk dikonsumsi.

Selain itu dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi akan meningkatkan variasi konsumsi yang dilakukan sehingga meningkatkan tingkat konsumsinya. Semakin tinggi tingkat pendidikan maka pengeluaran konsumsi akan semakin besar (Amini & Rusdiansyah, 2021).

2.1.12 Hubungan antara jam kerja dengan pengeluaran konsumsi hiburan

Muchdarsyah Sinungan (2008) menyatakan ukuran produktivitas terdiri dari jam kerja dan hari kerja karena produktivitas tenaga kerja dapat dihitung dengan membagi pengeluaran dengan jumlah jam kerja yang dilakukan. Mengukur produktivitas dilakukan dengan melihat hasil kerja individu dalam bentuk upah, dimana besarnya upah ditentukan oleh tingkat pengorbanan yang dilakukan pekerja dalam bentuk jam kerja. Jam kerja adalah faktor yang dapat memengaruhi tingkat pendapatan. Dengan

jika jam kerja meningkat, jumlah pendapatan juga akan bertambah.
jika jam kerja berkurang, pendapatan yang diperoleh juga akan relatif



rendah. Tingkat konsumsi masyarakat atau rumah tangga dipengaruhi oleh pendapatan, sehingga jam kerja memiliki hubungan terhadap konsumsi.

Menurut Becker (1965) dalam *“Theory of the allocation of time”* mengenai penawaran tenaga kerja individu, perubahan tingkat upah di pasar kerja dan dampaknya terhadap jumlah jam kerja yang ditawarkan akan menghasilkan efek substitusi dan efek pendapatan. Peningkatan jumlah jam kerja yang diinginkan oleh individu berarti akan mengurangi waktu luangnya dan ini disebut efek substitusi dari kenaikan tingkat pendapatan. Namun, di sisi lain ada juga kondisi dimana ketika tingkat pendapatan meningkat, jumlah jam kerja malah menurun. Dengan status ekonomi yang lebih baik, individu cenderung meningkatkan konsumsi dan menikmati waktu luang yang lebih banyak, yang berarti mengurangi jam kerja. Perubahan pada jam kerja akibat perubahan pendapatan ini disebut efek pendapatan.

2.1.13 Hubungan antara lokasi geografis dengan pengeluaran konsumsi hiburan

Lokasi geografis terbagi menjadi pedesaan dan perkotaan. Seiring perkembangan waktu, daerah perkotaan mengalami perkembangan yang menyebabkan adanya ketimpangan antar lokasi geografis yang salah satunya adalah fasilitas. Adanya perbedaan fasilitas ini memiliki kemungkinan masyarakat untuk melakukan perjalanan dalam mendapatkan fasilitas tersebut.



la area perkotaan, jenis hiburan dapat berkembang dengan pesat yang dimana a muncul tempat hiburan baru yang dapat digemari masyarakat. Salah satu i yang menjadi contoh adalah banyaknya bermunculan *café-café* dengan

interior yang menarik dan menyediakan hiburan di dalamnya seperti perpustakaan mini, *game board*, pemutaran film, dan *live music*. Di Mojokerto, munculnya *café* beberapa tahun belakangan membuat masyarakat beradaptasi dengan mulai memiliki gaya hidup layaknya masyarakat di perkotaan yang lebih maju. Beberapa masyarakat juga menganggap *café* sebagai tempat refreshing setelah melalui kesehariannya (Kabalmay, 2017).

Semakin berkembangnya zaman, teknologi juga ikut mengalami perkembangan. Ini membuat wilayah pedesaan juga dapat menikmati hiburan walaupun jenisnya sedikit berbeda dari wilayah perkotaan. Akses internet yang semakin mudah di pedesaan membuat pengeluaran konsumsi hiburan didominasi dalam jenis media massa seperti radio, televisi, dan *smartphone*. Televisi menjadi jenis hiburan yang paling banyak dinikmati oleh masyarakat pedesaan (Raturahmi, 2018). Jarak menjadi salah satu halangan dalam mendapatkan jenis hiburan yang lainnya. Jenis hiburan berupa bioskop ataupun pusat perbelanjaan biasanya berada pada daerah perkotaan dan untuk pedesaan biasanya terdapat hiburan seperti objek wisata alam.

2.2 Studi empiris

Beberapa penelitian terdahulu mengenai pengeluaran konsumsi hiburan

Penelitian dengan judul “Probabilitas Pendapatan, Pendidikan, Dan Variabel

Demografi Lain Terhadap Pengeluaran Rumah Tangga Untuk Leisure Time” yang

oleh Cahyono, Sari, Restikasari, dan Santohani (2024) mendapatkan variabel

dan nilai *odds ratio* sebesar 0,99 dan dapat diartikan ketika usia kepala rumah



tangga meningkat sebesar satu tahun maka probabilitas rumah tangga melakukan *leisure time* meningkat sebesar 0,99 kali. Biasanya masyarakat Indonesia memiliki peningkatan pengeluaran untuk melakukan perjalanan wisata sejalan dengan adanya pertambahan usia tetapi pada usia tertentu pengeluaran ini menurun dikarenakan adanya pengeluaran yang menjadi prioritas. Kemudian diperoleh nilai odds ratio pada variabel pendapatan sebesar 1,26. Artinya setiap peningkatan pendapatan sebesar satu persen maka akan memperbesar probabilitas rumah tangga untuk melakukan pengeluaran untuk *leisure time* sebesar 1,26 kali dan juga pendapatan memiliki pengaruh signifikan pada rumah tangga untuk melakukan pengeluaran untuk *leisure time*.

Dalam penilitan yang dilakukan oleh Sahara, Chanifah, dan Triastono di tahun 2023 dengan judul “Faktor-Faktor yang Memengaruhi Waktu Luang Petani Padi Gogo di Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah” menunjukkan bahwa variabel pendapatan rumah tangga petani memiliki pengaruh yang nyata dan positif, yang berarti semakin meningkat pendapatan yang diperoleh maka petani makin meningkatkan waktu luang, sebaliknya pendapatan semakin rendah maka petani akan mengurangi waktu luang dan meningkatkan waktu produktif.

Amini dan Rusdiansyah (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Pendapatan, Jumlah Tanggungan, Pendapatan, dan Pendidikan terhadap Konsumsi Rumah Tangga Masyarakat Kampung KB (Studi Kasus: Desa Banua Batung dan Pandawan Kabupaten Hulu Sungai Tengah)” didapatkan hasil bahwa



tingkat pendidikan kepala keluarga memiliki pengaruh signifikan dan positif terhadap konsumsi rumah tangga, dari uji T yang dilakukan diperoleh hasil t-hitung 2,061514 yang dimana lebih besar dari t-tabelnya dengan nilai 1,66462 dan nilai probabilitas sebesar $0,0426 < 0,05$. Dalam penelitian ini, pendidikan memiliki nilai koefisien sebesar 0,078002 yang memperlihatkan adanya peningkatan pendidikan sebesar 1% akan meningkatkan konsumsi sebesar 0,078002%, hal ini berarti semakin tinggi tingkat pendidikan yang ditempuh maka semakin besar konsumsi yang dilakukan oleh masyarakat yang tinggal di kampung KB.

Kirana dan Yasa (2021) melakukan penelitian dengan judul “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Konsumsi Generasi Milenial Kota Denpasar”. Dalam penelitiannya mendapat hasil bahwa pola konsumsi generasi milenial di Kota Denpasar mencakup dua kategori utama, yaitu pengeluaran untuk makanan dan non-makanan. Proporsi pengeluaran untuk kebutuhan non-makanan tercatat lebih tinggi, yakni sebesar 57,19 persen, dibandingkan dengan pengeluaran makanan yang mencapai 42,81 persen. Rendahnya tingkat konsumsi non-makanan di kalangan milenial jika dibandingkan dengan masyarakat umum di Denpasar disebabkan oleh dampak berkepanjangan dari pandemi Covid-19, yang turut memengaruhi pendapatan serta berdampak pada pola hidup dan struktur pengeluaran. Pendapatan diketahui memiliki pengaruh yang signifikan secara simultan terhadap konsumsi non-makanan generasi milenial di Kota

; sebagaimana ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih 0,05.



Penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan Suseno yang berjudul “Pergeseran Pola Konsumsi Leisure dan Non Leisure di Kota Semarang” pada tahun 2020 menunjukkan pola konsumsi rumah tangga di Kota Semarang mulai mengalami pergeseran dari pengeluaran untuk kebutuhan non-leisure menuju konsumsi yang bersifat leisure. Pergeseran ini dipengaruhi oleh faktor sosial ekonomi, terutama tingkat pendapatan rumah tangga dan tingkat pendidikan anggota keluarga. Pengeluaran leisure tidak tergolong dalam kebutuhan pokok, melainkan dialokasikan untuk aktivitas rekreasi seperti berwisata, berjalan-jalan, atau makan di restoran. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel pendapatan memiliki nilai odds ratio sebesar 16,666, yang mengindikasikan bahwa setiap peningkatan pendapatan rumah tangga meningkatkan peluang terjadinya pergeseran pola konsumsi sebesar 16,666 kali. Sementara itu, variabel pendidikan menunjukkan nilai odds ratio sebesar 0,443, yang berarti bahwa peningkatan tingkat pendidikan anggota keluarga turut meningkatkan peluang pergeseran konsumsi ke arah leisure sebesar 0,443 kali.

Dalam penelitian dengan judul “Analisis Pola Konsumsi Rumah Tangga Petani Kelapa Sawit Di Kabupaten Labuhanbatu” yang dilakukan oleh Nasution, Rizal, dan Lubis pada tahun 2020, memperoleh hasil penelitian bahwa variabel aktivitas ekonomi kepala keluarga yang diukur melalui jam kerja memiliki pengaruh yang negatif terhadap pengeluaran konsumsi bukan makanan. Variabel ini mendapatkan koefisien

-125,121 yang berarti adanya penambahan jam kerja sebanyak satu jam kerja mengurangi pengeluaran konsumsi bukan makanan sebesar Rp125,121.



Penelitian yang dilakukan Yanti dan Murtala (2019) dengan judul “Pengaruh Pendapatan, Jumlah Anggota Keluarga dan Tingkat Pendidikan Terhadap Konsumsi Rumah Tangga di Kecamatanmuara Dua Kota Lhokseumawe” memperoleh hasil yaitu pengeluaran konsumsi dipengaruhi secara signifikan dan positif oleh jumlah anggota keluarga. Dengan jumlah anggota keluarga yang banyak maka kebutuhan yang harus dipenuhi akan semakin banyak dan membuat pengeluaran konsumsi di rumah tangga tersebut akan tinggi. Dalam penelitiannya juga didapatkan hasil bahwa tingkat pendidikan memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap konsumsi rumah tangga, tingkat pendidikan yang tinggi dan berkualitas akan berpengaruh terhadap sumber daya manusianya.

Agustini dan Marhaeni (2017) telah melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Umur, Pendidikan, dan Jenis Pekerjaan Terhadap Pendapatan dan Pengeluaran Konsumsi Hewan Peliharaan di Denpasar” yang mendapatkan hasil bahwa jenis pekerjaan baik formal maupun informal memiliki pengaruh namun dengan pengeluaran yang hampir sama. Ini ditandai dengan diduplikasinya nilai *standardized coefficient beta* sebesar 0,085 dan nilai probabilitas sebesar $0,109 > 0,05$ yang memperlihatkan bahwa H_0 diterima. Dari hasil penelitiannya, umur juga disebutkan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pengeluaran rumah tangga pemelihara anjing di Denpasar Utara yang ditunjukkan dengan nilai *standardized* t *beta* sebesar 0,413 dan nilai probabilitas $0,008 < 0,05$.

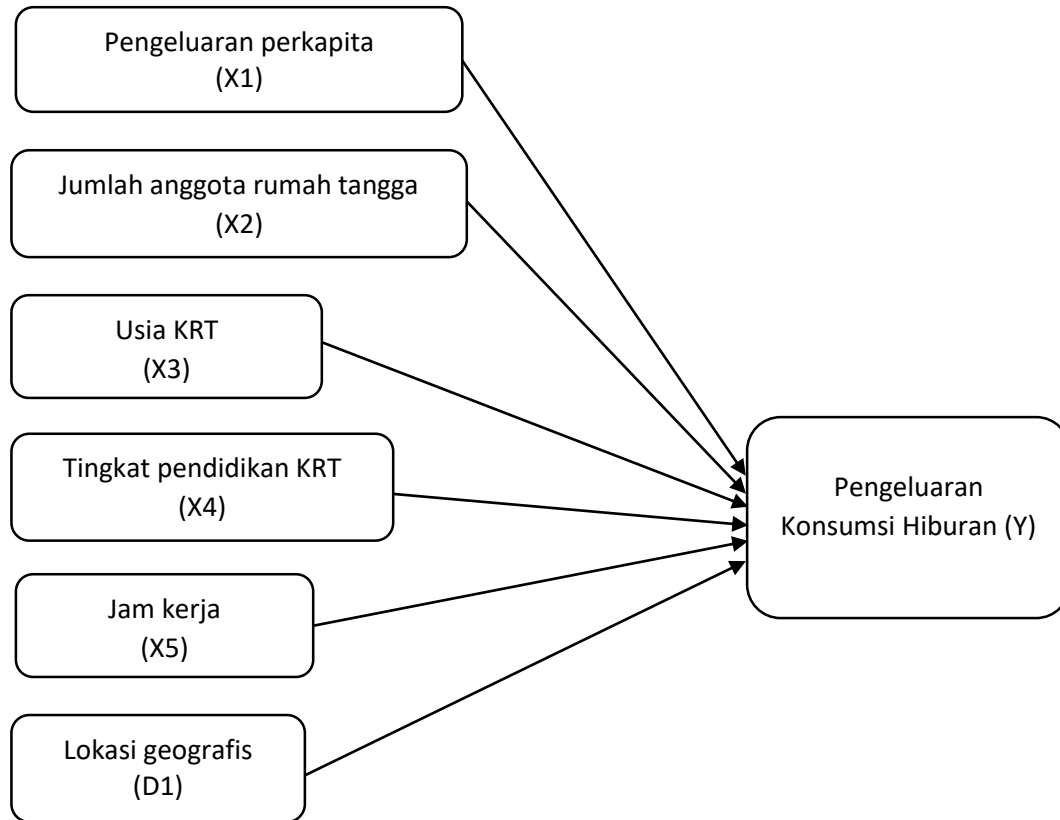


Penelitian dengan judul “Analisis Gaya Hidup Hedonik Dengan Adanya Pusat Hiburan dan Perbelanjaan Modern Baru Di Kota Kecil” yang dilakukan oleh Adiputra (2016) menunjukkan perilaku candu dalam berbelanja atau melakukan konsumsi dapat dipengaruhi oleh kegiatan, selera, dan pendapat. Dari hasil yang didapatkan, perilaku ini dapat menunjukkan adanya konsumsi yang abnormal karena disebabkan oleh sifat hedonisme yang dimiliki seseorang yang membuatnya untuk mengarah ke arah *shopping addiction*.

Penelitian dengan judul “Perilaku Perjalanan pada Akhir Pekan oleh Rumah Tangga yang Tinggal di Daerah Pinggiran Kota Semarang” yang dilakukan oleh Ulfa dan Suwandono (2014) menunjukkan hasil analisis yang dimana faktor spasial seperti lokasi tempat tinggal dapat membuat tindakan dalam perjalanan pada akhir pekan memiliki pola yang berbeda-beda, tergantung dengan jarak rumah terhadap lokasi pusat bisnis. Rumah dengan jarak yang dekat terhadap pusat bisnis memiliki tingkat perjalanan yang tinggi untuk melakukan hiburan ataupun mendapatkan kebutuhan sosial di akhir pekan.



2.3 Kerangka penelitian



2.4 Hipotesis penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian, tinjauan, pustaka, studi empiris, dan kerangka penelitian maka rumusan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diduga pengeluaran perkapita berpengaruh positif terhadap pengeluaran konsumsi hiburan di Sulawesi Selatan



2. Diduga jumlah anggota rumah tangga berpengaruh positif terhadap pengeluaran konsumsi hiburan di Sulawesi Selatan.

3. Diduga usia KRT berpengaruh positif terhadap pengeluaran konsumsi hiburan di Sulawesi Selatan.
4. Diduga tingkat pendidikan KRT berpengaruh positif terhadap pengeluaran konsumsi hiburan di Sulawesi Selatan.
5. Diduga jam kerja berpengaruh negatif terhadap pengeluaran konsumsi hiburan di Sulawesi Selatan.
6. Diduga lokasi geografis berpengaruh positif terhadap pengeluaran konsumsi hiburan di Sulawesi Selatan.

