

# Pertemuan 4

## TEORI PERILAKU KONSUMEN ( UTILITI )

# TEORI PERILAKU KONSUMEN ( UTILITI )

Yang dianalisa didalam teori ini adalah tingkah laku konsumen di dalam memenuhi kebutuhannya, yaitu pada harga rendah akan membeli lebih banyak dan sebaliknya akan mengurangi pembeliannya pada harga tinggi serta bagaimana menentukan komposisi dari barang yang dibeli dari pendapatan yang diperolehnya.

# Jenis pendekatan teori perilaku konsumen

Pendekatan teori perilaku konsumen terdiri dari:

1. Pendekatan cardinal: yaitu menganggap manfaat / kenikmatan yang diperoleh seorang konsumen dapat dinyatakan secara kuantitatif.
2. Pendekatan ordinal: Pendekatan ini menggunakan asumsi yang lebih realistik, yaitu tidak menggunakan pendekatan kuantitatif, tetapi kepuasan dapat ditunjukkan dengan bantuan kurva kepuasan bersama

# Pendekatan kardinal

## *a. Nilai Guna Total*

Jumlah seluruh kepuasan yang diperoleh dari mengkonsumsi sejumlah barang tertentu.

## *b. Nilai guna marginal*

Pertambahan/pengurangan kepuasan sebagai akibat pertambahan/pengurangan satu unit barang tertentu.

## *c The Law Of Diminishing Marginal Utiliti /Hukum nilai guna marginal semakin menurun*

Yaitu semakin banyak satuan barang yang dikonsumsi oleh seorang konsumen maka semakin kecil guna batas barang yang diperolehnya, bahkan akhirnya menjadi negatif

# Pendekatan kardinal

## *d. Asumsi – asumsi*

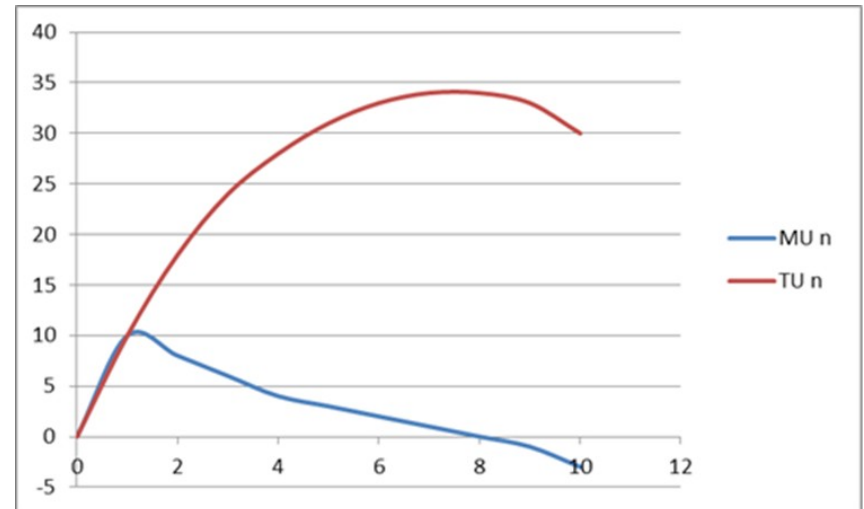
1. Bahwa guna barang-barang atau jasa-jasa konsumsi dapat diukur.
2. Bahwa guna batas uang yang konstan dan guna batas barang-barang konsumsi yang menurun.
3. Bahwa anggaran pengeluaran rumah tangga konsumen sama sebesar pendapatan yang diterimanya
4. Bahwa guna total yang mempunyai sifat additive. (kepuasan total dari mengkonsumsi dua barang atau lebih dapat diperoleh dengan jalan menjumlahkan jumlah unit kepuasan yang diperoleh dari macam-macam barang yang dikonsumsi)

# Nilai guna Total dan marginal dalam angka dan grafik

## TU dan Mu dalam angka

| Piring Ke $n$ | MU $n$ | TU $n$ |
|---------------|--------|--------|
| 0             | 0      | 0      |
| 1             | 10     | 10     |
| 2             | 8      | 18     |
| 3             | 6      | 24     |
| 4             | 4      | 28     |
| 5             | 3      | 31     |
| 6             | 2      | 33     |
| 7             | 1      | 34     |
| 8             | 0      | 34     |
| 9             | -1     | 33     |
| 10            | -3     | 30     |

## TU dan MU dalam Grafik



# Pendekatan Utilitas Ordinal

## *a. Indifferen Curve*

Sebagai kurva, fokus atau titik kedudukan yang menunjukkan berbagai kombinasi dua buah barang atau jasa konsumsi untuk setiap satuan waktunya memberikan kepuasan yang sama bagi konsumen.

## *b. Garis Anggaran Pengeluaran Konsumen*

Menunjukkan berbagai gabungan barang-barang yang dapat dibeli oleh sejumlah pendapatan tertentu.

Dengan menggunakan asumsi bahwa semua pendapatan konsumen dimasukkan kedalam anggaran rumah tangga konsumen, maka kita perlu mengetahui :

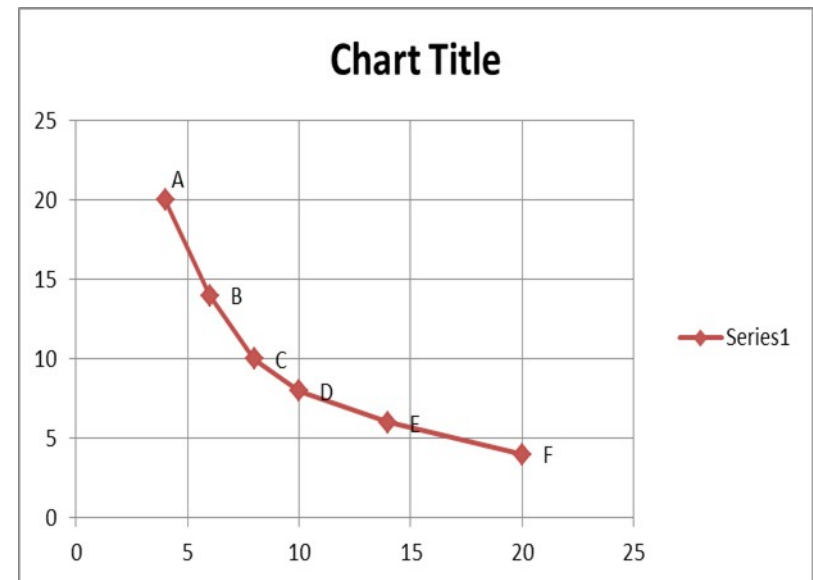
- Pendapatan konsumen
- Harga per unit barang ( Mis brg Makanan )
- Harga per unit barang ( Mis brg Pakaian )

# Contoh Kombinasi barang yang menunjukkan tingkat kepuasan yang sama

## Tabel kepuasan

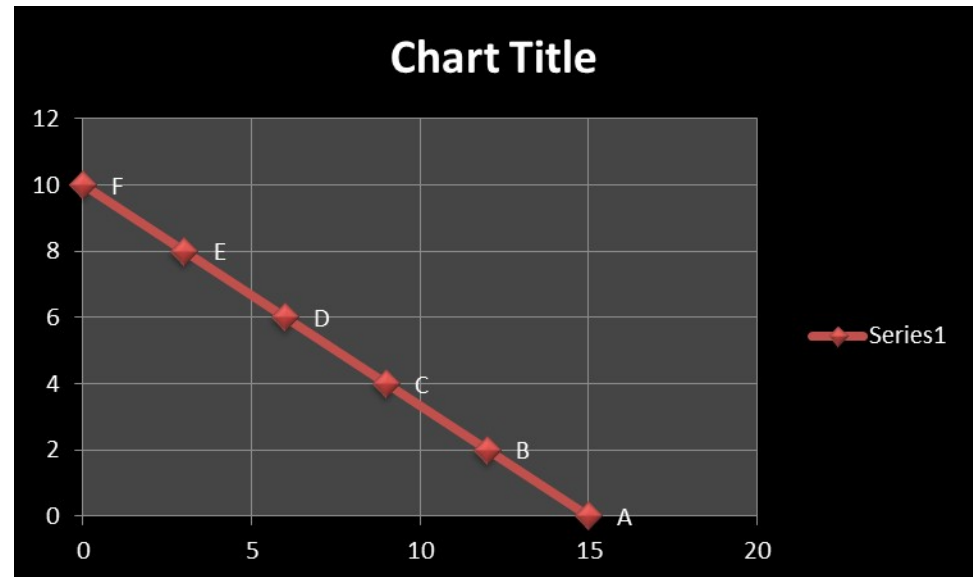
| Gabungan | Jumlah Barang |         | Marginal diantara |       |             |  |
|----------|---------------|---------|-------------------|-------|-------------|--|
|          | Makanan       | Pakaian |                   |       |             |  |
| A        | 20            | 4       |                   |       |             |  |
|          |               | ]       | ]                 | ----- | $6/2 = 3$   |  |
| B        | 14            | 6       |                   |       |             |  |
|          |               | ]       | ]                 | ----- | $4/2 = 2$   |  |
| C        | 10            | 8       |                   |       |             |  |
|          |               | ]       | ]                 | ----- | $2/2 = 1$   |  |
| D        | 8             | 10      |                   |       |             |  |
|          |               | ]       | ]                 | ----- | $2/4 = 0,5$ |  |
| E        | 6             | 14      |                   |       |             |  |
|          |               | ]       | ]                 | ----- | $2/6 = 0,3$ |  |
| F        | 4             | 20      |                   |       |             |  |

## Grafik kepuasan





## Tabel : Gabungan makanan dan Pakaian yang dapat dibeli konsumen



# Contoh Kasus

Mis : Uang konsumen Rp. 90.000

Harga Makanan Rp. 6.000/unit

Harga Pakaian Rp. 9.000/Unit

X = Menunjukkan gabungan 6 makanan dan 3 pakaian

(  $6 \times \text{Rp. } 6.000 + 3 \times \text{Rp. } 9.000$  ) = 63.000 sisa uang  
konsumen Rp. 27.000.

Y = Menunjukkan gabungan 9 makanan 10 pakaian

(  $9 \times \text{Rp. } 6.000 + 10 \times \text{Rp. } 9.000$  ) = Rp. 144.000  
kekurangan Rp. 54.000 untuk membeli gabungan  
barang tersebut.