

Pengaruh *financial attitude, income, locus of control, financial literacy* terhadap *financial management behavior* gamers yang melakukan transaksi *lootbox* pada game Genshin Impact

Prima William Adiputra*, Harlina Meidiaswati
Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

*Email korespondensi: prima.21095@mhs.unesa.ac.id

Abstract

This study aims to investigate the factors that can influence the financial management behaviour of Genshin Impact gamers who engage in lootbox transactions. The study employs a quantitative approach; this research utilises primary data collected from 176 individuals characterised as gamers who have an income and have made transactions within Genshin Impact. The collected data was processed using SEM-PLS (Structural Equation Modelling-Partial Least Squares) analysis with the aid of SmartPLS 4 software. The results of this study indicate that the variables financial attitude and locus of control have a significant effect on financial management behaviour. In contrast, the variables income and financial literacy do not influence financial management behaviour. Therefore, the implications of this research highlight the importance for gamers to cultivate positive financial attitudes through awareness in managing expenses, savings and long-term goals. Gamers who actively engage in in-game transactions should strengthen internal control to resist external pressures such as lootbox promotions or community influence, enabling more rational decisions aligned with personal needs and financial capacity. Moreover, gamers need to understand that the higher the income does not automatically lead to good financial management behavior; effective financial management is required regardless of income level. Financial literacy should be applied into daily habits so that it can supports more sustainable financial decisions, rather than just theoretical understanding. Consistent financial management behavior can help gamers avoid impulsive spending and maintain financial well-being.

Keywords: *financial attitude; financial literacy, financial management behaviour, income, locus of control.*

<https://doi.org/10.26740/jim.v13n3.p645-660>

Received: June 12, 2025; Revised: August 21, 2025; Accepted: September 7, 2025; Available online: September 29, 2025

Copyright © 2025, The Authors. Published by Universitas Negeri Surabaya. This is an open access article under the CC-BY International License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Pendahuluan

Pesatnya pertumbuhan teknologi memudahkan masyarakat membelanjakan uangnya dengan mengakses situs belanja dengan cara yang lebih praktis melalui internet (Kompasiana.com, 2021). Tanpa *financial management behavior* yang baik, dapat menyebabkan *financial problems* seperti pengangguran yang buruk yang berakibat pada hilangnya pendapatan, keputusan yang kurang bijak, dan tidak adanya batasan dalam membelanjakan uang (Yap *et al.*, 2018).

Perilaku manajemen keuangan (*financial management behavior*) merupakan kemampuan individu dalam mengatur perencanaan, penganggaran, pemeriksaan, pengelolaan, pengendalian, pencarian dan penyimpanan dana keuangan sehari-hari (Kholilah & Iramani, 2013). Individu dengan *financial management behavior* yang baik cenderung dapat menggunakan dana secara optimal dan dapat mengalokasikan anggaran perencanaan arus uang masuk dan uang keluar secara detail (Amri *et al.*, 2023). *Financial management behavior* juga adalah suatu bentuk tanggung jawab seorang individu dalam mengelola keuangannya secara tepat (Ida & Dwinta, 2010). Kegagalan dalam mengelola keuangan dapat menimbulkan dampak negatif bagi seorang individu seperti stres finansial, kesulitan

dalam memenuhi kebutuhan hidup, dan tidak mampu untuk mencapai tujuan keuangannya (Huston, 2010). Pengelolaan keuangan yang buruk juga dapat menjadi semakin parah dengan kemudahan akses transaksi digital dan kecenderungan belanja impulsif di era modern ini (Potrich *et al.*, 2016).

Penelitian terdahulu mengenai *financial management behavior* menunjukkan terdapat beberapa variabel atau faktor yang memengaruhi *financial management behavior*. Menurut Asandimitra dan Kautsar (2019), faktor-faktor yang memengaruhi *financial management behavior* adalah *financial attitude*, *financial knowledge*, *financial literacy*, *financial self-efficacy*, dan *emotional intelligence*. Sedangkan menurut Prihartono dan Asandimitra (2018), *financial management behavior* dipengaruhi oleh *income*, *financial literacy*, dan *financial attitude*. Kholilah dan Iramani (2013) mengungkapkan bahwa *financial management behavior* juga dipengaruhi oleh *locus of control*. Penelitian ini menguji pengaruh variabel *financial attitude*, *income*, *locus of control*, dan *financial literacy* terhadap *financial management behavior*.

Financial attitude adalah bentuk sikap seorang individu dalam menyikapi kondisi keuangannya. Menurut Pankow dan Pankow (2003), *financial attitude* adalah suatu ukuran keadaan pikiran, pendapat individu, dan penilaian individu mengenai keuangan. *Financial attitude* merupakan bentuk sikap atas keuangan seorang individu yang dapat memengaruhi bagaimana seorang individu bersikap dan membuat keputusan keuangan. *Financial attitude* mengacu pada sistem kognitif seorang individu dan disposisi afektif terhadap persoalan keuangan, yang meliputi keadaan mental, keyakinan, dan penilaian evaluatif (Wahyuni *et al.*, 2023). Herdjiono dan Damanik (2016) menyatakan bahwa *financial attitude* seorang individu berpengaruh terhadap bagaimana individu tersebut mengatur perilaku keuangannya. Pendapat tersebut juga didukung oleh Moko *et al.*, (2022) yang menyatakan bahwa individu dengan *financial attitude* yang baik cenderung memiliki perencanaan keuangan yang matang dan mampu merencanakan keuangannya dengan baik. Sebaliknya, Amri *et al.* (2023) menyatakan bahwa *financial attitude* menunjukkan dampak negatif terhadap *financial management behavior* seseorang. Syaliha *et al.* (2022) serta Asandimitra dan Kautsar (2019) menyatakan bahwa *financial attitude* tidak memberikan pengaruh terhadap *financial management behavior*.

Income merupakan seluruh pendapatan yang diterima individu sebagai imbalan atas usahanya (Syarif & Putri, 2022). Menurut Fatimah dan Susanti (2018), semua penghasilan yang diterima meskipun tidak memberikan kontribusi kegiatan apa pun tetaplah termasuk dalam sebagai *income*. Menurut Sudarmawanti *et al.* (2024), *income* merupakan jumlah penghasilan seseorang dari berbagai sumber termasuk gaji, upah, penghasilan dari bisnis, dan hasil investasi. Individu dengan *income* yang tinggi cenderung memiliki tanggung jawab lebih akan penerapan praktik *financial management*. Sebaliknya, Arifa dan Setiyani (2020) mengungkapkan bahwa penurunan pada *income* akan berpengaruh pada *financial management behavior* yang lebih baik. Sedangkan Kholilah dan Iramani (2013) serta Ida dan Dwinta (2010) mengungkapkan bahwa tidak adanya pengaruh signifikan *income* terhadap *financial management behavior*.

Locus of control adalah persepsi seorang individu akan adanya sumber-sumber yang memiliki kendali atas terjadinya kejadian-kejadian yang ada dalam hidup. *Locus of control* terbagi menjadi dua jenis, yaitu *locus of control* internal, dan *locus of control* eksternal (Ida & Dwinta, 2010). Individu dengan *locus of control* internal percaya bahwa dirinya memiliki kontrol penuh atas apa yang akan diperolehnya menggunakan keterampilan, kemampuan, dan usaha yang dikerjakan. Sedangkan individu dengan *locus of control* eksternal cenderung beranggapan bahwa semua yang terjadi atas hidupnya ditentukan dan bergantung pada faktor eksternal seperti nasib, takdir, keberuntungan, dan orang lain (Kholilah & Iramani, 2013). *Locus of control* internal lebih cenderung pada orientasi aksi, dan motivasi seorang individu dalam memengaruhi peristiwa-peristiwa yang ada di sekitar mereka. Kholilah dan Iramani, (2013) mengungkapkan bahwa seorang individu dengan *locus of control* internal memiliki peningkatan atau perbaikan dalam perilaku keuangan. Dessart dan Kuylen (1986) menyatakan bahwa individu dengan *locus of control* eksternal cenderung menghadapi masalah finansial. Hal tersebut didukung oleh Syaliha *et al.* (2022) yang mengatakan bahwa individu dengan *locus of control* internal memiliki *financial management behavior* yang lebih baik, karena dorongan keyakinan bahwa semua hasil

ditentukan oleh faktor internal. Sedangkan menurut Azzahra (2024), meskipun seorang individu memahami kontrol dirinya atas peristiwa dalam hidup mereka, hal tersebut tidak berpengaruh terhadap praktik *financial management behavior*.

Financial literacy adalah wawasan menyeluruh seorang individu terhadap keuangan dan bagaimana dia mengelola keuangannya. Semakin tinggi *financial literacy* seseorang, maka pandangan seseorang terhadap keuangan cenderung akan memberi dampak positif pada bagaimana individu tersebut mengelola keuangannya (Asandimitra & Kautsar, 2019). Menurut Herawati *et al.* (2018), *financial literacy* dapat diartikan sebagai penerapan pengetahuan finansial (*financial knowledge*) untuk meraih kekayaan. Azzahra (2024) mengungkapkan bahwa individu dengan *financial literacy* yang baik cenderung lebih mampu dalam membuat keputusan keuangan yang bijak dan dapat meminimalkan risiko keuangan. Didukung juga oleh Asandimitra dan Kautsar (2019) yang mengungkapkan bahwa individu dengan *financial literacy* yang baik memiliki kemampuan untuk memahami dan mengevaluasi informasi yang didapat untuk menentukan keputusan finansial tepat dan dapat meminimalkan *financial risk*. Sedangkan Yap *et al.* (2018) mengungkapkan bahwa *financial literacy* tidak memberi pengaruh terhadap *financial management behavior*.

Salah satu kelompok yang juga terdampak atas kemudahan membelanjakan uangnya dan memerlukan *financial management behavior* yang baik adalah *gamers*. Berdasarkan Allcorrect Games (2024) di tahun 2023 diketahui jumlah *gamers* di Indonesia ada sebanyak 148 juta jiwa yang menjadikan Indonesia sebagai negara dengan jumlah *gamers* terbanyak ke-4 di dunia. Jumlah *gamers* yang besar di Indonesia dan minimnya penelitian terkait *financial management behavior* pada kelompok ini menjadi dasar pemilihan topik.

Seiring dengan perkembangan industri *game*, semakin banyak *gamers* yang menggunakan transaksi dalam *game* termasuk dengan mekanisme monetisasi yang berbasis peluang (*probability-based monetization*) yang dapat mendorong terjadinya perilaku konsumtif (Macey dan Hamari, 2019). Tanpa *financial management behavior* yang baik, *gamers* berisiko untuk melakukan pengeluaran berlebihan pada *game* akibat dorongan psikologis untuk terus melakukan pembelian dalam *game* yang menggunakan sistem transaksi berbasis peluang (Zendle & Cairns, 2018).

Diiringi dengan besarnya pasar *mobile games*, akses pembelian dalam *game* menjadi semakin mudah dan simpel, *mobile games* dapat menjangkau lebih banyak *gamers* dan dapat meningkatkan intensitas transaksi dalam *game*. Berdasarkan Allcorrect Games (2024) Indonesia menyumbang sebesar 45,8% jumlah *gamers* pada pasar *game* dalam regional Asia Tenggara dengan populasi pemain terbanyak yaitu pasar *mobile games* dengan total pemain 136 juta *gamers*, diikuti dengan *gamers* PC (*Personal Computer*) sebanyak 8.31 juta pemain, dan *gamers* konsol sebanyak 4.97 juta pemain. Menurut Rusli dan Berlianto (2022), *mobile games* adalah *videogames* yang dapat dimainkan secara portabel melalui perangkat seperti ponsel dan tablet. *Mobile games* terbagi menjadi 3 model yaitu *buy download model*, *the subscription model*, dan *freemium model*. *Freemium model* adalah model *mobile games* yang dapat diunduh secara gratis, namun terdapat transaksi berbayar dalam *videogame* tersebut menggunakan mata uang dunia nyata yang dikenal dengan sebutan *in-app purchases* (IAP). Menurut Ericcka *et al.* (2022), *freemium model* merupakan bisnis model di mana pengguna dapat mengakses aplikasinya secara gratis, dan apabila pengguna ingin menikmati fasilitas premium aplikasi tersebut, pengguna diharuskan membayar sejumlah uang. Model *freemium* ini sudah umum digunakan pada *digital platform* zaman sekarang seperti Youtube dan Spotify.

Salah satu produk yang termasuk *in-app purchases* dalam *games* yang menggunakan *freemium model* adalah *lootbox*. *Lootbox* adalah sebuah komoditas dalam *game* yang memungkinkan pemain untuk berkesempatan mendapatkan barang yang berharga dalam *game*. Sekitar 78% *video games* di dunia memiliki sistem *lootbox* di dalamnya (Li *et al.*, 2019). *Lootbox* banyak digunakan oleh pengembang *game* karena sistem *lootbox* yang menguntungkan karena memicu adiksi judi *gamers* dan menstimulasi produksi dopamin dalam saraf yang menyebabkan dorongan yang lebih kuat dalam mendapatkan barang yang tidak menentu dalam sistem *lootbox* dibandingkan dengan barang yang dapat

dibeli secara langsung. Mekanisme *lootbox* dapat berpotensi memengaruhi *financial management behavior gamers* karena ketidakpastian hasil yang dapat diperoleh dari *lootbox*. Hal tersebut dapat mendorong *gamers* untuk terus melakukan pembelian secara impulsif dengan harapan memperoleh barang yang langka atau berharga dalam *game*. Fenomena tersebut mengakibatkan kurangnya kontrol dalam pengeluaran dan menciptakan kecenderungan *gamers* untuk menghabiskan uangnya tanpa pertimbangan rasional karena terpengaruh oleh kebiasaan *gambling* (Brooks & Clark, 2019; Sirola *et al.*, 2023). Dalam jangka panjang, kebiasaan membeli *lootbox* dapat berisiko membentuk *financial management behavior* yang tidak sehat, seperti kecenderungan untuk mengabaikan anggaran dan melakukan pengeluaran yang tidak teratur yang dapat berdampak negatif terhadap kesejahteraan finansial *gamers*. Wilson *et al.*, (2024) juga menemukan bahwa individu yang membelanjakan uangnya untuk *lootbox* cenderung mengalami masalah finansial.

Meskipun sistem *lootbox* dapat memberi dampak negatif kepada *gamers* sebagai konsumen, *lootbox* tetap menjadi strategi yang banyak digunakan oleh pengembang *game* karena sistem *lootbox* yang sangat menguntungkan. Bahkan, beberapa *game* ada yang menjadikan *lootbox* menjadi daya tarik utama *game* tersebut. Salah satu *game* yang cukup sukses menerapkan sistem *lootbox* adalah Genshin Impact. Genshin Impact merupakan *game* bertema permainan peran laga yang rilis pada tahun 2020 yang dikembangkan dan diterbitkan oleh perusahaan *game* asal Shanghai, China bernama Hoyoverse (IGN, 2020). Sistem *lootbox* dalam Genshin Impact digunakan sebagai cara *gamers* memperoleh karakter atau senjata yang hanya bisa didapatkan dalam waktu terbatas. Eksklusifitas tersebut mendorong *gamers* untuk terus membeli *lootbox* demi mendapatkan barang yang diinginkan.

Gamers Genshin Impact diangkat menjadi objek karena memiliki basis pemain yang besar serta penggunaan mekanisme *lootbox* dalam sistem monetisasinya yang relevan dengan penelitian ini. Dilansir dari Bisnis.com (2024), Genshin Impact menjadi *mobile game* pertama di dunia yang mendapatkan total penghasilan sebesar 5 miliar dolar Amerika Serikat dalam kurun waktu kurang dari 4 tahun. Rata-rata pemain Genshin Impact di dunia menghabiskan sekitar 143 dolar Amerika Serikat dalam satu bulan untuk melakukan *in-app purchase* dalam *game* (worldmetrics.org, 2024). Dengan sistem transaksi *lootbox* serta tingginya tingkat pengeluaran *gamers* dalam Genshin Impact berpotensi memunculkan perilaku *impulsive buying*, dimana seorang individu tanpa *self-control* yang baik akan lebih sering membelanjakan uangnya untuk sesuatu yang tidak direncanakan seperti pembelian *lootbox* (Lehmann *et al.*, 2019). Melihat fenomena tersebut, Genshin Impact dapat menjadi objek yang relevan untuk diteliti bagaimana pengaruh variabel *financial attitude, income locus of control, dan financial literacy* terhadap *financial management behavior gamers*.

Kajian Pustaka

Theory of Planned Behavior

Theory of planned behavior dikembangkan oleh Ajzen untuk menyempurnakan *theory of reasoned action* dalam memahami dan menjelaskan faktor-faktor yang dapat memengaruhi perilaku manusia (Ajzen, 1991). Menurut Xiao (2008), faktor utama yang memengaruhi *behavior* seorang individu adalah *intention* dari individu tersebut, dan *intention* tersebut dipengaruhi oleh *attitude toward behavior, subjective norms*, dan *perceived behavioral controls*. *Attitude toward behavior* digambarkan sebagai penilaian seorang individu atas perilaku yang relevan dan keyakinan atas hasil yang mungkin dirasakan atas suatu perilaku. *Subjective norms* merujuk pada persepsi seorang individu dalam menentukan suatu perilaku dapat diterima atau tidak. *Perceived behavioral controls* dapat diartikan sebagai tingkat hambatan yang dapat mempengaruhi *behavior* seseorang berdasarkan pada pengalaman masa lalu atau hambatan yang mungkin terjadi (Xiao, 2008). Semakin tinggi *behavioral intention* seseorang, maka akan semakin tinggi pula kecenderungan seorang individu untuk melakukan *behavior* tersebut (Ajzen, 1991).

Financial Management Behavior

Financial management behavior adalah kemampuan seorang individu dalam merencanakan, menganggarkan, memeriksa, mengatur, mengontrol, mencari, dan menyimpan dana (Adiputra & Patricia, 2020). Pernyataan ini sejalan dengan definisi *financial management behavior* yang diberikan oleh Ida dan Dwinta, (2010) yang menjelaskan bahwa *financial management behavior* adalah penguasaan seorang individu dalam menggunakan aset keuangan sehingga didapatkan pengelolaan keuangan yang efektif. Individu dengan *financial management behavior* yang baik memiliki kecenderungan dapat menciptakan kebiasaan merumuskan dan menyusun strategi perencanaan keuangan yang baik (Prihartono & Asandimitra, 2018). *Financial behavior* seseorang dapat menggambarkan perilaku seorang individu ketika dihadapkan dengan keputusan finansial (Strömbäck *et al.*, 2017). Indikator yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *financial management behavior scale* yang dikembangkan oleh Dew dan Xiao, (2011) yang terdiri dari *cash management* (manajemen kas), *credit management* (manajemen kredit), *savings and investments* (tabungan dan investasi), *insurance* (asuransi), *consumption* (konsumsi).

Financial Attitude

Financial attitude adalah pendapat dan penilaian seorang individu terhadap keuangan yang diterapkan atau diaplikasikan ke dalam sikap (Supriadi *et al.*, 2021). Menurut Robbins *et al.* (2013), *attitude* adalah bentuk pernyataan evaluatif terhadap objek, manusia, dan peristiwa. Gibson *et al.* (2012) mendefinisikan *attitude* sebagai perasaan positif atau negatif seseorang atau kondisi mental yang disiagakan, dipelajari, dan dikelola dari pengalaman, yang berpengaruh terhadap perilaku seseorang terhadap individu lain, objek, dan peristiwa. Menurut Supriadi *et al.* (2021), *financial attitude* terdiri atas tiga komponen utama yaitu kognitif, afektif, dan perilaku. Kognitif sebagai opini atau keyakinan seorang individu menentukan tingkatan sesuatu dan atau bagian penting atas sikap. Afektif sebagai bentuk sikap emosional individu menentukan perilaku individu tersebut. Perilaku sebagai cerminan individu menggambarkan perilaku seorang individu terhadap sesuatu atau seseorang. Menurut beberapa definisi yang telah dibahas sebelumnya, dapat diartikan bahwa *financial attitude* adalah bentuk penerapan sikap seorang individu ketika dihadapkan pada situasi yang menyangkut keuangan atau pengambilan keputusan keuangan (Adiputra & Patricia, 2020). Indikator yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan konsep dari Furnham (1984) yang terdiri dari *obsession* (obsesi), *power* (kekuatan), *effort* (usaha), *inadequacy* (rasa tidak cukup), *retention* (rasa mempertahankan), *security* (rasa aman/ keamanan).

Income

Personal income adalah total pendapatan individu yang bersumber dari upah, bisnis, dan *return* dari investasi (Ida & Dwinta, 2010). Herlindawati (2015) mendefinisikan *income* sebagai seluruh pendapatan yang diterima seorang individu dalam jangka waktu setahun dan dapat berupa upah atau gaji, penerimaan tenaga kerja, pendapatan kekayaan dari sewa, bunga, dividen, tunjangan sosial, dan asuransi pengangguran. Menurut data BPS, *income* penduduk Indonesia dapat digolongkan menjadi 4 golongnya yaitu: (1) golongan sangat tinggi, dengan *income* perbulan di atas Rp3.500.00, (2) golongan tinggi, dengan *income* perbulan berada pada kisaran Rp2.500.000 sampai dengan Rp3.500.00, (3) golongan sedang, dengan *income* perbulan berada pada kisaran Rp1.500.000 sampai dengan Rp2.500.000, (4) golongan rendah, dengan *income* perbulan di bawah Rp1.500.000.

Locus of Control

Locus of control adalah konsep yang dikemukakan oleh Rotter (1966) yang berusaha untuk menjelaskan perbedaan pandangan individu terhadap penempatan tanggung jawab atas peristiwa yang terjadi disekitar. *Locus of control* terbagi menjadi dua dimensi yakni *locus of control* internal dan *locus of control* eksternal. Ketika seorang individu percaya bahwa peristiwa yang terjadi kepadanya dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti keberuntungan, takdir, dan pengaruh pihak lain, artinya individu tersebut

memiliki *locus of control* eksternal. Apabila seorang individu percaya bahwa peristiwa yang terjadi sepenuhnya dipengaruhi oleh kendali dari diri sendiri, artinya individu tersebut memiliki *locus of control* internal (Rotter, 1966). Individu dengan *locus of control* internal cenderung memiliki anggapan bahwa faktor yang menentukan apa yang akan diperolehnya berasal dari kendali diri sendiri seperti *skill, ability, dan effort*. Sedangkan individu dengan *locus of control* eksternal cenderung beranggapan bahwa apa yang diperolehnya dalam hidup ditentukan oleh faktor di luar diri sendiri seperti takdir, nasib, keberuntungan, dan orang lain (Kholilah & Iramani, 2013). Dalam penelitian ini tingkatan *locus of control* internal seorang individu yang akan digunakan dalam mengukur pengaruh *locus of control* terhadap *financial management behavior*. Semakin tinggi *locus of control* internal yang dimiliki seorang individu, maka cenderung *financial management behavior* individu tersebut semakin baik (Kholilah & Iramani, 2013). Indikator yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pengukuran berdasarkan Rotter (1966) yakni kemampuan dalam mengambil pelajaran dari pengalaman, inisiatif untuk berubah, kepercayaan atas kemampuan diri sendiri, dan kemampuan terhindar dari manipulasi.

Financial Literacy

Berdasarkan President's Advisory Council on Financial Literacy, (2008), *financial literacy* dapat didefinisikan sebagai kemampuan seorang individu dalam menerapkan pengetahuan dan keahlian dalam bidang keuangan untuk dapat mengelola keuangan secara efektif. Menurut Servon dan Kaestner (2008), *financial literacy* adalah kemampuan seorang individu dalam memahami dan memanfaatkan konsep-konsep finansial. Kondisi *financial literacy* seorang individu dapat menggambarkan seberapa baik seorang individu dalam memahami dan memanfaatkan informasi yang berkaitan dengan keuangan (Huston, 2010). Individu dengan *financial literacy* yang baik cenderung dapat memanfaatkan keuangannya secara lebih efektif yang dapat membantu dalam bertahan dalam kondisi sulit (Isaac Wachira dan Kihui, 2012). Indikator yang digunakan pada penelitian ini menggunakan indikator yang dikembangkan oleh Chen & Volpe (1998) dengan melaksanakan survey yang memuat pertanyaan *financial literacy* seputar, *general knowledge* (pengetahuan umum), *savings and borrowing* (tabungan dan pinjaman), *insurance* (asuransi), *investments* (investasi).

Pengaruh hubungan antar variabel

Theory of planned behavior digunakan untuk menjelaskan bagaimana *financial attitude* dapat memengaruhi *financial management behavior*. Faktor penentu *intention* dalam *theory of planned behavior* yang digunakan untuk menjelaskan hubungan *financial attitude* adalah *attitude toward behavior*. *Attitude* yang menjadi salah satu faktor utama penentu *behavior* seseorang (Xiao, 2008). Apabila diterapkan dalam konteks keuangan, maka dapat diartikan bahwa *financial behavior* dipengaruhi oleh *financial attitude* berupa evaluasi berdasarkan *behavior* dimasa lampau. Individu dengan *financial attitude* yang baik mampu mengontrol situasi keuangan pribadi, mengatur penggunaan keuangan agar dapat memenuhi kebutuhannya, dapat menyeimbangkan pengeluaran dengan pendapatan, dan menyisihkan sebagian pendapatannya untuk keperluan investasi (Widiastuti *et al.*, 2023). Herdjiono dan Damanik, (2016) menyatakan bahwa *financial attitude* seorang individu berpengaruh terhadap bagaimana individu tersebut mengatur perilaku keuangannya. Pendapat tersebut juga didukung oleh Moko *et al.*, (2022) yang menyatakan bahwa individu dengan *financial attitude* yang baik, cenderung memiliki perencanaan keuangan yang matang dan mampu merencanakan keuangannya dengan baik. Sebaliknya, Amri *et al.*, (2023) menyatakan bahwa *financial attitude* menunjukkan dampak negatif terhadap *financial management behavior* seseorang. Syaliha *et al.*, (2022); dan Asandimitra dan Kautsar, (2019) menyatakan bahwa *financial attitude* tidak memberikan pengaruh terhadap *financial management behavior*.

H1: *Financial attitude* berpengaruh terhadap *financial management behavior gamers* yang melakukan transaksi *lootbox* pada game Genshin Impact.

Theory of planned behavior juga digunakan untuk menjelaskan bagaimana *income* dapat memengaruhi *financial management behavior*. Faktor penentu *intention* dalam *theory of planned behavior* yang

digunakan untuk menjelaskan hubungan *income* adalah faktor *perceived behavioral controls*. *Personal income* yang tinggi dapat menumbuhkan perilaku keuangan seseorang yang lebih bertanggung jawab, karena dana yang tersedia memberi opsi tindakan yang lebih bertanggung jawab atas dana yang dimiliki (Andrew *et al.*, 2014). Menurut Sudarmawanti *et al.*, (2024) *income* merupakan jumlah penghasilan seseorang dari berbagai sumber termasuk gaji, upah, penghasilan dari bisnis, dan hasil investasi. Individu dengan *income* yang tinggi cenderung memiliki tanggung jawab lebih akan penerapan praktik *financial management*. Sebaliknya, Arifa dan Setiyani, (2020) mengungkapkan bahwa penurunan pada *income* akan berpengaruh pada *financial management behavior* yang lebih baik. Sedangkan Kholilah dan Iramani, (2013); dan Ida dan Dwinta, (2010) mengungkapkan bahwa tidak adanya pengaruh signifikan *income* terhadap *financial management behavior*.

H2: *Income* berpengaruh terhadap *financial management behavior*.

Theory of planned behavior juga digunakan untuk menjelaskan bagaimana *locus of control* dapat memengaruhi *financial management behavior*. Faktor penentu *intention* dari *theory of planned behavior* yang digunakan dalam menjelaskan hubungan *locus of control* adalah *attitude toward behavior* dimana kepercayaan seorang individu atas faktor yang memengaruhi peristiwa disekitar berasal dari faktor diri sendiri akan menjadi faktor penentu *intention* dalam berlaku. Kholilah dan Iramani, (2013) mengungkapkan bahwa seorang individu dengan *locus of control* internal, memiliki peningkatan atau perbaikan dalam perilaku keuangan. Dessart dan Kuylen, (1986) menyatakan bahwa individu dengan *locus of control* eksternal cenderung menghadapi masalah finansial. Hal tersebut didukung oleh Syaliha *et al.*, (2022) yang mengatakan bahwa individu dengan *locus of control* internal memiliki *financial management behavior* yang lebih baik, karena dorongan keyakinan bahwa semua hasil ditentukan oleh faktor internal. Sedangkan menurut Azzahra (2024) meskipun seorang individu memahami kontrol dirinya atas peristiwa dalam hidup mereka, hal tersebut tidak berpengaruh terhadap praktik *financial management behavior*.

H3: *Locus of control* berpengaruh terhadap *financial management behavior*.

Theory of planned behavior juga digunakan untuk menjelaskan bagaimana *financial literacy* dapat mempengaruhi *financial management behavior*. Faktor penentu *intention* dari *theory of planned behavior* yang digunakan dalam menjelaskan hubungan *financial literacy* adalah *perceived behavioral controls* dimana pemahaman seorang individu terhadap topik keuangan akan menjadi faktor penentu *intention* dalam berlaku, yang akan berpengaruh terhadap *financial management behavior* seorang individu. *Financial literacy* adalah pemahaman individu akan konsep-konsep keuangan dan keahlian individu dalam menerapkan pengetahuan keuangan yang dimiliki untuk mengelola sumber daya keuangan secara efektif (Hung *et al.*, 2009). Azzahra (2024) mengungkapkan bahwa individu dengan *financial literacy* yang baik cenderung lebih mampu dalam membuat keputusan keuangan yang bijak dan dapat meminimalkan risiko keuangan. Didukung juga oleh Asandimitra dan Kautsar, (2019) yang mengungkapkan bahwa individu dengan *financial literacy* yang baik memiliki kemampuan untuk memahami dan mengevaluasi informasi yang didapat untuk menentukan keputusan finansial tepat dan dapat meminimalkan *financial risk*. Sedangkan Yap *et al.* (2018) mengungkapkan bahwa *financial literacy* tidak memberi pengaruh terhadap *financial management behavior*.

H4: *Financial literacy* berpengaruh terhadap *financial management behavior*.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kausalitas dengan menggunakan metode kuantitatif. Data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dari jawaban kuesioner yang ditujukan pada *gamers* yang pernah melakukan transaksi *lootbox* dalam *game* Genshin Impact. Data yang diperoleh berupa bilangan yang kemudian akan dilakukan analisis untuk menentukan faktor-faktor yang dapat memengaruhi *financial management behavior gamers* yang melakukan transaksi pada *game* Genshin Impact. Sampel pada penelitian ini ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dan *snowball*

sampling dengan *gamers* yang pernah melakukan transaksi *lootbox* pada game Genshin Impact di Indonesia sebagai responden penelitian ini. Metode *inverse square root* digunakan untuk menentukan perkiraan minimal sampel penelitian dan didapatkan total sampel pada penelitian ini adalah 176 sampel. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data *partial least squares-structural equation modeling* (PLS-SEM) dengan dukungan *software* SmartPLS 4.

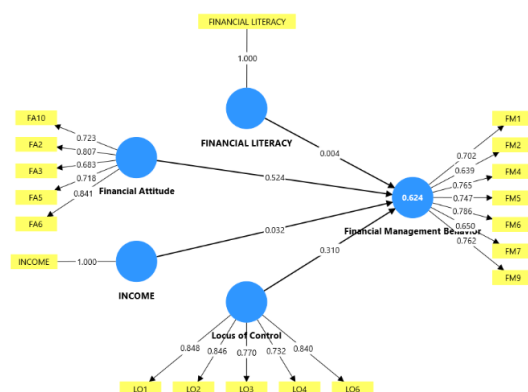
Hasil Penelitian

Karakteristik Responden

Seluruh responden merupakan *gamers* pemain Genshin Impact dengan lama bermain yang beragam. Sebanyak 74.5% telah bermain lebih dari dua tahun, 18.5% selama satu hingga dua tahun, dan 6.9% bermain kurang dari 1 tahun. Sebanyak 50.5% responden tercatat melakukan pembelian dalam aplikasi (*in-app purchase*) dalam jangka 30 hari terakhir. Mayoritas pengeluaran untuk Genshin Impact paling banyak berada di bawah Rp500.000 (35,6%), disusul Rp500.000–1.000.000 (28,4%), Rp1.000.000–5.000.000 (25,1%), dan di atas Rp5.000.000 (10,9%). 82.2% responden juga melakukan pembelian dalam game lain di luar Genshin Impact, dengan detail pengeluaran responden berada di bawah Rp500.000 (39,3%), Rp500.000–1.000.000 (22,5%), Rp1.000.000–5.000.000 (25,8%), dan lebih dari Rp5.000.000 (12,4%). Pendapatan bulanan responden menunjukkan 37.8% responden memiliki pendapatan di bawah Rp1.500.000, 21.8% memiliki pendapatan pada kisaran Rp1.500.000–2.500.000, 15.3% memiliki pendapatan di antara Rp2.500.000–Rp3.500.00, dan 25.1% memiliki pendapatan Rp3.000.000 atau lebih. Distribusi ini mencerminkan keberagaman karakteristik responden dalam hal perilaku konsumsi dan kemampuan finansial yang berkaitan dengan konsumsi dalam game.

Evaluasi Outer Model

Evaluasi *outer model* dilakukan untuk menganalisis validitas dan reliabilitas model dengan melihat hubungan variabel laten dengan indikatornya melalui proses interaksi algoritma. Hasil pengolahan data menggunakan metode PLS menunjukkan bahwa terdapat beberapa indikator yang tidak lolos uji validitas di antaranya FA11, FA12, FM10, FA7, FA8, FA4, FA9, FM8, FA1, FM3, LO5 yang kemudian indikator tersebut perlu dilakukan penyesuaian dengan cara dihilangkan atau dihapus. Indikator yang tersisa memiliki nilai *loading factor* di atas 0,6 yang berarti tiap indikator valid dalam mengukur konstruksinya. Selain itu, nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability* dari tiap variabel juga berada di atas 0,7 menandakan bahwa konstruk tersebut reliabel. Nilai *average variance extracted (AVE)* dari semua variabel juga di atas 0,5 yang menandakan bahwa variabel dalam model memiliki validitas konvergen yang baik. Visualisasi hubungan antara konstruk dan indikator ditampilkan pada Gambar 1.



Sumber: Output SmartPLS 4
Gambar 1. Model Penelitian

Commented [ND1]: Tambahkan penjelasan gambar di bawahnya

Commented [WP2R1]: Untuk penjelasan gambar model penelitian terdapat di atasnya Bu 🙏

R-Square (R^2)

Hasil uji koefisien determinasi model struktural menunjukkan bahwa nilai *R-square* 0,624, yang menunjukkan bahwa model masuk ke dalam kategori sedang karena nilainya berada di antara 0.33 dan 0.67. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sebesar 62,4% variasi dari *financial management behavior* dapat dijelaskan oleh variabel *financial attitude, income, locus of control, financial literacy*. Sementara itu, nilai *adjusted R-square* yang sedikit lebih rendah yaitu 0,615 (61,5%), memperhitungkan jumlah prediktor dalam model dan memberikan estimasi yang lebih konservatif terhadap daya prediksi model. Perbedaan kecil antara kedua nilai *R-Square* menunjukkan bahwa model dikatakan stabil dan tidak mengalami *overfitting*.

Q-Square (Q^2)

Q-square dianggap relevan jika lebih besar daripada 0. Hasil uji pengukuran struktural menunjukkan bahwa nilai *Q-square* 0,601 yang berarti model penelitian dianggap memiliki nilai prediktif yang relevan.

Goodness of Fit (GoF)

Tabel 1. Nilai Rata-rata AVE

Konstruk	AVE
<i>Financial Literacy</i>	1.000
<i>Financial Attitude</i>	0.573
<i>Financial Management Behavior</i>	0.524
<i>Income</i>	1.000
<i>Locus of Control</i>	0.654
Jumlah	3.751
Rata-rata	0.750

Sumber: Data diolah (2025)

Tabel 2. Nilai Rata-rata R-Square

Konstruk	R-Square
FM	0.624
Jumlah	0.624
Rata-rata	0.624

Sumber: Data diolah (2025)

Berdasarkan tabel di atas nilai rata-rata *AVE* yang diperoleh sebesar 0.750, dan nilai rata-rata *R-Square* sebesar 0.624. Kemudian dilakukan perhitungan *goodness of fit* menggunakan rumus (1) (Wetzels *et al.*, 2009).

$$\text{Goodness of Fit} = \sqrt{0.750 \times 0.624} = 0.684 \dots\dots\dots(1)$$

Berdasarkan perhitungan index *goodness of fit* diatas didapat nilai GoF sebesar 0.684 yang menunjukkan bahwa model struktural dan pengukuran memiliki *goodness of fit* yang tinggi.

Uji Hipotesis

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

	<i>Original sample</i>	<i>Standard deviation</i>	<i>T statistics</i>	<i>P values</i>
FA -> FMB	0.524	0.075	6.968	0.000
Income -> FMB	0.032	0.050	0.638	0.523
LOC-> FMB	0.310	0.073	4.220	0.000
FL -> FMB	0.004	0.054	0.070	0.944

Sumber: Output SmartPLS 4

Tabel 2 menunjukkan hasil uji hipotesis pada setiap variabel eksogen terhadap variabel endogen yang diperoleh melalui tahapan *bootstrapping* pada *software* smartPLS 4. Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa terdapat dua hipotesis yang memiliki nilai *t* diatas 1.96 dengan nilai *p* kurang dari 0.05, yang menandakan signifikansi hubungan tersebut. Namun, terdapat dua hipotesis yang tidak didukung yang dijelaskan sebagai berikut.

Variabel *financial attitude* memiliki nilai *t*-statistik sebesar $6.968 \geq 1,96$, nilai *p-value* sebesar 0,000, dan nilai koefisien jalur sebesar 0,524. Nilai *t* statistik yang lebih besar dari nilai *t*-tabel, nilai *p-value* yang lebih kecil dari 0,05 yang menunjukkan bahwa *H0* ditolak dan *Ha* diterima, dimana hasil penelitian menunjukkan persamaan dengan hipotesis penelitian bahwa *financial attitude* berpengaruh terhadap *financial management behavior*.

Variabel *income* memiliki nilai *t*-statistik sebesar $0.638 \leq 1,96$, nilai *p-value* sebesar 0,523, dan nilai koefisien jalur sebesar 0,032. Nilai *t* statistik yang lebih kecil dari nilai *t*-tabel, nilai *p-value* yang lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa *H0* diterima dan *Ha* ditolak, dimana hasil penelitian menunjukkan perbedaan dengan hipotesis penelitian bahwa *income* tidak berpengaruh terhadap *financial management behavior*.

Variabel *locus of control* memiliki nilai *t*-statistik sebesar $4.220 \geq 1,96$, nilai *p-value* sebesar 0,000, dan nilai koefisien jalur sebesar 0,310. Nilai *t* statistik yang lebih besar dari nilai *t*-tabel, nilai *p-value* yang lebih kecil dari 0,05 yang menunjukkan bahwa *H0* ditolak dan *Ha* diterima, dimana hasil penelitian menunjukkan persamaan dengan hipotesis penelitian bahwa *locus of control* berpengaruh terhadap *financial management behavior*.

Variabel *financial literacy* memiliki nilai *t*-statistik sebesar $0.070 \leq 1,96$, nilai *p-value* sebesar 0,944, dan nilai koefisien jalur sebesar 0,004. Nilai *t* statistik yang lebih kecil dari nilai *t*-tabel, nilai *p-value* yang lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa *H0* diterima dan *Ha* ditolak, dimana hasil penelitian menunjukkan perbedaan dengan hipotesis penelitian bahwa *financial literacy* tidak berpengaruh terhadap *financial management behavior*.

Pembahasan

Pengaruh Financial Attitude terhadap Financial Management Behavior

Hasil pengujian hipotesis pada variabel *financial attitude* menunjukkan bahwa variabel *financial attitude* berpengaruh signifikan pada variabel *financial management behavior*. Hal tersebut menunjukkan bahwa sikap seseorang terhadap uang memengaruhi bagaimana seseorang mengambil keputusan keuangan. Dalam konteks ini, semakin positif sikap seseorang terhadap aspek finansial maka semakin terarah pula perilaku finansialnya. Fenomena tersebut sejalan dengan *Theory of Planned Behavior* yang menyatakan bahwa sikap merupakan salah satu faktor yang memengaruhi *intention* atau niat dan perilaku individu (Ajzen, 1991). Dalam kasus ini, Individu dengan *financial attitude* yang baik akan lebih mampu untuk mengontrol keuangan pribadi, memenuhi kebutuhan, menyeimbangkan pengeluaran dengan pendapatan, dan menyisihkan pengeluaran untuk tujuan jangka panjang seperti investasi (Widiastuti *et al.*, 2023).

Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan hasil penelitian Herdjiono dan Damanik (2016), Mien dan Thao (2015), Arshad *et al.* (2021), Wahyuni *et al.* (2023), Moko *et al.* (2022), Yap *et al.* (2018), Siswanti dan Halida (2020), Fietroh & Mandasari (2022), Azib *et al.* (2022), Kautsar *et al.* (2020), Rahmi *et al.* (2023), Hefri (2024), dan Ikhsani dan Haryono (2022) yang juga menyatakan bahwa *financial attitude* berpengaruh signifikan positif terhadap *financial management behavior*.

Implikasi yang dapat disarankan dari hasil penelitian yaitu, *gamers* diharapkan untuk dapat membentuk dan meningkatkan sikap keuangan yang positif melalui kesadaran dalam pengelolaan pengeluaran,

Commented [ND3]: Tidak perlu di subscript, perbaiki untuk keseluruhan artikel

tabungan, serta mempertimbangkan tujuan jangka panjang dalam setiap keputusan keuangan agar mampu bertindak lebih bijak dalam melakukan pembelian dalam *game*.

Pengaruh Income terhadap Financial Management Behavior

Hasil pengujian hipotesis pada variabel *income* menunjukkan bahwa variabel *income* tidak berpengaruh signifikan pada variabel *financial management behavior*. Hal tersebut menunjukkan bahwa besarnya *income* belum tentu menjadi faktor yang dapat membentuk perilaku finansial seseorang. Hal tersebut juga dapat dikaitkan dengan karakteristik responden penelitian, dimana sebagian besar responden memiliki pendapatan di bawah Rp 3.500.000, namun tetap melakukan pengeluaran untuk transaksi *lootbox* pada Genshin Impact. Temuan ini menunjukkan bahwa *income* tinggi tidak secara otomatis mencerminkan kemampuan responden dalam mengelola keuangan, karena perilaku pengeluaran responden lebih dipengaruhi oleh pola konsumsi dalam *game* dibandingkan dengan tingkat *income*. Individu dengan *income* tinggi belum tentu memiliki kemampuan atau kebiasaan dalam mengelola uang dengan bijak, begitu pula sebaliknya, individu dengan *income* rendah belum tentu memiliki perilaku keuangan yang buruk. Tanpa adanya *intention*, sikap, dan kontrol terhadap penggunaan uang, perilaku keuangannya belum tentu baik. Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan hasil penelitian Kholilah dan Iramani (2013), Ida dan Dwinta (2010), dan Sampoerno dan Asandimitra (2021) yang juga menyatakan bahwa *income* tidak memiliki pengaruh terhadap *financial management behavior*.

Implikasi yang dapat disarankan dari hasil penelitian yaitu, *gamers* perlu memahami bahwa tingginya *income* tidak secara otomatis menghasilkan perilaku keuangan yang baik. Maka, perlu ditanamkan kesadaran bahwa pengelolaan keuangan yang efektif tetap dibutuhkan terlepas berapa pun *income* yang dihasilkan.

Pengaruh Locus of Control terhadap Variabel Financial Management Behavior

Hasil pengujian hipotesis pada variabel *locus of control* menunjukkan bahwa variabel *locus of control* berpengaruh signifikan pada variabel *financial management behavior*. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi rasa tanggung jawab dan kepercayaan individu terhadap kendali atas hidupnya, maka akan semakin baik pula perilaku individu dalam mengatur keuangannya. Individu yang memiliki *locus of control* internal cenderung tidak menyalahkan pengaruh eksternal atas kondisi keuangannya, dan lebih fokus pada perencanaan serta pengambilan keputusan keuangan yang rasional. Fenomena tersebut sejalan dengan *Theory of Planned Behavior* yang menyatakan bahwa *perceived behavioral control* atau keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam mengatur tindakan turut memengaruhi *intention* atau niat dan perilaku yang akan dilakukan (Ajzen, 1991). Dalam konteks ini, semakin kuat kontrol seseorang atas dirinya, maka semakin besar pula kemungkinannya untuk melakukan perilaku keuangan yang sehat. Menurut Mien dan Thao (2015) menyebutkan bahwa individu dengan *locus of control* internal akan lebih fokus pada tujuan dan tidak mudah terdistraksi oleh pengaruh luar. Dessart dan Kuylen, (1986) juga menyampaikan bahwa individu dengan *locus of control* eksternal cenderung menghadapi masalah finansial.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Kholilah dan Iramani (2013), Syaliha *et al.* (2022), Amri *et al.* (2023), Shinta dan Lestrai, (2019), Sudarmawanti *et al.* (2024), Kautsar *et al.* (2020), Damayanti *et al.* (2023), serta Hefri (2024) yang juga menyatakan bahwa *locus of control* berpengaruh signifikan terhadap *financial management behavior*. Implikasi yang dapat disarankan dari hasil penelitian yaitu, *gamers* yang aktif melakukan transaksi dalam *game* perlu memperkuat kendali internal agar tidak mudah terpengaruh oleh faktor eksternal seperti godaan yang ditawarkan *lootbox* atau tekanan dari komunitas. Penguatan kontrol diri akan membantu *gamers* dalam mengambil keputusan keuangan yang lebih rasional dan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan finansial pribadi.

Pengaruh Financial Literacy terhadap Variabel Financial Management Behavior

Hasil pengujian hipotesis pada variabel *financial literacy* menunjukkan bahwa variabel *financial literacy* tidak berpengaruh signifikan pada variabel *financial management behavior*. Hal tersebut menunjukkan bahwa memiliki pengetahuan finansial saja belum cukup untuk membentuk kebiasaan seseorang dalam mengelola keuangannya secara optimal. Menurut Sina (2014) Prinsip dari *financial*

Commented [ND4]: Berikan penjelasan mengapa income tidak berpengaruh thd FMB bisa dikaitkan ke karakteristik responden

Commented [ND5]: Gunakan nama belakang saja

Prima William Adiputra & Harlina Meidiaswati. Pengaruh *financial attitude, income, locus of control, financial literacy* terhadap *financial management behavior gamers* yang melakukan transaksi *lootbox* pada *game Genshin Impact*

literacy adalah seseorang dapat mengembangkan perilaku keuangannya menjadi lebih baik seperti menyisihkan sebagian dari total pendapatan untuk digunakan berinvestasi, menabung, dan memenuhi kebutuhan hidup. Namun pada praktiknya, pemahaman teori tidak selalu diikuti tindakan nyata, apalagi dalam konteks transaksi *lootbox* yang sering kali melibatkan keputusan emosional atau impulsif. Meskipun responden memiliki *financial literacy* yang baik, tanpa adanya niat untuk mewujudkan perilaku keuangan yang baik, maka hal tersebut tidak akan tercapai (Sampoerno & Asandimitra 2021). Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Yap *et al.* (2018) yang juga menyatakan bahwa *financial literacy* tidak memiliki pengaruh terhadap *financial management behavior*.

Implikasi yang dapat disarankan dari hasil penelitian yaitu, *Gamers* diharapkan tidak hanya memahami konsep *financial literacy* secara teoritis, tetapi juga dapat menerapkannya dalam praktik keuangan sehari-hari, khususnya dalam pengambilan keputusan untuk pembelian dalam *game*. *Financial literacy* yang hanya bersifat pengetahuan perlu ditingkatkan menjadi kebiasaan yang mendukung pengelolaan keuangan sehari-hari.

Kesimpulan, Keterbatasan Penelitian, dan Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini menyimpulkan bahwa *financial attitude* dan *locus of control* memiliki pengaruh signifikan terhadap *financial management behavior gamers* yang pernah melakukan transaksi *lootbox* pada *game Genshin Impact*. *Gamers* dengan *financial attitude* yang baik mampu mengontrol situasi keuangan pribadinya dengan baik agar dapat memenuhi kebutuhannya, menyeimbangkan pengeluaran dengan pendapatan, dan menyisihkan sebagian pendapatan untuk keperluan investasi. *Gamers* dengan *locus of control* internal juga cenderung lebih fokus pada tujuannya yang jelas dan tidak mudah terganggu dengan gangguan eksternal. Namun, hasil penelitian ini juga menyimpulkan bahwa *income* dan *financial literacy* tidak berpengaruh signifikan terhadap *financial management behavior gamers* yang pernah melakukan transaksi *lootbox* pada *game Genshin Impact*. Kesimpulan tersebut menunjukkan bahwa tingkat pendapatan dan tingkat literasi keuangan *gamers* tidak berpengaruh terhadap bagaimana manajemen keuangan mereka. Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, disarankan untuk *gamers* yang aktif melakukan transaksi *lootbox* dalam *game Genshin Impact* untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya kendali diri dan perencanaan keuangan. Literasi keuangan tidak hanya dipelajari tetapi juga diterapkan pada sikap dan kontrol internal individu terhadap uang. Untuk pengembang *game* disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan sistem *lootbox* agar tidak terlalu berpengaruh terhadap *gameplay*. Keterbatasan pada penelitian ini adalah belum dipertimbangkannya faktor situasional dan faktor psikologis lagi yang mungkin juga memengaruhi *financial management behavior gamers*. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengintegrasikan faktor psikologis agar mampu menangkap dinamika perilaku finansial secara lebih mendalam dan relevan dengan pembelian *lootbox*, seperti *impulsivity* dan *gambling addiction*.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Penulis mengonfirmasi bahwa tidak adanya konflik kepentingan pada penelitian ini. Semua langkah dan proses penelitian serta penulisan artikel ini dilaksanakan secara independen, tanpa ada pengaruh dari kepentingan pribadi, komersial, atau institusional yang dapat mempengaruhi hasil atau penafsiran dari penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Adiputra, I. G., & Patricia, E. (2020). *The Effect of Financial Attitude, Financial Knowledge, and Income on Financial Management Behavior*. 107–112. <https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.200515.019>
- Aisyah Azzahra. (2024). Financial Management Behavior Dengan Financial Self Efficacy Sebagai Variabel Moderasi. *Ebisma (Economics, Business, Management, & Accounting Journal)*, 4(1), 28–38. <https://doi.org/10.61083/EBISMA.V4I1.43>

- Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211.
- Alhadad, Z. (2020, September 28). *Open-World Action RPG 'Genshin Impact' Now Available Worldwide*. <https://sea.ign.com/genshin-impact-ps4/164243/news/open-world-action-rpg-genshin-impact-now-available-worldwide>
- Amri, A., Widyastuti, T., Bahri, S., & Ramdani, Z. (2023). Effect of Individual Attributes toward Financial Management Behavior through Locus of Control. *Etikonomi*, 22(2), 443–456. <https://doi.org/10.15408/etk.v22i2.26563>
- Amri Universitas Muhammadiyah Hamka, A., & Ramdani UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Z. (2023). *Effect of Individual Attributes toward Financial Management Behavior through Locus of Control*. <https://doi.org/10.15408/etk.v22i2.26563>
- Andrew, V., Linawati, N., & Anastasia, N. (2014). Hubungan Faktor Demografi dan Pengetahuan Keuangan Dengan Perilaku Keuangan Karyawan Swasta di Surabaya. *Finesta*, 2(2), 35–39.
- Arifa, J. S. N., & Setiyani, R. (2020). Pengaruh Pendidikan Keuangan di Keluarga, Pendapatan, dan Literasi Keuangan terhadap Financial Management Behavior Melalui Financial Self-Efficacy Sebagai Variabel Mediasi. *Economic Education Analysis Journal*, 9(2). <https://doi.org/10.15294/eeaj.v9i2.39431>
- Arshad, A. S., Azura Arshad, A., Zin, Z. M., Lubis, A. W., Najla, P. H., & Haniffa, M. (2021). Determining Drivers of Financial Management Behavior Among Working Adults In Malaysia. *Advances in Business Research International Journal*, 7(2), 161–171. <https://doi.org/10.24191/ABRIJ.V7I2.15007>
- Asandimitra, N., & Kautsar, A. (2019). The Influence of Financial Information, Financial Self Efficacy, and Emotional Intelligence to Financial Management Behavior of Female Lecturer. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 7(6), 1112–1124. <https://doi.org/10.18510/hssr.2019.76160>
- Azib, A., Harahap, D. A., & Amanah, D. (2022). Do Financial Literacy And Financial Attitudes Play A Role In Influencing Financial Management Behavior? *International Journal of Early Childhood Special Education (INT-JECS)*, 14(3), 2022. <https://doi.org/10.9756/INT-JECSE/V14I3.194>
- Brooks, G. A., & Clark, L. (2019). Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions. *Addictive Behaviors*, 96, 26–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.04.009>
- Chen, H., & Volpe, R. P. (1998). An analysis of personal financial literacy among college students. *Financial Services Review*, 7(2), 107–128. [https://doi.org/10.1016/S1057-0810\(99\)80006-7](https://doi.org/10.1016/S1057-0810(99)80006-7)
- Damayanti, D., Tubasuvi, N., Purwidiyanti, W., & Aryoko, Y. P. (2023). Financial Management Behavior: The Influence of Financial Knowledge, Financial Attitude, and Financial Literacy Mediated by Locus of Control. *Indonesian Journal of Business Analytics (IJBA)*, 3(6), 2331–2350. <https://doi.org/10.55927/ijba.v3i6.6907>
- Dessart, W. C. A. M., & Kuylen, A. A. A. (1986). *The Nature, Extent, Causes, and Consequences of Problematic Debt Situations*.
- Dew, J., & Xiao, J. (2011). The Financial Management Behavior Scale: Development and Validation. *Journal of Financial Counseling and Planning*, 22(1), 19–35. <https://scholarsarchive.byu.edu/facpub/4521>
- Eric ska, R. A., Nelloh, L. A. M., & Pratama, S. (2022). Purchase intention and behavioural use of freemium mobile games during Covid-19 outbreak in Indonesia. *Procedia Computer Science*, 197, 403–409. <https://doi.org/10.1016/J.PROCS.2021.12.156>
- Eser, A. (2024, July 4). *Average Genshin Player Statistics Statistics: Market Data Report 2024*. <https://worldmetrics.org/average-genshin-player-statistics/>
- Fatimah, N., & Susanti. (2018). Pengaruh pembelajaran akuntansi keuangan, literasi keuangan, dan Pendapatan terhadap perilaku keuangan mahasiswa fakultas ekonomi Universitas muhammadiyah gresik. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 6.
- Fietroh, M. N., & Mandasari, J. (2022). *The Impact of Financial Knowledge, Financial Attitude, And Parents' Income on Financial Management Behaviour in Generation Z*.
- Furnham, A. (1984). Many sides of the coin: The psychology of money usage. *Personality and Individual Differences*, 5(5), 501–509. [https://doi.org/10.1016/0191-8869\(84\)90025-4](https://doi.org/10.1016/0191-8869(84)90025-4)

Prima William Adiputra & Harlina Meidiaswati. Pengaruh *financial attitude, income, locus of control, financial literacy* terhadap *financial management behavior gamers* yang melakukan transaksi *lootbox* pada game Genshin Impact

- Garlans Sina, P. (2014). Tipe Kepribadian Dalam Personal Finance. *Jibeka*, 8(1).
- Gibson, L. J., Ivancevich, M. J., & Konpaske, R. (2012). *Organizations: Behavior, Structure, Processes. Fourteenth Edition*. (P. Ducham & J. Beck, Eds.; 14th ed.). McGraw-Hill.
- Gilang Ikhsani, R., & Haryono, N. A. (2022). Financial Management Behaviour of Mobile Legend Gamers. *Technium Social Sciences Journal*, 35, 462–476. www.techniumscience.com
- Hefri, B. N. F. (2024). The mediating role of locus of control: Financial knowledge and financial attitude on financial management behavior. *Journal of Management and Business Insight*, 1(2), 172–184. <https://doi.org/10.12928/jombi.v1i2.759>
- Herawati, N. T., Candiasa, I. M., Yadnyana, I. K., & Suharsono, N. (2018). Factors That Influence Financial Behavior Among Accounting Students in Bali. *International Journal of Business Administration*, 9(3), 30. <https://doi.org/10.5430/ijba.v9n3p30>
- Herdjiono, I., & Damanik, L. A. (2016). Pengaruh Financial Attitude, Financial Knowledge, Parental Income Terhadap Financial Management Behavior. *Jurnal Manajemen Teori Dan Terapan*, 9(3). <https://doi.org/10.20473/JMTT.V9I3.3077>
- Herlindawati, D. (2015). Pengaruh Kontrol Diri, Jenis Kelamin, dan Pendapatan Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi Mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 3(2), 158–169. <https://doi.org/10.26740/JEPK.V3N2.P158-169>
- Hung, A., Parker, A. M., & Yoong, J. (2009). Defining and Measuring Financial Literacy. In *SSRN Electronic Journal*. Elsevier BV. <https://doi.org/10.2139/SSRN.1498674>
- Huston, S. J. (2010). Measuring Financial Literacy. *Journal of Consumer Affairs*, 44(2), 296–316. <https://doi.org/10.1111/J.1745-6606.2010.01170.X>
- Ida, I., & Dwinta, C. Y. (2010). Pengaruh Locus of Control, Financial Knowledge, Income terhadap Financial Management Behavior. *Jurnal Bisnis Dan Akuntansi*, 12(3), 131–144. <https://doi.org/10.34208/JBA.V12I3.202>
- Isaac Wachira, M., & Kihui, E. N. (2012). Impact of Financial Literacy on Access to Financial Services in Kenya. *International Journal of Business and Social Science*, 3(19). www.ijbssnet.com
- Kautsar, A., Asandimitra, N., Isbanah, Y., Kusumaningrum, T. M., & Rozaq, K. (2020). A new decade for social changes Financial management behavior of junior high school woman teacher. *Technium Social Sciences Journal*, 14, 445–453. www.techniumscience.com
- Keitharo, J. (2021, January 20). *Perilaku Belanja Online di Kalangan Mahasiswa Halaman all - Kompasiana.com*. https://www.kompasiana.com/josefidkeitharo4198/6007ad378ede480d2219e382/perilaku-belanja-online-di-kalangan-mahasiswa?page=all&page_images=1
- Kholilah, N. Al, & Iramani, Rr. (2013). Studi Financial Management Behavior Pada Masyarakat Surabaya. *Journal of Business & Banking*, 3(1), 69–80. <https://doi.org/10.14414/JBB.V3I1.255>
- Lehmann, T. A., Krug, J., & Falaster, C. D. (2019). Consumer purchase decision: Factors that influence impulsive purchasing. *Revista Brasileira de Marketing*, 18(4), 196–219. <https://doi.org/10.5585/remark.v18i4.13345>
- Li, W., Mills, D., & Nower, L. (2019). The relationship of loot box purchases to problem video gaming and problem gambling. *Addictive Behaviors*, 97, 27–34. <https://doi.org/10.1016/J.ADDBEH.2019.05.016>
- Macey, J., & Hamari, J. (2019). eSports, skins and loot boxes: Participants, practices and problematic behaviour associated with emergent forms of gambling. *New Media & Society*, 21(1), 20–41. <https://doi.org/10.1177/1461444818786216>
- Mien, N. T. N., & Thao, T. P. (2015). Factors Affecting Personal Financial Management Behaviors: Evidence from Vietnam. *Proceedings of the Second Asia-Pacific Conference on Global Business, Economics, Finance and Social Sciences*, 10–12.
- Moko, W., Sudiro, A., & Kurniasari, I. (2022). The effect of financial knowledge, financial attitude, and personality on financial management behavior. *International Journal of Research in Business and Social Science* (2147- 4478), 11(9), 184–192. <https://doi.org/10.20525/ijrbs.v11i9.2210>
- Pankow, D., & Pankow, D. (2003). Financial Values, Attitudes and Goals. *NDSU Extension Circular FS 591*. <https://library.ndsu.edu/ir/handle/10365/5038>

- Potrich, A., Vieira, K., & Mendes-Da-Silva, W. (2016). *Development of a financial literacy model for university students*. 39, 356–376. <https://doi.org/10.1108/MRR-06-2014-0143>
- President's Advisory Council on Financial Literacy. (2008). *2008 Annual Report to the President*. https://www.treasury.gov/about/organizational-structure/offices/Domestic-Finance/Documents/PACFL_Draft-AR-0109.pdf
- Prihartono, M. R. D., & Asandimitra, N. (2018). Analysis Factors Influencing Financial Management Behaviour. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(8). <https://doi.org/10.6007/IJARBS/V8-I8/4471>
- Rahmi, M., Al-Shaghdari, F., Sulistiyani, T., & Amwa, F. (2023). Financial knowledge, financial attitude, and personality as antecedent of financial management behavior. *Journal of Management and Business Insight*, 1(2), 103–111. <https://doi.org/10.12928/jombi.v1i2.588>
- Robbins, S., Judge, T. A., Millet, B., & Boyle, M. (2013). *Organisational Behaviour* (7th ed.). Pearson Australia Group Pty Ltd. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=C7iBAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=robbins+%26+judge+2013&ots=aKfo_jQVez&sig=3wy3TBHERumJYVjiBDtO7Vpnck&redir_esc=y#v=onepage&q=robbins%20%26%20judge%202013&f=false
- Rotter, J. B. (1966). Generalized expectancies for internal versus external control of reinforcement. *Psychological Monographs*, 80(1), 1–28. <https://doi.org/10.1037/h0092976>
- Rusli, M. G., & Berlianto, M. P. (2022). Antecedents of Satisfaction and Loyalty Towards In-App Purchase Intention for Indonesian Genshin Impact Players. *Enrichment: Journal of Management*, 12(2), 1617–1629. <https://doi.org/10.35335/ENRICHMENT.V12I2.442>
- Sampoerno, A. E., & Asandimitra, N. (2021). Pengaruh Financial Literacy, Income, Hedonism Lifestyle, Self- Control, dan Risk Tolerance Terhadap Financial Management Behavior Pada Generasi Milenial. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 9(3).
- Servon, L. J., & Kaestner, R. (2008). Consumer Financial Literacy and the Impact of Online Banking on the Financial Behavior of Lower-Income Bank Customers. *Journal of Consumer Affairs*, 42(2), 271–305. <https://doi.org/10.1111/J.1745-6606.2008.00108.X>
- Shinta, R. E., & Lestrai, W. (2019). Pengaruh Financial Knowledge, Lifestyle Pattern pada Perilaku Manajemen Keuangan Wanita Karir dengan Locus of Control sebagai Variabel Moderasi. *Journal of Business and Banking*, 8(2), 271–283. <https://doi.org/10.14414/jbb.v8i2.1524>
- Siswanti, I., & Halida, A. M. (2020). Financial Knowledge, Financial Attitude, And Financial Management Behavior: Self-Control As Mediating. *The International Journal of Accounting and Business Society*, 28(01).
- Strömbäck, C., Lind, T., Skagerlund, K., Västfjäll, D., & Tinghög, G. (2017). Does self-control predict financial behavior and financial well-being? *Journal of Behavioral and Experimental Finance*, 14, 30–38. <https://doi.org/10.1016/J.JBEF.2017.04.002>
- Sudarmawanti, E., Mar'ati, F. S., & Ningrum, D. K. (2024). Financial Management Behavior with Locus of Control as an Intervening Variable: Impact of Financial Knowledge and Income Level. *Ekonomis: Journal of Economics and Business*, 8(2), 1509. <https://doi.org/10.33087/ekonomis.v8i2.1899>
- Suhartanto, C. (2024, February 1). *Genshin Impact Cetak Pendapatan Rp78,8 Triliun, Game dengan Pertumbuhan Tercepat*. <https://teknologi.bisnis.com/read/20240201/564/1737504/genshin-impact-cetak-pendapatan-rp788-triliun-game-dengan-pertumbuhan-tercepat>
- Supriadi, T., Santi, F., Manajemen, J., Ekonomi, F., Bisnis, D., Bengkulu, U., Kandang, J. W. S., & Bengkulu, L. (2021). Pengaruh Financial Literacy, Money Ethics, Dan Time Preference Terhadap Financial Behavior Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) Kota Bengkulu. *Benefit: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 6(2), 111–127. <https://doi.org/10.23917/benefit.v6i2.16013>
- Syaliha, A., Sutieman, E., Pasolo, M. R., & Pattiasina, V. (2022). The Effect of Financial Literacy, Life Style, Financial Attitude and Locus of Control to Financial Management Behavior. *Public Policy*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.51135/PublicPolicy.v3.i1.p52-71>
- Syarif, A., & Putri, A. (2022). *The Influence of Financial Attitude, Financial Knowledge, and Personal Income on Personal Financial Management Behavior*. 1(1), 2022. <https://doi.org/10.54099/aijms.v1i1.226>

Prima William Adiputra & Harlina Meidiaswati. Pengaruh *financial attitude, income, locus of control, financial literacy* terhadap *financial management behavior gamers* yang melakukan transaksi *lootbox* pada game Genshin Impact

- The Gaming Market in Indonesia* | Allcorrect Games. (2024, May). <https://allcorrectgames.com/insights/the-gaming-market-in-indonesia/>
- Wahyuni, S. F., Radiman, Hafiz, M. S., & Jufrizen. (2023). Financial literacy and financial attitude on financial management behavior: An examination of the mediating role of the behavioral intention of students at private universities in Indonesia. *Investment Management and Financial Innovations*, 20(3), 239–250. [https://doi.org/10.21511/IMFI.20\(3\).2023.20](https://doi.org/10.21511/IMFI.20(3).2023.20)
- Wetzels, M., Odekerken-Schröder, G., & van Oppen, C. (2009). Using PLS Path Modeling for Assessing Hierarchical Construct Models: Guidelines and Empirical Illustration. *MIS Quarterly*, 33(1), 177–195. <https://doi.org/10.2307/20650284>
- Widiastuti, C., Universari, N., & Setiawan, I. (2023). DETERMINANTS OF FINANCIAL MANAGEMENT BEHAVIOR OF SEMARANG CITY SMES. *Jurnal Akuntansi Dan Bisnis Indonesia (JABISI)*, 4(1). <https://doi.org/10.55122/jabisi.v4i1.704>
- Wilson, C., Butler, N., Quigg, Z., & Sumnall, H. (2024). Associations between loot box purchasing and gambling behaviours, financial problems, and low mental wellbeing in a household sample from a British island, a cross-sectional study. *Journal of Public Health (Germany)*. <https://doi.org/10.1007/s10389-024-02355-3>
- Xiao, J. J. (2008). *Handbook of Consumer Finance Research* (J. J. Xiao, Ed.; 1st ed., Vol. 5). https://doi.org/10.1007/978-0-387-75734-6_5
- Yap, R. J. C., Komalasari, F., & Hadiansah, I. (2018). The Effect of Financial Literacy and Attitude on Financial Management Behavior and Satisfaction. *BISNIS & BIROKRASI: Jurnal Ilmu Administrasi Dan Organisasi*, 23(3), 4. <https://doi.org/10.20476/jbb.v23i3.9175>
- Zendle, D., & Cairns, P. (2018). Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLOS ONE*, 13(11), e0206767-. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767>