

Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Keuangan Pemain Game Roblox pada Generasi Z

Nisrina Hesi Rahmaningtyas, Agus Prayitno

Universitas Dian Nuswantoro

211202207463@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

The financial behavior of Generation Z students who play online games, particularly Roblox, does not yet fully demonstrate effective financial management skills. Challenges such as impulsive spending and difficulty distinguishing between personal needs and digital entertainment are still prevalent and can potentially affect their financial stability. This study aims to analyze the influence of Fear of Missing Out (FOMO), Financial Literacy, and Financial Technology (FinTech) on the financial behavior of Roblox online game players. The study employed a quantitative approach using a survey method with questionnaires administered to 219 respondents selected through purposive and accidental sampling techniques. Data were collected using a Likert-scale questionnaire and analyzed using Structural Equation Modeling–Partial Least Squares (SEM-PLS) with SmartPLS 4. The results indicate that FOMO has a negative and insignificant effect, whereas Financial Literacy and FinTech have positive and significant effects on the financial behavior of Generation Z Roblox players. An R-square value of 0.632 shows the model's ability to explain factors influencing financial behavior. This study highlights the importance of psychological management and digital literacy in shaping wiser financial behavior among Generation Z students who play online games like Roblox.

Keywords: Fear of Missing Out, Financial Literacy, Financial Technology, Financial Behavior, Generation Z, Roblox Players

ABSTRAK

Perilaku keuangan mahasiswa Generasi Z yang bermain game online, khususnya Roblox, belum sepenuhnya menunjukkan kemampuan pengelolaan keuangan yang efektif. Tantangan seperti pengeluaran impulsif, kesulitan membedakan kebutuhan pribadi dan hiburan digital, masih banyak terjadi dan berpotensi memengaruhi stabilitas finansial mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Fear Of Missing Out, Literasi Keuangan, Financial Technology terhadap perilaku keuangan pemain game online Roblox. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei menggunakan kuesioner terhadap 219 sampel yang dipilih melalui teknik purposive sampling dan accidental sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner berskala Likert dan dianalisis menggunakan Structural Equation Modeling–Partial Least Square (SEM-PLS) dengan SmartPLS 4. Hasil dari analisis penelitian ini menunjukkan bahwa Fear Of Missing Out berpengaruh negatif dan tidak signifikan, sedangkan Literasi Keuangan dan Financial Technology berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku keuangan Generasi Z pemain game online Roblox. Nilai R-Square sebesar 0,632 menunjukkan bahwa kemampuan model dalam menjelaskan faktor yang memengaruhi perilaku keuangan. Penelitian ini menegaskan pentingnya pengelolaan psikologis dan literasi digital dalam membentuk perilaku keuangan yang lebih bijak di kalangan mahasiswa Generasi Z pemain game online Roblox.

Kata Kunci : Fear Of Missing Out, Literasi Keuangan, Financial Technology, Perilaku Keuangan, Generasi Z, Pemain Roblox

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada saat ini membuat semakin berkembangnya berbagai teknologi informasi dan komunikasi yang biasa disebut dengan internet. Tujuan dengan adanya perkembangan ini pastinya memberikan manfaat positif yang didapatkan dari berbagai aspek, seperti kemudahan dalam melakukan kegiatan, bahkan dapat memebrikan cara yang sebelumnya tidak pernah dilakukan dan diketahui. Teknologi komunikasi, khususnya Internet, saat ini lebih banyak dimanfaatkan untuk berbagai keperluan seperti berkomunikasi, melakukan transaksi bisnis, berinteraksi secara sosial, hingga mengakses berbagai bentuk hiburan (Herawan & Rachman, 2021). Pada bidang hiburan terdapat perkembangan seperti pada game yang bermula hanya dapat dilakukan secara offline berkembang menjadi online yang memiliki jangkauan yang lebih luas dibandingkan sebelumnya. Game online merupakan jenis permainan yang dapat diakses dan dimainkan oleh para pengguna dari berbagai lokasi berbeda. Melalui permainan ini, para pemain dapat saling berbagi informasi serta terhubung dalam satu ruang jaringan yang sama melalui koneksi internet (Herawan & Rachman, 2021). Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2025, sebanyak 229,42 juta jiwa atau sekitar 80,66% dari total penduduk Indonesia sudah menggunakan internet. Berdasarkan data tersebut, diperkirakan jumlah pemain game online aktif di Indonesia mencapai sekitar 10,7 juta orang, atau sekitar 10% dari total pengguna internet. Jika dilihat berdasarkan jenis kelamin, proporsi pemain game online di Indonesia terdiri atas 51,43% laki-laki dan 48,57% perempuan (Pengetahuan et al., 2025).

Sejalan dengan adanya fenomena game online tersebut, menurut teori Ho & Wu dalam (Khaliq et al., 2022). Saat ini, game online telah dikenal banyak orang sebagai bagian dari sistem ekonomi virtual. Hal tersebut terjadi karena para pemain kini dapat melakukan transaksi jual beli barang dalam game menggunakan uang asli. Dalam konteks ekonomi, fenomena ini menjadi salah satu strategi bisnis di industri game, di mana item virtual tidak hanya memiliki nilai hiburan, tetapi juga dapat dijadikan bentuk investasi bagi pemain maupun pihak pengembang game.

Beberapa waktu terakhir, fenomena permasalahan seseorang dalam mengelola keuangannya menjadi perhatian penting dikarenakan ekonomi menjadi faktor penting dalam hidup seseorang. Penelitian ini mencoba memahami hubungan antara FOMO, Literasi Keuangan, financial technology terhadap perilaku keuangan seseorang. Penelitian terdahulu menjelaskan bahwa FOMO dapat menimbulkan rasa cemas, gelisah, dan sedih yang dapat menimbulkan sikap impulsif sehingga dapat menimbulkan dapat berbahaya terhadap perilaku keuangan seseorang kemudian literasi keuangan memberikan pengaruh yang signifikan dan positif terhadap bagaimana seseorang akan menentukan perilaku keuangannya. Selain itu, kemudahan finansial technology dalam melakukan transaksi memiliki pengaruh penting dalam perilaku keuangan yang dimiliki oleh seseorang.

Salah satu *game online* yang saat ini sedang populer yaitu Roblox. Saat ini, Roblox yang dikembangkan oleh Roblox Corporation termasuk ke dalam deretan

platform game online paling populer secara global. Platform tersebut mengusung misi untuk mempererat hubungan antarindividu di seluruh dunia melalui pengalaman bermain game (Syas & Yahsy, 2023). Roblox dikenal sebagai permainan dengan konsep *user-generated content* (UGC), di mana pengguna memiliki kebebasan untuk membuat, membagikan, serta memainkan berbagai pengalaman virtual. Sejak dirilis pada tahun 2006, platform ini telah berkembang pesat menjadi sebuah ekosistem yang berisi jutaan permainan dari beragam genre. Keistimewaan Roblox terletak pada ruang kreatif yang luas bagi para pengembang untuk merancang permainan sesuai minat dan tren yang berkembang, sehingga menghasilkan variasi genre yang dinamis (Alifa & Yentisna, 2025).

Popularitas Roblox yang terus meningkat tidak hanya mencerminkan kemajuan industri game online, tetapi juga menggambarkan perubahan perilaku pengguna di era digital. Perkembangan teknologi yang melatarbelakangi maraknya platform seperti Roblox turut memunculkan berbagai fenomena sosial baru, salah satunya adalah *Fear of Missing Out* (FOMO). *Fear Of Missing Out* (FOMO), menurut Latief (2024) dalam (Febrian et al., 2025), FOMO didefinisikan sebagai bentuk kecemasan yang muncul ketika seseorang merasa tertinggal atau tidak ikut serta dalam pengalaman sosial yang dialami oleh orang lain. Salah satu dampak yang terjadi akibat adanya FOMO dapat dirasakan oleh Generasi Z. Berdasarkan data BPS Generasi Z merupakan generasi yang lahir antara tahun 1997 sampai 2012. Menurut Doan & Lee (2023) dalam (Alifa & Yentisna, 2025), fenomena FOMO mendapat perhatian khusus pada Generasi Z, karena generasi ini tumbuh dan berkembang pada masa terjadinya ledakan ekonomi digital yang dipicu oleh perkembangan internet. Oleh karena itu, FOMO menjadi salah satu variabel independen karena dapat mempengaruhi perilaku keuangan seseorang dalam menentukan sebuah keputusan.

Generasi Z yang tumbuh di era digital memiliki keterikatan yang erat dengan teknologi dan internet, sehingga mereka cenderung memiliki wawasan yang luas akibat kemudahan dalam mengakses informasi. Karakteristik generasi ini umumnya terbuka terhadap perubahan, toleran, memiliki semangat untuk berkembang, serta menunjukkan motivasi diri yang tinggi. Namun demikian, Generasi Z juga kerap memperlihatkan kecenderungan individualistis, kurang menghargai proses, memiliki pengendalian emosi yang belum stabil, bergantung pada teknologi, berpikir dalam jangka pendek, serta memiliki kebiasaan konsumtif yang bersifat impulsif. Kemudahan teknologi yang mereka nikmati turut memperkuat perilaku tersebut. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya tingkat literasi keuangan Generasi Z, terutama dalam aspek perencanaan keuangan pribadi (Rinjani & Arnita, 2023). Fenomena tersebut menunjukkan pentingnya peran literasi keuangan dalam membantu Generasi Z dalam menentukan pengeloaan keuangan secara bijak terutama dalam pembelian dan transaksi dalam game online.

Menurut Otoritas Jasa Keuangan pada (Agnes Elsalonika, 2025) menjelaskan bahwa literasi keuangan dapat diartikan sebagai seperangkat pengetahuan, kemampuan, serta keyakinan yang memengaruhi sikap dan perilaku individu dalam mengambil keputusan serta mengelola keuangan, dengan tujuan meningkatkan

kesejahteraan finansial masyarakat. Dalam penelitian yang sama Pramedi dan Haryono berpendapat bahwa literasi keuangan memiliki pengaruh terhadap perilaku dalam mengelola keuangan, yang menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat literasi keuangan seseorang, maka semakin baik pula kemampuan mereka dalam melakukan pengelolaan keuangan secara efektif.

Tingkat literasi keuangan yang dimiliki seseorang turut memengaruhi bagaimana individu memanfaatkan kemajuan teknologi keuangan dalam aktivitas ekonominya, termasuk dalam konteks pembelian item virtual pada game online. Menurut pendapat Lin & Sun dalam (Khaliq et al., 2022) terdapat dua tipe item virtual, yaitu dekoratif dan fungsional. Item virtual yang fungsional berperan dalam meningkatkan kemampuan atau kekuatan karakter pemain, sedangkan item dekoratif hanya digunakan untuk mempercantik tampilan visual karakter tanpa memengaruhi kemampuan permainan. Dengan demikian, tingkat literasi keuangan menjadi salah satu pendukung dan mempengaruhi perilaku keuangan seseorang dalam mengelola keuangannya sehingga menjadi salah satu variabel independen dari penelitian ini.

Pada era ini kemajuan *financial technology* memiliki peran yang sangat besar, karena kemudahan yang ditawarkan oleh berbagai pembayaran digital mempermudah pengguna *game online* melakukan transaksi secara virtual. Menurut Otoritas Jasa Keuangan dalam (Wiranti, 2022) bahwa *financial technology* dapat diartikan sebagai sebuah sektor inovatif dalam layanan keuangan yang memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses operasionalnya. Pengertian lain menurut Ferdiansyah dan Triwahyuningtyas dalam (Wiranti, 2022) berpendapat bahwa layanan *financial technology* memiliki pengaruh positif dan cukup besar terhadap perilaku keuangan seseorang. Semakin sering teknologi keuangan digunakan dan dimanfaatkan, maka semakin baik pula perilaku keuangan individu tersebut.

Seiring dengan kemajuan *financial technology*, dalam pembelian item game online dapat menciptakan ekosistem transaksi yang efisien dan instan, pemain dapat membeli item virtual berupa skin atau fitur tambahan yang diinginkan secara langsung melalui dompet digital yang dihubungkan dengan aplikasi *game online* Roblox. Kemudahan ini memungkinkan pemain untuk melakukan pembayaran hanya dengan beberapa langkah sederhana yang lebih cepat dibandingkan dengan metode konvensional. Maka dari itu, adanya *financial technology* menurut penelitian sebelumnya memberikan pengaruh bagi perilaku keuangan yang dilakukan oleh seseorang sehingga variabel tersebut juga menjadi salah satu variabel independen dari penelitian ini.

Sementara itu, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti *fear of missing out* (FOMO), literasi keuangan, dan kemudahan *financial technology* berpengaruh terhadap perilaku keuangan masyarakat secara umum. Namun, masih terdapat celah penelitian (*research gap*) karena kajian yang secara spesifik meneliti pengaruh ketiga faktor tersebut terhadap perilaku keuangan pemain game online, khususnya pengguna platform *Roblox* dari kalangan Generasi Z, masih terbatas. Generasi ini memiliki karakteristik unik dibandingkan kelompok usia

lainnya, karena mereka tumbuh di era digital dengan tingkat keterpaparan teknologi yang tinggi namun sering kali memiliki literasi keuangan yang rendah dan kecenderungan berperilaku konsumtif. Kondisi ini penting untuk dikaji lebih mendalam guna memahami bagaimana faktor psikologis, kemampuan pengelolaan keuangan, serta kemudahan transaksi digital berpengaruh terhadap perilaku keuangan dalam konteks pembelian item virtual di game online. Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya meningkatkan kesadaran dan literasi keuangan di kalangan Generasi Z agar mampu mengelola keuangan secara bijak di tengah kemudahan teknologi dan tekanan sosial akibat FOMO. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam memahami dinamika perilaku keuangan generasi muda di era ekonomi digital serta menjadi dasar dalam upaya penguatan literasi keuangan dan pengendalian perilaku konsumtif di dunia virtual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif yang menggunakan data dalam bentuk angka serta menekankan pada pengukuran yang objektif dalam mengumpulkan data numerik untuk menganalisis informasi yang valid mengenai suatu fenomena (Waruwu et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh *Fear Of Missing Out* Terhadap Perilaku Keuangan Generasi Z Pemain *Game Online Roblox*

Berdasarkan dari hasil analisis *Fear Of Missing Out* (FOMO) memiliki koefisien dengan nilai sebesar -0,047, T-Statistik 0,914, dan P-Value sebesar 0,361. Temuan ini menunjukkan bahwa FOMO tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku keuangan Generasi Z pemain game online Roblox. Arah pengaruh yang negatif mengindikasikan bahwa peningkatan tingkat FOMO tidak diikuti oleh penurunan kualitas perilaku keuangan. Hal ini diduga karena FOMO yang dialami responden lebih berkaitan dengan pengalaman dan aktivitas dalam permainan, sehingga tidak secara langsung mendorong pengambilan keputusan keuangan di kehidupan sehari-hari. Selain itu, karakteristik Generasi Z yang relatif adaptif terhadap lingkungan digital serta memiliki kesadaran dalam mengelola keuangan turut menyebabkan pengaruh FOMO terhadap perilaku keuangan menjadi lemah.

Beberapa penelitian empiris menunjukkan bahwa *Fear of Missing Out* (FOMO) tidak selalu berkontribusi signifikan terhadap perilaku finansial. Sebagai contoh, dalam kajian mahasiswa pengguna layanan finansial digital, FOMO tidak terbukti memengaruhi perilaku konsumen secara signifikan, sementara faktor lain seperti kontrol diri dan literasi keuangan memiliki pengaruh yang lebih dominan (Hamin & Podungge, 2025). Didukung dengan penelitian lain bahwa emosi seperti Fear of Missing Out (FOMO) merupakan salah satu bentuk bias emosional yang dapat memengaruhi perilaku individu dalam pengambilan keputusan keuangan. Namun, pengaruh FOMO tidak bersifat mutlak dan dapat berbeda-beda tergantung pada kondisi serta keberadaan faktor lain, seperti tingkat literasi keuangan dan bias

perilaku lainnya. Dengan demikian, FOMO tidak selalu menjadi faktor yang dominan dalam menentukan perilaku keuangan, sehingga memungkinkan ditemukannya pengaruh yang lemah atau tidak signifikan dalam konteks penelitian tertentu. Penelitian lainnya juga menjelaskan bahwa *Fear of Missing Out* (FOMO) tidak selalu berpengaruh signifikan terhadap perilaku keuangan, karena perilaku keuangan lebih banyak dipengaruhi oleh faktor rasional seperti literasi keuangan dan *Financial Technology* (Ningsih & Anita, 2025)

Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Keuangan Generasi Z Pemain Game Online Roblox

Variabel literasi keuangan memiliki koefisien regresi sebesar 0,416 dengan nilai signifikansi sebesar 0,002 yang mengindikasikan bahwa variabel ini berpengaruh positif dan signifikan terhadap Variabel Y. Tingkat literasi keuangan seseorang memiliki pengaruh terhadap perilaku keuangan yang akan dilakukan oleh seseorang. Semakin tinggi tingkat Literasi Keuangan seseorang, maka akan memberikan dampak yang semakin baik pula terhadap perilaku keuangan yang akan dilakukan dan sedang dilakukan oleh seseorang. Sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Rohmanto dan Susanti (2022) menunjukkan bahwa literasi keuangan berperan positif dalam membentuk perilaku keuangan individu. Semakin baik tingkat literasi keuangan yang dimiliki, semakin efektif pula kemampuan seseorang dalam mengelola keuangannya. Sebaliknya, keterbatasan pemahaman terhadap konsep keuangan cenderung berkaitan dengan pengambilan keputusan keuangan yang kurang tepat (Hidayat & Paramita, 2024). Berkaitan dengan perilaku keuangan Generasi Z pemain *game online* Roblox, individu yang memiliki literasi serta pemahaman pengelolaan keuangan yang baik cenderung lebih berhati-hati dalam menggunakan uangnya. Diperkuat dengan penelitian Silalahi (2020) di dalam (Yohanes, 2022), bahwa setiap keputusan pembelian biasanya didasarkan pada pertimbangan kebutuhan, bukan semata-mata dorongan keinginan untuk memiliki suatu item atau fitur dalam permainan. Selain itu, individu tersebut juga lebih mampu mempertimbangkan risiko finansial yang mungkin timbul di kemudian hari akibat keputusan keuangan yang diambil.

Pengaruh *Financial Technology* Terhadap Perilaku Keuangan Generasi Z Pemain Game Online Roblox

Hasil analisis dari Variabel *Financial Technology* juga memiliki pengaruh positif terhadap Variabel Y dan juga berpengaruh secara signifikan. Variabel ini memiliki nilai koefisien sebesar 0,547 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Sehingga menurut hasil tersebut dapat dilihat bahwa adanya *Financial Technology* memberikan pengaruh positif dengan adanya kemudahan terhadap transaksi pembelian item virtual yang dilakukan di dalam *game online* Roblox. Banyaknya variasi metode pengguna yang beragam sehingga dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan pelanggan yang disampaikan oleh Kim dan Choi (2016) dalam penelitian (Risma Yulia Citra & Esi Fitriani Komara, 2025). Pada penelitian lainnya juga

mengatakan bahwa *Financial Technology* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan (Pramudya et al., 2023). Didukung dengan pendapat (Serly et al., 2025) yang menyatakan bahwa dengan adanya kemajuan dalam *financial technology* dapat memberikan keuntungan lain seperti, menghemat waktu, biaya, pikiran, dan tenaga yang dilakukan oleh seseorang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan dalam penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Fear of Missing Out (FOMO) memiliki pengaruh negatif dan tidak signifikan, sedangkan Variabel Literasi Keuangan dan Financial Technology memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Variabel Perilaku Keuangan Generasi Z Pemain *Game Online* Roblox. Hasil dari analisis dalam penelitian ini menjelaskan bahwa beberapa indikator terkait FOMO tidak memengaruhi seseorang dalam melakukan pembelian item virtual di dalam *game online* Roblox, kemudian aspek pengetahuan keuangan melalui literasi keuangan yang berpengaruh terhadap keputusan pembelian item virtual sehingga akan memengaruhi tingkat perilaku keuangan yang akan dilakukan, dan kemudahan serta fasilitas yang diberikan oleh adanya Financial Technology dalam bertransaksi di dalam *game online* Roblox yang bervariasi sehingga memberikan dampak terhadap perilaku keuangan seseorang yang menggunakannya. Meskipun demikian, penelitian ini juga menghadapi kendala. Sebaran yang dilakukan hanya ditujukan untuk Generasi Z yang menjadi pemain game online Roblox dengan waktu pengumpulan data yang relatif singkat, sehingga hasil penelitian belum sempurna. Variabel yang digunakan untuk penelitian ini masih terbatas dan belum banyak diteliti, sehingga masih belum menggambarkan perilaku keuangan pemain *game online* Roblox secara keseluruhan.

Seiring dengan hasil dan keterbatasan tersebut, saran yang dapat diberikan yaitu perlunya rasa kontrol diri terhadap lingkungan agar tidak mudah terpengaruh dalam pengambilan keputusan saat bertansaksi, peningkatan literasi keuangan yang baik sehingga lebih bijaksana dalam memutuskan dalam bertransaksi, dan juga kebijaksanaan dalam penggunaan teknologi pembayaran yang ada sehingga tidak melampaui batas kemampuan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan responden serta menambahkan variabel lain, seperti kontrol diri atau faktor lingkungan, agar diperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai perilaku keuangan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis sekaligus memperkaya kajian akademik terkait perilaku keuangan Generasi Z pemain game online Roblox di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes Elsalonika. (2025). Jmbk_Agnes_Ida_365-379. *Perilaku Keuangan Generasi Z: Peran Penerapan Financial Technology, Literasi Keuangan, Dan Efikasi Diri*, 365–379.
- Alifa, Z., & Yentisna. (2025). Pengaruh Perilaku Pengguna Pada Keputusan Pembelian Item Virtual Game Journal of Business Economics and Management. *Journal of*

Business Economics and Management, 2(1), 1726–1735.

- Devina Amelia Putri Andiani, & Rina Maria. (2023). Pengaruh Financial Technology dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Keuangan Pada Generasi Z. *Jurnal Akuntansi Bisnis Dan Ekonomi*, 9, 3468–3475.
- Dwi, P. W., Amy, F., & Desi, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Financial Technology, Gaya Hidup dan Pendapatan Orang Tua Terhadap Perilaku Keuangan Mahasiswa. *Akuntansi Dan Manajemen*, 18(1), 51–72. <https://akuntansi.pnp.ac.id/jam>
- Fadjriyati, M., & Halimatusadiah, E. (2022). Pengaruh Pengetahuan Perpajakan dan Insentif Pajak Kendaraan Bermotor terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Kendaraan Bermotor. *Bandung Conference Series: Accountancy*, 2(1), 43–50. <https://doi.org/10.29313/bcsa.v2i1.624>
- Febrian, L., Ritonga, M., Ginting, E., Komunikasi, I., & Islam Negeri Raden Fatah Palembang, U. (2025). Fear Of Missing Out (FOMO) Sebagai Perilaku Eksistensi Diri Di Kalangan Remaja (Studi Pada Gamers Mobile Legends Di Kecamatan Kalidoni). *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 3141–3145.
- Firlianti, Jasman, J., & Asriany. (2023). Pengaruh Financial Technology (Fintech), Sikap Keuangan Dan Pengetahuan Keuangan Terhadap Perilaku Keuangan Gengerasi Milenial. *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 4(2), 1882–1891. <http://journal.yrpioku.com/index.php/msej>
- Gst Ag Ayu Pt Ratna Widiyanti, & Gst. Ayu Ketut Rencana Sari Dewi,S.E.,M.Si. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan, Kontrol Diri dan Perilaku FoMO terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan (Studi Kasus Mahasiswa Prodi Akuntansi FE Undiksha). *Vokasi : Jurnal Riset Akuntansi*, 13(1), 82–92. <https://doi.org/10.23887/vjra.v13i1.75485>
- Hajari, V., Pratiwi, I., & Putra, D. A. (2024). *Pemahaman Riset Pasar Untuk Pemasaran*. 9(204), 1–8.
- Hamin, D. I., & Podungge, R. (2025). *Fear of Missing Out (FoMO) and Student Consumer Behavior : Financial Inclusion or Digital Debt Trap ?* 8(1), 460–471.
- Herawan, M. H., & Rachman, M. Y. (2021). Pengaruh Nilai Virtual Item Terhadap Intensi Pembelian Virtual Item dalam Game Online PUBG Mobile. *INOBI: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.31842/jurnalinobis.v5i1.207>
- Hernawati, R., & Manek, A. M. (2025). Peran Literasi Keuangan Dalam Memoderasi Pengaruh Doom Spending Dan Fear of Missing Out Terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan Generasi Z Di Kota Kupang. *Analisis*, 15(02), 352–374. <https://doi.org/10.37478/als.v15i02.5456>
- Hidayat, F. A., & Paramita, V. S. (2024). Analisis Pengaruh Gaya Hidup, Literasi Keuangan dan Inklusi Keuangan terhadap Perilaku Keuangan Generasi Z di Jawa Barat. *Journal of Management and Bussines (JOMB)*, 6(3), 1143–1152. <https://doi.org/10.31539/jomb.v6i3.8963>
- Iqlimah, N., Kanivia, A., & Puspitarini, D. A. (2025). *FINTECH DAN SOCIAL COMMERCE TERHADAP PERILAKU*. 11(3), 139–148.

- Keuangan, P., Khoirunnisa, R. A., & Purnamasari, P. E. (2024). *Jurnal E-Bis: EkonomiBisnis*. 8(2), 724–739.
- Khaliq, I., Listyorini, S., & Pradhanawati, A. (2022). Pengaruh Desain Produk dan Harga terhadap Keputusan Pembelian Virtual Item pada Game Online “Mobile Legends Bang Bang” (Studi pada Konsumen Mobile Legends Bang Bang Kota Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 11(3), 411–419. <https://doi.org/10.14710/jiab.2022.34917>
- Kiareni, C. L., & Sorisa, C. (2024). *Analisis Penerapan Distribusi Sampling terhadap Kualitas Informasi dan Kepuasan Pengguna Media Sosial*. 2(6), 560–564.
- Laheri, V. K., Lim, W. M., Arya, P. K., & Kumar, S. (2024). A multidimensional lens of environmental consciousness: towards an environmentally conscious theory of planned behavior. *Journal of Consumer Marketing*, 41(3), 281–297. <https://doi.org/10.1108/JCM-03-2023-5875>
- Literasi, J., & Vol, A. (2022). *LITERA: Jurnal Literasi Akuntansi Vol. 2 No. 2 Juni 2022*. 2(2), 86–99.
- Mirna Noviana. (2024). Pengaruh Bonus Dapat Memotivasi Kerja CV . Auto Bearing. *Jurnal Bisnis Manajemen, Vol.2(2)*, h. 481.
- Nafitri, S. D., & Wikartika, I. (2023). Pengaruh Pendapatan, Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Keuangan pada Mahasiswa Manajemen Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 4(1), 766–774. <http://journal.yrpiiku.com/index.php/msej>
- Ningsih, A., & Anita, R. (2023). *Pengaruh fear of missing out terhadap perilaku keuangan*. *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, 12(2), 123–134.
- Nurika, D. (2025). Pengaruh Financial Technology, Literasi Keuangan, dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Keuangan. *JIBEMA: Jurnal Ilmu Bisnis, Ekonomi, Manajemen, Dan Akuntansi*, 2(4), 234–250. <https://doi.org/10.62421/jibema.v2i4.125>
- Oktavini, E., Anwar, R. M., Amelinda, R., & Magdalena, F. C. S. (2024). Analisis dan Dampak Perilaku Keuangan Terhadap Tekanan Finansial Mahasiswa. *Jurnal Akuntansi*, 19(1), 1–14. <https://doi.org/10.37058/jak.v19i1.10279>
- Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Buana Perjuangan Karawang, U., Mukti, V. W., Rinofah, R., Kusumawardhani, R., Hidup, G., Pembelajaran, D. a N., Universitas, D. I., Meistoh, S., Hadita, H., Kustina, K. T., Aji, W. S., Ferdiansyah, A., Triwahyuningtyas, N., Wulandari, I., Kariem, M. Q., Amaliatulwalidain, A., Yusuf, M. A., ... Pendidikan, I. (2022). Volume . 19 Issue 1 (2022) Pages 52-58 AKUNTABEL : Jurnal Akuntansi dan Keuangan ISSN : 0216-7743 (Print) 2528-1135 (Online) Pengaruh fintech payment dan literasi keuangan terhadap perilaku manajemen keuangan mahasiswa The influence of fintech payme. *Jurnal Emas*, 5(1), 310–324. <https://doi.org/10.29264/jakt.v19i1.10389>
- Pengetahuan, H., Pendidikan, D. A. N., Kesadaran, D., Kebun, K., Kota, T., Relationship, T. H. E., Knowledge, B., With, E., Of, A., Behavior, S., The, I. N., Of, G., Of, W., Bengkulu, K., Handayani, T. S., Ningrum, K. M., & Bengkulu, U. D. (2025). *Journal*

- of Nursing and Public Health Vol. 13 No. 1 April 2025. 13(1), 368–374.*
- Pramudya, T., Perkasa, W., & Retnaningdiah, D. (n.d.). *EFFICACY DAN TEKNOLOGI KEUANGAN TERHADAP PERILAKU KEUANGAN MAHASISWA DI YOGYAKARTA.* 9–19.
- Prawitasari, D., Kadarningsih, A., & Ahmad, M. (2025). Financial Behavior of Gen Z Students: Digital Lifestyle, FoMo, and Financial Literacy. *Solusi*, 23(3), 475–487. <https://doi.org/10.26623/slsi.v23i3.12359>
- Ramandati, H. R. A. S., Nawir, J., & Marlina. (2021). Analysis of Financial Behavior of Generation Z on Cashless Society. *Jurnal Visionida*, 7(2), 96–109.
- Rinjani, V., & Arnita, V. (2023). Kemudahan Financial Technology Terhadap Kemampuan Saving Behavior Generasi Z. *Journal of Management and Economics Research*, 1(3), 99–102. <https://doi.org/10.62866/jomer.v1i3.99>
- Risma Yulia Citra, & Esi Fitriani Komara. (2025). Pengaruh Literasi Keuangan, Fintech Payment Dan Perilaku Konsumtif Terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan Pribadi Generasi Z Di Jawa Barat. *Jurnal Lentera Bisnis*, 14(1), 696–708. <https://doi.org/10.34127/jrlab.v14i1.1393>
- Serly, P., Sri, P., & Jaya, A. (2025). *The Influence of Financial Literacy, Financial Technology, and Hedonistic Lifestyle on Personal Financial Management Behavior Among Generation Z in Denpasar City.* 14(01), 154–161.
- Siregar, A, M & Pratiwi, D, P. (2024). Keuangan Generasi Z Dengan Gaya Hidup Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 8(3), 3068–3083. [file:///C:/Users/HP/OneDrive/Documents/SKRIPSI/Penelitian terdahulu/Siregar, A. M., & Pratiwi, D. P. PENGARUH LITERASI KEUANGAN TERHADAP PERILAKU KEUANGAN GENERASI Z.pdf](file:///C:/Users/HP/OneDrive/Documents/SKRIPSI/Penelitian%20terdahulu/Siregar,%20A.%20M.,%20&%20Pratiwi,%20D.%20P.%20PENGARUH%20LITERASI%20KEUANGAN%20TERHADAP%20PERILAKU%20KEUANGAN%20GENERASI%20Z.pdf)
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Defenisi Populasi. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Syas, M., & Yahsy, U. S. (2023). Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox. *Jurnal InterAct*, 11(2), 98–109. <https://doi.org/10.25170/interact.v11i2.3748>
- Wahyuni, S. F., Radiman, R., & Kinanti, D. (2023). The Influence of Financial Literacy, Hedonic Lifestyle, and Personal Financial Attitudes on Students' Financial Behavior. *Owner: Riset & Jurnal Akutansi*, 7(1), 656–671.
- Waruwu, M., Natijatul, S., Utami, P. R., & Yanti, E. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan.* 10, 917–932.
- Wiranti, A. (2022). Pengaruh literasi keuangan dan financial attitude terhadap financial behavior mahasiswa. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 10(2021), 200–215. <https://gorontalo.kab.bps.go.id/id/news/2025/02/05/30/memahami-generasi-z--tantangan--perilaku--dan-peluang.html>