

## **Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Keuangan Pemain Game Online Roblox pada Generasi Z di Indonesia**

**Nisrina Hesi Rahمانingtyas, Agus Prayitno, Dwi Eko Waluyo, Suhita Whini Setyahuni**

Universitas Dian Nuswantoro

211202207463@mhs.dinus.ac.id, agus.prayitno@dsn.dinus.ac.id,

dwi.eko.waluyo@dsn.dinus.ac.id, whinihita@dsn.dinus.ac.id

### **ABSTRACT**

*The rapid development of digital technology has significantly transformed consumption patterns among Generation Z, particularly within online gaming ecosystems such as Roblox. The platform encourages repeated virtual spending through its in-game currency system, making it relevant to examine how psychological and technological factors shape users' financial behavior. This study investigates the influence of Fear of Missing Out (FOMO), Financial Literacy, and Financial Technology (FinTech) on the financial behavior of Generation Z Roblox players in Indonesia. A quantitative research design was employed, with data gathered from 219 respondents selected through purposive sampling. The analytical method used was Structural Equation Modeling–Partial Least Squares (SEM-PLS) via SmartPLS 4 software. The findings indicate that Financial Literacy and FinTech adoption positively and significantly affect financial behavior, while FOMO shows a negative but statistically insignificant effect. The income variable (Benefit) used as a control also did not significantly influence financial behavior. The model achieved an R-square value of 0.632, suggesting that the independent variables collectively explain 63.2% of the variance in financial behavior. These results highlight the importance of financial education programs and the strategic use of digital payment tools in fostering responsible financial habits among young gamers.*

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

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan nyata pada pola konsumsi Generasi Z, terutama dalam ekosistem permainan daring seperti Roblox. Platform ini mendorong transaksi virtual yang berulang melalui sistem mata uang dalam permainan, sehingga penting untuk ditelaah bagaimana faktor psikologis dan teknologi turut membentuk perilaku keuangan penggunanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Fear of Missing Out (FOMO), Literasi Keuangan, dan Financial Technology (FinTech) terhadap perilaku keuangan pemain Roblox dari kalangan Generasi Z di Indonesia. Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini, dengan data yang dikumpulkan dari 219 responden melalui teknik purposive sampling. Analisis data dilakukan menggunakan metode Structural Equation Modeling–Partial Least Squares (SEM-PLS) melalui perangkat lunak SmartPLS 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Literasi Keuangan dan adopsi FinTech berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku keuangan, sementara FOMO menunjukkan pengaruh negatif namun tidak signifikan secara statistik. Variabel Benefit yang digunakan sebagai kontrol juga tidak memberikan pengaruh signifikan. Model penelitian menghasilkan nilai R-square sebesar 0,632, yang menandakan bahwa variabel independen mampu menjelaskan 63,2% variasi dalam perilaku keuangan responden. Temuan ini

menegaskan perlunya program edukasi keuangan yang adaptif serta pemanfaatan teknologi pembayaran digital secara bijak sebagai upaya mendorong kebiasaan finansial yang lebih sehat di kalangan pemain game muda.

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

## **PENDAHULUAN**

Pesatnya perkembangan teknologi berbasis internet telah memicu perubahan besar dalam berbagai dimensi kehidupan. Internet kini hadir sebagai kebutuhan pokok yang memfasilitasi kebutuhan interaksi sosial, transaksi finansial, hingga akses hiburan masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa peran internet telah meluas, dari sekadar media komunikasi menjadi pusat utama aktivitas ekonomi di era sekarang (Herawan & Rachman, 2021). Salah satu bentuk perkembangan di bidang hiburan adalah transformasi permainan dari sistem *offline* menjadi *game online* yang memungkinkan pemain saling terhubung tanpa batasan wilayah. Berdasarkan data APJII tahun 2025, sebanyak 229,42 juta jiwa atau 80,66% penduduk Indonesia telah menggunakan internet. Dari jumlah tersebut, diperkirakan sekitar 10,7 juta orang sebagai pengguna *game online* aktif, dengan proporsi pemain laki-laki sebesar 51,43% dan perempuan 48,57% (Pengetahuan et al., 2025).

Seiring perkembangan tersebut, *game online* tidak lagi sekadar sarana hiburan, tetapi juga berkembang menjadi bagian dari sistem ekonomi virtual. Menurut Ho & Wu dalam Khaliq et al. (2022), pemain kini dapat melakukan transaksi jual beli item virtual menggunakan uang asli, sehingga menciptakan nilai ekonomi baru dalam industri game. Item virtual tidak hanya memiliki nilai hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai strategi bisnis bagi pengembang serta menjadi bentuk investasi digital bagi pemain. Fenomena ini mendorong munculnya perilaku konsumsi baru yang perlu dikaji lebih dalam, khususnya terkait pengelolaan keuangan individu di ruang digital.

Permasalahan pengelolaan keuangan menjadi isu penting, terutama ketika individu dihadapkan pada faktor psikologis dan kemudahan teknologi. Hal ini sangat relevan di kalangan Generasi Z Indonesia, khususnya dengan tingginya popularitas platform virtual seperti Roblox yang memiliki sekitar 1,33 juta pemain aktif (Sudirman, 2025). Platform ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga memiliki ekosistem ekonomi virtualnya sendiri melalui penggunaan mata uang *Robux*. Secara global, berdasarkan laporan keuangan resminya pada akhir tahun 2025, Roblox mencatatkan lonjakan Pengguna Aktif Harian (*Daily Active Users*) hingga mencapai 144 juta pengguna dengan pendapatan menembus angka \$4,9 miliar (Roblox Corporation, 2026). Seiring dengan fenomena tersebut, tingginya basis pemain aktif di Indonesia, pertumbuhan transaksi (*bookings*) pemain lokal meroket lebih dari 700% pada tahun yang sama (Astle, 2026). Angka ini merepresentasikan tingginya intensitas pembelian mata uang virtual menggunakan uang nyata di kalangan pemain.

Di tengah tren digital tersebut, Roblox muncul sebagai salah satu platform *game online* yang sangat diminati. Berbeda dengan game pada umumnya, Roblox berbasis *user-generated content*, di mana para penggunanya diberikan kebebasan untuk merancang sekaligus menikmati berbagai macam pengalaman virtual dalam satu ekosistem yang sama (Syas & Yahsy, 2023). Popularitas Roblox mencerminkan perubahan perilaku pengguna di era digital, khususnya di kalangan Generasi Z yang lahir antara tahun 1997–2012. Generasi Z berjalan seiring dengan perkembangan internet sehingga memiliki tingkat keterpaparan teknologi yang tinggi. Namun, di balik keunggulan tersebut, Generasi Z juga kerap menunjukkan perilaku konsumtif, impulsif, serta rendahnya perencanaan keuangan pribadi (Rinjani & Arnita, 2023). Kondisi ini menjadikan FOMO sebagai faktor psikologis yang relevan dalam memengaruhi keputusan keuangan mereka, terutama dalam pembelian item virtual. Keputusan-keputusan reaktif yang didorong oleh FOMO inilah yang pada akhirnya membentuk pola perilaku keuangan (*financial behavior*) mereka secara keseluruhan. Perilaku pengelolaan keuangan pada Generasi Z pada dasarnya tidak hanya mencakup rutinitas membelanjakan uang, tetapi juga kedisiplinan mereka dalam mengontrol, merencanakan, dan mengalokasikan dana secara bijak (Septia & Nesner, 2024).

Literasi keuangan dan *financial technology* menjadi faktor penting dalam membentuk perilaku keuangan Generasi Z. Menurut Otoritas Jasa Keuangan (Elsalonika, 2025), literasi keuangan mencakup pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan individu dalam mengelola keuangan demi mencapai kesejahteraan finansial. Sementara itu, *financial technology* mempermudah transaksi digital, termasuk pembelian item dalam *game online* seperti Roblox. Kebutuhan akan pemahaman ini menjadi sangat krusial, terutama karena subjek dalam penelitian ini tidak hanya bertindak sebagai konsumen, tetapi juga memperoleh pendapatan dari ekosistem virtual Roblox. Pemain yang bertindak sebagai kreator atau pengembang sering kali memperoleh penghasilan yang fluktuatif (*irregular income*). Oleh karena itu, literasi keuangan yang memadai sangat dibutuhkan untuk mengelola arus kas, memisahkan modal usaha virtual dengan uang pribadi, serta menahan dorongan perilaku impulsif akibat FOMO di dalam ekosistem *game* tersebut (Sabri et al., 2020).

Meskipun penelitian sebelumnya telah membahas pengaruh FOMO, literasi keuangan, *financial technology*, dan pendapatan yang dihasilkan dari *game* tersebut terhadap perilaku keuangan secara umum, kajian yang secara spesifik meneliti ketiga variabel tersebut pada pemain *game online* Roblox khususnya mereka yang berpenghasilan dari platform tersebut dari kalangan Generasi Z masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan guna mengisi celah penelitian sekaligus memberikan kontribusi dalam memahami perilaku keuangan generasi muda di tengah perkembangan ekonomi digital.

## **TINJAUAN LITERATUR**

### **Teori Perilaku Terencana (*Theory of Planned Behavior*)**

Model *Theory of Planned Behavior* (TPB) yang digagas oleh Fishbein & Ajzen (2011) adalah evolusi dari *Theory of Reasoned Action* (TRA). Teori ini menjelaskan

bahwa niat seseorang untuk bertindak adalah prediktor utama dari perilaku nyata. Sehubungan dengan pengembangan teori tersebut, menurut Ajzen (2005) dalam penjelasan *Theory of Planned Behavior* pada penelitian (Laheri et al., 2024), menjelaskan bahwa niat perilaku merupakan fungsi dari sikap, norma subjektif, dan persepsi kontrol perilaku dari seseorang. Asumsi dasar teori ini adalah bahwa intensi atau niat merupakan prediktor utama tindakan seseorang. Niat tersebut terbentuk dari interaksi tiga komponen utama yang pada akhirnya memicu manifestasi perilaku nyata.

Selaras dengan penelitian-penelitian sebelumnya, dijelaskan bahwa penilaian individu terhadap suatu tindakan sangat dipengaruhi oleh persepsi mereka. Dalam hal ini, sikap seseorang ditentukan oleh sejauh mana mereka meyakini bahwa perilaku tersebut akan membawa hasil yang diinginkan. Norma subjektif berkaitan dengan persepsi individu terhadap ekspektasi orang-orang penting di sekitar mereka. Selain faktor tersebut, terdapat pula kontrol perilaku yang mencerminkan keyakinan seseorang tentang hambatan atau kemudahan yang akan dihadapi saat hendak melakukan suatu perbuatan tertentu.

## **Perilaku Keuangan**

Perilaku keuangan merupakan disiplin ilmu yang mengintegrasikan prinsip ekonomi, psikologi, dan sosiologi. Integrasi ini bertujuan untuk memahami bagaimana individu menimbang dan mengambil keputusan finansial (Nafitri & Wikartika, 2023). Studi lainnya memaparkan bahwa perilaku keuangan pada dasarnya adalah kecakapan individu dalam mengatur keuangan pribadi mereka. Tindakan seseorang dalam mengatur keuangannya sering kali muncul berdasarkan upaya untuk menyeimbangkan antara tuntutan pemenuhan kebutuhan hidup dengan batasan pendapatan yang ada. Dengan kata lain, perilaku keuangan merupakan bentuk reaksi individu dalam mengelola sumber daya finansial yang terbatas demi mencapai kesejahteraan hidupnya. (Dwi et al., 2023).

Perilaku keuangan merupakan salah satu hal penting yang menjadi penentuan tercapainya tujuan keuangan pada seseorang. Seiring dengan teori yang sudah ada sebelumnya, perilaku keuangan mendasari berbagai cara individu dalam mengelola keuangannya, baik dalam pengaturan yang sehari-hari maupun dalam pengambilan keputusan investasi. Perilaku ini menuntut pemahaman mengenai proses pengambilan keputusan keuangan dan pengelolaan dana finansial. Beberapa unsur penting yang terdapat dalam perilaku keuangan yaitu meliputi kemampuan individu menilai risiko, mengendalikan emosi yang berkaitan dengan uang, serta menentukan keputusan pengeluaran (Oktavini et al., 2024)

## ***Fear Of Missing Out (FOMO)***

*Fear Of Missing Out* (FOMO) dapat dikatakan juga sebagai dorongan yang membuat seseorang ingin tetap terhubung dengan media sosial dan terus mengikuti aktivitas orang lain menurut Savitri dalam (Hernawati & Manek, 2025). Seiring dengan penelitian sebelumnya, menurut Simamarta dalam (Khoirunisa & Purnamasari et al., 2024). Menurut pandangan Przybylski, *Fear of Missing Out* (FOMO) merupakan

bentuk kecemasan yang muncul ketika seseorang merasa tertinggal dari momen-momen berharga atau pengalaman menyenangkan yang dialami orang lain. Perasaan ini sering kali menciptakan beban psikologis yang memaksa individu untuk terus mengikuti tren terbaru, sehingga mereka cenderung melakukan transaksi atau tindakan impulsif yang tidak didasarkan pada kebutuhan nyata. Dampak FOMO terhadap kehidupan individu sangat nyata, terutama dalam memengaruhi pola perilaku keuangan mereka. Adanya perasaan takut tertinggal ini sering kali memicu berbagai masalah finansial, seperti kecenderungan untuk membelanjakan uang di luar rencana, pola konsumsi yang tidak terkontrol, serta berkurangnya alokasi untuk tabungan karena pengabaian terhadap skala prioritas keuangan yang lebih penting (Khoirunisa & Purnamasari *et al.*, 2024).

### **Literasi Keuangan**

Literasi keuangan mencerminkan kemampuan individu untuk memahami dan mengimplementasikan berbagai keahlian dalam manajemen uang. Kompetensi ini mencakup kemahiran dalam mengelola dana pribadi, merancang rencana anggaran, hingga dasar pertimbangan dalam melakukan investasi secara bijak. Kemampuan ini semakin krusial bagi Generasi Z yang berkembang di tengah lingkungan digital dengan berbagai inovasi keuangan berbasis teknologi. Edukasi mengenai literasi keuangan yang terfokus pada penggunaan teknologi menjadi sangat penting untuk membantu Generasi Z dalam mempelajari risiko dan dampak dari setiap pilihan keuangan yang akan dihadapi. Sejalan dengan kondisi tersebut menurut Pramedi & Haryono (2021) menjelaskan bahwa seseorang yang memiliki literasi keuangan yang tinggi maka akan cenderung memiliki perilaku keuangan yang lebih baik, seperti kemampuan dalam mengelola anggaran dan menabung untuk tujuan yang jangka panjang (Agnes Elsalonika, 2025).

Selaras dengan temuan tersebut, Lusardi (2012) dalam studi yang dikutip oleh Andiani dan Maria (2023) menekankan pentingnya penguasaan literasi keuangan bagi setiap individu demi memperbaiki kualitas hidup mereka. Hal ini berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam memahami strategi pengalokasian sumber daya finansial secara tepat dan efisien agar dapat memberikan manfaat yang maksimal.

### **Financial Technology**

*Financial Technology* (FinTech) merupakan inovasi layanan keuangan digital yang memfasilitasi pengguna untuk bertransaksi secara *cashless* dan praktis tanpa memerlukan uang fisik. Penerapan dan pemanfaatannya di Indonesia perlu terus ditingkatkan oleh pemerintah dan masyarakat agar setiap aktivitas keuangan pada tingkat negara, perusahaan, maupun individu dapat dipantau dan diawasi dengan lebih efektif. Menurut Dewi (2020) menunjukkan bahwa penerapan teknologi keuangan di Indonesia turut menimbulkan dampak sosial, termasuk perubahan cara pandang masyarakat dalam melakukan pengelolaan keuangan. Hasil studi lain turut memberikan bukti bahwa keberadaan *financial technology* memberikan kontribusi positif serta memiliki dampak yang nyata terhadap perilaku keuangan subjek

penelitian. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin baik pemanfaatan teknologi finansial, maka akan semakin baik pula pola pengelolaan keuangan pada kelompok tersebut. (Firlianti *et al.*, 2023).

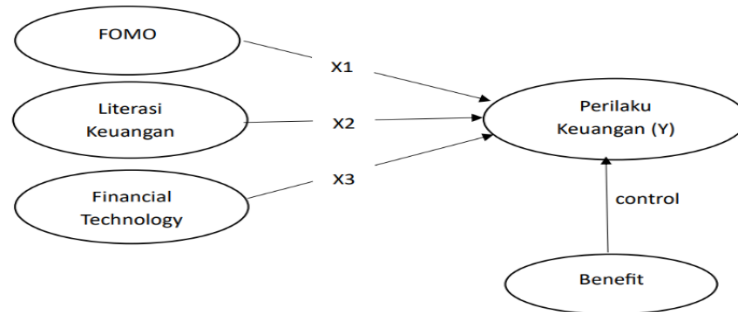
## **FOMO, Literasi Keuangan, *Financial Technology*, *Benefit* dan Perilaku Keuangan**

Tekanan psikologis berupa *Fear of Missing Out* (FOMO) memicu kecemasan dan ketidakpuasan yang mendorong individu mengambil keputusan finansial secara impulsif tanpa pertimbangan matang. Meskipun secara statistik menunjukkan arah hubungan tertentu, fenomena ini berisiko memperburuk kualitas pengelolaan keuangan seseorang karena sifatnya yang reaktif dan tidak terencana (Widiantari & Dewi, 2024). Di sisi lain, literasi keuangan berperan sebagai kompetensi dasar dan indikator utama dalam menilai kapabilitas seseorang saat mengelola aset, di mana pemahaman finansial yang mendalam terbukti berbanding lurus dengan pembentukan perilaku keuangan yang lebih sehat, logis, dan terencana (Mukti *et al.*, 2022).

Integrasi teknologi keuangan (*financial technology*) turut memberikan kontribusi positif dengan menawarkan kemudahan akses serta efisiensi transaksi yang memungkinkan individu mengatur urusan finansial secara lebih disiplin dan sistematis (Nurika, 2025). Sejalan dengan hal tersebut, tingkat pendapatan memiliki peran krusial dalam hubungan antara pengetahuan finansial dengan terciptanya perilaku keuangan yang sehat, sehingga pengaruh antara literasi, teknologi, dan pendapatan mampu mengoptimalkan pola manajemen keuangan individu secara menyeluruh (Solihat & Arisanti, 2023).

Kerangka konseptual dalam studi ini mengintegrasikan tekanan psikologis *Fear of Missing Out* (FOMO) sebagai pemicu kecemasan yang berisiko mendorong keputusan finansial impulsif dan tidak terencana (Widiantari & Dewi, 2024), yang diseimbangkan oleh peran literasi keuangan sebagai kompetensi dasar untuk mengelola aset secara logis (Mukti *et al.*, 2022). Efektivitas manajemen keuangan tersebut semakin dioptimalkan melalui adopsi *financial technology* yang menawarkan efisiensi transaksi (Nurika, 2025), serta didukung oleh perolehan *benefit* atau pendapatan mandiri dari platform digital sebagai faktor penentu kedisiplinan finansial. Menurut Solihat dan Arisanti (2023), tingkat pendapatan memiliki peran krusial dalam hubungan antara pengetahuan keuangan dengan perilaku keuangan yang sehat, di mana keterpaduan antara akses teknologi dan ketersediaan sumber daya finansial ini memberikan kontrol perilaku yang lebih besar bagi individu untuk mengeksekusi rencana keuangan secara sistematis dan bertanggung jawab.

Maka dari itu, pengembangan hipotesis divisualisasikan dengan kerangka konseptual seperti berikut :



**Gambar 1. Kerangka Konseptual**

Gambar di atas menggambarkan hubungan antar variabel yang diteliti, di mana Literasi Keuangan, *Financial Technology* sebagai variabel independen dan *Benefit* sebagai variabel kontrol yang diasumsikan berpengaruh positif dan FOMO berpengaruh negatif terhadap terhadap Perilaku Keuangan sebagai variabel dependen.

## PENGEMBANGAN HIPOTESIS

### Pengaruh FOMO terhadap Perilaku Keuangan

Faktor FOMO merupakan salah satu faktor yang menonjol di era digital, terutama bagi Generasi Z. Menurut Sannet (2023), seseorang mengalami fase FOMO, maka akan timbul perasaan tidak puas, cemas, gelisah, atau sedih. Perasaan tidak puas yang dirasakan nantinya akan mendorong seseorang untuk mengambil sebuah keputusan yang tidak dipertimbangkan dengan baik, sehingga akan memengaruhi perilaku keuangan seseorang. Jika dikaitkan dengan *Theory of Planned Behavior* (TPB), perasaan tidak puas ini secara langsung memengaruhi Sikap (*Attitude*) individu terhadap perilaku konsumsi virtual, di mana membeli *item* baru dianggap sebagai solusi untuk meredakan kecemasan tersebut (Ajzen, 1991). Sebagai fenomena psikologis yang tengah banyak disorot, *Fear of Missing Out* (FOMO) terbukti memicu kecemasan tertinggal yang mendorong pengguna aktif media sosial untuk terus mengikuti tren konsumsi dan eksistensi kelompoknya (Maryam & Rachmansyah, 2025). Perilaku FOMO dapat menjadi alasan sebuah keputusan dalam perilaku keuangan diambil secara terburu-buru (Widiantari & Dewi, 2024). Seiring dengan penelitian tersebut, pada penelitian lainnya juga menjelaskan bahwa FOMO memiliki beberapa dampak utama yang berpengaruh terhadap perilaku keuangan seperti, konsumsi berlebihan, penurunan tabungan, dan juga perilaku konsumtif yang akan berpengaruh terhadap pengelolaan keuangan seseorang (Khoirunnisa & Purnamasari, 2024). Pola perilaku keuangan seseorang saat ini sangat dipengaruhi oleh faktor tekanan psikologis. Hal ini mengindikasikan bahwa dorongan untuk selalu mengikuti tren sosial secara langsung meningkatkan volume keputusan finansial yang bersifat reaktif dan tidak terencana pada kelompok masyarakat muda. Individu

dengan tingkat FOMO yang tinggi cenderung lebih mudah terdorong untuk melakukan konsumsi impulsif untuk mengikuti tren yang berkembang. Perilaku ini menyebabkan pengeluaran yang tidak terkontrol dan berpotensi menurunkan kualitas pengelolaan keuangan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian oleh Sari dan Jannah (2024) yang mengungkapkan bahwa *Fear of Missing Out* (FOMO) memiliki pengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap perilaku pengelolaan keuangan pada mahasiswa. Didukung dalam hasil penelitian lainnya, FOMO terbukti berdampak negatif dan signifikan, yang menunjukkan bahwa peningkatan kecemasan sosial pada mahasiswa memicu penurunan kemampuan mereka dalam merencanakan, mengendalikan, dan menilai keuangan secara bijak (Fauziyah et al., 2026). Oleh karena itu, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

H1 : FOMO berpengaruh negatif dan signifikan terhadap Perilaku Keuangan pada Pemain *Game Online Roblox*

### **Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Keuangan**

Faktor lain yang memberikan dampak dan dapat memengaruhi perilaku keuangan seseorang adalah kemampuan literasi keuangan, di mana menurut Sheda (2023), literasi keuangan memberikan dampak signifikan terutama di kalangan Generasi Z, meskipun beberapa penelitian memberikan hasil kontras yang menunjukkan kompleksitas perilaku tersebut (Siregar & Pratiwi, 2024). Hubungan ini dapat dijelaskan melalui kerangka *Theory of Planned Behavior* (TPB), di mana literasi keuangan berperan sebagai *background factor* yang membentuk Sikap (*Attitude*) individu terhadap pengelolaan uang dan memperkuat Kontrol Perilaku yang Dirasakan (*Perceived Behavioral Control*). Selaras dengan pandangan Rohmanto dan Susanti (2022) serta Hidayat dan Paramita (2024), peningkatan literasi keuangan akan memberikan pemahaman kognitif yang memadai bagi seseorang untuk merasa mampu dan percaya diri dalam mengelola finansialnya, sehingga muncul niat (*intention*) yang kuat untuk mewujudkan perilaku keuangan yang lebih optimal dan efektif. Oleh karena itu, hipotesis dari hasil penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H2 : Literasi Keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Keuangan Pemain *Game Online Roblox*

### **Pengaruh *Financial Technology* terhadap Perilaku Keuangan**

Faktor perkembangan teknologi juga memengaruhi perilaku keuangan yang dilakukan oleh seseorang. *Financial technology* memberikan layanan pembayaran dan pembelian produk atau jasa secara cepat dan efisien. Berbagai metode pengguna yang beragam sehingga dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan pelanggan menurut Kim dan Choi (2016) dalam penelitian (Citra & Komara, 2025). Menurut penelitian lain dalam (Iqlimah et al., 2025), *Financial Technology* memberikan kemudahan dalam kegiatan bertransaksi, sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin baik penggunaan fintech maka akan semakin baik juga perilaku keuangan yang dilakukan oleh Generasi Z. Munculnya kemajuan dalam *financial technology* juga memberikan berbagai keuntungan lain seperti, menghemat waktu, biaya, pikiran,

dan tenaga yang dilakukan oleh seseorang (Serly et al., 2025). Jika dikaitkan dengan *Theory of Planned Behavior* (TPB), kehadiran Fintech ini secara langsung memperkuat elemen Kontrol Perilaku yang Dirasakan (*Perceived Behavioral Control*), di mana individu merasa memiliki akses dan kemudahan teknis yang lebih besar untuk melaksanakan niat keuangannya, baik secara *online* maupun *offline*.

Sejalan dengan penelitian tersebut, pada penelitian lainnya yang dilakukan oleh Budyastuti (2021) dalam penelitian (Firlianti et al., 2023), berpendapat bahwa *financial technology* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku keuangan seseorang. Maka dapat ditarik kesimpulan dari beberapa penelitian terdahulu bahwa *financial technology* merupakan gabungan antara jasa dan juga teknologi yang memberikan kemudahan ketika melakukan transaksi baik secara *online* maupun *offline* (Serly et al., 2025). Oleh karena itu, hipotesis dari hasil penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

H3 : *Financial Technology* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Keuangan Pemain *Game Online* Roblox

## **METODE PENELITIAN**

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif, di mana analisis difokuskan pada pengukuran objektif berbasis data numerik untuk menguji fenomena yang diteliti secara statistik untuk menganalisis informasi yang valid mengenai suatu fenomena (Waruwu et al., 2025).

### **Populasi Dan Sampel**

Dalam penelitian ini, populasi mengacu pada konsep Sugiyono (2014) mengenai sekelompok subjek yang memiliki kualitas tertentu untuk ditelaah, yaitu generasi Z pengguna *game* Roblox di Indonesia. Sementara itu, sampel merupakan bagian dari populasi yang digunakan sebagai representasi dalam penelitian (Suriani et al., 2023). Populasi dari penelitian ini adalah generasi Z yang merupakan pengguna *game online* Roblox di Indonesia.

Sampel yang digunakan untuk penelitian ini merupakan Generasi Z yang merupakan pengguna *game online* Roblox dan juga sudah memiliki alat pembayaran digital dan pernah bertransaksi di dalam *game*. Mengingat ukuran populasi tidak diketahui secara pasti, penentuan sampel mengacu pada pedoman Hair et al. (2010). Pedoman ini merekomendasikan rasio 10 responden untuk setiap item indikator guna menjamin kesesuaian dan kelengkapan data sehingga akan mendapatkan jumlah responden minimal sebanyak 200 orang.

Penentuan sampel dilakukan melalui pendekatan teknik *purposive sampling* diterapkan untuk menyaring responden, di mana subjek dipilih secara sengaja berdasarkan kesesuaian mereka dengan kriteria inklusi penelitian (Kiareni & Sorisa, 2024). Kriteria dari responden yaitu pengguna *game online* Roblox yang merupakan generasi Z dengan jangkauan usia 17 sampai 28 tahun, memiliki salah satu aplikasi pembayaran digital dan atau dapat menggunakannya, mendapatkan penghasilan atau tidak, dan sudah pernah membeli item virtual pada *game online* Roblox sebanyak satu

kali dalam waktu satu bulan terakhir. Populasi pengguna *game online* Roblox di Indonesia tidak diketahui secara pasti namun relatif besar sehingga tidak tersedia data pasti mengenai jumlahnya.

## **Jenis Data**

Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh langsung dari sumber utama sesuai dengan definisi Hajari et al. (2024). Data dikumpulkan melalui kuesioner daring yang disebar dalam ekosistem komunitas Roblox, termasuk fitur *in-game chat* dan grup media sosial, untuk memastikan partisipan memenuhi kriteria responden yang valid. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert lima poin (1–5) dari "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju" untuk mengukur persepsi responden secara kuantitatif. Penggunaan skala ini bertujuan agar setiap variabel dapat dijabarkan menjadi indikator-indikator representatif yang mewakili fokus penelitian (Mirna Noviana, 2024).

Indikator dalam penelitian ini diambil dari penelitian terdahulu yang dipilih menurut relevansi dengan konteks penelitian. Tidak semua indikator digunakan dalam penelitian ini, hanya indikator yang mewakili beberapa variabel yang digunakan. Indikator yang digunakan untuk mengukur perilaku keuangan diambil dari penelitian Dew & Xiao dalam (Ramandati et al., 2021) dan (Wahyuni et al., 2023) yaitu 1) Pola Konsumsi, 2) Pengelolaan Keuangan Pribadi, 3) Kegiatan Menabung, 4) Kemampuan Menentukan Anggaran, dan 5) Analisis Keuangan. Kemudian untuk variabel FOMO diadaptasi berdasarkan penelitian (Prawitasari et al., 2025) 1) Perbandingan dengan Teman, 2) Perasaan Ditinggalkan, 3) Pengalaman yang Terlewat, 4) Kecemasan Sosial, dan 5) Pengaruh Lingkungan. Selanjutnya, untuk mengukur Variabel Literasi keuangan menggunakan indikator dalam penelitian (Andiani & Maria, 2023; Wahyuni et al., 2023) yaitu 1) Pengetahuan Keuangan, 2) Keterampilan Keuangan, 3) Kepercayaan Diri dalam Mengelola Keuangan, 4) Kemampuan Membuat Keputusan Keuangan, dan 5) Kemampuan Memahami Prioritas selanjutnya untuk mengukur variabel *financial technology* menggunakan indikator yang diambil dari penelitian Rasyid (2017) dalam penelitian (Andiani D A P & Maria R, 2023; Firlianti et al., 2023) yaitu 1) Manfaat Penggunaan, 2) Kemudahan Penggunaan, 3) Ketersediaan Sistem, 4) Privasi, dan 5) Akses yang cepat

Penelitian ini dianalisis menggunakan metode PLS-SEM melalui perangkat lunak SmartPLS 4.0 karena keunggulannya dalam menangani model struktural yang kompleks. Evaluasi data dilakukan melalui dua tahapan utama, yaitu outer model untuk menguji validitas konvergen (nilai *loading factor* > 0,70 dan AVE > 0,50) serta reliabilitas instrumen (Hair et al., 2021). Setelah kriteria tersebut terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan pengujian inner model yang meliputi uji R-Square, Uji F-Square (*effect size*), dan *Predictive Relevance*(Q<sup>2</sup>) untuk menilai hubungan antarvariabel. Terakhir, pengujian hipotesis dilakukan melalui metode *bootstrapping* guna menentukan tingkat signifikansi pengaruh variabel yang diteliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini melibatkan generasi Z di Indonesia yang merupakan pemain *game online* Roblox. Total responden berjumlah sebanyak 219 orang, dengan rincian yang dikelompokkan berdasarkan kriteria yang disebutkan saat penyebaran kuisioner yaitu jenis kelamin, usia, menghasilkan pendapatan dari Roblox, dan jenis pekerjaan, seperti berikut :

**Tabel 1 Data Responden**

Umur	Jumlah	Presentase (%)
17 -19	74	33,7
20-22	89	40,6
23-25	37	16,8
26-28	19	8,6
<b>Total</b>	<b>219</b>	<b>100</b>
Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase (%)
Laki-laki	58	26,5
Perempuan	161	73,5
<b>Total</b>	<b>219</b>	<b>100</b>
Menghasilkan Pendapatan	Jumlah	Presentase (%)
Ya	157	71,6
Tidak	62	28,4
<b>Total</b>	<b>219</b>	<b>100</b>
Jenis Pekerjaan	Jumlah	Presentase (%)
Pelajar	48	21,9
Mahasiswa	104	47,5
Karyawan	55	25,1
Lainnya	12	5,5
<b>Total</b>	<b>219</b>	<b>100</b>

Sumber : Data diolah peneliti 2026

### 1. Analisis Model Pengukuran (*Outer Model*)

Evaluasi model pengukuran dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas indikator yang digunakan dalam merepresentasikan variabel laten pada penelitian ini.

#### 1.) Uji Validitas Konvergen

Validitas dalam penelitian ini dinilai melalui validitas konvergen dan validitas diskriminan. Validitas konvergen diuji dengan melihat nilai *loading factor* dan *Average Variance Extracted (AVE)* untuk memastikan indikator mampu merepresentasikan konstruk yang diteliti.

##### a. *Convergent Validity*

Validitas konvergen bertujuan untuk memastikan bahwa indikator-indikator yang membentuk suatu konstruk memiliki tingkat konsistensi internal yang memadai. Pengujian dilakukan dengan melihat nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*

(CR). Konsistensi instrumen penelitian dikonfirmasi apabila nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability* (CR) melampaui ambang batas 0,70. Angka ini mengindikasikan bahwa indikator yang digunakan handal dalam mengukur variabelnya. (Hair *et al.*, 2021).

**Tabel 2 Nilai Loading Factor**

Variabel	FM	LK	FT	BN	PK
	0.924	0.784	0.894	1.000	0.624
	0.891	0.759	0.867		0.760
	0.896	0.621	0.749		0.721
	0.898	0.798	0.816		0.620
	0.888	0.790	0.891		0.668

Sumber : Data diolah peneliti, 2026

Berdasarkan hasil pengujian validitas konvergen, seluruh indikator pada variabel *Fear Of Missing Out*, Literasi Keuangan, *Financial Technology*, dan Perilaku Keuangan menunjukkan nilai outer loading  $\geq 0,70$ . Meskipun terdapat nilai *factor loading* sebesar  $< 0,70$  namun masih dapat diterima karena berada di atas batas minimum 0,60 sebagaimana direkomendasikan oleh Hair *et al.* (2021), khususnya dalam penelitian yang bersifat eksploratori. Hal ini menunjukkan bahwa setiap indikator dinyatakan valid dan mampu merepresentasikan variabel yang diukur dengan baik. Oleh karena itu, tidak terdapat indikator yang dieliminasi dan instrumen penelitian dinilai layak untuk digunakan pada tahap analisis selanjutnya.

b. *Average Variance Extracted* (AVE)

*Average Variance Extracted* (AVE) digunakan untuk mengetahui seberapa besar varians indikator yang dapat dijelaskan oleh variabel yang diukur dibandingkan dengan varians yang disebabkan oleh kesalahan pengukuran. Nilai AVE  $\geq 0,50$  menunjukkan bahwa lebih dari setengah indikator mampu dijelaskan oleh variabel tersebut, sehingga memenuhi kriteria validitas konvergen (Hair *et al.*, 2021).

**Tabel 3 AVE**

Variabel	AVE
FOMO	0.809
LITERASI KEUANGAN	0.715
FINANSIAL TECHNOLOGY	0.567
PERILAKU KEUANGAN	0.464

Sumber : Data diolah peneliti, 2026

Variabel FOMO (0,809), Literasi Keuangan (0,715), dan *Financial Technology* (0,567) memenuhi syarat validitas konvergen karena nilai AVE  $> 0,50$ . Meskipun Perilaku Keuangan memiliki AVE 0,464 (di bawah standar  $> 0,50$ ), variabel ini tetap dapat dipertahankan. Hal tersebut diperbolehkan selama nilai *Composite Reliability* sudah memenuhi kriteria yang ditentukan (Hair *et al.*, 2021). Dengan demikian, variabel tersebut masih dianggap layak untuk digunakan dalam penelitian.

## 2.) Uji Validitas Diskriminan

Validitas diskriminan bertujuan untuk memastikan bahwa setiap indikator memiliki hubungan yang lebih kuat dengan variabel yang diukurinya dibandingkan dengan variabel lainnya. Pengujian ini dilakukan melalui analisis *cross loading* dan *forne lacker*. (Hair *et al.*, 2021).

### a.) Cross Loading

**Tabel 4 Nilai Cross Loading**

Variabel	FM	LK	FT	BN	PK
	0.924	0.784	0.894	1.000	0.624
	0.891	0.759	0.867		0.760
	0.896	0.621	0.749		0.721
	0.898	0.798	0.816		0.620
	0.888	0.790	0.891		0.668

Sumber : Data diolah peneliti, 2026

Menurut hasil dari tabel di atas dapat dilihat bahwa mayoritas variabel memiliki nilai *cross loading* > 0,70 sehingga dapat diartikan bahwa variabel dalam penelitian ini dianggap memenuhi syarat.

### b.) Fornel Lacker

**Tabel 5 Fornel Lacker**

Variabel	FM	LK	FT	BN	PK
	0.899	0.753	0.846	1.000	0.681

Sumber : Data diolah peneliti, 2026

Uji validitas diskriminan kriteria *Fornell-Larcker* mensyaratkan nilai setiap variabel lebih besar dibanding korelasi antar variabel lainnya. Hasil menunjukkan variabel FM (0,899), LK (0,753), FT (0,846), dan Benefit (1,000) memiliki nilai yang lebih besar daripada variasi konstruk lainnya. Khusus untuk variabel Benefit, nilai 1,000 menunjukkan validitas sempurna karena sifatnya sebagai *single item construct*. Berdasarkan capaian tersebut, seluruh variabel dinyatakan mampu merepresentasikan konstruksinya masing-masing dengan baik. Maka, disimpulkan bahwa semua konstruk telah memenuhi persyaratan uji validitas diskriminan.

## 3.) Uji Reliabilitas

### a.) Cronbach's Alpha

Tabel berikut menyajikan nilai *Cronbach's Alpha* dari masing variabel penelitian.

**Tabel 6 Uji Reliabilitas**

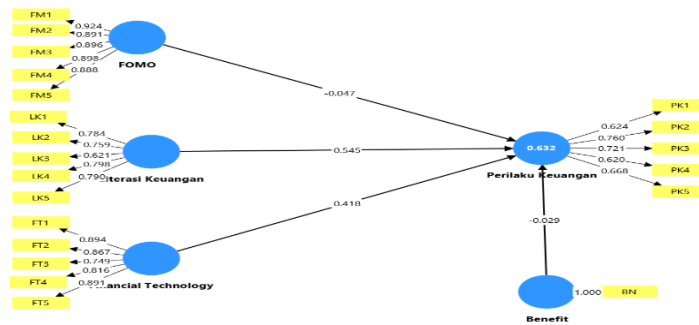
Variabel	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_c)
PK	0.714	0.811
LK	0.807	0.867
FT	0.899	0.926
FM	0.942	0.955

Sumber : Data diolah Peneliti 2026

Berdasarkan dari hasil tabel di atas bahwa seluruh indikator yang dimiliki masing-masing variabel memiliki nilai > 0,70 sehingga telah memenuhi syarat uji reabilitas.

## 2. Analisis Model Struktural (*Inner Model*)

Penelitian ini menggunakan metode *Partial Least Squares* (PLS) untuk menganalisis pengaruh FOMO, literasi keuangan, dan *financial technology* terhadap perilaku keuangan. Evaluasi dilakukan melalui uji *R-Square* dan analisis *inner model* untuk mengetahui besarnya kemampuan variabel independen serta arah pengaruhnya terhadap variabel dependen.



Gambar 2 Inner Model

Berdasarkan hasil analisis *inner model*, evaluasi model struktural dilakukan dengan menggunakan koefisien determinasi (*R-Square*) untuk mengetahui sejauh mana variabel laten independen memengaruhi variabel laten dependen. Kualitas model struktural dievaluasi berdasarkan klasifikasi Hair et al. (2021), yang membagi kekuatan pengaruh menjadi tiga tingkatan: substansial (0,67), moderat (0,33), dan lemah (0,19).

### 1) Uji Godness Of Fit

#### a) R-Square

Tabel 8 R-Square

Variabel	R-Square	R-Square Adjusted
PK	0.632	0.625

Sumber : Data diolah Peneliti 2026

Hasil pengujian koefisien determinasi menunjukkan nilai *R-Square* sebesar 0,632, yang berarti bahwa variabel independen dalam penelitian ini mampu menjelaskan 63,2% perubahan pada variabel dependen. Sementara itu, 36,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian. Berdasarkan kriteria penilaian *R-Square* menurut Hair et al., (2021), nilai tersebut berada pada kategori sedang dan mendekati kuat.

#### b) F-Square

Tabel 9 F-Square

Variabel	f-square
FM -> PK	0.005
FT -> PK	0.317
LK -> PK	0.655
BN -> PK	0.000

Sumber : Data diolah Peneliti 2026

Hasil uji *effect size* menunjukkan bahwa variabel FOMO (0,005) dan Benefit (0,000) memiliki pengaruh yang sangat kecil atau lemah terhadap perilaku keuangan karena berada di bawah batas minimal 0,02. Sebaliknya, variabel *Financial Technology* (0,316) memberikan pengaruh besar, sementara Literasi Keuangan (0,666) memberikan pengaruh sangat besar terhadap variabel dependen tersebut.

c) Q2 Predictive Relevance

**Tabel 10 Construct Crossvalidated Redundancy**

Variabel	Q <sup>2</sup> predict
PK	0.599

Sumber : Data diolah Peneliti, 2026

Sumber : Data diolah Peneliti 2026

Nilai yang dihasilkan melalui pengolahan data dengan uji predictive relevance pada variabel Y menghasilkan nilai sebesar  $0,599 > 0$ . Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa besarnya keberagaman data yaitu 59,9%. Sedangkan, sisanya sebesar 40,1% akan dijelaskan oleh faktor lain yang berasal dari luar penelitian ini, Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki *Godness of Fit* yang baik.

### 3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan melalui metode *bootstrapping* pada SmartPLS untuk mengetahui kekuatan serta arah hubungan antarvariabel berdasarkan nilai koefisien jalur. Hipotesis dinyatakan diterima apabila memenuhi kriteria nilai T-Statistik  $> 1,96$  dan P-Value  $< 0,05$ , hasil pengujian disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 11 Hasil Uji Hipotesis**

Variabel	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics ( O/STDEV )	P values
FM -> PK	-0.047	-0.036	0.051	0.916	0.360
LK -> PK	0.547	0.532	0.127	4.277	0.000
FT -> PK	0.416	0.429	0.131	3.178	0.001
BN-> PK	-0.029	-0.029	0.078	0.370	0.712

Sumber : Data diolah Peneliti 2026

Kriteria penerimaan hipotesis ditentukan oleh nilai T-Statistik  $> 1,96$  dan P-Value  $< 0,05$ . Apabila kriteria tersebut terpenuhi, maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_o$ ) ditolak.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan hasil yaitu variabel *Fear Of Missing Out* memiliki hasil negatif dan tidak signifikan terhadap Variabel Y sehingga tidak berpengaruh terhadap Variabel Y dengan koefisien regresi -0.047, T-Statistik 0.916, dan P-Value 0.360, sehingga Hipotesis 1 ditolak. Variabel Literasi Keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Variabel Y dengan koefisien regresi 0.547, T-Statistik 4.277, dan P-Value 0.000, maka dari itu Hipotesis 2 diterima. Kemudian, Variabel *Financial Technology* terbukti berpengaruh positif dan signifikan

terhadap variabel Y dengan koefisien regresi 0.416, T-Statistik 3.178, dan P-Value 0.001, maka Hipotesis 3 diterima. Selain itu, variabel *benefit* memiliki hasil negatif dan tidak signifikan sehingga tidak berpengaruh terhadap variabel Y dengan nilai koefisien regresi -0.029, T-Statistik 0.370, dan P-Value 0.712, maka dari itu Hipotesis 4 ditolak.

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

Berlawanan dengan hipotesis awal, ditemukan bahwa fenomena FOMO tidak secara langsung memengaruhi pengelolaan keuangan pribadi para pemain Roblox dari kalangan Generasi Z. Penolakan hipotesis ini diperkuat oleh data empiris yang menunjukkan bahwa indikator perbandingan dengan teman, perasaan ditinggalkan, dan kecemasan sosial memiliki nilai rata-rata persetujuan yang paling rendah dari hasil responden. Hal ini menunjukkan bahwa responden mampu memisahkan dorongan emosional dalam permainan dengan keputusan transaksi di dunia nyata, karena FOMO yang dirasakan terbatas pada keinginan eksistensi sosial dalam gim yang berlawanan oleh kenyataan adanya keterbatasan anggaran mahasiswa. Karakteristik Generasi Z yang adaptif terhadap teknologi digital serta rutin melakukan analisis keuangan dan menentukan anggaran terbukti memperlemah pengaruh FOMO terhadap pola konsumsi mereka. Dampak emosional dan sosial dari FOMO pun dapat dikendalikan melalui tingkat literasi keuangan yang baik, sebagaimana diungkapkan oleh Putri & Isbanah (2024)

Temuan ini menegaskan adanya jarak antara keinginan emosional dengan realisasi keuangan, di mana faktor rasionalitas bertindak sebagai kontrol utama. Kondisi tersebut memperkuat argumen bahwa perilaku keuangan Generasi Z lebih dominan dipengaruhi oleh pertimbangan rasional terkait kemampuan finansial dan pemahaman mendalam terhadap sistem pembayaran digital dibandingkan sekadar tekanan sosial (Solihat & Arisanti, 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian Hamin & Podungge (2025) yang menyatakan bahwa kontrol diri dan literasi lebih dominan meredam dampak negatif FOMO, serta Ningsih & Anita (2025) yang menekankan bahwa perilaku keuangan lebih ditentukan oleh faktor rasional daripada sekadar ketakutan ketinggalan tren. Sejalan dengan studi (Apriliawati *et al.*, 2025) dan (Cindiyasari & Jannah, 2025) membuktikan bahwa FOMO tidak memiliki pengaruh signifikan karena faktor rasionalitas tetap menjadi determinan utama dalam pengambilan keputusan pengeluaran dana. Responden pun tetap memprioritaskan kegiatan menabung untuk menjaga stabilitas pemenuhan kebutuhan primer mereka.

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

Tingkat literasi keuangan memiliki korelasi linear yang kuat dengan kualitas keputusan finansial pemain Roblox dari kalangan Generasi Z. Pengaruh positif dan signifikan ini tecermin dari tingginya persetujuan responden pada aspek kesadaran finansial secara keseluruhan. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, mayoritas pemain telah memiliki pemahaman kognitif yang matang mengenai urgensi manajemen keuangan di tengah aktivitas hiburan digital mereka. Kesadaran ini tidak hanya

berhenti pada tataran teori, tetapi juga diaktualisasikan dalam bentuk efikasi diri yang tinggi, di mana mereka terbukti mampu menahan dorongan konsumtif dengan menunda pembelian item virtual, serta memastikan bahwa pengeluaran untuk bermain tidak mengorbankan stabilitas pemenuhan kebutuhan primer. Tingginya kemampuan kontrol diri ini membuktikan kapasitas responden untuk bertindak rasional dalam memitigasi risiko finansial di masa depan (Silalahi, 2020 dalam Yohanes, 2022).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki literasi keuangan mumpuni tidak mudah tergoda oleh promosi item virtual yang agresif. Mereka cenderung melakukan perhitungan yang matang dan lebih memilih mengalokasikan dana untuk kebutuhan kuliah seperti kuota internet, biaya tugas, atau kebutuhan lain yang lebih penting. Sikap bijak dalam mengelola dana ini sejalan dengan temuan Sabri et al. (2020) mengenai pentingnya efikasi diri dalam pengelolaan keuangan. Hal ini didukung juga oleh Solihat dan Arisanti (2023) serta Rohmanto dan Susanti (2022) yang menyatakan bahwa edukasi finansial sangat efektif dalam membentuk karakter keuangan yang sehat. Maka dari itu, pemahaman literasi yang baik akan berbading lurus dengan pengelolaan keuangan yang dilakukan (Hidayat & Paramita, 2024)

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

Sejalan dengan hipotesis awal, analisis data membuktikan bahwa *Financial Technology* (FinTech) berkontribusi positif dan signifikan terhadap perilaku keuangan. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dalam sistem pembayaran terbukti mempermudah responden dalam mengelola dan memantau aktivitas transaksi virtual mereka secara *real-time*. Mengingat mayoritas responden adalah Generasi Z yang tergolong sebagai generasi era digital, adopsi instrumen keuangan digital bukan lagi hal baru, melainkan kebutuhan dasar yang menunjang efisiensi pengelolaan dana mereka. Secara spesifik, pengaruh positif ini didukung oleh tingginya respon setuju pada indikator 'Kemudahan Penggunaan' dan 'Akses Cepat' (Siskawati & Ningtyas, 2022). Efisiensi sistem pembayaran digital terbukti membantu responden dalam mengalokasikan anggaran belanja *game* secara lebih bijak, di mana mekanisme *top-up* saldo yang praktis memungkinkan mahasiswa untuk menetapkan batas pengeluaran sebelum bertransaksi. Selain itu, jaminan keamanan pada indikator 'Ketersediaan Sistem' turut mendorong responden menjadikan layanan digital sebagai instrumen utama pengelolaan dana pribadi yang sistematis. Pengaruh positif ini didukung oleh fakta bahwa mayoritas responden adalah generasi melek digital yang memberikan skor rata-rata tertinggi pada indikator layanan digital yang jarang mengalami gangguan dan kemampuan melakukan transaksi dengan cepat.

Implementasi *Financial Technology* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap pola pengelolaan keuangan digital (Pramudya et al., 2023). Integrasi teknologi finansial terbukti efektif dalam meningkatkan akurasi serta efisiensi manajemen keuangan individu (Serly et al., 2025). Bagi kreator yang memperoleh pendapatan dari platform *Roblox*, penguasaan Fintech menjadi instrumen krusial

untuk mengendalikan konversi pendapatan virtual menjadi aset riil secara transparan dan terorganisir. Menurut Ardiansyah dan Rahayu (2023), kemudahan akses transaksi digital membantu para pelaku ekonomi kreatif di ekosistem *game* dalam memantau arus kas secara *real-time*, sehingga meminimalisir risiko kebocoran dana pada pengeluaran impulsif. Sejalan dengan hal tersebut, literasi Fintech yang baik memungkinkan para kreator untuk mengubah keuntungan digital mereka menjadi investasi jangka panjang yang lebih produktif (Septiani & Wulandari, 2021).

### **Benefit Sebagai Variabel Kontrol FOMO, Literasi Keuangan, dan Financial Technology terhadap Perilaku Keuangan Generasi Z Pemain Game Online Roblox**

Hasil analisis data menunjukkan bahwa variabel *benefit* atau pendapatan memberikan pengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap perilaku keuangan para pemain *game online* Roblox. Temuan ini mengindikasikan bahwa tinggi atau rendahnya ketersediaan dana pribadi di dunia nyata tidak menjadi determinan utama dalam menentukan cara mereka mengelola sumber daya finansial di ekosistem virtual, memperkuat argumen bahwa perilaku keuangan lebih dominan dipengaruhi oleh rasionalitas dan kemampuan memitigasi risiko finansial dibandingkan besaran modal aktual (Silalahi, 2020 dalam Yohanes, 2022). Ketidaksignifikanan pengaruh pendapatan ini memberikan implikasi strategis terhadap variabel independen lainnya, salah satunya pada variabel FOMO, di mana keterbatasan pendapatan terbukti tidak secara otomatis meredam tekanan sosial karena dorongan tersebut murni berfokus pada keinginan eksistensi sosial di dalam game.

Di sisi lain, dalam kaitannya dengan Literasi Keuangan dan Financial Technology, temuan ini menegaskan bahwa perilaku keuangan Generasi Z bersifat universal dan tidak eksklusif bagi kelompok ekonomi tertentu. Bagi individu dengan pendapatan tidak tetap, pemahaman finansial tetap berfungsi sebagai instrumen efikasi diri yang krusial untuk mengalokasikan dana secara bijak (Sabri *et al.*, 2020). Demikian pula, penguasaan teknologi finansial memungkinkan pemain untuk mentransformasikan keuntungan digital menjadi investasi jangka panjang yang produktif tanpa bergantung pada besaran saldo awal, sebagaimana ditegaskan oleh Septiani & Wulandari (2021). Dengan demikian, kontrol diri dan pemahaman literasi tetap menjadi faktor penentu perilaku yang lebih dominan dibandingkan besaran pendapatan yang dimiliki oleh pengguna.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dianalisis, disimpulkan bahwa FOMO dan *Benefit* tidak berpengaruh terhadap Perilaku Keuangan, sedangkan Literasi Keuangan dan *Financial Technology* berpengaruh positif terhadap Perilaku Keuangan pada Generasi Z pemain *game online* Roblox. Hasil analisis menunjukkan bahwa faktor psikologis seperti *Fear of Missing Out* tidak memberikan dampak secara langsung terhadap perilaku keuangan dalam pengelolaan keuangan pribadi karena adanya kemampuan yang baik dalam memilah prioritas dalam melakukan pembelian, selanjutnya hal tersebut di dukung dengan pengetahuan mengenai Literasi Keuangan dan penggunaan *Financial Technology* yang bijak sehingga pengelolaan keuangan

pribadi semakin ke arah baik. Meskipun demikian, penelitian masih memiliki beberapa kendala dalam prosesnya. Peneliti terbatas dalam cakupan daerah yang belum sepenuhnya menyeluruh dengan waktu pengumpulan data yang relatif singkat sehingga hasil penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal keterwakilan populasi yang lebih besar karena ruang lingkup wilayah yang terbatas. Selain itu, variabel yang digunakan dalam penelitian masih terbatas, sehingga belum sepenuhnya mempresentasikan seluruh faktor-faktor yang mungkin memengaruhi perilaku keuangan dalam pengelolaan keuangan pribadi pemain *game online* Roblox pada Generasi Z.

Mengacu pada temuan penelitian serta keterbatasan yang ada, adapun saran yang dapat direkomendasikan adalah perlunya terdapat urgensi bagi perguruan tinggi untuk merancang program edukasi dan pendampingan keuangan yang adaptif terhadap tren ekonomi virtual, dengan fokus pada penguatan rasionalitas dari tekanan *Fear of Missing Out* (FOMO) serta pemanfaatan *financial technology* secara bijak. Secara praktis, mahasiswa yang juga berperan sebagai pemain *game online* disarankan untuk lebih disiplin dalam mengoptimalkan fitur rekam jejak pada aplikasi keuangan untuk memisahkan secara tegas antara anggaran kebutuhan dengan pengeluaran konsumtif. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dalam pengembangan literatur perilaku keuangan di era digital serta menjadi dasar pertimbangan praktis bagi lembaga pendidikan dan pembuat kebijakan dalam merancang program literasi keuangan yang relevan dengan karakteristik Generasi Z. Guna memperluas cakupan temuan ini, peneliti selanjutnya disarankan untuk menyertakan variabel pendukung yang lebih variatif, khususnya terkait aspek kontrol diri (*self-control*) serta toleransi risiko. Hal ini krusial untuk menangkap dinamika perilaku keuangan mahasiswa yang tidak hanya dipengaruhi oleh faktor literasi dan teknologi, namun juga oleh karakteristik psikologis individu

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211.  
[https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- 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.
- Apriliawati, I. P., & Indriastuti, D. R. (2025). Pengaruh financial technology, FOMO (fear of missing out), Literasi Keuangan dan Persepsi Risiko terhadap Keputusan Investasi mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Manajemen*, 3(3).  
<https://doi.org/10.61722/jiem.v3i3.4170>
- Ardiansyah, M. R., & Rahayu, S. (2023). *Analisis Literasi Keuangan dan Pengelolaan*

- Keuangan Pribadi pada Komunitas Gamer di Indonesia*. Jurnal Akuntansi dan Keuangan, 7(1), 7215. DOI: 10.31002/ajud.v7i1.7215
- Astle, A. (2026,). Roblox revenue up 36% Y/Y as Grow a Garden and Steal a Brainrot drive multiple milestones. *PocketGamer.biz*.  
<https://www.pocketgamer.biz/roblox-revenue-up-36-yy-as-grow-a-garden-and-steal-a-brainrot-drive-multiple-milestones/>
- Cindiyasari, S. A., & Jannah, A. M. (2025). Pengaruh Fear of Missing Out (FOMO), Kemajuan Teknologi, Pengetahuan Investasi terhadap Minat Investasi Mahasiswa dalam Berinvestasi di Pasar Modal bagi Generasi Z. *Technobiz: International Journal of Business*, 8(1).
- 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.yrpiiku.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. *INOBIS: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia*, 5(1), 1–12.  
<https://doi.org/10.31842/jurnalnobis.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.
- Krisna, I. S. S., & Setiyono, W. P. (2025). Dampak kecanduan media sosial, self esteem, dan hedonic shopping motivation terhadap FOMO Generasi Z. *Jurnal E-Bis (Ekonomi-Bisnis)*, 9(2), 1114–1133. <https://doi.org/10.32639/ebis.v9i2.2665>
- 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 Keuanganpada Mahasiswa Manajemen Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” JawaTimur. *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.
- Pratama, A. R., & Wijaya, S. (2024). Analisis perilaku keuangan Gen Z: Integrasi Theory of Planned Behavior dan faktor psikologis digital. *Jurnal Riset Ekonomi dan Bisnis*, 17(1), 88–102. <https://doi.org/10.26623/jreb.v17i1.8432>
- 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>
- Putri, A. N., & Isbanah, E. (2024). Pengaruh literasi keuangan, *overconfidence*, dan *fear of missing out* terhadap perilaku manajemen keuangan mahasiswa. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 12(1), 158–171. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jim/article/view/26451>
- 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>
- Sabri, M. F., Wahab, R., & Aw, E. C. X. (2020). Financial literacy and financial behavior among young adults: The mediating role of financial self-efficacy. *Journal of Consumer Affairs*, 54(4), 1155–1180. <https://doi.org/10.1111/joca.12330>
- Sari, N. P., & Jannah, M. (2024). Pengaruh literasi keuangan dan fear of missing out terhadap perilaku pengelolaan keuangan mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Kewirausahaan*, 3(1), 125–136.

<https://doi.org/10.55606/jimak.v3i1.2614>

- Septia, L., & Nesner, Y. (2024). Determinan perilaku pengelolaan keuangan pada Generasi Z di Kota Pekanbaru. *Akuntansi dan Manajemen*, 19(2), 94–110. <https://doi.org/10.30630/jam.v19i2.281>
- Septiani, R. N., & Wulandari, S. (2021). *The Impact of Financial Literacy and Financial Technology on Financial Behavior*. *Journal of Applied Accounting and Taxation*, 6(1), 3503. DOI: 10.31260/jurnalmanajemen.v7i1.3503
- 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)
- Siskawati, E. N., & Ningtyas, M. N. (2022). Financial literature, financial technology and student financial behavior. *Dialektika: Jurnal Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 7(2), 102–113. <https://doi.org/10.36636/dialektika.v7i2.1334>
- Solihat, S. F., & Arisanti, D. (2023). Literasi keuangan dan gaya hidup terhadap perilaku keuangan mahasiswa: Peran moderasi pendapatan. *Jurnal Riset Akuntansi dan Keuangan*, 11(2), 345–356. <https://doi.org/10.17509/jrak.v11i2.54321>
- 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.