

## **Pengaruh *Self Control* dan Intensitas Pembelian Item Virtual Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi Pemain *Game Roblox* di Karawang**

**Asyifa Arethania Dayanara Ryu<sup>1</sup>, Ujang Suherman<sup>2</sup>, Thomas Nadeak<sup>3</sup>**

Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis,

Universitas Buana Perjuangan Karawang<sup>1-3</sup>

mn22.asyifaryu@mhs.ubpkarawang.ac.id<sup>1</sup>, ujang.suherman@ubpkarawang.ac.id<sup>2</sup>,

thomasnadeak@ubpkarawang.ac.id<sup>3</sup>

### **ABSTRACT.**

*There has been a spike in the purchase of virtual items among gamers due to the fast expansion of the online gaming market, especially on the Roblox platform. When gamers display a lack of self-control and a high intensity of acquiring virtual products, this phenomena may impact their conduct regarding personal money management. Irrational expenditure and a lack of financial stability could emerge from such circumstances. Partially and concurrently, this research intends to examine the impact of self-control and the intensity with which Roblox users in Karawang purchase virtual items on their financial management. An explanatory technique is used by this quantitative investigation. A total of 212 Roblox users in Karawang who had made virtual goods purchases in the past were surveyed using a purposive sample approach. Multiple linear regression was used to analyze the data with the help of SPSS version 26. A player's ability to exercise self-control affects their handling of their money, according to the findings. The intensity of buying virtual items also has a major impact on budgeting. Both factors impact Roblox users' ability to handle their money at the same time. The findings of this research should raise awareness about the significance of self-control while playing video games online and help advance digital financial literacy.*

**Keywords: *Self-Control, Purchase Intensity, Virtual Items, Financial Management, Roblox.***

### **ABSTRAK.**

Terjadi peningkatan tajam dalam pembelian barang virtual di kalangan gamer karena pesatnya perkembangan pasar game online, terutama di platform Roblox. Ketika gamer menunjukkan kurangnya pengendalian diri dan intensitas tinggi dalam memperoleh produk virtual, fenomena ini dapat memengaruhi perilaku mereka terkait pengelolaan uang pribadi. Pengeluaran irasional dan kurangnya stabilitas keuangan dapat muncul dari keadaan tersebut. Sebagian dan secara bersamaan, penelitian ini bertujuan untuk menguji dampak pengendalian diri dan intensitas pembelian barang virtual oleh pengguna Roblox di Karawang terhadap pengelolaan keuangan mereka. Teknik penjelasan digunakan dalam penelitian kuantitatif ini. Sebanyak 212 pengguna Roblox di Karawang yang pernah melakukan pembelian barang virtual di masa lalu disurvei menggunakan pendekatan sampel bertujuan. Regresi linier berganda digunakan untuk menganalisis data dengan bantuan SPSS versi 26. Menurut temuan, kemampuan pemain untuk mengendalikan diri memengaruhi pengelolaan uang mereka. Intensitas pembelian barang virtual juga memiliki dampak besar pada penganggaran. Kedua faktor tersebut memengaruhi kemampuan pengguna Roblox dalam mengelola uang mereka secara bersamaan. Temuan penelitian ini diharapkan dapat

meningkatkan kesadaran tentang pentingnya pengendalian diri saat bermain video game online dan membantu memajukan literasi keuangan digital.

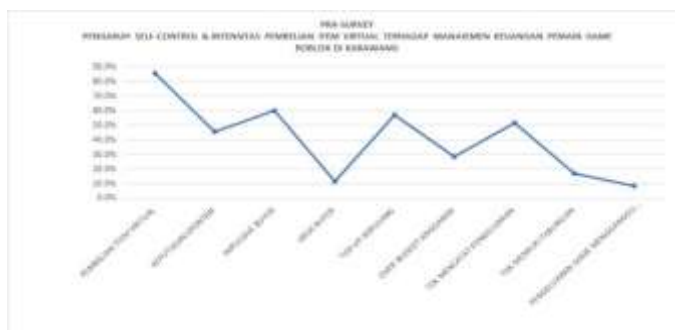
**Kata kunci:** *Self-Control*, *Intensitas Pembelian*, *Item Virtual*, *Pengelolaan Keuangan*, *Roblox*.

## PENDAHULUAN

Industri game *online* berkembang pesat menjadi fenomena global dengan nilai pasar yang sangat besar. Di Indonesia, popularitas game *online* terus meningkat, ditunjukkan oleh data yang menyebutkan bahwa sekitar 95% pengguna internet bermain video game pada Kuartal IV 2023. Tingginya penetrasi internet serta dominasi Generasi Z sebagai pengguna utama turut mendorong pertumbuhan ini. Salah satu platform yang populer adalah *Roblox*, yang memiliki jutaan pemain aktif harian, termasuk sekitar 22,3 juta pengguna dari kawasan Asia-Pasifik..

Meskipun pembelian item virtual merupakan bagian dari hiburan digital, aktivitas ini berpotensi menimbulkan permasalahan dalam pengelolaan keuangan pribadi, terutama bagi pemain dengan tingkat *self-control* yang rendah. *Self-control* didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk mengendalikan atau menahan respons impulsif agar selaras dengan kondisi dan tujuan yang diinginkan. Di Karawang, pertumbuhan komunitas pemain *Roblox* terus meningkat, dengan mayoritas pemain berasal dari kelompok remaja dan dewasa awal. Kelompok ini sering dihadapkan pada dorongan pembelian impulsif demi nilai sosial dan emosional dalam permainan (Oktaviansyah & Tutiasri, 2023)

Hasil pra-survei terhadap 30 pemain *Roblox* di Karawang menunjukkan kecenderungan perilaku konsumtif dan lemahnya pengelolaan keuangan. Sebanyak 85,7% responden pernah membeli item virtual seperti Robux atau skin, dan 45,7% mengaku sering melakukan pembelian secara spontan. Selain itu, 57,1% responden melakukan top up lebih dari satu kali dalam sebulan, sementara 28,6% menyatakan pengeluaran game melebihi anggaran yang ditetapkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa intensitas pembelian item virtual dan rendahnya *self-control* dapat berdampak negatif pada pengelolaan keuangan pribadi pemain.



**Gambar 1. Grafik Pra-Survei Peneliti**

Fokus utama penelitian ini adalah hubungan antara tingkat pengendalian diri pemain dan intensitas pembelian produk virtual, serta bagaimana kedua variabel ini

memengaruhi perilaku terkait pengelolaan uang, seperti menabung dan menghindari biaya tak terduga. Kasus pembelian item virtual berlebihan yang mengganggu stabilitas keuangan bahkan memicu perilaku kriminal telah disorot media, menunjukkan bahwa persoalan ini berakar pada faktor perilaku, bukan sekadar konsumsi (Oktaviansyah & Tutiasri, 2023). Namun, pemahaman mengenai hubungan *self-control* dan intensitas pembelian item virtual pada konteks pemain *Roblox* di Karawang masih terbatas, sehingga diperlukan penelitian kuantitatif untuk memperoleh bukti empiris yang terukur.

Keterbatasan penelitian sebelumnya terletak pada objek penelitian yang belum secara spesifik mengkaji platform *Roblox*, yang memiliki karakteristik unik dengan target pengguna usia muda dan ekosistem user-generated content. Selain itu, penelitian terdahulu belum secara komprehensif menguji intensitas pembelian item virtual sebagai variabel yang menjembatani hubungan antara *self-control* dan pengelolaan keuangan pribadi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengamati para pemain *Roblox* di Karawang dan melihat bagaimana kebiasaan pengelolaan uang mereka dipengaruhi oleh tingkat pengendalian diri mereka. menganalisis pengaruh intensitas pembelian item virtual terhadap perilaku tersebut, serta menguji secara simultan pengaruh kedua variabel independen terhadap pengelolaan keuangan pemain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini menelaah faktor-faktor yang memengaruhi pengelolaan keuangan pribadi pemain *Roblox*, khususnya *self-control* dan intensitas pembelian item virtual. Inisiatif literasi keuangan yang menekankan perlunya kesadaran dan pengendalian diri saat menggunakan layanan keuangan digital diharapkan dapat memperoleh manfaat dari penekanan studi inovatif ini pada konteks unik dan kompleks dari platform digital.

## **METODE PENELITIAN**

Untuk menjelaskan sejumlah topik, para peneliti dalam studi ini menggunakan metode kuantitatif. Teknik kuantitatif menggunakan analisis statistik pada data yang diperoleh dari peralatan penelitian untuk mengevaluasi hipotesis. Pendekatan positivis ini digunakan untuk menganalisis populasi atau sampel tertentu (Adhima dkk., 2024). Para peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan pengguna *Roblox* Karawang dalam membatasi pengeluaran dan seberapa sering mereka membeli barang virtual memengaruhi kapasitas mereka dalam mengelola uang.

Variabel dependen, manajemen keuangan pemain, terbukti berhubungan secara kausal dengan variabel independen, pengendalian diri dan intensitas pembelian item virtual, menurut metode penjelasan (kausal). Regresi linier berganda digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini. Untuk menganalisis korelasi antar variabel secara menyeluruh, model ini dipilih untuk mempelajari dampak pengendalian diri dan intensitas pembelian item virtual terhadap manajemen keuangan. Pengaruh tersebut dapat dilihat secara parsial maupun bersamaan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karakteristik Responden

Peserta penelitian dicirikan oleh kategori informasi luas yang dikenal sebagai karakteristik responden. Responden adalah pemain Roblox yang antusias dari Karawang yang telah menghabiskan uang sungguhan untuk item dalam game. Kami meninjau demografi responden penelitian berdasarkan usia dan jenis kelamin dalam upaya untuk meningkatkan dan memperjelas interpretasi temuan penelitian. Usia rata-rata responden berada di usia remaja dan awal dua puluhan, yang sesuai dengan basis pengguna inti platform tersebut.

1. Karakteristik Berdasarkan Jenis kelamin

**Tabel 2. Karakteristik berdasarkan Jenis Kelamin**

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

Jenis Kelamin		
Keterangan	Jumlah	Persentase
Pria	114	54%
Wanita	98	46%
<b>Total</b>	<b>212</b>	<b>100%</b>

Dari total 212 tanggapan, 114 adalah laki-laki (54% dari total) dan 98 adalah perempuan (46%). Meskipun terdapat sedikit dominasi laki-laki dalam aktivitas bermain game Roblox dan pembelian barang virtual, data juga menunjukkan bahwa keterlibatan perempuan tinggi dan umumnya seimbang.

2. Karakteristik Berdasarkan Usia

**Tabel 3. Karakteristik Berdasarkan Usia**

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

Usia		
Keterangan	Jumlah	Persentase
< 17 tahun	43	20%
17-19 tahun	53	25%
20-22 tahun	68	32%
> 22 tahun	48	23%
<b>Total</b>	<b>212</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan rincian usia, 68 responden (32% dari total) berada dalam kelompok usia 20-22 tahun, 53 responden (25% dari total) berada dalam kelompok usia 17-19 tahun, 48 responden (23% dari total) berusia lebih dari 22 tahun, dan 43 responden (20%) berusia kurang dari 17 tahun. Mayoritas responden berada dalam kelompok usia remaja akhir hingga dewasa muda, menurut statistik ini. Ini adalah rentang usia yang paling umum untuk pengguna Roblox.

3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

**Tabel 4. Karakteristik Berdasarkan Pendidikan Terakhir**

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

Pendidikan Terakhir		
Keterangan	Jumlah	Persentase
SMA/SMK sederajat	117	55%
Diploma (D3)	24	11%
Sarjana (S1)	71	33%
<b>Total</b>	<b>212</b>	<b>100%</b>

Pemegang ijazah SMA atau diploma kejuruan merupakan mayoritas responden (117, atau 55%), diikuti oleh mereka yang memiliki gelar sarjana (S1), dengan 71 atau 33 persen, dan mereka yang memiliki 24 atau 11 persen, masing-masing. Ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki pengalaman mulai dari sekolah menengah hingga awal perguruan tinggi.

4. Karakteristik Berdasarkan Lama Bermain Game *Roblox*

**Tabel 5. Karakteristik Berdasarkan Lama bermain Game *Roblox***

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

Lama Bermain Game <i>Roblox</i>		
Keterangan	Jumlah	Persentase
< 6 bulan	79	37%
6 bulan - 1 tahun	65	31%
1 - 3 tahun	28	13%
> 3 tahun	40	19%
<b>Total</b>	<b>212</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan lama bermain game *Roblox*, sebagian besar responden telah bermain kurang dari 6 bulan sebanyak 79 responden (37%), diikuti oleh responden yang bermain selama 6 bulan-1 tahun sebanyak 65 responden (31%). Bersamaan dengan itu, 28 responden (13% dari total) telah bermain selama satu hingga tiga tahun, sedangkan 40 responden (19%) telah berpartisipasi selama tiga tahun atau lebih. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden merupakan pemain dengan pengalaman bermain relatif baru hingga menengah.

5. Rata-rata Pengeluaran Untuk Item Virtual per bulan

**Tabel 6. Rata-rata Pengeluaran Untuk Item Virtual per bulan**

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

Rata-rata Pengeluaran untuk Item Virtual per Bulan		
Keterangan	Jumlah	Persentase
< Rp50.000	82	39%
Rp50.000 - Rp100.000	87	41%
Rp100.001 - Rp200.000	31	15%
> Rp200.000	12	6%

<b>Total</b>	212	100%
--------------	-----	------

Berdasarkan rata-rata pengeluaran untuk item virtual per bulan, sebagian besar responden mengeluarkan biaya sebesar Rp50.000–Rp100.000 sebanyak 87 responden (41%), diikuti oleh pengeluaran < Rp50.000 sebanyak 82 responden (39%). Sementara itu, responden dengan pengeluaran Rp100.001–Rp200.000 berjumlah 31 responden (15%), dan pengeluaran > Rp200.000 sebanyak 12 responden (6%). Menurut temuan ini, mayoritas responden menghabiskan sejumlah kecil hingga sedang uang untuk barang-barang virtual.

### Uji Instrumen

#### Uji Validitas

Valid bermakna instrumennya mampu diaplikasi, apabila koefisien korelasinya  $r$  hitung >  $r$  tabel dalam instrumen tersebut maka dinyatakan valid, untuk melihat valid atau tidaknya hasil tersebut, akan dibandingkan dengan tabel nilai  $r$  untuk  $N = 80$  dimana taraf signifikansinya 5% dan uji dua arah mendapatkan 0,134, ini yang akan menjadi pembanding valid atau tidaknya validitas variabel  $x_1.x_2$  dan  $y$ .

1. Uji Validitas *Self Control* (Variabel X1)

**Tabel 7. Hasil Uji Validitas *Self Control***

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

Korelasi Antara	R.Hitung	R.Tabel	Keterangan
Butir 1	0,845	1,348	Valid
Butir 2	0,559	1,348	Valid
Butir 3	0,679	1,348	Valid
Butir 4	0,489	1,348	Valid
Butir 5	0,691	1,348	Valid
Butir 6	0,535	1,348	Valid

Semua nilai  $r$  yang dihitung untuk setiap item pernyataan lebih tinggi daripada nilai  $r$  tabel (1,348), menurut temuan uji validitas variabel Pengendalian Diri (X1). Nilai  $r$  yang dihitung untuk setiap item adalah sebagai berikut: 0,845, 0,559, 0,679, 0,489, 0,691, dan 0,535. Jadi, dapat disimpulkan bahwa semua item dalam variabel Pengendalian Diri (X1) yang berbasis pernyataan adalah sah dan sesuai untuk tujuan penelitian.

2. Uji Validitas Intensitas Pembelian Item Virtual

**Tabel 8. Hasil Uji Validitas Intensitas Pembelian Item Virtual**

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

Korelasi Antara	R.Hitung	R.Tabel	Keterangan
Butir 1	0,700	1,348	Valid
Butir 2	0,536	1,348	Valid
Butir 3	0,655	1,348	Valid
Butir 4	0,530	1,348	Valid
Butir 5	0,702	1,348	Valid
Butir 6	0,541	1,348	Valid

Item 1–6 memiliki nilai r terhitung masing-masing sebesar 0,700, 0,536, 0,655, 0,530, 0,702, dan 0,541, menurut temuan uji validitas untuk variabel Intensitas Pembelian Barang Virtual (X2). Mengingat semua nilai r terhitung lebih besar dari nilai r tabel sebesar 1,348, maka semua pernyataan yang termasuk dalam variabel X2 adalah sah dan sesuai untuk penelitian ini.

3. Uji Validitas Pengelola keuangan

**Tabel 9. Hasil Uji Validitas Pengelola keuangan**

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

Korelasi Antara	R.Hitung	R.Tabel	Keterangan
Butir 1	0,842	1,348	Valid
Butir 2	0,621	1,348	Valid
Butir 3	0,751	1,348	Valid
Butir 4	0,603	1,348	Valid
Butir 5	0,728	1,348	Valid
Butir 6	0,602	1,348	Valid

Berdasarkan temuan uji validitas untuk variabel Manajer Keuangan (Y), item-item berikut ditentukan memiliki nilai r terhitung: Item 1, Item 2, Item 3, Item 4, Item 5, 0,728, dan Item 6, 0,602. Semua elemen dalam variabel Manajer Keuangan (Y) dapat diterima dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian, karena semua nilai r yang diestimasi lebih besar dari nilai r tabel sebesar 1,348.

**Uji Reliabilitas**

Sejauh mana suatu instrumen penelitian dapat secara konsisten memberikan temuan yang sama ketika dievaluasi pada item yang sama beberapa kali? Itulah inti dari pengujian reliabilitas. Menurut Syarifuddin dkk. (2022), instrumen yang dapat diandalkan adalah instrumen yang secara teratur menghasilkan data yang benar. Keandalan dalam penelitian ini ditentukan menggunakan koefisien Alpha Cronbach. Jika nilai Alpha instrumen lebih dari 0,60, maka dianggap dapat diandalkan; jika tidak, dianggap tidak dapat diandalkan.

**Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas**

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

Variabel	Cronbach's Alpa	Koefisien	Keterangan
<i>Self Control</i>	0,776	0,60	<i>Reliabel</i>
<b>Intensitas Pembelian Item Virtual</b>	0,776	0,60	<i>Reliabel</i>
<b>Pengelola keuangan</b>	0,775	0,60	<i>Reliabel</i>

Tiga variabel—pengendalian diri, intensitas pembelian barang virtual, dan manajemen keuangan—memiliki nilai Alpha masing-masing 0,776, 0,775, dan 0,775, menurut uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach. Dengan nilai Alpha Cronbach yang lebih besar dari ambang batas koefisien 0,60, dapat dinyatakan bahwa semua variabel dalam penelitian ini dapat dipercaya dan instrumen penelitian dianggap dapat diterima untuk penelitian selanjutnya.

### Uji Asumsi Klasik

#### Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data residual model regresi mengikuti distribusi normal, itulah tujuan dari uji normalitas data. Untuk memeriksa apakah data dalam penelitian ini terdistribusi normal, digunakan uji Kolmogorov-Smirnov (K-S) dengan menggunakan SPSS Statistics versi 25. Nilai Asymp. Sig. yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data mengikuti distribusi normal, sedangkan nilai kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa data tidak.

Karena nilai signifikansi diperoleh dari hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov pada residual, maka data dalam penelitian ini memenuhi salah satu asumsi standar dalam analisis regresi, yaitu data tersebut dapat diterima untuk digunakan dalam pengujian selanjutnya.

**Tabel 11. Hasil Uji Normalitas**

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		212
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,47774280
Most Extreme Differences	Absolute	,105
	Positive	,105
	Negative	-,087
Test Statistic		,105
Asymp. Sig. (2-tailed)		,000 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

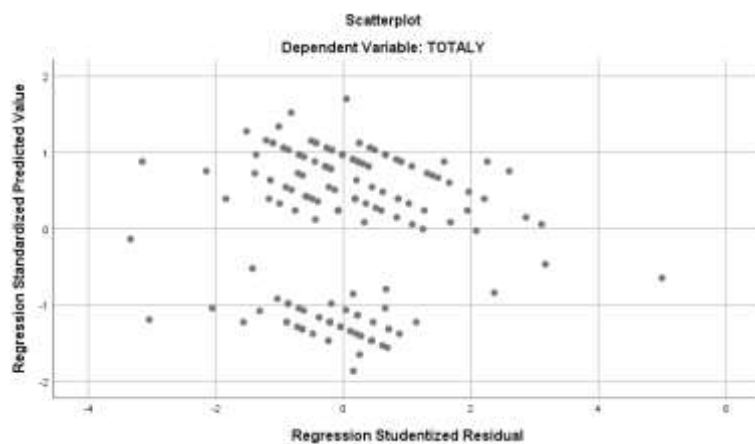
c. Lilliefors Significance Correction.

Hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data residual tidak mengikuti distribusi normal, seperti yang ditunjukkan oleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed)

sebesar 0,000 ( $<0,05$ ). Berdasarkan Teorema Limit Pusat, pelanggaran ini masih dapat dikelola dengan ukuran sampel yang besar yaitu 212 responden, sehingga analisis regresi linier masih tepat (Ghozali (2021), Gujarati dan Porter (2009), dan Field (2018)).

### Uji Heteroskedastisitas

Tujuan dari uji heteroskedastisitas adalah untuk mengetahui apakah suatu model regresi memiliki varians residual yang tidak merata. Para peneliti mencari heteroskedastisitas dengan memplot nilai proyeksi variabel dependen (ZPRED) terhadap residual (SRESID) dalam sebuah scatterplot. Menurut Sugiyono (2021), model regresi yang baik tidak akan menunjukkan pola yang jelas dalam scatterplot.



**Gambar 2. Hasil Uji Heteroskedastisitas**

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

Titik-titik data pada sumbu Y terdistribusi secara acak di atas dan di bawah nol, tanpa pola yang jelas, menurut grafik scatterplot yang menggabungkan Studentized Residual (SRESID) dan Standardized Predicted Value (ZPRED). Tidak ada tanda-tanda varians residual yang tidak proporsional dalam pola distribusi ini. Temuan ini menunjukkan varians residual yang konstan, yang mengindikasikan bahwa model regresi tidak mengandung heteroskedastisitas. Dengan asumsi ini benar, kita dapat melanjutkan analisis menggunakan model regresi, termasuk regresi linier berganda, uji t, uji F, dan koefisien determinasi.

### Uji Multikolinearitas

Untuk mengetahui apakah variabel independen dalam model regresi berkorelasi tinggi, digunakan uji multikolinearitas. Nilai Toleransi dan Variance Inflation Factor (VIF) digunakan untuk menguji multikolinearitas dalam penelitian ini. Menurut Ghozali (2021), jika VIF kurang dari 10 dan nilai Toleransi lebih dari 0,10, model regresi dikatakan bebas dari multikolinearitas.

**Tabel 12. Uji Multikolinearitas**

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

**Collinearity Diagnostics<sup>a</sup>**

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
				(Constant)	TOTALX1	TOTALX2
1	1	2,974	1,000	,00	,00	,00
	2	,020	12,070	1,00	,08	,08
	3	,005	23,639	,00	,92	,92

a. Dependent Variable: TOTALY

Menurut Ghozali (2021), model regresi dianggap dalam kondisi yang dapat diterima karena nilai Indeks Kondisi terbesar sebesar 23,639 masih di bawah batas kritis 30. Penentuan ini dibuat berdasarkan temuan Diagnostik Kolinearitas. Meskipun nilai Proporsi Varians variabel Pengendalian Diri (X1) dan Intensitas Pembelian Barang Virtual (X2) mencapai 0,92 pada dimensi ini, nilai Indeks Kondisi tidak melampaui batas kritis. Dengan demikian, kedua variabel independen tersebut sesuai untuk dimasukkan dalam analisis regresi linier berganda untuk menjelaskan variabel Manajemen Keuangan (Y), karena tidak ada masalah multikolinearitas yang signifikan.

**Analisis Regresi Linier Berganda**

**Tabel 13. Analisis Regresi Linier Berganda**

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	,894	,585		1,530	,127
	Total Self Control	,608	,044	,612	13,795	,000
	Total Intensitas Pembelian Item Virtual	,360	,044	,362	8,164	,000

a. Dependent Variable: TOTALY

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

$$Y = 0,894 + 0,608X_1 + 0,360X_2$$

Manajemen Keuangan (Y) memiliki nilai 0,894 ketika Pengendalian Diri (X<sub>1</sub>) dan Intensitas Pembelian Barang Virtual (X<sub>2</sub>) keduanya nol. Koefisien regresi Pengendalian Diri (X<sub>1</sub>) adalah 0,608, dan tingkat signifikansinya adalah 0,000 (<0,05), menunjukkan bahwa ia memiliki dampak positif dan substansial terhadap Manajemen Keuangan. Selain itu, Intensitas Pembelian Barang Virtual (X<sub>2</sub>) juga memiliki dampak yang nyata dan menguntungkan, seperti yang ditunjukkan oleh koefisien regresi 0,360 dan tingkat signifikansi 0,000 (<0,05). Oleh karena itu, manajemen keuangan pemain Roblox di Karawang sangat dipengaruhi oleh kedua faktor independen tersebut.

**Uji Hipotesis**

**Uji T**

Pengaruh parsial masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen ditentukan menggunakan uji-t. Untuk menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ , kondisi pengujian menyatakan bahwa nilai t yang dihitung harus lebih besar dari nilai t tabel atau ambang batas signifikansi harus kurang dari 0,05. Nilai t-tabel adalah 1,971 karena derajat kebebasan (df) adalah 209 (212 - 2 - 1) dan tingkat signifikansi (0,05) digunakan dalam penelitian ini.

**Tabel 14. Hasil Uji T**

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

Model	Unstandardized Coefficients <sup>a</sup>		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	
	B	Std. Error				
1	(Constant)	,894	,585		1,530	,127
	Total Self Control	,608	,044	,612	13,795	,000
	Total Intensitas Pembelian Item Virtual	,360	,044	,362	8,164	,000

a. Dependent Variable: TOTALY

Terdapat nilai t yang dihitung sebesar 13,795 untuk variabel Pengendalian Diri ( $X_1$ ) dengan tingkat signifikansi 0,000 (<0,05), menurut temuan uji t. Berdasarkan hal ini, kita dapat menyimpulkan bahwa Pengendalian Diri secara signifikan mempengaruhi Manajemen Keuangan (Y) dengan menolak  $H_0$  dan menerima  $H_1$ . Nilai t yang dihitung untuk variabel Intensitas Pembelian Barang Virtual ( $X_2$ ) adalah 8,164, dan ambang batas signifikansi adalah 0,000, yang kurang dari 0,05. Hubungan yang kuat antara Intensitas Pembelian Barang Virtual dan Manajemen Keuangan (Y) ditunjukkan oleh penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_2$ .

Data ini mendukung hipotesis nol bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel independen dan variabel dependen.

**Uji F**

Jika Anda ingin mengetahui apakah faktor independen Anda memengaruhi variabel dependen Anda secara signifikan, Anda dapat menggunakan uji F untuk melakukannya. Berdasarkan persyaratan pengujian, jika nilai F yang dihitung lebih tinggi dari nilai F tabel atau jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Tabel 15. Hasil Uji f**

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3316,423	2	1658,211	752,153	,000 <sup>b</sup>
	Residual	460,766	209	2,205		

Total	3777,189	211		
-------	----------	-----	--	--

a. Dependent Variable: TOTALY

b. Predictors: (Constant), TOTALX2, TOTALX1

$H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena nilai signifikansi kurang dari 0,05 menurut temuan uji F. Ini menunjukkan bahwa manajemen keuangan pemain Roblox di Karawang (Y) secara signifikan dipengaruhi oleh Pengendalian Diri ( $X_1$ ) dan Intensitas Pembelian Barang Virtual ( $X_2$ ).

Hipotesis simultan penelitian ini ( $H_3$ ) diterima karena model regresi yang digunakan dapat diterima dan dapat menjelaskan hubungan antara variabel dependen dan independen.

### Uji Koefisien Determinasi Parsial

#### Uji koefisien determinasi parsial

Berikut adalah temuan uji koefisien determinasi parsial antara Pengendalian Diri ( $X_1$ ), Intensitas Pembelian ( $X_2$ ), dan Manajemen Keuangan (Y):

**Tabel 16. Hasil Uji determinasi Parsial**

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

Variabel	R square
<i>Self Control</i>	0,839
<b>Intensitas Pembelian Item Virtual</b>	0,767

Seberapa baik variabel independen menjelaskan varians pada variabel dependen ditunjukkan oleh koefisien determinasi (R-kuadrat). Hasil menunjukkan bahwa Pengendalian Diri menjelaskan 83,9% varians dalam manajemen keuangan (dengan nilai R-kuadrat 0,839), sedangkan variabel penjelas lainnya menjelaskan 16,1% sisanya. Sementara itu, dengan nilai R-kuadrat 0,767, Intensitas Pembelian Barang Virtual menjelaskan 76,7% varians dalam manajemen keuangan, sedangkan variabel lain menjelaskan 23,3% sisanya. Jadi, dapat dikatakan bahwa manajemen keuangan pemain Roblox sangat dipengaruhi oleh dua faktor penting: pengendalian diri dan intensitas pembelian barang virtual.

### Uji Koefisien Determinasi Simultan

Berikut adalah temuan uji koefisien determinasi parsial antara Pengendalian Diri ( $X_1$ ), Intensitas Pembelian ( $X_2$ ), dan Manajemen Keuangan (Y):

**Tabel 17. Hasil Uji Koefisien Determinasi Simultan**

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,937 <sup>a</sup>	,878	,877	1,48480

a. Predictors: (Constant), TOTALX2, TOTALX1

Asosiasi yang sangat tinggi antara Pengendalian Diri ( $X_1$ ), Intensitas Pembelian Barang Virtual ( $X_2$ ), dan Manajemen Keuangan (Y) ditunjukkan oleh temuan analisis pada tabel Ringkasan Model, yang menghasilkan koefisien korelasi (R) sebesar 0,937. Dengan nilai R-squared sebesar 0,878, kita dapat melihat bahwa Pengendalian Diri dan Intensitas Pembelian Barang Virtual bersama-sama menjelaskan 87,8% varians dalam Manajemen Keuangan. Terpisah dari model studi ini, faktor tambahan menjelaskan sisa 12,2%.

## PEMBAHASAN

### Pengaruh *Self-Control* terhadap Pengelolaan Keuangan

Dengan nilai t yang dihitung sebesar 13,795 dan tingkat signifikansi 0,000 (<0,05), hasil regresi linier berganda dan uji-t menunjukkan bahwa Pengendalian Diri ( $X_1$ ) secara signifikan memengaruhi Manajemen Keuangan (Y). Hasil menunjukkan bahwa tingkat keterampilan manajemen keuangan berkorelasi langsung dengan tingkat pengendalian diri yang ditunjukkan oleh responden.

Hal ini menegaskan prediksi teori pengendalian diri, yang menyatakan bahwa orang yang secara alami menahan diri untuk tidak menuruti keinginan mereka lebih mampu mengelola uang mereka dengan bijak. Untuk menjaga pengeluaran mereka tetap terkendali, pemain Roblox mengandalkan disiplin diri saat membeli barang virtual.

### Pengaruh Intensitas Pembelian Item Virtual terhadap Pengelolaan Keuangan

Pengaruh positif dan signifikan dari Intensitas Pembelian Barang Virtual ( $X_2$ ) terhadap Manajemen Keuangan (Y) ditunjukkan oleh temuan uji-t, yang memiliki nilai t yang dihitung sebesar 8,164 dan tingkat signifikansi 0,000 (<0,05). Menurut laporan ini, kebutuhan akan keterampilan manajemen keuangan yang baik untuk mengendalikan pengeluaran meningkat seiring dengan meningkatnya intensitas pembelian barang virtual.

### Pengaruh *Self-Control* dan Intensitas Pembelian Item Virtual terhadap Pengelolaan Keuangan

Dengan nilai F yang dihitung sebesar 752,153 dan tingkat signifikansi 0,000 (<0,05), temuan uji F menunjukkan bahwa Manajemen Keuangan (Y) secara signifikan dipengaruhi oleh Pengendalian Diri ( $X_1$ ) dan Intensitas Pembelian Barang Virtual ( $X_2$ ). Semua tanda menunjukkan bahwa hipotesis simultan tersebut benar.

Dengan nilai R-squared sebesar 0,878, kita dapat melihat bahwa kedua variabel independen tersebut menjelaskan 87,8% varians dalam Manajemen Keuangan, menyisakan bagian yang tersisa dipengaruhi oleh faktor-faktor yang bukan bagian dari model. Akibatnya, kita dapat mengatakan bahwa model penelitian ini sangat menjelaskan. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengelolaan keuangan pemain *Roblox* dipengaruhi oleh kombinasi *self-control*

sebagai faktor internal dan intensitas pembelian item virtual sebagai tantangan eksternal yang harus dikelola secara finansial.

#### KESIMPULAN DAN SARAN

Temuan menunjukkan bahwa pengendalian diri secara signifikan meningkatkan kemampuan pemain Roblox Karawang dalam menganggarkan pengeluaran mereka. Kapasitas pemain untuk mengelola uang mereka dengan bijak—terutama ketika dihadapkan dengan godaan konsumsi digital—berkorelasi langsung dengan tingkat pengendalian diri mereka.

Penelitian ini juga menemukan adanya hubungan yang menguntungkan dan signifikan secara statistik antara intensitas pembelian barang virtual dan manajemen keuangan. Ini menunjukkan bahwa ketika dipadukan dengan perencanaan dan manajemen keuangan yang baik, aktivitas pembelian barang virtual dapat membuat orang lebih teliti dan terorganisir dengan uang mereka.

Manajemen uang pemain Roblox Karawang sangat dipengaruhi oleh tingkat pengendalian diri mereka dan intensitas pembelian barang virtual mereka. Selain meletakkan dasar untuk menumbuhkan literasi keuangan digital pada generasi mendatang, hasil ini menunjukkan peran penting yang dimainkan oleh aspek psikologis internal dan perilaku konsumsi digital dalam menentukan praktik manajemen keuangan yang baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adhima, R. F., Lukita, C., & Nadeak, T. (2024). Pengaruh pengetahuan investasi, motivasi investasi, dan literasi keuangan terhadap minat investasi di pasar modal. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 6(6), 4722–4738.
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211.
- Ardiansyah, R. M., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2025). Analisis pengaruh kecanduan game gacha terhadap pola konsumtif dan pengelolaan keuangan anak di era digital. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 2(3), 3125–3135.
- Arnett, J. J. (2015). *Emerging adulthood: The winding road from the late teens through the twenties*. Oxford University Press.
- Azwar, S. (2019). *Penyusunan skala psikologi* (Edisi 2). Pustaka Pelajar.
- Baumeister, R. F., Heatherton, T. F., & Tice, D. M. (1994). *Losing control: How and why people fail at self-regulation*. Academic Press.
- Baumeister, R. F., & Vohs, K. D. (2007). Self-regulation, ego depletion, and motivation. *Social and Personality Psychology Compass*, 1(1), 115–128.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Grasmick, H. G., Tittle, C. R., Bursik, R. J., & Arneklev, B. J. (1993). Testing the core empirical implications of Gottfredson and Hirschi's general theory of crime. *Journal of Research in Crime and Delinquency*, 30(1), 5–29.

- Herawan, H. (2020). *Pengaruh kualitas item virtual terhadap keputusan pembelian pemain game online* (Skripsi). Universitas Indonesia.
- Hofmann, W., Luhmann, M., Fisher, R. R., Vohs, K. D., & Baumeister, R. F. (2014). Yes, but are they happy? Effects of trait self-control on affective well-being. *Journal of Personality*, 82(4), 265–277.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2019). The monetization of digital games and in-game purchases. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(1), 1–11.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th ed.). Pearson Education.
- Marera, N., Widodo, W., & Balqiah, T. E. (2025). Perilaku pembelian item virtual dalam game online. *Jurnal Manajemen dan Bisnis Digital*, 4(1), 55–69.
- Moshirnia, A. (2018). Precious and worth nothing: Loot boxes and gambling-like mechanics. *Gaming Law Review*, 22(2), 86–93.
- Musdalifah, A., Nurdin, M., & Wahyuni, S. (2024). *Pengelola keuangan perusahaan*. Salemba Empat.
- Oktaviansyah, R., & Tutiasri, R. P. (2023). Konsumsi virtual goods dan perilaku impulsif gamer. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(2), 98–112.
- Putra, A. R. (2022). *Kontrol diri dan perilaku konsumtif pada gamer remaja* (Tesis). Universitas Gadjah Mada.
- Putri, A. P., & Setyawati, S. P. (2025). Pentingnya memahami kondisi kontrol diri siswa pembolos. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 8.
- Putri, N. A. (2021). Faktor-faktor yang memengaruhi kontrol diri remaja. *Jurnal Psikologi Sosial*, 9(1), 34–46.
- Rahman, Y. (2021). *Pengelola keuangan pribadi generasi Z di era digital* (Disertasi). Universitas Airlangga.
- Rosmawati, Suherman, U., & Pranata, R. M. (2025). Analisis ketahanan keuangan berdasarkan literasi keuangan dan literasi digital pada UMKM kawasan kuliner Kertabumi. *Jurnal Lentera Bisnis*, 14(3), 3350–3362.
- Sari, D. P. (2020). *Pengaruh pembelian impulsif terhadap pengelolaan keuangan mahasiswa* (Skripsi). Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Xiao, L. Y., Henderson, L. L., & Newall, P. W. S. (2022). What are the odds? Loot boxes as a form of gambling. *Computers in Human Behavior*, 126, 106964.
- Yasir, M. (2019). *Motivasi bermain game online dan perilaku pembelian virtual goods* (Tesis). Universitas Padjadjaran.