

THE IMPACT OF FINANCIAL LITERACY, SOCIAL ENVIRONMENT, AND FINANCIAL PLANNING ON CONSUMPTIVE BEHAVIOR AMONG GENSHIN IMPACT-PLAYING COLLEGE STUDENTS

PENGARUH LITERASI KEUANGAN, LINGKUNGAN SOSIAL, DAN PERENCANAAN KEUANGAN TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF PADA MAHASISWA PENGGUNA GENSHIN IMPACT

Novi Ristanti¹, Sjarief Hidajat²

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur^{1,2}
noviristanti101@gmail.com¹, sjariefhidayat.ak@upnjatim.ac.id²

ABSTRACT

This research aims to examine the impact of financial literacy, social environment, and financial planning on the consumptive behavior of Genshin Impact-playing college students. This quantitative study employed purposive sampling to select 100 college students as respondents. Primary data was obtained via an online survey. Data analysis was performed using SPSS version 29. The results of multiple linear regression showed a significant positive influence of financial literacy on consumptive behavior. Similarly, social environment had a significant positive impact on consumptive behavior. However, financial planning exhibited a non-significant negative influence on consumptive behavior.

Keywords: *Financial Literacy, Social Environment, Financial Planning, Consumptive Behavior*

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengkaji pengaruh literasi keuangan, lingkungan sosial, dan perencanaan keuangan terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa pengguna game *Genshin Impact*. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif dan penentuan sampel dilakukan dengan *purposive sampling*. Data primer yang digunakan didapatkan dengan menyebarkan kuesioner secara daring. Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS 29, dengan jumlah responden sebanyak 100 mahasiswa. Hasil regresi linier berganda menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan dari literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif. Hasil yang sama juga terjadi pada variabel lingkungan sosial yang memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap perilaku konsumtif. Sementara itu, perencanaan keuangan menunjukkan pengaruh negatif yang tidak signifikan terhadap perilaku konsumtif.

Kata Kunci: Literasi Keuangan, Lingkungan Sosial, Perencanaan Keuangan, Perilaku Konsumtif

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital berkembang pesat dan semakin berperan penting dalam mendukung sarana informasi serta komunikasi. Perkembangan ini juga mencakup perangkat komputer dan elektronik lainnya, yang kini menjadi bagian dari keseharian masyarakat. Komputer, ponsel, PC, dan perangkat serupa sering kali terintegrasi dengan internet. Mengacu pada survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia di awal 2023, konsumen jaringan internet di negara Indonesia sudah melampaui angka 215 juta orang, mengalami kenaikan sekitar 1,17 persen dibandingkan periode

sebelumnya (APJII, 2023). Jumlah pengguna ini diperkirakan dapat bertambah setiap tahunnya, sesuai dengan berkembangnya koneksi internet yang semakin bermanfaat bagi masyarakat. Seiring dengan perkembangan teknologi dan meningkatnya penggunaan internet, dunia game juga mengalami kemajuan pesat, terutama dengan hadirnya game online yang muncul sejak tahun 2001 (Anggraini et al., 2022:47). Menurut survei yang telah dilakukan oleh APJII (2023), game online menjadi salah satu alasan utama masyarakat Indonesia dalam mengakses internet, dengan 23,02% responden menyebutnya sebagai

konten hiburan yang paling sering diakses.

Game online dapat didefinisikan sebagai permainan yang melibatkan interaksi antara pemain dan lingkungan virtual melalui jaringan internet. Herawan & Rachman (2021) menyatakan bahwa game online memungkinkan pemain dari berbagai lokasi untuk berinteraksi dan berbagi informasi melalui jaringan internet. Meskipun awalnya hanya dapat dimainkan melalui komputer, kini game online telah tersedia di ponsel pintar, sehingga memudahkan pemain untuk mengaksesnya di mana saja. Novitasari dkk. (2022) menambahkan bahwa game online juga didefinisikan sebagai permainan yang terkoneksi melalui LAN dan menghubungkan pemain yang memainkan game yang sama.

Indonesia telah menjelma menjadi negara dengan basis pemain *game* salah satu yang terbesar di dunia. Penelitian oleh Walimah (2023) mengungkapkan bahwa 94,5% dari pengguna internet Indonesia berumur 16-64 tahun gemar memainkan permainan video. Angka ini menempatkan Indonesia di posisi tiga besar secara global dalam hal jumlah pemain game. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian lain yang menyertakan demografi pemain game di Indonesia. Safitri & Fikri (2022) mengungkapkan bahwa mayoritas pemain game online adalah remaja berusia 18-22 tahun serta Asnawi dkk. (2023) menemukan bahwa penggemar game online terbanyak berada dalam rentang usia 17-23 tahun.

Terdapat berbagai jenis game online di dunia. Salah satunya adalah RPG (Role-Playing Games) yang kemudian berkembang menjadi varian seperti Action RPG (Malingkas dkk., 2021). Salah satu contoh populer dari jenis Action RPG adalah *Genshin Impact*. Sejak dirilis oleh Mihoyo pada

28 September 2020, *Genshin Impact* telah mencapai sekitar 50 juta unduhan di Play Store. Indonesia menempati posisi keempat dalam jumlah pemain *Genshin Impact* melalui perangkat seluler, dengan jumlah unduhan di Play Store dan App Store mencapai 6.857.493 kali pada tahun 2022, sementara pada tahun 2023 rata-rata pemain aktif mencapai 65.521.480 orang di Indonesia (Thifaldy & Belasunda, 2024).

Permainan *Genshin Impact* dapat diakses secara gratis (*free-to-play*) oleh para penggunanya. Murtadho (2021) menyatakan bahwa pemain dalam sebuah game dihadapkan pada keputusan-keputusan terkait dengan pemanfaatan sumber daya dan kesempatan bermain guna mencapai tujuan tertentu dalam permainan. Untuk mendukung hal ini, pengembang menyediakan fitur *system wish* yang memungkinkan pemain memperoleh karakter dan senjata yang dibutuhkan untuk memperkuat tim mereka (Angelia dkk., 2021). *System wish*, atau yang dikenal sebagai *gacha*, mirip dengan mekanisme judi karena bergantung pada keberuntungan pemain dalam menentukan peluang mereka mendapatkan item langka yang diinginkan (Qotrunada dkk., 2023). *System wish* ini juga berkaitan dengan transaksi dalam game atau mikrotransaksi, yang menjadi sumber pendapatan bagi pengembang. Seperti yang dijelaskan oleh Maylintang dkk., (2024) *system wish* di *Genshin Impact* memerlukan item virtual seperti Primogems dan Genesis Crystal, yang dapat diperoleh dengan pembelian menggunakan uang nyata. Selain itu, Genesis Crystal juga dapat digunakan untuk memperoleh skin (*outfit*) beberapa karakter yang tersedia dalam game. Primogems juga dapat digunakan untuk membeli material lain yang

meningkatkan kemampuan karakter yang telah dimiliki pemain.

Fitur pembelian dan *gacha* dalam permainan *Genshin Impact* berpotensi menimbulkan kecanduan pada pemain, terutama hingga mereka berhasil mendapatkan item yang diinginkan (Ardiansyah & Wahyu, 2024). Di Indonesia, terdapat 43,7 juta pengguna *game online*, dan dari jumlah tersebut 77,2% di antaranya melakukan pembelian barang virtual dalam permainan yang mereka mainkan (Munawaroh dkk., 2023). Kondisi ini berkaitan erat dengan perilaku konsumtif pada individu. Mengga dkk. (2023) menjelaskan bahwa perilaku konsumtif diidentifikasi dengan adanya tindakan pembelian atau penggunaan barang tanpa mempertimbangkan apakah barang tersebut merupakan keinginan atau kebutuhan. Perilaku konsumtif mencerminkan kecenderungan individu untuk melakukan pengeluaran di luar kebutuhan dasar mereka dan lebih ditujukan untuk memenuhi keinginan pribadi. Sejalan dengan pendapat tersebut, Fauzi & Sulistyowati (2022) menyatakan bahwa pembelian barang virtual dalam game online merupakan bentuk perilaku konsumtif, karena barang-barang virtual ini bukanlah kebutuhan utama seseorang.

Penelitian oleh Sugiyanto (2023) menunjukkan bahwa remaja, khususnya mereka yang berusia 12 hingga 21 tahun. Mereka sangat rentan terhadap pengaruh game online (Niswah dkk., 2023). Masa remaja adalah periode yang krusial dalam perkembangan individu, di mana pembentukan identitas dan pencarian jati diri sangat kuat. Namun, di balik kesenangan yang ditawarkan, game online juga membawa dampak pada perilaku konsumtif remaja. Robbani dkk. (2023) menemukan fenomena menarik di kalangan mahasiswa, yaitu kecenderungan untuk melakukan

pembelian dalam game secara berulang meskipun dalam jumlah yang relatif kecil. Perilaku ini seringkali dipicu oleh adanya event-event khusus dalam game yang menawarkan item langka atau diskon menarik. Penelitian serupa oleh Munawaroh dkk. (2023) mengungkapkan bahwa banyak mahasiswa di UIN Imam Bonjol Padang yang menghabiskan uang mereka untuk membeli barang virtual dalam game online, bahkan sampai meminjam uang dari orang terdekat.

Kurniawan (2023) menyebutkan sebuah kasus di Singapura pada tahun 2021, di mana seorang remaja berusia 18 tahun menghubungkan akun dompet digital ayahnya ke akun *Genshin Impact* tanpa sepengetahuan orang tuanya, menyebabkan sang ayah menerima tagihan utang sebesar 20.000 dolar Singapura atau sekitar 211 juta rupiah. Kasus serupa terjadi di Madiun, di mana seorang mahasiswa terlibat dalam tindak kriminal pencurian uang dari panti asuhan senilai 120 juta rupiah yang digunakan untuk membeli *item* dalam permainan online (Amin, 2021) dan Julianti & Aljabar (2021) melaporkan adanya tindakan menyimpang dari mahasiswa sebagai narasumber penelitian mereka; salah satunya, Ruby, yang menggunakan kartu kredit orang tuanya secara diam-diam untuk melakukan transaksi dalam game. Narasumber lain dengan nama samaran Fate, pernah membohongi orang tuanya untuk mendapatkan tambahan uang bulanan dengan alasan palsu, padahal uang tersebut digunakan untuk mendapatkan *item* dalam *game* yang dimainkannya.

Faktor yang dapat memicu perilaku konsumtif dalam diri seseorang salah satunya adalah lingkungan sosial. Mahasiswa sebagai kelompok yang sedang dalam proses pembentukan identitas dan nilai-nilai, cenderung

mudah terpengaruh oleh lingkungan sosialnya terutama lingkungan kampus dengan beragam aktivitas dan interaksi sosialnya dapat membentuk kebiasaan pengelolaan keuangan mahasiswa (Pratama & Santoso, 2024). Sari & Irmayanti (2021) mengungkapkan bahwa mahasiswa yang berada dalam tahap remaja akhir, yang masih mencari identitas diri dan memiliki emosi yang cenderung tidak stabil, sering kali membutuhkan pengakuan dari lingkungan sosialnya, sehingga memungkinkan mereka mengambil keputusan yang kurang bijaksana dalam hal pengeluaran finansial. Penelitian terdahulu oleh Pratama & Santoso (2024) memberikan hasil lingkungan sosial memiliki pengaruh yang positif signifikan terhadap perilaku konsumtif, sedangkan penelitian oleh Moha dkk. (2024) menghasilkan sebaliknya yaitu lingkungan sosial berpengaruh signifikan negative terhadap perilaku konsumtif.

Berdasarkan *Theory of Planned Behavior*, Bangun dkk. (2023) menyatakan bahwa suatu tindakan merupakan hasil dari kombinasi antara niat, sikap, norma, dan kontrol perilaku yang dimiliki individu. Salah satu bentuk kontrol yang efektif untuk menahan perilaku konsumtif adalah literasi keuangan (Fauzi & Sulistyowati, 2022). Otoritas Jasa Keuangan menyatakan di situs resminya bahwa literasi keuangan memainkan peran penting di sektor jasa keuangan, sehingga masyarakat dapat menghindari pembelian produk atau layanan yang tidak sesuai kebutuhan, bertanggung jawab atas keputusan finansial mereka, serta menghindari investasi atau instrumen keuangan yang tidak jelas (OJK, 2022).

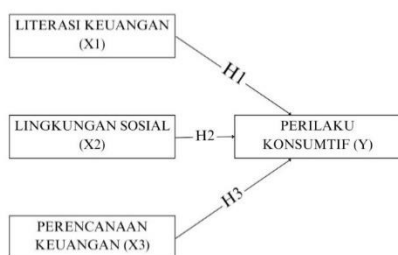
Menurut Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan pada tahun 2022, persentase literasi keuangan di Indonesia mencapai 49,68% (Otoritas Jasa

Keuangan, 2022). Survei tersebut mengkategorikan tingkat literasi keuangan berdasarkan berbagai faktor seperti keuangan syariah, wilayah, gender, dan tingkat pendidikan. Pada kategori pendidikan, perguruan tinggi memiliki tingkat literasi keuangan dan inklusi tertinggi, yaitu sebesar 62,42% dan 96,51%. Di sisi lain, SNLIK 2024 yang dilakukan oleh OJK dan BPS menunjukkan peningkatan dengan indeks literasi keuangan nasional mencapai 65,43% (Otoritas Jasa Keuangan, 2024). Hasil survei ini juga merinci indeks literasi dan inklusi berdasarkan tingkat pendidikan dan profesi. Pada kategori pendidikan, lulusan perguruan tinggi dan SMA/ sederajat memiliki literasi keuangan tertinggi dengan persentase masing-masing sebesar 86,19% dan 75,92%. Penelitian oleh Fauzi & Sulistyowati (2022) menunjukkan bahwa literasi keuangan memiliki pengaruh yang positif signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, yang artinya peningkatan literasi keuangan pada mahasiswa sejalan dengan meningkatnya perilaku konsumtif. Namun, penelitian Yunita dkk. (2023) memberikan hasil yang sebaliknya, yaitu literasi keuangan berpengaruh negatif signifikan pada perilaku konsumtif.

Seiring dengan meningkatnya literasi keuangan, seseorang dapat mengembangkan perencanaan keuangan pribadi (Artha dkk, 2023). Mubarakah & Rio Rita (2020) dalam penelitian mereka menyatakan bahwa perilaku konsumtif memiliki kaitan yang kuat dengan perencanaan keuangan untuk masa depan. Berdasarkan hal ini, perencanaan keuangan dapat diartikan sebagai proses untuk merencanakan, mengawasi, mengelola, dan mengontrol sumber daya keuangan guna mencapai stabilitas finansial dan keberlanjutan ekonomi di

masa mendatang. Menurut Mengga dkk. (2023), mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa memiliki tanggung jawab untuk memahami dengan baik pengelolaan, pengaturan, dan perencanaan keuangan, terutama dalam keputusan pembelian pribadi. Ketidakterampilan dalam perencanaan keuangan dapat mengganggu kondisi finansial mahasiswa itu sendiri. Sejauh ini belum ditemukan penelitian yang membahas mengenai pengaruh perencanaan keuangan terhadap perilaku konsumtif.

Terdapat disparitas antara tingkat literasi keuangan mahasiswa dengan praktik pengeluaran mereka hingga melakukan Tindakan menyimpang, terutama dalam konteks permainan *online*. Sehingga, peneliti terpacu untuk melakukan penelitian terkait “**Pengaruh Literasi Keuangan, Lingkungan Sosial, dan Perencanaan Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa Pengguna *Genshin Impact***”. Dari fenomena-fenomena dan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan sebelumnya, maka hipotesis yang dirancang dalam penelitian ini, yaitu:



Gambar 1. Rancangan Konseptual

H₁: Ada pengaruh yang signifikan literasi keuangan secara parsial terhadap perilaku konsumtif

H₂: Ada pengaruh yang signifikan lingkungan sosial secara parsial terhadap perilaku konsumtif

H₃: Ada pengaruh yang signifikan perencanaan keuangan secara parsial terhadap perilaku konsumtif

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa pemain *Genshin Impact* di Indonesia. Metode pengukuran sampel yang diterapkan adalah *purposive sampling*, dengan menggunakan kriteria responden harus berusia antara 18 hingga 21 tahun, memiliki akun *Genshin Impact* pribadi, telah memainkan game tersebut selama lebih dari satu bulan, serta telah melakukan setidaknya empat kali transaksi pembelian dalam *Genshin Impact*. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 100 responden, yang didapat dari rumus Lemeshow. Rumus tersebut cocok diterapkan pada penelitian yang melibatkan populasi dengan jumlah yang tidak pasti (Malkan & Pratamasyari, 2023). Formulanya sebagai berikut:

$$n = \frac{z^2 p(1-p)}{d^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang dibutuhkan

z = Nilai standar = 1,96

p = Maksimal estimasi, sebesar 50% = 0,5

d = *Sampling error* = 10% atau alpha (0,10)

Data sekunder dalam penelitian ini didapatkan dari penyebaran kuesioner dalam bentuk *Google Form*. Penyebaran kuesioner ini dilakukan dengan bantuan akun twitter komunitas *Genshin Impact*, yaitu @babufess dan @paimonfess, serta melalui grup facebook *Genshin Impact Indonesia Official* dan instagram pribadi. Proses penyebaran kuesioner berjalan selama 12 hari, dimulai dari tanggal 10 Oktober hingga 21 Oktober 2024. Analisis data dibantu dengan software SPSS 29.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN
HASIL

Rincian data demografi responden yang diperoleh dari hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas responden berusia 21 tahun sebanyak 39 mahasiswa, diikuti oleh usia 20 tahun, 19 tahun, dan 19 tahun dengan jumlah masing-masing sebanyak 32, 15, dan 14 mahasiswa. Responden mayoritas berjenis kelamin perempuan sebanyak 68 mahasiswa, sisanya 32 mahasiswa merupakan laki-laki. Dari keseluruhan responden, 57 mahasiswa sudah memainkan *Genshin Impact* selama lebih dari 2 tahun, 29 mahasiswa dalam rentang 1-2 tahun, 8 mahasiswa dalam rentang 6-12 tahun, dan sisanya 6 mahasiswa dalam rentang 1-6 bulan. Berdasarkan pengeluaran yang dikeluarkan untuk *Genshin Impact*, sejumlah 31 mahasiswa menghabiskan lebih dari satu juta rupiah, 21 mahasiswa menghabiskan Rp500.000-Rp1.000.000, 43 mahasiswa menghabiskan Rp100.000-Rp500.000 dan 5 mahasiswa menghabiskan kurang dari Rp100.000. Sejumlah 81 mahasiswa mengeluarkan uang tersebut paling sering untuk membeli *item Blessing of the Welkin Moon*, 14 mahasiswa untuk *Genesis Crystal*, dan sisanya 5 mahasiswa untuk *Battle Pass*.

Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	r hitung	r tabel	Ket.
Literasi Keuangan (X1)	X1.1	0,669	0,195	Valid
	X1.2	0,469	0,195	
	X1.3	0,785	0,195	
	X1.4	0,645	0,195	
	X1.5	0,784	0,195	
	X1.6	0,794	0,195	
	X1.7	0,674	0,195	
	X1.8	0,786	0,195	
	X1.9	0,716	0,195	

Lingkungan Sosial (X2)	X2.1	0,695	0,195	Valid
	X2.2	0,692	0,195	
	X2.3	0,721	0,195	
	X2.4	0,655	0,195	
	X2.5	0,487	0,195	
	X2.6	0,486	0,195	
Perencanaan Keuangan (X3)	X3.1	0,755	0,195	Valid
	X3.2	0,753	0,195	
	X3.3	0,710	0,195	
	X3.4	0,656	0,195	
	X3.5	0,648	0,195	
	X3.6	0,610	0,195	
Perilaku Konsumtif (Y)	Y.1	0,559	0,195	Valid
	Y.2	0,397	0,195	
	Y.3	0,556	0,195	
	Y.4	0,550	0,195	
	Y.5	0,541	0,195	
	Y.6	0,269	0,195	
	Y.7	0,475	0,195	
	Y.8	0,628	0,195	
	Y.9	0,500	0,195	
	Y.10	0,435	0,195	
	Y.11	0,613	0,195	

Sumber: Data diolah dengan SPSS 29

Analisis data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa seluruh item variable melebihi nilai kriteria r tabel (0,195). Hasil ini menampilkan bahwa setiap item dalam kuesioner penelitian memiliki tingkat validitas yang tinggi. Oleh karena itu, dapat diambil Kesimpulan, pertanyaan-pertanyaan kuesioner secara valid layak digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini.

Uji Reliabilitas

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Alpha Cronbach	Kriteria	Ket.
LK	0,873	> 0,60	Reliabel
LS	0,688		
PK	0,771		
PKom	0,692		

Sumber: Data diolah dengan SPSS 29

Menurut hasil analisis reliabilitas pada Tabel 2 yang menggunakan koefisien Alpha Cronbach, seluruh variabel penelitian menunjukkan tingkat keandalan yang memuaskan. Nilai Alpha Cronbach yang diperoleh melebihi ambang batas 0,60, mengindikasikan bahwa item-item penyusun setiap variabel dapat diandalkan.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Unstandardized Residual
Test Statistic	0,079
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,128

Sumber: Data diolah dengan SPSS 29

Pengujian normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,128. Karena nilai ini melebihi $\alpha = 0,05$, asumsi normalitas dalam model regresi dianggap terpenuhi.

Uji Multikolinearitas

Tabel 4. Hasil Uji Multikolinearitas

Model	Collinearity Statistic	
	Tolerance	VIF
Literasi Keuangan	0,663	1,508
Lingkungan Sosial	0,993	1,007
Perencanaan Keuangan	0,660	1,514

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Sumber: Data diolah dengan SPSS 29

Analisis multikolinearitas yang dilakukan dengan menggunakan statistik toleransi dan VIF menunjukkan bahwa tidak terdapat bukti empiris yang signifikan mengenai adanya masalah multikolinearitas dalam model regresi. Nilai toleransi melebihi 0,10 dan nilai VIF yang di bawah 10 mengindikasikan bahwa variabel bebas dalam model regresi tidak berkorelasi secara linier yang kuat satu sama lain.

Uji Heterokedastisitas

Tabel 5. Hasil Uji Heterokedastisitas

Model	Signifikan si Uji Glejser
Literasi Keuangan	0,505
Lingkungan Sosial	0,435
Perencanaan Keuangan	0,144

a. Dependent Variable: ABS_RES

Sumber: Data diolah dengan SPSS 29

Asumsi heterokedastisitas yaitu salah satu asumsi klasik. Uji Glejser dilakukan untuk menguji apakah asumsi ini terpenuhi. Uji Glejser pada Tabel 5 menghasilkan nilai signifikansi untuk setiap variabel bebas di atas 0,05, yang mengindikasikan tidak ada gejala heterokedastisitas dalam model regresi.

Uji Hipotesis

Regresi Linear Berganda

Tabel 6. Hasil Uji Regresi

Model	Unstandardized Coefficients	
	B	Std. Error
(Constant)	23,366	4,260
Literasi Keuangan	0,223	0,110
Lingkungan Sosial	0,569	0,131
Perencanaan Keuangan	-0,070	0,150

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Sumber: Data diolah dengan SPSS 29

Koefisien konstanta dalam model regresi sebesar 23,366 mencerminkan nilai dasar atau titik potong dari variabel dependen. Hal ini mengindikasikan bahwa jika variabel bebas (literasi keuangan, lingkungan sosial, dan perencanaan keuangan) tidak memiliki pengaruh sama sekali, maka rata-rata perilaku konsumtif mahasiswa pengguna Genshin Impact akan berada pada nilai 23,366.

Koefisien regresi positif pada variabel literasi keuangan (X1) menunjukkan adanya hubungan linier positif antara tingkat literasi keuangan

dengan perilaku konsumtif mahasiswa pengguna Genshin Impact. Hal ini menunjukkan setiap satu satuan meningkat pada tingkay literasi keuangan akan diiringi dengan meningkatnya rata-rata 0,223 satuan pada perilaku konsumtif, dengan asumsi variabel independen lainnya tetap konstan.

Koefisien regresi positif untuk lingkungan sosial (X2) mengindikasikan adanya korelasi positif antara lingkungan sosial dan perilaku konsumtif mahasiswa pengguna Genshin Impact. Artinya, semakin tinggi variable lingkungan sosial, maka makin tinggi pula perilaku konsumtif, dengan asumsi variabel lainnya tidak berubah.

Koefisien regresi negatif untuk variabel perencanaan keuangan (X3) menunjukkan hubungan linier negatif pada perencanaan keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pengguna Genshin Impact. Hal ini mengartikan jika terjadi peningkatan satu satuan pada perencanaan keuangan akan menyebabkan penurunan rata-rata 0,070 satuan pada perilaku konsumtif, dengan asumsi variabel lainnya tidak berubah.

Uji Statistik t

Tabel 7. Hasil Uji Statistik t

Model	t	Sig.
(Constant)	5,485	< 0,001
Literasi Keuangan	2,028	0,045
Lingkungan Sosial	4,322	< 0,001
Perencanaan Keuangan	-0,465	0,643

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Sumber: Data diolah dengan SPSS 29

Hasil analisis yang disajikan dalam tabel di atas mengungkapkan temuan berikut:

- Variabel literasi keuangan berpengaruh positif yang signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Penjelasan ini tercermin dari nilai thitung yang mencapai 2,028, yang melebihi nilai t tabel senilai 1,988. Selain itu, nilai signifikansi 0,045 berada di bawah tingkat signifikansi yang telah ditetapkan.
- Variabel lingkungan sosial juga berpengaruh positif yang signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Bukti ini ditunjukkan dengan nilai t hitung senilai 4,322, yang jauh di atas nilai t tabel 1,988. Nilai sig. yang didapat, yaitu < 0,001, juga berada di bawah dari tingkat signifikansi 0,05.
- Sebaliknya, variabel perencanaan keuangan menunjukkan pengaruh negatif yang tidak signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai t hitung yang sebesar -0,465, yang lebih rendah dari nilai t tabel 1,988. Selain itu, nilai sig. sebesar 0,643 berada di atas tingkat signifikansi yang telah ditetapkan.

Uji Statistik F

Uji F dilakukan dengan tujuan menguji hipotesis mengenai pengaruh simultan dari literasi keuangan, lingkungan sosial, dan perencanaan keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa tidak ada pengaruh signifikan secara bersama-sama dari ketiga variabel bebas tersebut terhadap variabel tetap. Di sisi lain, hipotesis alternatif (H_1) mengindikasikan adanya pengaruh signifikan secara simultan. Kriteria pengambilan keputusan ditentukan berdasarkan nilai probabilitas; jika nilai probabilitas di bawah 0,05, maka hipotesis nol akan ditolak. Sebaliknya, jika nilai

probabilitas lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol akan diterima.

Tabel 8. Hasil Uji Statistik F

Model	F	Sig.
Regression	8,212	<,001
a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif		
b. Predictors: (Constant), Perencanaan Keuangan, Lingkungan Sosial, Literasi Keuangan		

Sumber: Data diolah dengan SPSS 29

Berdasarkan hasil uji F yang ditampilkan dalam Tabel 4.18, diperoleh nilai probabilitas (p-value) sebesar kurang dari 0,001. Karena nilai p tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi yang telah ditetapkan ($\alpha = 0,05$), maka hipotesis nol dapat ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa secara simultan, literasi keuangan, lingkungan sosial, dan perencanaan keuangan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pengguna Genshin Impact.

Koefisien Determinasi

Tabel 9. Hasil Uji R Square

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
.452 ^a	0,204	0,179	5,746
a. Predictors: (Constant), Perencanaan Keuangan, Lingkungan Sosial, Literasi Keuangan			
b. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif			

Sumber: Data diolah dengan SPSS 29

Berdasarkan Tabel 4.19, nilai Adjusted R-squared (R^2) yang sebesar 0,179 mengindikasikan bahwa model regresi yang dibangun dapat menjelaskan 17,9% dari variasi dalam perilaku konsumtif mahasiswa pengguna Genshin Impact. Dengan kata lain, literasi keuangan, lingkungan sosial, dan perencanaan keuangan secara kolektif berkontribusi sebesar 17,9% terhadap variasi perilaku konsumtif tersebut.

Sisanya, sebesar 82,1%, merupakan variasi dalam perilaku konsumtif yang dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak disertakan dalam model ini.

PEMBAHASAN

Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif

Literasi keuangan didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk memahami dan menerapkan informasi keuangan guna membuat keputusan finansial yang bijaksana. Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, diperoleh bahwa literasi keuangan memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pengguna Genshin Impact. Temuan ini didukung oleh nilai t hitung yang lebih besar dari nilai t tabel ($2,051 > 1,988$), serta nilai probabilitas (p-value) sebesar 0,043 yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan adanya hubungan yang signifikan. Artinya, semakin tinggi tingkat literasi keuangan seorang mahasiswa, maka kecenderungan perilaku konsumtifnya juga semakin tinggi.

Pengaruh signifikan dari literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif ini menunjukkan adanya hubungan yang erat dan terukur antara tingkat pemahaman finansial seseorang dengan kecenderungan mereka dalam pengelolaan pengeluaran. Hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa dengan literasi keuangan yang lebih baik mungkin lebih cenderung menggunakan pengetahuan mereka untuk berpartisipasi dalam aktivitas konsumtif, terutama dalam konteks game online seperti Genshin Impact. Temuan ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Fauzi & Sulistyowati (2022:138), yang juga menemukan adanya pengaruh positif dan signifikan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif. Namun, temuan ini berbeda dengan penelitian

Sardiyo & Martini (2022:3179), yang justru menemukan hubungan negatif signifikan antara literasi keuangan dan perilaku konsumtif, mengindikasikan bahwa individu dengan pemahaman keuangan lebih baik justru cenderung mengurangi aktivitas konsumtif.

Lingkungan Sosial terhadap Perilaku Konsumtif

Lingkungan sosial mengacu pada kelompok individu, norma, nilai, dan interaksi sosial yang baik secara langsung maupun tidak langsung memengaruhi perilaku seseorang. Lingkungan ini dapat mencakup unsur-unsur seperti keluarga, teman sebaya, komunitas, budaya, dan bahkan tokoh publik yang menjadi panutan. Berdasarkan hasil analisis regresi, ditemukan bahwa lingkungan sosial memberikan pengaruh positif yang sangat signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Hal ini dibuktikan melalui nilai t hitung sebesar 4,320 yang jauh lebih besar dari nilai t tabel sebesar 1,988. Mekanisme pengaruh lingkungan sosial ini diduga bekerja melalui proses imitasi, di mana mahasiswa pengguna *Genshin Impact* cenderung meniru perilaku konsumtif yang ada di lingkungan sosialnya agar dapat diterima dalam kelompok. Selain itu, faktor-faktor seperti dukungan dari keluarga, keinginan untuk meningkatkan pengalaman bermain, serta mengikuti tren yang berkembang juga berperan dalam mendorong keputusan pembelian dalam game.

Pengaruh signifikan dari lingkungan sosial terhadap perilaku konsumtif dapat diartikan sebagai dampak dari interaksi sosial, norma kelompok, dan pengaruh sosial lainnya yang nyata memengaruhi pola konsumsi individu. Lingkungan sosial, seperti teman, keluarga, dan komunitas, dapat menjadi pendorong yang kuat bagi

individu untuk meniru perilaku konsumtif orang lain, terutama dalam usaha menyesuaikan diri atau memperoleh pengakuan sosial. Studi sebelumnya yang dilakukan oleh Sari et al. (2024:144) juga menunjukkan bahwa lingkungan sosial memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa interaksi dengan kelompok sosial berperan besar dalam membentuk preferensi konsumsi individu. Faktor lingkungan ini sering kali membuat mahasiswa merasa terdorong untuk membeli produk atau layanan yang populer di antara teman-temannya, walaupun barang atau layanan tersebut tidak menjadi kebutuhan mendesak.

Temuan dalam penelitian ini mengonfirmasi adanya pengaruh positif signifikan dari lingkungan sosial terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, konsisten dengan hasil penelitian oleh Pratama & Santoso (2024), yang menunjukkan nilai uji t sebesar 0,096 dengan tingkat signifikansi 0,00. Hal ini mengindikasikan bahwa lingkungan sosial memainkan peran penting dalam memengaruhi kecenderungan konsumtif mahasiswa. Namun, hasil ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Moha et al. (2024), yang justru menunjukkan bahwa lingkungan sosial berpengaruh negatif secara signifikan terhadap perilaku konsumtif.

Perencanaan Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif

Perencanaan keuangan merupakan suatu proses yang melibatkan pengelolaan keuangan pribadi secara sistematis untuk mencapai tujuan finansial jangka pendek maupun jangka panjang. Proses ini mencakup kegiatan seperti penyusunan anggaran, pengelolaan utang, serta investasi. Tujuan utama dari perencanaan

keuangan adalah untuk mencapai kemandirian finansial, keamanan, serta kebebasan ekonomi, sehingga individu dapat lebih mudah mengontrol pengeluaran, mencapai target finansial, mengurangi stres terkait masalah keuangan, dan meningkatkan kualitas hidup secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini, diperoleh kesimpulan bahwa variabel perencanaan keuangan tidak menunjukkan pengaruh signifikan secara statistik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pengguna *Genshin Impact*. Dengan nilai t hitung sebesar $-0,455$ yang berada jauh di bawah nilai t tabel $1,988$, disimpulkan bahwa perencanaan keuangan tidak memiliki dampak yang berarti terhadap kecenderungan mahasiswa dalam melakukan pembelian atau konsumsi. Hingga saat ini, masih terbatas penelitian yang menyoroti hubungan langsung antara perencanaan keuangan dan perilaku konsumtif. Namun, menurut penelitian oleh Joel et al. (2024:238), perencanaan keuangan yang efektif sangat penting sebagai landasan untuk kesejahteraan finansial jangka panjang. Individu yang memahami konsep-konsep keuangan secara mendalam biasanya lebih mampu membuat keputusan finansial yang berorientasi masa depan dan menyusun rencana keuangan komprehensif, termasuk pengalokasian dana untuk kebutuhan mendesak dan perencanaan kebutuhan masa depan, serta manajemen risiko yang baik. Ketiadaan pengaruh signifikan dari perencanaan keuangan terhadap perilaku konsumtif dalam penelitian ini menunjukkan bahwa, meskipun seseorang memiliki rencana keuangan yang matang, hal tersebut tidak serta-merta mengurangi pengeluaran atau meningkatkan disiplin dalam melakukan pembelian. Kondisi ini mengindikasikan bahwa faktor yang lain

seperti lingkungan sosial, literasi keuangan, serta variabel-variabel yang tidak dibahas dalam penelitian ini, mungkin memiliki peran yang lebih besar dalam mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasar dari analisis dan pengujian data yang telah dilakukan selama penelitian, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Literasi keuangan menunjukkan pengaruh positif yang signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.
2. Faktor lingkungan sosial memberikan pengaruh positif yang sangat signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.
3. Berbeda dengan literasi keuangan dan lingkungan sosial, perencanaan keuangan menunjukkan arah negatif tidak signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa di antara ketiga faktor yang diteliti, lingkungan sosial dan literasi keuangan memiliki pengaruh yang lebih besar dalam mendorong perilaku konsumtif mahasiswa pengguna *Genshin Impact*, sementara perencanaan keuangan belum berperan signifikan dalam mengontrol pola pengeluaran mahasiswa dalam game online ini.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran dapat diajukan, baik bagi mahasiswa maupun untuk pengembangan penelitian serupa di masa depan. Adapun saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa diharapkan untuk mulai menerapkan perencanaan keuangan yang terstruktur, dimulai dengan

mencatat secara rutin setiap pemasukan dan pengeluaran. Langkah ini dapat dilakukan dengan bantuan alat pencatatan yang praktis, seperti aplikasi keuangan digital, atau dengan cara konvensional yang mudah diakses, seperti buku catatan keuangan. Catatan ini diharapkan membantu mahasiswa lebih sadar akan alokasi dana yang mereka keluarkan, termasuk pengeluaran untuk kebutuhan hiburan seperti pembelian dalam game. Selain itu, penting bagi mahasiswa untuk berinteraksi secara positif dengan lingkungan sosialnya, menjaga keseimbangan antara aktivitas sosial dan konsumsi. Dengan berfokus pada interaksi sosial yang tidak melibatkan konsumsi berlebihan, mahasiswa dapat membentuk kebiasaan keuangan yang lebih sehat, sehingga tidak mudah terpengaruh oleh tren konsumtif di lingkungan sosial mereka.

2. Untuk pengembangan penelitian serupa, peneliti diharapkan dapat menambahkan variabel-variabel baru yang mungkin juga berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, namun belum terakomodasi dalam penelitian ini. Variabel tambahan tersebut dapat mencakup faktor-faktor psikologis, budaya, atau kebiasaan digital yang mungkin relevan dengan konsumsi pada game online. Selain itu, penggunaan metode pengumpulan data yang berbeda, seperti wawancara atau observasi langsung, juga sangat disarankan. Metode wawancara dapat membantu peneliti mendapatkan data yang lebih dalam dan terperinci, karena interaksi langsung antara peneliti dan responden memungkinkan pertanyaan dijelaskan dengan lebih detail, sehingga dapat meminimalisasi risiko

kesalahpahaman. Dengan demikian, hasil yang diperoleh akan memiliki tingkat akurasi yang lebih tinggi, karena responden diharapkan mampu memberikan jawaban yang lebih reflektif dan sesuai dengan pertanyaan yang diajukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. (2021). *Konseling Individual Terhadap Siswa Terpengaruh Game Online Di SMP Negeri 1 Tamansari. Jurnal Administrasi Pendidikan & Konseling Pendidikan.*
<https://doi.org/10.24014/japkp.v2i1.13978>
- Angelia, C., Hutabarat, F. A. M., Nugroho, N., Arwin, A., & Ivone, I. (2021). *Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact terhadap Pembelian Gacha. Journal of Business and Economics Research (JBE).*
<https://doi.org/10.47065/jbe.v2i3.909>
- APJII. (2023). *Profil Pengguna Internet Indonesia Retail 2023. Apji.or.Id, May.*
- Ardiansyah, F., & Wahyu, A. (2024). *Kedekatan Judi dengan Layanan Benda Acak Gacha(Lootbox) pada Video Game. Jurnal Mahasiswa Kreatif, 2(1), 86–90.*
<https://doi.org/10.59581/JMK-WIDYAKARYA.V2I1.2461>
- Artha, F. A., Kartiko, D., & Wibowo, A. (2023). *Pengaruh Literasi Keuangan, Perencanaan Keuangan, Dan Sikap Keuangan Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi. Value Added: Majalah Ekonomi Dan Bisnis, 19(1), 1–9.*
<https://doi.org/10.26714/VAMEB.V19I1.10625>
- Asnawi, A., Tehuayo, E., & Marsulam, A. H. (2023). *Konsep Perilaku Keputusan Pembelian Game*

- Online. *MBIA*, 22(1), 140–151. <https://doi.org/10.33557/MBIA.V22I1.2350>
- Bangun, C. S., Suhara, T., & Husin, H. (2023). The Application Of Theory Of Planned Behavior And Perceived Value On Online Purchase Behavior. *Technomedia Journal*, 8(1SP). <https://doi.org/10.33050/tmj.v8i1s.p.2074>
- Fauzi, I. S. N., & Sulistyowati, A. (2022). Literasi Keuangan Dan Perilaku Keuangan Berpengaruh Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Player Call Of Duty: Mobile. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 22(2). <https://doi.org/10.31599/jki.v22i2.730>
- 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). <https://doi.org/10.31842/jurnalino bis.v5i1.207>
- Julianti, S., & Aljabar, M. R. (2021). Analisis Rational Choice Theory terhadap Perilaku Menyimpang akibat Sistem Transaksi Mikro Game Online pada Smartphone. *Deviance Jurnal Kriminologi*. <https://doi.org/10.36080/djk.2145>
- Kurniawan, M. L. (2023). Pengaruh Rasionalitas Konsumen Terhadap Pembelian In-App Purchase Pada Game Genshin Impact. *Seminar Nasional Ilmu Terapan*, 7(1), E40-1-E40-9. <https://doi.org/10.61293/SNITER.V7I1.563>
- Malingkas, F. D. Y., Karouw, S. D. S., & Lumenta, A. S. M. (2021). Design and Build an Integrated Work College Role Playing Game Application Rancang Bangun Aplikasi Role Playing Game Kuliah Kerja Terpadu. 2021, 01.
- Malkan, & Pratamasyari, D. A. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi Dan Motivasi Terhadap Minat Investasi Dengan Literasi Keuangan Sebagai Variable Intervening: *Jurnal Sinar Manajemen*, 10(3), 279–288. <https://doi.org/10.56338/JSM.V10I3.4661>
- Maylintang, A., Utamidewi, W., & Kusumaningrum, R. (2024). Kecanduan Game Online Terhadap Konsumsi Pembelian Virtual Goods. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(2). <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v4i2.4724>
- Mengga, G. S., Batara, M., & Rimpung, E. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan, E-Money, Gaya Hidup Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Kristen Indonesia Toraja. *Jurnal Riset Ekonomi Dan Akuntansi*, 1(1), 44–58. <https://doi.org/10.54066/jrea-itb.v1i1.148>
- Moha, S., Mahmud, M., Maruwae, A., Hafid, R., & Bahsoan, A. (2024). Pengaruh Pendapatan Orang Tua dan Lingkungan Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 1432–1445. <https://doi.org/10.31004/INNOVATIVE.V4I2.9556>
- Mubarokah, S., & Rio Rita, M. (2020). Antecedent Perilaku Konsumtif Generasi Milenial: Peran Gender sebagai Pemoderasi. *International Journal of Social Science and Business*, 4(2), 211–220.

- <https://doi.org/10.23887/IJSSB.V4I2.24139>
- Munawaroh, K., Nurfarida Deliani, & Prima Kurniati Hamzah. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Berbayar Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *EL-Hadhary: Jurnal Penelitian Pendidikan Multidisiplin*, 1(02). <https://doi.org/10.61693/elhadhar.y.vol102.2023.43-54>
- Murtadho, M. (2021). *Diplomasi Publik Tiongkok Melalui Unsur Kebudayaan Di Dalam Game Genshin Impact Di Indonesia*. <https://elibrary.unikom.ac.id>
- Niswah, Z., Naqiya, C., Dewi, S. P. R., & Kibtyah, M. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. *Counseling AS SYAMIL: Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Islam*, 3(1), 25–38. <https://doi.org/10.24260/AS-SYAMIL.V3I1.1130>
- Novitasari, L., Wardiyah, A., Kusumaningsih, D., Setiawati, S., Gustiani, D., & Sartika, D. (2022). Penyuluhan kesehatan tentang bahaya game online. *JOURNAL OF Public Health Concerns*. <https://doi.org/10.56922/phc.v2i2.188>
- OJK. (2022). *Literasi Keuangan*. <https://ojk.go.id/id/kanal/edukasi-dan-perlindungan-konsumen/Pages/literasi-keuangan.aspx>
- Otoritas Jasa Keuangan. (2022). *Infografis Hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan Tahun 2022*. <https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/info-terkini/Pages/Infografis-Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Keuangan-Tahun-2022.aspx>
- Otoritas Jasa Keuangan. (2024, August 2). *Siaran Pers Bersama: OJK dan BPS Umumkan Hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan Tahun 2024*. <https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/siaran-pers/Pages/OJK-dan-BPS-Umumkan-Hasil-Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Keuangan-Tahun-2024.aspx>
- Pratama, Y. I., & Santoso, A. B. (2024). Dampak Gaya Hidup Hedonis, Literasi Keuangan, dan Lingkungan Sosial terhadap Perilaku Konsumtif (Studi kasus pada Mahasiswa Kota Semarang). *Management Studies and Entrepreneurship Journal (MSEJ)*, 5(2), 3190–3197. <https://doi.org/10.37385/MSEJ.V5I2.4342>
- Qotrunada, R. A., Maghfira, N., Aufaa, F. M. H., Octaviani, C., & Zaky, M. A. (2023). Tinjauan dan Analisis dari Aspek Hukum Terhadap Unsur Judi dan Legalitas Gacha Game Online. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora*, 1(4), 108–116. <https://doi.org/10.572349/KULTUR.A.V1I4.408>
- Robbani, B. K., Karyadi, L. W., & Rahmawati, R. (2023). Perilaku Konsumtif Pemain Game Online Smartphone Dengan Sistem Microtransaction Di Kalangan Mahasiswa Universitas Mataram. *Prosiding SeNSosio (Seminar Nasional Prodi Sosiologi)*, 4(1), 36–56. <https://proceeding.unram.ac.id/index.php/sensosio/article/view/499>
- Safitri, S., & Fikri. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada User Game Online. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 2(1),

- 28–33.
<https://doi.org/10.37304/PANDO.HOP.V2I1.4396>
- Sari, N. N., & Irmayanti, N. (2021). Hubungan Self Control Terhadap Perilaku Konsumtif Belanja Online Pada Mahasiswa. *PsikowipA (Psikologi Wijaya Putra)*.
<https://doi.org/10.38156/psikowipa.v2i2.73>
- Sugiyanto, E. (2023). Pengaruh Sikap Agresif dan Sikap Antisosial terhadap Kecanduan Game Online Studi Kasus SMA Dharma Suci Jakarta Utara. *Dhammavicaya : Jurnal Pengkajian Dhamma*, 6(2), 13–18.
<https://doi.org/10.47861/DV.V6I2.52>
- Thifaldy, K., & Belasunda, R. (2024). Analisis Desain Visual Karakter Neuvillette dalam Game Genshin Impact menggunakan Manga Matriks. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(1), 80–85.
<https://doi.org/10.35134/JUDIKATIF.V6I1.194>
- Walimah, E. (2023). Pengaruh Promosi Kesehatan Terhadap Kebiasaan Bermain Game Online Yang Berdampak Negatif di SMPN 1 Darmaraja Tahun 2023. *Jurnal Ners*, 7(2), 1928–1934.
<https://doi.org/10.31004/JN.V7I2.33365>
- Yunita, I., Lubis, F. A., & Aslami, N. (2023). Pengaruh Media Sosial, Gaya Hidup Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif (Studi Kasus Mahasiswa FEBI UIN Sumatera Utara). *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis (JEBS)*, 3(2).