

# DAMPAK MICROTRANSACTION GAME ONLINE TERHADAP PENGELOLAAN KEUANGAN PRIBADI GENERASI Z DI INDONESIA

Bagas Kautsar Azizal Putra<sup>1</sup>, Virgo Simamora<sup>2</sup>, Endyastuti Pravitasari<sup>3</sup>

Program Studi Manajemen<sup>1</sup>, Program Studi Ilmu Administrasi Bisnis<sup>2,3</sup>

Fakultas Ekonomi, Bisnis, dan Ilmu Sosial, Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta<sup>1,2,3</sup>

[bagaskautsaraz@gmail.com](mailto:bagaskautsaraz@gmail.com)<sup>1</sup>, [virgo.simamora@uta45jakarta.ac.id](mailto:virgo.simamora@uta45jakarta.ac.id)<sup>2</sup>,

[endy.pravitasari@uta45jakarta.ac.id](mailto:endy.pravitasari@uta45jakarta.ac.id)

## ABSTRACT

Online games have become entertainment for almost all groups, especially young people who fall into the Generation Z category. Technological developments are also a factor in why online games are also developing. The online game industry has made many innovations, one of which is presenting a microtransaction business model in the games they make. Microtransaction requires a certain amount of real money to buy a number of virtual items. This research aims to analyze the significant impact of microtransactions on financial management, the frequency and nominal value of online game microtransactions as well as how to reduce the negative impacts arising from online game microtransactions on generation Z. The research uses quantitative research methods. Finding the sample was carried out randomly by distributing online questionnaires and sample selection using the Lemeshow formula. Data analysis and processing using SmartPLS-3 resulted in the result that there is a fairly strong impact of online game microtransactions on generation Z's personal financial management.

**Keywords:** Financial Management, Gen Z, Online Game Microtransaction.

## ABSTRAK

Game online menjadi sarana hiburan bagi hampir semua kalangan khususnya kaum muda yang masuk dalam kategori generasi Z. Perkembangan teknologi turut menjadi faktor mengapa game online juga ikut berkembang. Industri game online melakukan banyak inovasi salah satunya menghadirkan model bisnis microtransaction didalam game buatan mereka. Microtransaction membutuhkan sejumlah uang riil untuk membeli sejumlah item virtual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak signifikan dari microtransaction terhadap pengelolaan keuangan, frekuensi dan nominal microtransaction game online serta cara mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan dari microtransaction game online pada generasi Z. Penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif. Pencarian sample dilakukan secara acak dengan menyebarkan kuisioner online dan pemilihan sample memakai rumus Lemeshow. Analisa dan olah data menggunakan SmartPLS-3 yang kemudian diperoleh hasil bahwa adanya dampak yang cukup kuat dari microtransaction game online terhadap pengelolaan keuangan pribadi generasi Z.

**Kata Kunci:** Gen Z, Microtransaction Game Online, Pengelolaan Keuangan.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah menjadi salah satu ciri utama abad 21. Revolusi teknologi informasi, internet, komputasi, kecerdasan buatan dan teknologi terkait telah mengubah hampir semua aspek kehidupan manusia. Perubahan ini berdampak signifikan pada berbagai sektor, mulai dari media, pendidikan, layanan kesehatan hingga bisnis dan industri.

Industri video game khususnya video game online merupakan salah satu industri yang mengalami peningkatan pertumbuhan akibat perkembangan teknologi. Pesatnya perkembangan teknologi juga berdampak pada dunia game, terutama seiring dengan bertambahnya jumlah pemain dan pengguna internet setiap tahunnya.

Permainan atau games sudah dikenal semua orang sejak kecil. Games telah mengalami transisi dari tradisional menjadi digital, namun permainan memiliki pengaruh penting dalam kehidupan manusia. Video game banyak mengalami perubahan dan seiring berjalannya waktu, video game menyesuaikan dengan berkembangnya teknologi, hal ini menyebabkan munculnya inovasi-inovasi dalam dunia video game, khususnya dimasukkannya game online pada perangkat mobile yang memerlukan koneksi internet untuk dapat memainkannya. Dengan pembaruan ini maka memaksa perusahaan game harus menghadapi tantangan baru sehingga persaingan semakin ketat untuk mampu menciptakan dan mengembangkan game mereka agar laku di pasaran. Persaingan yang ketat antara perusahaan game membuat banyak perusahaan game memproduksi game online yang bisa dimainkan secara gratis meski dimainkan secara online.

Meskipun dapat dimainkan secara gratis, model bisnis dalam game online seperti “memaksa” penggunaanya untuk melakukan transaksi agar mendapat keuntungan yang lebih banyak yang disebut model bisnis microtransaction. Transaksi mikro sendiri merupakan model bisnis di mana konsumen dapat melakukan pembelian atau pembayaran secara mikro. Sebagian besar game online menggunakan sistem transaksi mikro yang biasanya mengunduh game tersebut secara gratis di perangkat pemain atau disebut game freemium (Tomić, 2019).

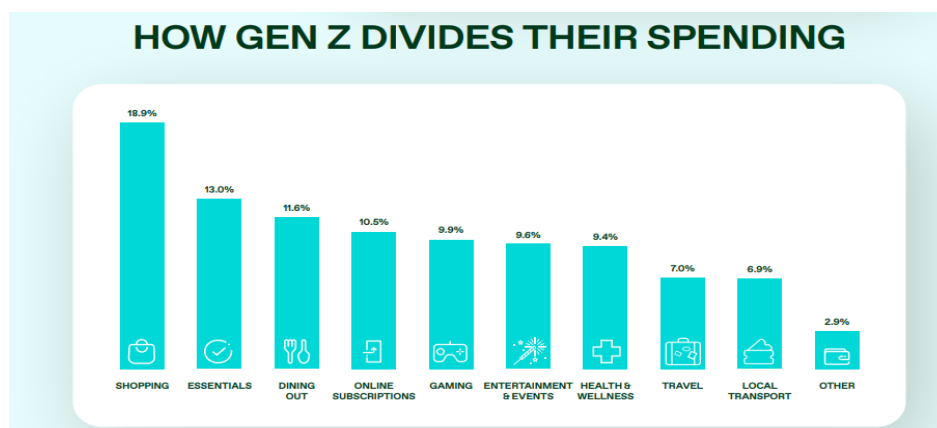
Game online juga berkembang secara signifikan karena pengguna memakai game tersebut sesuai keinginan, contohnya ketika perusahaan game online meluncurkan fitur terbaru salah satunya kostum, pemain dapat membeli dengan uang sungguhan dan mengganti kostum lama dengan kostum baru agar penggunaanya tidak merasa jenuh atau monoton (Syahmaulana dan Indriani, 2022).

Ada banyak jenis konten microtransaction yang ditawarkan oleh perusahaan game, diantaranya adalah DLC atau Downloadable Content atau konten terpisah yang lebih lengkap versinya atau perluasan konten game seperti game Minecraft yang dimiliki oleh perusahaan Microsoft tercatat meraih pendapatan sebanyak \$380.000.000 pada tahun 2021 (*Minecraft Revenue and Usage Statistics, 2023*) - *Business of Apps*, 2023). Kemudian ada microtransaction yang berjenis gacha. Didalam konten gacha, barang yang telah dibeli kemungkinan besar tidak akan

langsung didapat dikarenakan sifatnya bersifat acak. Hal itu mengharuskan penggunanya untuk mengeluarkan lebih banyak uang untuk mendapatkan barang yang diinginkan. Game online yang terdapat sistem gacha yang sedang populer adalah Genshin Impact milik perusahaan Hoyoverse, game ini sudah mendapat keuntungan yang sangat fantastis sepanjang tahun 2020 hingga tahun 2023 sebanyak \$745.192.124 (GenshinLab, 2023).

Dari perspektif perusahaan, mereka mendapat banyak profit dalam waktu yang relative singkat didalam game online yang model bisnisnya adalah microtransaction. Sementara dari perspektif penggunanya, hal ini mungkin akan mengubah perilaku mereka menjadi lebih sulit untuk mengelola keuangan khususnya pada generasi Z.

Generasi Z mengacu pada seseorang yang lahir dalam rentang tahun 1996 hingga 2010. Generasi Z tumbuh pada era perkembangan teknologi dan internet yang sudah berkembang pesat dan mereka sebagian sedang menjalani kuliah, selesai kuliah dan sudah memasuki dunia kerja pada tahun 2020. Masyarakat Generasi Z lebih mengutamakan keinginan daripada kebutuhan (Purnomo et al., 2020).



Sumber : (Caluwe, 2022)

Gambar 1. Bagaimana Gen Z Membelanjakan Uang Mereka

Dalam dunia game online, Generasi Z telah mengadopsi praktik mikrotransaksi sebagai bagian integral dari pengalaman bermain mereka. Mikrotransaksi merujuk pada pembelian kecil dalam game, seperti item virtual, mata uang game, atau peningkatan karakter yang dapat meningkatkan pengalaman bermain. Bagi Generasi Z, mikrotransaksi adalah cara untuk meningkatkan kemampuan karakter mereka atau tampilan mereka dalam game favorit mereka.

Generasi Z sering kali mereka merasa tergoda oleh penawaran dalam game yang menggiurkan. Misalnya, mereka ditawarkan paket karakter eksklusif atau kotak harta karun yang berisi item langka dengan harga yang relative terjangkau. Namun, jumlah uang yang dihabiskan dalam bentuk mikrotransaksi dapat dengan cepat bertambah sehingga hal ini mungkin sulit untuk mengelola keuangan pribadi bagi generasi Z.

Seiring dengan kemudahan akses dalam mikrotransaksi, Generasi Z juga terbiasa dengan model bisnis “free-to-play.” Game dapat diunduh dan dimainkan secara gratis, tetapi perusahaan game online menawarkan berbagai item dalam game yang dapat dibeli dengan uang sungguhan. Para pemain sering merasa perlu untuk melakukan pembelian ini untuk meningkatkan kemampuan atau mendapatkan keuntungan dalam permainan.

Pemakaian game online ditambah dengan microtransaction bila tidak diiringi dengan pengetahuan dalam mengelola keuangan akan menimbulkan efek buruk misalnya tidak dapat merencanakan dan mengendalikan penggunaan uang untuk pencapaian tujuan individu mereka (Natalia et al., 2019).

Berdasarkan fenomena diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Dampak Microtransaction Game Online Terhadap Pengelolaan Keuangan Generasi Z”. Peneliti menyusun rumusan-rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak microtransaction game online terhadap pengelolaan keuangan generasi Z ?
2. Bagaimana pengaruh frekuensi bermain game online dengan microtransaction terhadap pengelolaan keuangan generasi Z?
3. Bagaimana cara mengurangi dampak negatif dari microtransaction game online terhadap pengelolaan keuangan generasi Z?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui apakah ada dampak signifikan dari microtransaction game online terhadap pengelolaan keuangan generasi Z.
2. Mengetahui apakah ada pengaruh frekuensi bermain game online dengan microtransaction terhadap pengelolaan keuangan generasi Z.
3. Mengetahui cara individu mengurangi dampak negatif dari microtransaction game online terhadap pengelolaan keuangan generasi Z.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### 2.1 Pengertian Microtransaction

Menurut (Tomić, 2019) ,microtransaction adalah pembayaran yang dilakukan untuk pembelian aplikasi ponsel untuk konten tambahan dalam video game. Microtransaction atau transaksi mikro merupakan model bisnis di mana pengguna dapat membeli barang virtual melalui pembayaran mikro. Transaksi yang dilakukan menggunakan uang ril untuk membeli barang virtual didalam game (Syahmaulana dan Indriani, 2022).

Microtransaction seringkali digunakan dalam permainan gratis untuk menyediakan sumber pendapatan bagi para pengembang (Rahiem dan Fitrananda, 2021). Microtransaction diterapkan pada game free-to-play yang menyediakan fitur permainan dasar secara gratis

namun pembayaran tambahan diberikan untuk meningkatkan kualitas layanan,penyesuaian dan pengalaman yang didapat pemain ketika sudah membayar (Fadhil et al., 2021).

### 2.1.1 Penerapan Microtransaction

Microtransaction kini menjadi budaya baru para pemain game online untuk mendapat mata uang virtual dengan metode pembayaran tertentu.Mata uang virtual merupakan bentuk uang digital yang biasanya terdapat didalam aplikasi, video game atau platform online tertentu. Sementara melansir data dari (ECB, 2012) ,mata uang virtual adalah mata uang digital yang tidak diatur, diterbitkan dan dikontrol secara kolektif oleh pengembangnya, serta digunakan dan diterima oleh anggota komunitas virtual tertentu.Contoh dari uang virtual yang bisa didapatkan dari pembelian microtransaction video game online diantaranya ada Unknown Coins (UC) pada game PUBG, FC Points pada game FC Mobile, dan Valorant Points pada game Valorant.

### 2.1.2 Jenis-Jenis Microtransaction

Microtransaction memiliki banyak jenis ragam yaitu meliputi

#### 1) Lootbox

Bentuk microtransaction ini konsep dasarnya adalah beberapa barang yang dijual dengan harga murah didalam box akan tetapi barang yang didapat beli belum tentu dapat karena banyak pilihan barang didalam box yang dibuat oleh pengembang game (Yudhistira dan Ahmad, 2023). Ketika membeli barang dalam bentuk lootbox , belum tentu akan dapat barang yang diinginkan karena pengembang game akan membuat sistem acak sehingga sulit mendapat barang yang ingin didapat.

#### 2) Gacha

Konsep ini mirip dengan lootbox, game berkonsep gacha mengharuskan pemainnya membelanjakan uang virtual untuk ditukar dengan berbagai macam objek secara acak. Beberapa game free-to-play menggunakan format gacha. Pada tahun 2010, format gacha mulai populer dikalangan masyarakat Jepang (Saputra, 2023). Kepopuleran game dengan sistem gacha hingga saat ini mulai banyak diadopsi hampir semua jenis game free to play diantara terdapat pada game Honkai Impact, Free Fire,dan Mobile Legends.

#### 3) Bundle

Bundle atau paket merupakan bentuk salah satu microtransactions yang menawarkan pembelian konten secara pisah untuk hal tertentu.Bundle diterapkan dibeberapa game online sebagai salah satu strategi marketing agar para pemain memiliki hasrat untuk membeli paket penawaran tersebut.Harga dan barang yang ditawarkan beragam karena menyesuaikan kondisi tertentu misalnya special promo.

#### 4) Subscription

Microtransaction ini mengacu pada bagaimana pengembang game online menjual konten premium mereka dengan cara pemain harus berlangganan didalam game tersebut.Ada banyak keuntungan yang bisa didapat oleh pemain mereka

misalnya kostum yang lebih bagus, level lebih cepat meningkat, dan mendapat uang virtual harian. Durasi langganan tergantung masing-masing game online, mulai dari seminggu hingga sebulan.

#### 5) Bonus Purchase

Bonus Purchase merupakan intensif pembayaran yang diberikan oleh pengembang game jika pemain sudah melakukan transaksi. Bonus Purchase akan melipat ganda keuntungan daripada pembayaran biasa atau normal. Bentuk bonus purchase dapat dilihat dalam game FC Mobile yang dimana jika pemain sudah melakukan transaksi dalam harga tertentu, maka akan mendapat bonus pemain bola gratis dan koin virtual secara pasti.

### 2.1.3 Cara mengurangi dampak negatif microtransaction game online

Ada beberapa metode yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak negative microtransaction game online (Novrialdy, 2019) adalah :

- a) Individu dapat menetapkan batasan berapa banyak yang ingin mereka keluarkan untuk transaksi mikro dan tetap berpegang pada anggaran tersebut. Hal ini dapat membantu mencegah pengeluaran berlebihan dan mengurangi dampak negatif transaksi mikro terhadap keuangan mereka.
- b) Individu dapat meluangkan waktu sejenak untuk mempertimbangkan apakah mereka benar-benar perlu melakukan pembelian transaksi mikro sebelum melakukannya. Hal ini dapat membantu mencegah pembelian impulsif dan mengurangi dampak negatif transaksi mikro terhadap keuangan mereka.

### 2.1.4 Indikator-indikator microtransaction

Ada beberapa indikator-indikator microtransaction menurut (Saputra, 2023) yaitu meliputi:

- 1) Harga.
- 2) Tujuan.
- 3) Status.
- 4) Peningkatan.
- 5) Promosi.

Sementara menurut (Adji et al., 2019) indikator-indikator yang memengaruhi microtransaction meliputi:

- 1) Kosmetik.
- 2) Fungsionalitas.

## 2.2 Pengertian pengelolaan keuangan

Manajemen keuangan pribadi merupakan proses pengelolaan keuangan yang terorganisir dan sistematis untuk memenuhi kebutuhan hidup (Saraswati dan Nugroho, 2021). Menurut (Silooy, 2015), pengelolaan keuangan disebut juga financial management yang merupakan kegiatan perencanaan, analisis, dan pengendalian kegiatan keuangan. Cara hidup seseorang menjalani hidup sepanjang hidupnya dengan

senantiasa memperhatikan penghasilan dalam waktu terbatas untuk memenuhi kebutuhan hidup dan keinginan merupakan bagian dari pengelolaan keuangan (OJK, 2019).

Hal tersebut membutuhkan alokasi dana yang bijak untuk memenuhi kebutuhan hidup dan financial target yang sudah direncanakan. Pengelolaan keuangan yang baik juga dapat membantu menghindari utang berlebihan dan berinvestasi. Jadi, pengelolaan keuangan menjadi alat untuk menciptakan stabilitas keuangan, mengurangi resiko keuangan, dan meraih keberlanjutan finansial seseorang.

### 2.2.1 Fungsi pengelolaan keuangan

Menurut (OJK, 2019), fungsi pengelolaan keuangan terdiri dari (1) Pengelolaan keuangan yang baik dapat berfungsi sebagai alat untuk mengatur keuangan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan hari dan sebagiannya untuk disisihkan di waktu yang akan datang (2) Pengelolaan keuangan sejak dini untuk menyiapkan diri menghadapi kecemasan finansial dimasa depan (3) Pengelolaan keuangan dapat dijadikan alat investasi (4) Dengan adanya pengelolaan keuangan dapat menciptakan ekonomi yang mandiri dan dapat berbagi kepada yang membutuhkan.

### 2.2.2 Proses pengelolaan keuangan

Berdasarkan artikel (bobo.grid.id, 2023) , proses pengelolaan keuangan dapat diidentifikasi menjadi beberapa langkah pengelolaan keuangan yaitu:

- 1) Menyusun tujuan keuangan.

Tujuan keuangan menjadi tolak ukur keberhasilan rencana keuangan seseorang. Tujuan keuangan dapat dibagi menjadi tujuan jangka pendek (kurang dari setahun), tujuan jangka menengah (satu sampai lima tahun) , dan tujuan jangka panjang (diatas lima tahun).

- 2) Menyusun rencana pendapatan.

Pendapatan bisa diperoleh dari pendapatan pokok dan pendapatan lainnya dalam waktu tertentu. Seseorang dapat menyusun rencana pendapatan yang didapat secara rutin yang biasanya setiap bulan dan pendapatan lainnya yang didapat sesuai kondisi tertentu misalnya upah lembur dan THR (Tunjangan Hari Raya).

- 3) Menyusun rencana pengeluaran.

Pencatatan keuangan atas rencana pengeluaran harus dilakukan secara rutin. Rencana pengeluaran disusun atas dasar kebutuhan prioritas dan pisahkan dengan keinginan pribadi.

- 4) Melakukan Review.

Peninjauan ulang terhadap dana yang sudah dikeluarkan berfungsi untuk mengetahui pencapaian target keuangan. Review keuangan dapat dilakukan secara berkala dan dapat menggunakan sistem pengelolaan keuangan salah satunya adalah sistem buku kas harian.

### 2.2.3 Manfaat pengelolaan keuangan

Mengutip dari laman (SWAmediainc, 2022) , pengelolaan keuangan yang baik akan memberikan dampak yang positif bagi seseorang diantara lain:

- 1) Melatih menjalankan pola hidup hemat  
Melatih pola hidup hemat dapat dilakukan dengan cara mengontrol keuangan dengan rutin, mendahulukan kewajiban, dan meniadakan utang yang berpotensi menimbulkan masalah keuangan.
- 2) Mengurangi stress  
Pengelolaan keuangan yang sederhana seperti menabung dapat mengurangi tingkat stress. Pada umumnya, stress yang dipicu masalah keuangan adalah pinjaman yang belum lunas dan utang yang banyak.
- 3) Memiliki perencanaan masa depan yang lebih baik  
Perencanaan masa depan yang lebih baik akan tercapai jika sudah bisa berhemat dan tidak melakukan utang. Dengan perencanaan keuangan yang baik, seseorang dapat menetapkan dan mencapai berbagai tujuan keuangan, seperti membeli rumah, pendidikan anak-anak, atau persiapan pensiun.

### 2.2.4 Indikator-indikator pengelolaan keuangan

Menurut (Kusumawati, 2021), pengelolaan keuangan memiliki indikator-indikator sebagai berikut:

- 1) Perencanaan keuangan.
- 2) Penyimpanan keuangan.
- 3) Penggunaan keuangan.
- 4) Pencatatan keuangan.

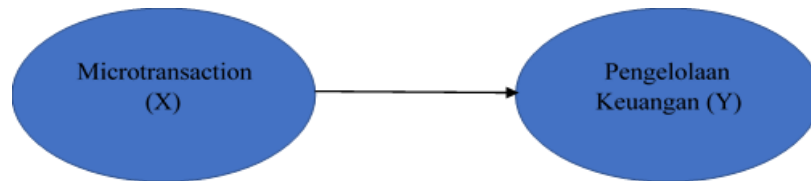
Sementara menurut Perry dan Morris dalam (Yusanti, 2020) menyatakan bahwa indikator-indikator pengelolaan keuangan terdiri dari:

- 1) Buat rencana keuangan untuk masa depan.
- 2) Penyisihan uang untuk tabungan.
- 3) Siapkan tabungan.
- 4) Kendalikan pengeluaran.
- 5) Memenuhi kebutuhan diri sendiri dan keluarga.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Penelitian tentang microtransaction game online belum banyak dilakukan. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti dan menganalisa mengenai microtransaction game online yang merujuk pada penelitian relevan sebelumnya. Peneliti mengaitkan microtransaction game online dengan pengelolaan keuangan generasi z karena berdasarkan data yang diperoleh, generasi Z lebih memilih keinginan daripada kebutuhan salah satunya generasi Z melakukan microtransaction game online.





Sumber : Data pribadi (2023)

Gambar 2. *Framework* Penelitian

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Proses kegiatan mencari kebenaran terhadap fakta atau fenomena yang terjadi secara terstruktur dan sistematis disebut penelitian. Jadi, cara yang ditempuh seseorang untuk meneliti dan merumuskan penelitiannya dengan cara sistematis dan ilmiah yang menghasilkan nilai-nilai yang dapat dipertanggungjawabkan disebut metodologi penelitian (Nasution, 2015). Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang dimana berlandaskan pada filsafat positivisme yang dibutuhkan untuk meneliti populasi atau sample tertentu, mengumpulkan data dengan alat penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik, serta menguji hipotesis yang sudah ditentukan (Sugiyono, 2013) dengan menggunakan SmartPLS-3.

#### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Peneliti akan melaksanakan penelitian di ruang lingkup masyarakat yang tergolong generasi Z yang tersebar diberbagai daerah di Indonesia dikarenakan populasi generasi Z bisa ditemukan dimana saja dan penelitian ini direncanakan dilaksanakan pada bulan Oktober 2023 sampai selesai.

#### 3.3 Variabel Penelitian

Segala sesuatu bentuk yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari informasi tentang hal tersebut kemudian diambil kesimpulannya disebut dengan variabel (Sugiyono, 2013). Variabel memiliki banyak variasi salah satunya pada penelitian ini yang mengambil dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat:

- 1) Variabel X: Microtransaction
- 2) Variabel Y: Pengelolaan Keuangan

#### 3.4 Definisi Variabel dan Pengembangan Instrumen

Peneliti mengambil dua variabel dan mendefinisikan variabel tersebut untuk memperjelas pembahasan sebagai berikut:

##### 3.4.1 Microtransaction

Microtransaction adalah model bisnis dalam industri game online modern yang dimana para pemain bertransaksi dengan uang sungguhan untuk membeli mata uang virtual dan konten virtual lainnya yang ada didalam game. Peneliti memakai indikator-indikator microtransaction yaitu (1) Harga (2) Fungsi (3) Status (4) Peningkatan (5) Kosmetik.

### 3.4.2 Pengelolaan Keuangan

Pengelolaan keuangan merupakan kegiatan perencanaan, analisis, dan pengendalian keuangan dengan bijak untuk memastikan bahwa pendapatan mencukupi untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan keuangan, serta mencapai pertumbuhan dan stabilitas finansial jangka panjang. Indikator-indikator pengelolaan keuangan yang dipakai yaitu (1) Perencanaan Keuangan (2) Penggunaan keuangan (3) Penyimpanan keuangan (4) Penyisihan uang untuk tabungan (5) Pencatatan keuangan.

## 3.5 Populasi dan Sampel Penelitian

### 3.5.1 Populasi

Menurut (Nasution, 2015), populasi adalah wilayah umum yang meliputi objek atau subjek yang mempunyai karakter dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah orang yang masuk kedalam kategori generasi Z yang jumlah populasinya belum diketahui.

### 3.5.2 Sample

Menurut (Sugiyono, 2013), sample merupakan jumlah dan karakteristik dari sebagian yang dimiliki oleh populasi dan sample yang diambil harus menjadi representatif dari populasi tersebut. Jenis pengambilan sample dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik non-probability sampling berjenis sampling insidental. Teknik insidental berdasarkan siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti kemudian peneliti akan menilai apakah orang tersebut cocok dijadikan sample.

Populasi dalam penelitian ini belum diketahui secara pasti maka peneliti menggunakan rumus Lemeshow untuk menghitung total sampel yang jumlahnya belum diketahui. Menurut (Hatmawan dan Riyanto, 2020), sample yang tidak dapat dihitung dapat menggunakan rumus Lemeshow:

$$n = \frac{Z^2 X P X (1 - P)}{d^2}$$

Keterangan:

n= total sampel

p= maksimum estimasi

d= nilai eror

z= skor z terhadap kepercayaan 95%= 1,96

Menurut (Nurwahida, 2023), dengan menggunakan rumus tersebut maka penentuan sampel dengan memakai rumus Lemeshow dengan maksimal estimasi 50% dengan tingkat kesalahan 10%.

$$n = \frac{1,96^2 \times 0,5 \times (1 - 0,5)}{0,1^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \times 0,5 \times 0,5}{0,1^2}$$

$$n = 96,04 = 97$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas , diperoleh jumlah responden sebanyak minimal 97 orang.Maka dari itu , peneliti menentukan minimal 100 sample responden dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Pengguna aktif game online yang pernah melakukan microtransaction didalam game tersebut.
- 2) Pemain yang pernah setidaknya 3 bulan sebelumnya pernah melakukan microtransaction game online.
- 3) Pemain yang ditargetkan berasal dari kalangan usia 13 hingga 27 tahun.

### 3.6 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kemudian sudah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2013). Pengertian tersebut menjadi landasan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

Ho= Tidak ada pengaruh dampak microtransaction game online terhadap pengelolaan keuangan generasi Z.

Ha= Ada pengaruh dampak microtransaction game online terhadap pengelolaan keuangan generasi Z.

### 3.7 Prosedur penelitian

#### 3.7.1 Tahap persiapan sebelum penelitian

Peneliti mempersiapkan penelitian dengan membaca sejumlah referensi diantara lain yang bersumber dari jurnal, buku, dan artikel yang berkaitan langsung dan tidak langsung yang memiliki kaitan dengan penelitian mengenai “Dampak Microtransaction Game Online Terhadap Pengelolaan Keuangan Generasi Z”. Langkah selanjutnya, peneliti menentukan sampel penelitian dan menyusun instrument penelitian.

### 3.7.2 Tahap pelaksanaan penelitian

Tahap pelaksanaan penelitian ini terdiri atas:

- 1) Menguji coba instrument penelitian berupa kuisisioner.
- 2) Mencari langsung responden yang berpotensi menjadi sample.
- 3) Mengolah dan menganalisis data responden.
- 4) Menghitung hasil data penelitian.

### 3.8 Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dapat dipakai oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data menjadi faktor penting demi keberhasilan penelitian. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling insidental dengan melakukan penyebaran kuisisioner secara online melalui media sosial. Teknik pengumpulan untuk mengukur data didalam kuisisioner menggunakan skala likert yang dibuat dalam bentuk checklist atau pilihan ganda berskala 1-5.

### 3.9 Teknik Analisis Data

#### 3.9.1 Validitas

Validitas merupakan ukuran suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau keabsahan suatu instrumen. Validitas tidak tidak berlaku universal sebab bergantung pada sebab situasi dan tujuan penelitian (Nasution, 2015). Peneliti menggunakan teknik uji validitas konvergen yang memiliki kriteria apabila outer loading  $> 0,60$  dan Average Variance Extracted (AVE)  $\geq 0,50$  maka dinyatakan valid (Hamid dan Anwar, 2019).

#### 3.9.2 Reabilitas

Serangkaian pengukuran atas alat ukur yang memiliki konsistensi bila pengukuran alat tersebut dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara berulang disebut sebagai reabilitas (Nasution, 2015). Namun menurut (Sugiyono, 2013), uji reabilitas dapat menggunakan internal consistency dengan menguji instrumen hanya sekali dengan teknik tertentu. Instrumen dapat dinyatakan reliable jika nilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability lebih dari 0,70 (Hamid dan Anwar, 2019).

#### 3.9.3 Uji R Square

Peneliti melakukan uji R Square untuk menilai seberapa besar variabel independen mempengaruhi variabel dependen. Menurut (Hair et al., 2021), kategori penilaian nilai R square yaitu 0,75 termasuk ke dalam kategori kuat, nilai R square 0,50 termasuk kategori menengah dan nilai R square 0,25 termasuk kategori lemah.

#### 3.9.4 Hipotesis

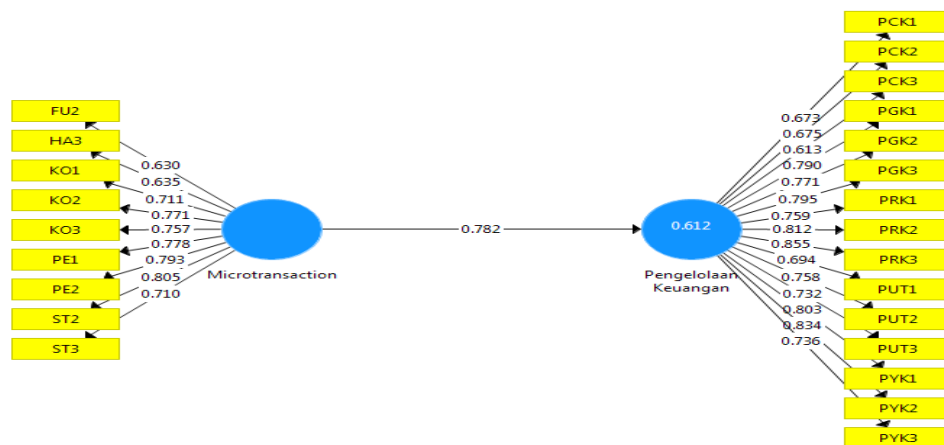
Hipotesis merupakan sebuah istilah ilmiah yang menggunakan anggapan dasar yang berlandaskan data suatu teori sementara yang kemudian dilakukan pengujian (Arikunto, 2014). Peneliti melakukan uji hipotesis melakukan bootstrapping dengan Smartpls-3 kemudian menilai jalur koefisien, bila P-Value  $< 0,05$  maka hipotesis ( $H_a$ ) diterima.

## 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Karakteristik Responden

Peneliti telah mengumpulkan 100 responden yang disebar melalui kuisioner online dengan media sosial diberbagai daerah Indonesia. Berdasarkan jenis kelamin terdapat 65% laki-laki dan 35% perempuan. Mereka masing-masing terbagi menjadi 3 kategori umur yaitu umur 13-16 tahun sebanyak 8%, umur 17-23 tahun sebanyak 75%, dan umur 24-27 sebanyak 17%. Kemudian responden saat ini menjalani profesi sebagai siswa/i sebanyak 12%, mahasiswa/i sebanyak 70%, dan pekerja sebanyak 18%.

#### 4.1.1 Gambar Struktur Smart-PLS



Sumber : (Olah data, 2023)

Gambar 3. Struktur Smart-PLS

Hasil analisa data menggunakan SmartPLS- 3 yang dimana hasil outer loading menunjukkan total item pernyataan sebanyak 30 pernyataan dari 20 responden pada uji coba instrumen. Pada awalnya hasil uji coba semuanya menunjukkan hasil data yang valid dan variabel namun setelah mendapat 100 responden, peneliti membuang beberapa item pernyataan yang tidak valid dan reliabel sehingga hasil olah data ditunjukkan pada Gambar 2.

#### 4.1.2 Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

	Chronbach's Alpha	Rho_A	Composite Reability	Average Variance Extracted
Microtransaction	0,892	0,899	0,913	0,540

Pengelolaan Keuangan	0,946	0,951	0,952	0,572
----------------------	-------	-------	-------	-------

Sumber : (Olah data, 2023)

Berdasarkan data pada gambar 3, terdapat sejumlah outer loading yang dibawah 0,6 yang artinya tidak memenuhi kriteria (Hamid dan Anwar, 2019) sehingga dapat diketahui bahwa Harga (HA1 dan HA2), Fungsi (FU1 dan FU3), Status (ST1), Peningkatan (PE3), memiliki outer loading dibawah 0,60 yang menandakan ada item pernyataan tidak valid tetapi item pernyataan lainnya diatas kriteria (Gambar 2). Namun pada tabel 1, nilai AVE  $\geq$  0,50 dengan rincian microtransaction 0,540 dan pengelolaan keuangan 0,572. Hal ini bermakna indikator yang digunakan tetap valid.

#### 4.1.3 Uji Reabilitas

Uji reabilitas memakai internal consistency yang dimana instrumen dapat dinyatakan reliable jika nilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability lebih dari 0,7 (Hamid dan Anwar, 2019). Pada tabel 1 menunjukkan microtransaction memiliki Cronbach's Alpha 0,892 dan nilai composite reability 0,913. Pengelolaan keuangan memiliki cronbach's Alpha 0,946 dan nilai composite reability 0,952. Ditemukan juga bahwa nilai rho\_A dari microtransaction 0,899 dan pengelolaan keuangan 0,951. Maka dari itu, uji reabilitas memenuhi kriteria.

#### 4.1.4 Uji R Square

Tabel 2. Hasil Uji R Square

	R Square	R Square Adjusted
Pengelolaan Keuangan	0,612	0,608

Sumber : (Olah data, 2023)

Peneliti menguji R Square untuk mengukur sejauh mana alat pengukur menentukan seberapa kuat variabel independent memengaruhi variabel dependen. Tabel 2 menunjukkan nilai R Square 0,612 dan R Square Adjusted 0,608. Hal ini menandakan adanya pengaruh yang cukup kuat (menengah) dari variabel microtransaction terhadap variabel pengelolaan keuangan.

#### 4.1.5 Uji hipotesis

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

	Original Sample	Sample Mean	Standard Deviation	T Statistic	P Values
Microtransaction Game Online	0,878	0,901	0,030	27,946	0,000

Sumber : (Olah data, 2023)

Berdasarkan olah data yang dilakukan dapat dilihat hasil hipotesis pada penelitian ini. Uji hipotesis pada penelitian ini mengukur P Values dengan kriteria P-Value  $< 0,05$  maka hipotesis ( $H_a$ ) diterima. Uji hipotesis dengan melakukan bootstrapping kemudian menilai jalur koefisien ditemukan bahwa  $0,00 < 0,05$  yang berarti Dampak Microtransaction (X) Game Online Terhadap Pengelolaan Keuangan (Y) Pribadi Generasi Z memiliki pengaruh yang signifikan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan 100 responden yang berasal dari kalangan generasi Z diberbagai tempat di Indonesia yang dimana kurang menyadari adanya dampak microtransaction game online terhadap pengelolaan keuangan pribadi mereka. Responden yang diolah datanya adalah mereka yang aktif bermain game online atau minimal 3 bulan terakhir bermain game online dengan melakukan microtransaction. Hasil uji hipotesis menyatakan bahwa dampak microtransaction game online terhadap pengelolaan keuangan pribadi generasi Z adalah signifikan.

Perspektif harga yang ditawarkan didalam game online membuat pemain game online melakukan microtransaction yang dipicu oleh adanya manfaat yang ingin diterima oleh para pemain. Meskipun  $H_{A1}$  menunjukkan data yang tidak valid mengenai para pemain melakukan microtransaction mulai dari harga 5 ribu rupiah hingga diatas 1 juta rupiah namun masih ada responden yang melakukan microtransaction dengan harga bervariasi dari 5 ribu rupiah hingga diatas 1 juta rupiah. Dengan demikian, harga bukan menjadi faktor utama yang membuat pemain game online melakukan microtransaction. Sementara  $H_{A2}$  tidak valid dikarenakan para gamer belum tentu mendapat barang yang berkualitas yang disebabkan oleh sistem gacha yang dimana saja mendapat kualitas yang rendah.

Game online berpengaruh pada progress pemainnya yang dimana jika pemain tersebut melakukan microtransaction maka pemain mendapatkan pengalaman bermain yang lebih eksklusif. Para responden memberikan pernyataan bahwa belum tentu setelah melakukan microtransaction akan lebih cepat mencapai tujuan atau achievement yang didapat (FU1) dan fungsi microtransaction tidak sesuai dengan ekspektasi yang bisa dipicu oleh harga yang terlalu mahal dan kompensasi hadiah tidak sebanding dengan penawaran microtransaction (FU3).

Pemain game online dapat meningkatkan status mereka dengan cara melakukan microtransaction. Olah data dengan menggunakan SmartPLS 3 menunjukkan ST 1 bukan menjadi penentu yang dimana jika pemain mendapat barang virtual seperti skin, senjata, dan karakter akan menciptakan status mereka lebih tinggi daripada pemain lainnya seperti mendapat pujian. Namun game online dengan sistem microtransaction mampu menimbulkan kesan yang lebih baik bagi pemainnya setelah melakukan microtransaction seperti mendapat barang (misalnya skin dan karakter) yang lebih premium daripada sebelum melakukan microtransaction. Selain itu, microtransaction juga memberikan dampak langsung bagi akun mereka yang dimana dirasa dapat memberikan rasa kebanggaan tersendiri.

Didalam game online biasanya mengadakan event khusus bagi para pemainnya untuk merayakan hari tertentu atau kelanjutan program mereka untuk merangsang pemainnya untuk melakukan microtransaction dengan peningkatan jumlah uang yang dikeluarkan namun hal itu belum mampu memicu semua pemain untuk lebih sering melakukan microtransaction didalam game mereka. Pemain melakukan hal tersebut dengan maksud untuk meningkatkan kepuasan mereka yang sejalan dengan penelitian (Saputra, 2023) yang menjelaskan bahwa kepuasan dari microtransaction diperoleh dari pembelian yang membedakan mereka dengan pemain yang tidak melakukan microtransaction dan bertujuan untuk memamerkan item langka yang sudah didapat. Selain itu, pemain bisa mendapatkan item ber-design lebih bagus daripada item normal dan dapat mengkustomisasi item tersebut sesuai dengan kehendak pemain, kosmetik yang bagus bisa mendorong pemain untuk melakukan microtransaction berikutnya atau menimbulkan efek candu. Hal tersebut juga diungkapkan dalam penelitian (Ricky et al., 2021) yang dimana aktivitas microtransaction berjenis pembelian kosmetik didalam game online dipicu oleh adanya adiksi. Peran adiksi inilah yang juga membuat pemain melakukan penambahan jumlah pembelian didalam game online yang dimana membuat pemain lebih candu untuk menikmati barang virtual yang sudah dibeli yang rata-rata menghabiskan bermain game online selama 4 jam setiap hari. Hal itu juga diungkapkan dalam penelitian (Harun, 2023) yang menjelaskan bahwa pemain aktif disertai melakukan microtransaction yang diwawancarai bisa menghabiskan waktu bermain game online selama 5-6 jam setiap hari.

Hasil olah data menunjukkan bahwa adanya keinginan yang kuat untuk melakukan microtransaction dalam game online berdampak negatif terhadap keputusan finansial generasi Z. Mereka cenderung mengabaikan pertimbangan kebutuhan dasar dan merencanakan keuangan pribadi karena tertarik pada penawaran menarik dalam game tersebut yang dapat mengakibatkan penurunan tingkat konsistensi dalam menyimpan uang, karena mereka mudah tergoda oleh penawaran microtransaction yang spesial dan sulit mengendalikan keinginan untuk bertransaksi.

Selain itu, adanya penawaran microtransaction yang terus-menerus atau menggoda dalam game online membuat generasi Z sulit untuk membatasi pengeluaran mereka. Hal ini menyebabkan berkurangnya tingkat penghematan dan penurunan persentase uang yang mereka tabung. Bahkan, beberapa responden mengungkapkan bahwa mereka rela menggunakan sebagian dari uang tabungan mereka untuk memenuhi hasrat melakukan microtransaction yang berimplikasi pada penurunan jumlah uang yang seharusnya disimpan untuk keperluan masa depan.

Dampak lainnya adalah kurangnya kesadaran terhadap resiko finansial yang mungkin timbul dari pembelian barang virtual dalam game. Generasi Z cenderung tidak memperhatikan resiko dan kurang berhati-hati dalam melakukan transaksi, terutama ketika tergoda oleh penawaran menarik. Kemudian, kurangnya evaluasi dan pemantauan terhadap pengeluaran pribadi setelah



melakukan microtransaction juga menjadi tantangan yang dapat menyebabkan ketidakseimbangan antara pengeluaran dan Tabungan.

Merujuk pada sumber (Kusumawati, 2021) dan Perry dan Morris dalam (Yusanti,2020) mengenai langkah pengelolaan keuangan maka peneliti memberikan saran kepada setiap pemain untuk secara mandiri bisa mengurangi dampak negatif microtransaction sesuai dengan langkah pengelolaan keuangan tersebut.Pertama, pada tahap perencanaan keuangan sebaiknya pemain memprioritaskan kebutuhan dasar terlebih dahulu dan membaca setiap referensi item pembelian dan bagaimana mengelola keuangan pribadi yang baik.Kedua, pada tahap penggunaan keuangan sebaiknya pemain menentukan batas harian atau mingguan untuk pengeluaran didalam game.Selanjutnya pada tahap penyimpanan keuangan pemain dapat berlatih untuk mengurangi porsi bermain game, jika sudah terbiasa bisa mengatur waktu bermain game maka penawaran microtransaction bisa diminimalisasi sehingga tetap bisa fokus menyimpan keuangan untuk mencapai target finansial yang lebih baik.Poin tersebut juga berdampak secara otomatis pada tahap keempat mengenai penyesihan uang untuk tabungan dalam hal ini kebiasaan memakai uang tabungan untuk melakukan microtransaction mulai berkurang.Pada tahap keempat juga penting bagi pemain untuk mulai beralih berinvestasi kepada hal lain seperti menggunakan uang untuk mengikuti pengembangan karir.Langkah terakhir, peneliti menyarankan untuk mencatat setiap pengeluaran menggunakan aplikasi digital, termasuk microtransaction dalam game dan lakukan pula evaluasi setelah melakukan pembelian.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah diuraikan sebelumnya, kesimpulan umum yang didapat dikemukakan dari hasil penelitian ini adalah dampak microtransaction berpengaruh signifikan terhadap pengelolaan keuangan pribadi generasi Z.Total dari 100 responden yang aktif melakukan microtransaction maupun sejak 3 bulan terakhir, mayoritas responden yaitu laki-laki yaitu sebanyak 65 orang atau 65% daripada responden perempuan,mayoritas responden masih menjalani perkuliahan sebanyak 70 orang atau 70%,dan mayoritas responden berusia 17 hingga 23 tahun sebanyak 75 orang atau 75%.

Lebih lanjut peneliti menyimpulkan dengan adanya event khusus atau penawaran yang terus-menerus dalam game, generasi Z cenderung mengalami penurunan tingkat penghematan dan konsistensi dalam menyimpan uang bahkan hingga menggunakan sebagian dari uang tabungan mereka untuk mendapat kepuasan bermain. Hal itu membuat pemain lebih lama bermain game online mulai dari 4-6 jam setiap hari. Keputusan finansial yang impulsif dalam melakukan microtransaction juga mencerminkan kurangnya pemahaman akan resiko dan evaluasi finansial yang timbul dari pembelian barang virtual yang ada didalam game online. Oleh karena itu, langkah-langkah pengelolaan keuangan mandiri, seperti prioritaskan kebutuhan dasar,

menetapkan batas pengeluaran, mengurangi waktu bermain game, dan mencatat setiap pengeluaran perlu diterapkan agar generasi Z dapat mengurangi dampak negatif microtransaction game online. Limitasi pada penelitian ini terdapat pada cakupan variabel. Penelitian hanya berfokus untuk mengungkapkan dampak microtransaction game online terhadap pengelolaan keuangan pribadi generasi Z. Hal ini dikarenakan peneliti ingin mengetahui secara dasar terlebih dahulu apakah microtransaction game online dapat berpengaruh pada pengelolaan keuangan generasi Z. Penelitian ini juga berfokus melihat sejauh mana frekuensi dan nominal pembelian dan cara mengatasi dampak tersebut. Dengan penelitian ini, peneliti menyarankan penelitian berikutnya untuk mempertimbangkan faktor lainnya seperti tingkat pendapatan, literasi keuangan, kesadaran investasi, generasi selain gen Z dan lain-lain.

## REFERENSI

- Adji, Mahesa Nararya, David Chua, Nathaniel Kainama, and Feranita Feranita. 2019. "Consumer Preference on Paid Game Microtransaction." *Journal of Research in Marketing* 10(3):832–42.
- Ahmad, Raka Andhika Yudhistira dan Gelar Ali. 2023. "URGENSI HUKUM MENGENAI MICROTRANSACTION LOOT." 127–34.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. 15th ed. Rineka Cipta.
- Bank, European Central. 2012. *Virtua l c u r r e n c y s c h e m e S*. Germany.
- Caluwe, Peter De. 2022. *Gen Z : The Future of Spending*.
- Desry E.Natalia, Sri Murni, Victoria N. Unt. 2019. "ANALYSIS OF FINANCIAL LITERACY LEVEL AND PERSONAL FINANCE MANAGEMENT OF." 7(2):2131–40.
- Harun, Hajrah Nabila.2023.Microtransaction Pada Perilaku Game Addiction.Skripsi.Malang:Universitas Muhammadiyah Malang.
- Joseph F. Hair, Jr,G. Tomas M. Hult, Christian M. Ringle dan Marko Sarstedt. 2021. *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM)-Third Edition*. USA: SAGE Publications, Inc.
- Kusumawati,Dyah. 2021. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengelolaan Keuangan Pribadi Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Akuntansi & Bisnis* 7(1):18–32.
- Luthfan, Gusti Fadhil Fithrian. 2021. "Hukum Microtransaction Dalam Online Mobile Games 1." 357–75.
- M.Anwar, Rahmad Solling Hamid dan Suhardi. 2019. *Structural Equation Modeling (SEM) Berbasis Varian*. Jakarta: PT Inkubator Penulis Indonesia.

- Nasution, Abdul Gani Jamora. 2020. “Metodologi Penelitian: Metodologi Penelitian Skripsi.” *Rake Sarasin* 36.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya.” *Buletin Psikologi* 27(2):148. doi: 10.22146/buletinpsikologi.47402.
- Nurwahida, Siti. 2023. “Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen (JIKEM).” *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen (JIKEM)* 3:2060–78.
- OJK. 2019. “Pengelolaan Keuangan Seri Literasi Keuangan Indonesia.” 1–19.
- Purnomo, Agung, Nur Asitah, Elsa Rosyidah, Andre Septianto, Margi Dwi Daryanti, dan Mega Firdaus. 2020. “Generasi Z Sebagai Generasi Wirausaha.” 1–4.
- Rahiem, Vikry Abdullah, dan Charisma Asri Fitrananda. 2021. “Persepsi Gamers Tentang Aktivitas Microtransactions Di Virtual Goods Marketplace Itemku . Com Abstrak.” 11(2):99–108.
- Ricky, Reinaldus Alexander, Lilis, dan Dharmady Agus. 2021. “The Association Between Microtransaction in Video Games With Video Game Addiction Among Medical Students.” *Damianus Journal of Medicine* 20(2):127–34.
- Riyanto, Slamet, dan Aglis Andhita Hatmawan. 2020. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, Dan Eksperimen*. CV BUDI UTAMA: Yogyakarta.
- Saputra, Pramana. 2023. “Dampak Microtransaction Pada Kepuasan Pemain Di PUBG Mobile.” *Equator Journal of Management and Entrepreneurship (EJME)* 11(02):070. doi: 10.26418/ejme.v11i02.64334
- Saraswati, Ade Maya, dan Arif Widodo Nugroho. 2021. “Perencanaan Keuangan Dan Pengelolaan Keuangan Generasi Z Di Masa Pandemi Covid 19 Melalui Penguatan Literasi Keuangan.” *Warta LPM* 24(2):309–18. doi: 10.23917/warta.v24i2.13481.
- Silooy, Marissa. 2015. “Faktor Demografis Dan Mental Accounting : Fenomena Pengelolaan Keuangan Dalam Rumah Tangga.” *Jurnal Ekonomi Peluang* 9(2):170–80.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 19th ed. Bandung: Alfabeta.
- Syahmaulana, Mohammad Raditya, dan Farida Indriani. 2022. “Pengaruh Microtransaction Yang Disebabkan Oleh Kecanduan Dan Berdampak Perilaku Pembelian.” 11:1–13.
- Tomić, Nenad Zoran. 2019. “Economic Model of Microtransactions in Video Games.” 01(01):17–23.
- Yusanti, Alfina Putri. 2020. “Pengaruh Gaya Hidup, Kecerdasan Spiritual Dan Jenis Kelamin Terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan.” *Accounting Analysis Journal* (1):0–18.

## Sumber Internet



GenshinLab. (2023, June 10). Genshin Impact Revenue Chart | Banner Revenue Chart | GenshinLab. Retrieved October 10, 2023, from <https://genshinlab.com/genshin-impact-revenue-chart/>

Gina, F.V. (2023) 4 langkah pengelolaan Keuangan Sebagai upaya Pemberdayaan Masyarakat, materi IPS, bobo.grid.id. Available at: <https://bobo.grid.id/read/083682133/4-langkah-pengelolaan-keuangan-sebagai-upaya-pemberdayaan-masyarakat-materi-ips?page=all> (Accessed: 10 October 2023).

Minecraft Revenue and Usage Statistics (2023) - Business of Apps. (2023, January 9). Business of Apps. Retrieved October 10, 2023, from <https://www.businessofapps.com/data/minecraft-statistics/>

SWAmediainc. (2022). 7 Manfaat Mengelola Keuangan dengan Baik dan Bermanfaat. SWA.co.id. <https://swa.co.id/swa/capital-market/personal-finance/7-manfaat-mengelola-keuangan-dengan-baik-dan-bermanfaat%EF%BF%BC> (Accessed: 10 October 2023)