

Nomor: 107/UN40.A7/PT.07/2025

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN, PERILAKU KEUANGAN DAN
MENTAL ACCOUNTING TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF PEMAIN
*GAME MOBILE LEGENDS***

(Studi pada Generasi Z di Kota Bandung)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Akuntansi pada
Program Studi Akuntansi



oleh

Edelweis Az-Zahra Fadlila Khaira Sufyan Putri

NIM. 2101631

PROGRAM STUDI AKUNTANSI

FAKULTAS PENDIDIKAN EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN, PERILAKU KEUANGAN DAN
MENTAL ACCOUNTING TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF PEMAIN
GAME MOBILE LEGENDS**

(Studi pada Generasi Z di Kota Bandung)

SKRIPSI

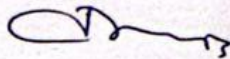
oleh

Edelweis Az-Zahra Fadlila Khaira Sufyan Putri

NIM. 2101631

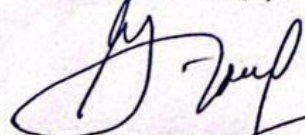
Telah disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing 1,



**Dr. Aristanti Widyarningsih, S.Pd., M.Si.,
CPMA., CRMP., CSRS., CSP., CGRCP
NIP. 19740911 200112 2 001**

Pembimbing 2,



**Dr. Budi S. Purnomo, SE., MM.,
M.Si., CACP, CFP
NIP. 19690108 200604 1 001**

**Mengetahui,
Ketua Program Studi Akuntansi,**



**Dr. Aristanti Widyarningsih, S.Pd., M.Si., CPMA., CRMP., CSRS., CSP., CGRCP
NIP. 19740911 200112 2 001**

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN, PERILAKU KEUANGAN DAN
MENTAL ACCOUNTING TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF PEMAIN
*GAME MOBILE LEGENDS***

(Studi pada Generasi Z di Kota Bandung)

Oleh:

Edelweis Az-Zahra Fadlila Khaira Sufyan Putri

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
pada Program Studi Akuntansi Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis.

© Edelweis Az-Zahra Fadlila Khaira Sufyan Putri

Universitas Pendidikan Indonesia

2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lain tanpa izin penulis

PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

Dengan ini saya menyatakan skripsi dengan judul “**Pengaruh Literasi Keuangan, Perilaku Keuangan dan *Mental Accounting* terhadap Perilaku Konsumtif Pemain *Game Mobile Legends***” beserta seluruh isinya benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan caracara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian naskah ini.

Bandung, Maret 2025

Yang membuat pernyataan,

Edelweis Az-Zahra Fadlila Khaira Sufyan Putri

ABSTRAK

Pengaruh Literasi Keuangan, Perilaku Keuangan, dan *Mental Accounting* terhadap Perilaku Konsumtif Pemain *Game Mobile Legends*

Oleh:

Edelweis Az-Zahra Fadlila Khaira Sufyan Putri

2101631

Dosen Pembimbing:

¹Dr. Aristanti Widyaningsih, S.Pd., M.Si., CPMA., CRMP., CSRS., CSP., CGRC

²Dr. Budi S. Purnomo, SE., MM., M.Si., CACP., CFP

Perilaku konsumtif dalam *game online* semakin meningkat seiring dengan kemudahan transaksi digital. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman mengenai faktor-faktor yang memengaruhi keputusan keuangan pemain, khususnya dalam konteks literasi keuangan, perilaku keuangan, dan *mental accounting*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh literasi keuangan, perilaku keuangan, dan *mental accounting* terhadap perilaku konsumtif. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan verifikatif. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang dibagikan kepada responden dengan metode *purposive sampling*, yaitu pemain *Mobile Legends* dari Generasi Z di Kota Bandung. Analisis data dilakukan menggunakan metode *Partial Least Squares-Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) dengan SmartPLS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi keuangan berpengaruh negatif terhadap perilaku konsumtif. Sedangkan Perilaku keuangan dan *mental accounting* tidak memiliki pengaruh negatif terhadap perilaku konsumtif.

Kata Kunci: Literasi Keuangan, Perilaku Keuangan, *Mental Accounting*, Perilaku Konsumtif

ABSTRACT

The Influence of Financial Literacy, Financial Behavior, and Mental Accounting on the Consumptive Behavior of Mobile Legends Game Players

By:

Edelweis Az-Zahra Fadlila Khaira Sufyan Putri

2101631

Supervisor:

¹Dr. Aristanti Widyaningsih, S.Pd., M.Si., CPMA., CRMP., CSRS., CSP., CGRC

²Dr. Budi S. Purnomo, SE., MM., M.Si., CACP., CFP

Consumer behavior in online games is increasing along with the ease of digital transactions. Therefore, it is necessary to understand the factors that influence players' financial decisions, especially in the context of financial literacy, financial behavior, and mental accounting. This study aims to analyze the influence of financial literacy, financial behavior, and mental accounting on the consumer behavior. This study uses a quantitative method with a descriptive and verification approach. Data were collected through questionnaires distributed to respondents using the purposive sampling method, namely Mobile Legends players from Generation Z in Bandung City. Data analysis was carried out using the Partial Least Squares-Structural Equation Modeling (PLS-SEM) method with SmartPLS. The results of the study showed that financial literacy had a negative effect on consumer behavior. Meanwhile, financial behavior and mental accounting did not have a negative effect on consumer behavior.

Keywords: *Financial Literacy, Financial Behavior, Mental Accounting, Consumptive Behavior*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Pengaruh Literasi Keuangan, Perilaku Keuangan dan *Mental Accounting* terhadap Perilaku Konsumtif Pemain *Game Mobile Legends***” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Akuntansi pada Program Studi S1 Akuntansi, Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran demi kemajuan penelitian dan perbaikan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Bandung, Maret 2025

Edelweis Az-Zahra Fadlila Khaira Sufyan Putri

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan Syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga atas kuasa-Nya penulis diberikan kelancaran serta kemudahan dalam proses penulisan skripsi ini. Skripsi ini dapat terealisasi berkat dukungan, saran, dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Solehuddin, M.Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Ibu Prof. Ratih Hurriyati, M.P., CSBA selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis.
3. Ibu Dr. Aristanti Widyaningsih, S.Pd., M.Si., CPMA., CRMP. selaku Ketua Program Studi Akuntansi Universitas Pendidikan Indonesia sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memberikan masukan kepada penulis.
4. Bapak Dr. Budi S. Purnomo, SE., MM., M.Si., CACP., CFP. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memberikan masukan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan baik.
5. Ibu Dr. Elis Mediawati, S.Pd., SE., M.Si., Ak., CA. selaku pembimbing akademik yang telah mendukung dan membimbing selama penulis menempuh Pendidikan di Program Studi Akuntansi Universitas Pendidikan Indonesia.
6. Bapak Dr. Toni Heryana, S.Pd., MM., CRA., CRP, Bapak Dr. Agus Widarsono, SE., M.Si., Ak., CA., QMSA., CPA., CIISA, dan Ibu Dr. R. Nelly Nur Apandi, S.E., M.Si., Ak., ACPA., QRMO., CIISA., CA. selaku dosen penguji yang bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan saran kepada penulis saat penyusunan skripsi ini.
7. Orang tua tercinta, Yusuf Sufyan dan Melati Latifah Ulfani yang telah mendukung, memberikan semangat dan doa, serta cinta yang tak terhingga selama penulis menjalani hidup.

8. Kakek dan nenek tersayang, Syarif Husen Hidayat dan Yetty Hernawati yang telah memberikan penulis kasih sayang selayaknya kasih sayang dari orang tua, yang mengurus dan membesarkan penulis hingga saat ini.
9. Om dan Tante, Iqbal Alfaroqi, Sulton Muslim Haqqi, Aulia Hamidah Fauzia, Intan Muslimah Hanifa, dan Nafisa Putri Islami atas segala kasih sayang, canda tawa, semangat, dan doa yang telah dicurahkan kepada penulis.
10. Naufal Fatih Azhar yang selalu menemani, mendukung, dan menjadi tempat bercerita penulis dalam keadaan suka maupun duka.
11. Itay, Oya, Dindun, Musey, Hira, Rahma, Ipeh, Uput, Juye, Rafi, Dwi, Moses, dan Zae selaku rekan penulis selama perkuliahan yang memberi banyak ilmu dan kenangan berharga.
12. Ineke yang selalu menemani, mendukung, dan memberi semangat kepada penulis sejak magang hingga penyusunan skripsi saat ini.
13. Tiara, Ulan, Sofi, Desti, Febri, Fernando selaku teman seperjuangan yang selalu mendorong, memberi semangat, dan membantu penulis ketika penulis mengalami kesusahan selama proses penyusunan skripsi.
14. Hanna selaku teman semasa kecil hingga saat ini, yang selalu menemani, mendukung, dan menjadi teman bermain selama ini.
15. Hesti, Jihan, Dieva, Novi, Najla, dan Nida selaku teman SMP penulis yang siap sedia membantu dan memberi semangat, serta berbagi canda dan tawa kepada penulis selama ini.
16. Alle, Cae, Ami, Dilla, Nata, Icha, Avi selaku teman UPI Pramesti penulis yang memberi banyak canda dan tawa selama menjalani masa perkuliahan.

Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah memberi banyak ilmu, dukungan, dan bantuan kepada penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
2.1 Landasan Teori dan Konseptual.....	13
2.1.1 <i>Behavioral Finance</i>	13
2.1.2 Perilaku Konsumtif	15
2.1.3 Literasi Keuangan	17
2.1.4 Perilaku Keuangan	19
2.1.5 <i>Mental Accounting</i>	21
2.2 Hubungan Antar Variabel	24
2.2.1 Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif	24
2.2.2 Pengaruh Perilaku Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif	25
2.2.3 Pengaruh <i>Mental Accounting</i> terhadap Perilaku Konsumtif	26
2.3 Penelitian Terdahulu	28
2.4 Kerangka Pemikiran.....	31
2.5 Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	35

3.1	Objek Penelitian	35
3.2	Metode Penelitian	35
3.3	Definisi dan Operasionalisasi Variabel.....	36
3.3.1	Definisi Variabel.....	36
3.3.2	Operasional Variabel.....	39
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	41
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.6	Teknik Analisis Data.....	45
3.6.1	Statistik Deskriptif	45
3.6.2	Model Pengukuran atau <i>Outer Model</i>	45
3.6.3	Model Struktural atau <i>Inner Model</i>	47
3.6.4	Pengujian Hipotesis.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Hasil Penelitian	49
4.1.1	Deskripsi Umum Subjek Penelitian	49
4.1.2	Deskripsi Data Variabel Penelitian	51
4.1.3	Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	63
4.2	Pembahasan.....	75
4.2.1	Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif	75
4.2.2	Pengaruh Perilaku Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif	76
4.2.3	Pengaruh <i>Mental Accounting</i> terhadap Perilaku Konsumtif	78
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		79
5.1	Simpulan	80
5.2	Keterbatasan Penelitian.....	80
5.3	Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA		82
LAMPIRAN.....		94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pendapatan <i>Game</i> Secara Global Berdasarkan Platform	1
Gambar 1. 2 Jumlah Pemain Bulanan <i>Mobile Legends</i> Secara Global	2
Gambar 1. 3 Peringkat <i>Game Online</i> yang Paling Banyak Dimainkan Generasi Z.....	4
Gambar 1. 4 Lama Pengalaman Bermain	5
Gambar 1. 5 Rata-rata Pengeluaran Pemain	5
Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran.....	34
Gambar 4. 1 Model <i>Latent Variable</i> Penelitian.....	64
Gambar 4. 2 <i>Output Model PLS SEM Algorithm</i>	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	28
Tabel 3. 1 Operasionalisasi Variabel	39
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden	49
Tabel 4. 2 Kategori Interval	51
Tabel 4. 3 Statistik Deskriptif	52
Tabel 4. 4 Klasifikasi Persentase Kriteria Penelitian	55
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Tanggapan Responden terhadap Variabel Literasi Keuangan	55
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Tanggapan Responden terhadap Variabel Perilaku Keuangan ...	57
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Tanggapan Responden terhadap Variabel Mental Accounting ...	59
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Tanggapan Responden terhadap Variabel Perilaku Konsumtif ..	61
Tabel 4. 9 Hasil Outer Loading Uji Convergent Validity Tahap 1	64
Tabel 4. 10 Hasil Outer Loading Uji Convergent Validity Tahap 2	66
Tabel 4. 11 Hasil AVE Uji Convergent Validity	67
Tabel 4. 12 Fornell Larcker.....	68
Tabel 4. 13 Nilai Latent Variable Correlation, AVE dan Akar Kuadrat AVE	69
Tabel 4. 14 Nilai Cronbach's Alpha	70
Tabel 4. 15 Nilai Composite Reliability.....	70
Tabel 4. 16 Hasil Uji R Square (R ²)	72
Tabel 4. 17 Nilai Path Coefficients	73
Tabel 4. 18 <i>T-Statistic</i>	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	94
Lampiran 2 Frekuensi Bimbingan.....	100
Lampiran 3 Lembar Persetujuan Perbaikan Dosen Penguji/Penelaah	101
Lampiran 4 Tabulasi Data Kuesioner.....	102
Lampiran 5 Hasil Outer Loadings.....	124
Lampiran 6 Hasil Uji Validitas – Discriminant Validity	126
Lampiran 7 Hasil Uji Reliabilitas	126
Lampiran 8 Path Coefficients.....	127
Lampiran 9 Hasil R Square	127
Lampiran 10 Hasil T-Statistics	127

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, P. M. (2015). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Aswaja Pressindo*.
- Alamanda, Y. (2018). Pengaruh harga diri dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(2), 273-279.
- Anggen, F. O. S. A., Nurwati, S., & Mahrita, A. (2024). The Effect Of Financial Literacy And Income On Consumptive Behavior With Financial Behavior As An Intervening Variable On Gamers In Palangka Raya City. *Jurnal Manajemen Sains dan Organisasi*, 5(2), 122-134.
- Arianti, B. F. (2020). Pengaruh Pendapatan dan perilaku keuangan terhadap literasi keuangan melalui keputusan berinvestasi sebagai variabel intervening. *Jurnal Akuntansi*, 10(1), 13-36.
- Asisi, I. (2020). *Pengaruh literasi keuangan, gaya hidup dan pengendalian diri terhadap perilaku konsumtif mahasiswa prodi manajemen fakultas ekonomi Universitas Pasir Pengaraian* (Doctoral dissertation, Universitas Pasir Pengaraian).
- Athii'uullah, A. M., & Hadi, N. (2024). Perilaku Konsumtif: Non-professional Player pada Game Online Mobile Legends di Kota Malang. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 11(1), 50-60.
- Azizah, N. S. (2020). Pengaruh literasi keuangan, gaya hidup pada perilaku keuangan pada generasi milenial. *Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi)*, 1(2), 92-101.
- Baramuli, F. (2024). *Perilaku Konsumtif: Kausalitas antara Budaya Digital, Mental Accounting, dan Literasi Keuangan* (Doctoral dissertation).
- BPS. (2024). Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Kota Bandung, 2023. <https://bandungkota.bps.go.id/id/statistics-table/3/WVc0MGEyMXBkVFUxY25KeE9HdDZkbTQzWkVkb1p6MDkjMw%3D%3D/jumlah-penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin-di-kota-bandung--2022.html>

- Bukhari, E., Prasetyo, E. T., & Rahma, S. U. U. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan, Pendapatan dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Belanja Online Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Manajemen*, 18(1), 49-56.
- Ceravolo, M. G., Fabri, M., Fattobene, L., Polonara, G., & Raggetti, G. (2019). Cash, card or smartphone: the neural correlates of payment methods. *Frontiers in Neuroscience*, 13, 1188.
- Chandra, P. (2016). *Behavioural Finance*. McGraw Hill Education (India) Private Limited, P-24.
- Ciakrawinata, J. P. (2022, January). Pengaruh Financial Literacy Dan Financial Behavior Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Dan Alumni Uk Petra Asal Kota Tarakan. In *Prosiding Seminar Nasional Hukum, Bisnis, Sains dan Teknologi* (Vol. 2, No. 1, pp. 838-838).
- Clement J. (2024). Annual revenue generated by Mobile Legends: Bang Bang worldwide from 2016 to 1st half 2024. <https://www.statista.com/statistics/1089412/mobile-legends-player-spending/#:~:text=First%20released%20in%202016%2C%20Mobile,million%20U.S.%20dollars%20in%202022>
- CNBC. (2024). Warga RI Habiskan Duit Segini Buat Main Game di HP, Gokil!. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20240111113505-37-504737/warga-ri-habiskan-duit-segini-buat-main-game-di-hp-gokil>
- Christ Pratama Silaban, S. (2024). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Mental Accounting Pemain Terhadap In-App Purchases Dalam Mobile Game* (Doctoral dissertation, STIE PEMBANGUNAN TANJUNGPINANG).
- Das, K. (2023). *Gaming industry surpasses movies and music to become top entertainment sector*. BizzBuzz. <https://www.bizzbuzz.news/trendz/gamingindustry-surpasses-movies-and-music-to-become-top-entertainment-sector-1236947>

- Dewi, N., & Rusdarti, R. (2017). Pengaruh Lingkungan Keluarga, Teman Sebaya, Pengendalian Diri dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Journal of Economic Education*, 6(1), 29-35.
- Dilasari, D. (2020). Pengaruh Financial Literacy, Financial Behaviour, Financial Attitude, Life Style, Locus Of Control Dan Demografi Terhadap Perilaku Konsumtif. *Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi)*, 1(4), 74-87.
- Eldista, E., Sulistiyo, A. B., & Hisamuddin, N. (2020). Mental Accounting: Memaknai Kebahagiaan Dari Sisi Lain Gaya Hidup Mahasiswa Kos. *Jurnal Akuntansi Universitas Jember*, 17(2), 123-130.
- Fadhilah, N., & Abadi, M. T. (2023). Pengaruh penggunaan aplikasi belanja online, gaya hidup dan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa. *Journal of Business & Applied Management*, 16(2), 141-156.
- Fadhil, A. F. (2023) *Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Siswa Sma Islam Boarding School Raudhatul Jannah Payakumbuh Sumatera Barat* (Bachelor's thesis, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Fauzia, A. N., & Nurdin, N. (2019). Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif (Studi Kasus pada mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Islam Bandung angkatan 2015). *Prosiding Manajemen*, 79-84.
- 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), 129-142.
- Fazly, T. R. (2022). *Pengaruh Financial Literacy, Financial Behavior, Financial Attitude, Dan Demografi Terhadap Perilaku Konsumtif (Studi Pada Mahasiswa Program Studi Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh)* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).

- Farooq, N. (2024). Behavioral Finance: Understanding Investor Behavior in Uncertain Markets. *The Management Science Letter*, 1(4), 167-183.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). *Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research*. Reading, MA: Addison-Wesley
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. 25. Universitas Diponegoro.
- Hair, J. F., Risher, J. J., Sarstedt, M., & Ringle, C. M. (2019). When to use and how to report the results of PLS-SEM. *European Business Review*, 31(1), 2–24.
- Hakim, N. Y., Kom, S., Baihaki, G., & Nasihin, M. (2024) Konsep Dan Visual Artistik Dalam Pengembangan Gim.
- Hamari, J., & Keronen, L. (2017). Why do people buy virtual goods: A meta-analysis. *Computers in Human Behavior*, 71, 59-69.
- Hamid, R. S., & Anwar, S. M. (2019). *Structural Equation Modeling (SEM) Berbasis Varian*.
- Hartono, B., Purnomo, A. S. D., & Andhini, M. M. (2020). Perilaku Investor Saham Individu Dalam Perpektif Teori Mental Accounts. *Competence: Journal of Management Studies*, 14(2), 173-183.
- Hastari, S. N. P. (2023). *Pengaruh Mental Accounting dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif dengan Pengendalian Diri sebagai Variabel Moderasi (Studi Empiris pada Komunitas Army Salatiga)* (Doctoral dissertation).
- Hasanah, S. S. A., Hidayati, D. S., & Syakarofath, N. A. (2022). Kecenderungan Gaming Disorder dan Perilaku Konsumtif Pembelian Virtual Goods pada Pemain Online Game. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 8(1), 1-17.
- Hidajat, T. (2016). *Literasi keuangan*. Stie Bank Bpd Jateng.

- Hidayah, N., & Bowo, P. A. (2018). Pengaruh uang saku, locus of control, dan lingkungan teman sebaya terhadap perilaku konsumtif. *Economic Education Analysis Journal*, 7(3), 1025-1039.
- Hidayat, M. (2020). *Transaksi Item Virtual dalam Game Online di Telkom Plaza Kota Parepare (Analisis Hukum Ekonomi Islam)* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- JECKY, J. (2024). *Pengaruh Model Mikrotransaksi Game Gacha Terhadap Pengeluaran* (Doctoral dissertation, STIE Pembangunan Tanjungpinang).
- Jogiyanto Hartono, M. (Ed.). (2018). *Metoda pengumpulan dan teknik analisis data*. Penerbit Andi.
- Jessica, M. (2022). Pengaruh Nilai Kesenangan dan Ekspresi Diri Visual Skin terhadap Niat Beli Ulang Skin Game Mobile Legends di Jakarta yang Dimediasi oleh Kepuasan Konsumen/Michelle Jessica/21180513/Pembimbing: Bilson Simamora.
- Karn, A. K., Chauhan, A., & Kumar, A. (2024). Effectiveness Of Behavioral Finance In Personal Investment Decisions. *Leadership, Education, Personality: An Interdisciplinary Journal*, ISSN: 2524-6178, 19(1), 490-505.
- Khairurrizal, S., & Fitria, E. (2024). Analisis Perilaku Konsumtif Pada Komunitas Game Online Call Of Duty Mobile. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 1(12), 803-814.
- Kusumojati, P. P., Arief, M., & Widyaningsih, A. (2024, January). The influence of theory planned behavior factors on intention to whistleblowing academic fraud in accounting students. In *Proceeding International Conference on Accounting and Finance* (pp. 498-505).
- Laily, I. N. (2022). Memahami Arti Konsumtif, Indikator, Faktor, dan Dampaknya. Retrieved March, 16, 2023.
- Lapasha, B. M., Tanuarto, M. Y., Wiranata, S., & Burhamsyah, R. B. (2024). A study of Flow and Its Factors Towards Compulsive Buying Based on Player

Behavior of Mobile Legends In-Game Items. *Dinasti International Journal of Management Science*, 5(3), 738-753.

Lestari, D. S., Mutmainah, K., & Romandhon, R. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan, Pengendalian Diri, Gaya Hidup, Dan Budaya Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jamasy: Jurnal Akuntansi, Manajemen dan Perbankan Syariah*, 4(1), 119-128.

Leunupun, E. G., Kriswantini, D., & Kamaruddin, S. F. (2023). Mental Accounting Pada Masyarakat Desa. *KUPNA AKUNTANSI: Kumpulan Artikel Akuntansi*, 3(2), 93-97.

Luhsasi, D. I., & Sadjiarto, A. (2019). Penerapan Mental Accounting Dalam Edukasi Pengelolaan Keuangan Tim Basket SWS. *Jurnal Profesi Pendidik*, 5.

Lutfiah, L., Basri, M., & Kuswanti, H. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa pendidikan ekonomi ppapk fkip universitas tanjungpura pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(3).

Malikah, N. (2016). Pengaruh Financial Literacy, Uang Saku, Locus Of Control Dan Lifestyle Terhadap Perilaku Konsumtif Belanja Online Mahasiswa. *Economi Education Analysis Journal*, Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Margaretha, F., & Pambudhi, R. A. (2015). Tingkat literasi keuangan pada mahasiswa S-1 fakultas ekonomi. *Jurnal manajemen dan kewirausahaan*, 17(1), 76-85.

Maulana, A. R., Suryandari, I. H., & Kristanto, A. T. (2024). Analisis Valuasi Aset Virtual Dalam Game Mobile Legend. *Jurnal Riset Akuntansi dan Keuangan*, 20(1), 1-8.

Mawo, T., & Thomas, P. (2017). Pengaruh Literasi Keuangan, Konsep Diri dan Budaya Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa SMAN 1 Kota Bajawa. *Journal of Economic Education*, 6(1), 60-65.

- Muharam, G. M., Sulistiya, D., Sari, N., Zikrinawati, K., & Fahmy, Z. (2024). The Effect of Fear of Missing Out (FoMO) and Peer Conformity on Impulsive Buying in Semarang City Students (Study on TikTok Shop Consumers). *Experimental Student Experiences*, 3(4), 687-695.
- Mujahidah, A. N. (2022). Analisis Perilaku Konsumtif dan Penanganannya (Studi Kasus Pada Satu Peserta Didik Di SMK Negeri 8 Makassar).
- Murni, I. A., & Sandari, T. E. (2024). Pengaruh *Financial Literacy*, *Financial Behavior* Dan *Financial Attitude* Terhadap Perilaku Konsumtif Dengan Peran Disiplin Keuangan Sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Akuntan Publik*, 2(1), 289-296.
- Novianus, Y. (2023). *Konsumtif: Indikator, Faktor, Dampaknya Dan Tips Mengatasinya*. Cermati. <https://www.cermati.com/artikel/konsumtif>
- Nurjannah, S. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan, Sikap Keuangan Dan Perilaku Keuangan Terhadap Pengelolaan Keuangan Umkm Di Jakarta Barat: Model Konseptual.
- OECD. (2012). PISA 2012: Financial Literacy Assesment Framework. OECD
- OJK. (2024). SIARAN PERS PENTINGNYA PENINGKATAN LITERASI KEUANGAN DIGITAL. <https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/siaran-pers/Pages/OJK-Gelar-Edukasi-Kuangan-Digination-Mahasiswa-di-Makassar.aspx>
- Ozili, P. K. (2022). *The acceptable R-square in empirical modelling for social science research (SSRN Scholarly Paper 4128165)*. *Social Research Methodology and Publishing Results*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4128165>.
- Praing, R. R. S., Sandri, R., & Widyatno, A. (2023, September). Perilaku Konsumtif Pada Remaja Yang Bermain Genshin Impact Ditinjau Dari Kecenderungan Kecanduan Game Online. In *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)* (Vol. 7, pp. 4035-4048).

- Prambors. (2023). Anak Muda di Indonesia Habiskan Rp 30 Triliun untuk Game Online Luar Negeri. <https://www.pramborsfm.com/news/anak-muda-di-indonesia-habiskan-rp-30-triliun-untuk-game-online-luar-negeri>
- Pulungan, D. R., & Febriaty, H. (2018). Pengaruh gaya hidup dan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. *Jurnal Riset Sains Manajemen*, 2(3), 103-110.
- Prihastuty, D. R., & Rahayuningsih, S. (2018). Pengaruh financial literacy, financial behavior, financial attitude, dan demografi terhadap perilaku konsumtif (studi pada mahasiswa strata I fakultas ekonomi universitas 17 Agustus 1945 Surabaya). *JHP17: Jurnal Hasil Penelitian*, 3(02).
- Qurotaa'yun, Z., & Krisnawati, A. (2019). Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Milenial Di Kota Bandung. *JAF (Journal of Accounting and Finance)*, 3(1), 46-53.
- Rahayuningsih, S., & Prihastuty, D. R. (2021). Pengaruh Financial Literacy, Financial Behavior, Financial Attitude, Dan Demografi Terhadap Perilaku Konsumtif (Studi Pada Ibu Rumah Tangga Di Wilayah Kelurahan Margorejo). *JEM17: Jurnal Ekonomi Manajemen*, 6(1), 27-44.
- Rahayu A. (2023). Perkembangan Industri Game Dunia, 48% Pemainnya Berasal dari Asia-Pasifik. <https://goodstats.id/article/perkembangan-industri-game-dunia-48-pemainnya-berasal-dari-asia-pasifik-mLVOW>
- Rangkuti, P. (2017). *Customer Care Excellence*. Jakarta: PT. Garmedia Pustaka Utama.dd
- Rizaty MA. (2023). Pemain Mobile Legends Dunia Capai 80,76 Juta pada Desember 2022. <https://dataindonesia.id/varia/detail/pemain-mobile-legends-dunia-capai-8076-juta-pada-desember-2022>
- Rospitadewi, E., & Efferin, S. (2017). Mental Accounting dan Ilusi Kebahagiaan: Memahami Pikiran dan Implikasinya bagi Akuntansi. *Jurnal Akuntansi Multiparadigma*, 8(1), 18-34.

- Rumbik, F. E. R. F. E., Kurniawan, R., & Ginting, R. (2024). Menguak Perilaku Konsumtif Generasi Z dalam Penggunaan Digital Payment dan Literasi Keuangan Berdasarkan Mental Accounting: Sebuah Studi Fenomenologi. *Jurnal Akuntansi AKUNESA*, 12(2), 163-171.
- Santika EF. (2024). 10 Game Online yang Paling Banyak Dimainkan Gen Z dan Milenial Indonesia. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/d5b3645993afc7b/10-game-online-yang-paling-banyak-dimainkan-gen-z-dan-milenial-indonesia>
- Sari, A. E., & Ismawati, A. F. (2022). Mental Accounting Dalam Keputusan Pembelian Item Game Online Â€œMobile Legends: Bang Bangâ€œ. *Jurnal Ekonomi Manajemen*, 8(2), 115-124.
- Sari., k. A. M. J. U. A. S. H. Z. F. T. M. K. N. A. M. E. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *PT Rajagrafindo Persada* (Vol. 3, Issue 2). <https://www.infodesign>
- Shefrin, H. M., & Thaler, R. H. (1988). The behavioral life-cycle hypothesis. *Economic inquiry*, 26(4), 609-643.
- Silalahi, R. Y. B. (2020). Pengaruh literasi keuangan dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif berbelanja online. *Khazanah Ilmu Berazam*, 3(2), 191-200.
- Sisbintari, I. (2018). Sekilas Tentang Behavioral Finance. *Jurnal Ilmiah Administrasi Bisnis Dan Inovasi*, 1(2), 88-101.
- Sitania, H. (2022). *Literasi Keuangan, Mental Accounting Dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif: Peran Gender Sebagai Pemoderasi* (Doctoral dissertation).
- Soukotta, T. (2016). Pengaruh bermain game online terhadap motivasi belajar siswa kelas X dan XI SMK T & I Kristen Salatiga Skripsi.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suriani, S., Suginam, S., & Sari, V. W. (2022). *Financial Behavior: Yayasan Kita Menulis*.
- Surokim, Rakhmawati, Y., Suratnoaji, C., Wahyudi, M., Handaka, T., Dartiningsih, B. E., Julijanti, D. M., Rachmawati, F. N., Kurniasari, N. D., Trisilowaty, D., Suryandari, N., Cholil, H. A., Quraisyin, D., Moertijoso, B., Rachmad, T. H., Arifin, S., Rozi, F., & Camelia, A. (2016). RISET KOMUNIKASI: Buku Pendamping Bimbingan Skripsi. In *Pusat Kajian Komunikasi Publik Prodi Ilmu Komunikasi FISIB-UTM & AspiKom Jawa Timur*. <http://komunikasi.trunojoyo.ac.id/wp-content/uploads/2016/01/BUKU-RISET-KOMUNIKASI-JADI.pdf>
- Sutrisno, F. R. (2020, April 4). Pengaruh Iklan, Lingkungan Sosial dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Item Game Mobile Legends Pada Mahasiswa STIESIA Surabaya. *Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen*, 9(4).
- Takemura, K., & Takemura, K. (2019). Mental Accounting and Framing: Framework of Decisions in Consumer Price Judgment. *Foundations of Economic Psychology: A Behavioral and Mathematical Approach*, 121-156.
- Taneo, R. R., & Data, A. (2024). Pengaruh Financial Literacy Dan Financial Behavior Terhadap Perilaku Konsumtif (Mahasiswa Angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNDANA). *Journal Economic Education, Business and Accounting*, 3(1), 210-220.
- Tenriawaru, A., Wicaksono, B., & Saniatuzzulfa, R. (2018). Hubungan antara kecenderungan kepribadian narsistik dan financial literacy dengan perilaku konsumtif pada mahasiswa. *Wacana*, 10(2).
- Thaler, R. H., & Shefrin, H. M. (1981). An economic theory of self-control. *Journal of political Economy*, 89(2), 392-406.
- Thaler, R. H. (1999). Mental accounting matters. *Journal of Behavioral decision making*, 12(3), 183-206. Vol. 9: Time To Bloom Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Seni Tari*, 10(2), 168– 175. <https://doi.org/10.15294/jst.v10i2.50272>

- Udayanthi, N. O., Herawati, N. T., & Julianto, I. P. (2018). Pengaruh Literasi Keuangan, Kualitas Pembelajaran dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif (Studi Empiris pada Mahasiswa Jurusan Akuntansi Program S1 Universitas Pendidikan Ganesha). *JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi) Undiksha*, 9(2).
- Upadana, I. W. Y. A., & Herawati, N. T. (2020). Pengaruh literasi keuangan dan perilaku keuangan terhadap keputusan investasi mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Humanika*, 10(2), 126-135.
- Utomo, S. B., Hamka, H., Burhanuddin, B., Yuliantina, D., & Munizu, M. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan, Penggunaan Shopee Paylater dan Life Style terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA*, 8(2).
- Wahyuni, R., Irfani, H., Syahrina, I. A., & Mariana, R. (2019). Pengaruh gaya hidup dan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif berbelanja online pada ibu rumah tangga di kecamatan lubuk begalung kota padang. *Jurnal benefita*, 4(3), 548-559.
- WANDANSARI, N. C. (2024). *Pengaruh Financial Literacy, Financial Behavior Dan Financial Attitude Terhadap Perilaku Konsumtif (Studi pada Pegawai Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan)* (Doctoral dissertation, Universitas Mercu
- Wasesa, R. (2016). Pengaruh Peran Orang Tua, Gaya Hidup, Konsep Diri, Dan Financial Literacy Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Kelas X IIS Dan XI IIS Di SMA Negeri 5 Semarang tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*, Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Wicaksono, E. D. (2015). Pengaruh Financial Literacy Terhadap Perilaku Pembayaran Kartu Kredit Pada Karyawan di Surabaya. *Finesta*, 3(1), 85-90.
- Widyastuti, T. A. R., Judijanto, L., Rukmana, A. Y., Pramuditha, P., Harto, B., Kusumastuti, S. Y., ... & Nasution, U. B. (2024). *Produk Digital: Revolusi*

Produk Digital & Inovasi di Era Teknologi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Wijayanti, W., & Santoso, S. B. (2022, August). The Effect Of Financial Literacy, Mental Accounting And Income Level On Consumption Behavior With Gender As A Moderating Variable (Study On Millennial Generation In Banyumas Regency). In *ICBAE 2022: Proceedings of the 3rd International Conference of Business, Accounting, and Economics, ICBAE 2022, 10-11 August 2022, Purwokerto, Central Java, Indonesia* (Vol. 15, No. 13, p. 41). European Alliance for Innovation.

Wiley, M., & Wiley, J. F. (2020). *Beginning R 4*. Apress.
<https://doi.org/10.1007/978-1-4842-6053-1>

Yuniningsih, Y., & Santoso, B. (2020). Does Family Environment Moderate The Effect of Financial Literacy, Attitudes and Motivation on Investment Interest. *ATESTASI: Jurnal Ilmiah Akuntansi*, 3(2), 126-132.

Yusuf, N., & Taruh, V. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan, Sikap Keuangan Dan Kemampuan Akademik Terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo. *Jurnal Mahasiswa Akuntansi*, 1(1), 82-96.

Yuwanto, L. (2015, juli 14). Lebaran Dan Perilaku Konsumtif Masyarakat. Retrieved agustus20, 2015, from UBAYA :Universitas Surabaya:
http://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/182/Lebaran-dan-Perilaku-Konsumtif-Masyarakat.html