

## The Effect of Financial Management on Financial Decision-Making in In-Game Spending on Honkai: Star Rail

**Kartika Luthfi Adiningtyas\*, Wahdan**

Akuntansi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Rajawali Purworejo, Indonesia

[\\*kartika.luthfiadi@gmail.com](mailto:kartika.luthfiadi@gmail.com)

### ABSTRACT

*Impulsive spending in gacha-based games is an increasingly relevant financial behavior issue amid the growth of Indonesia's mobile game industry. This study analyzes the effect of financial management on financial decision-making in player spending within Honkai: Star Rail. A quantitative causal method was applied using purposive sampling on 50 active players who had made at least one top-up, with data collected via Likert-scale questionnaire and analyzed using simple linear regression in SPSS. Results show financial management has a positive and significant effect on financial decision-making, though other factors also play a role. Players who budget, set spending limits, and regularly evaluate their finances tend to make more rational in-game spending decisions. Personal financial management education should therefore be strengthened through both formal and community channels to mitigate consumptive behavior in the gacha ecosystem.*

**Keywords:** *financial management; financial decision-making; gacha game; Honkai: Star Rail; behavioral accounting*

## Pengaruh Pengelolaan Keuangan terhadap Pengambilan Keputusan Finansial pada Pengeluaran di Dalam Game Honkai: Star Rail

### ABSTRAK

Pengeluaran impulsif dalam game gacha menjadi isu perilaku finansial yang semakin relevan seiring pertumbuhan industri game mobile di Indonesia. Penelitian ini menganalisis pengaruh pengelolaan keuangan terhadap pengambilan keputusan finansial pada pengeluaran pemain Honkai: Star Rail. Metode kuantitatif kausal diterapkan dengan purposive sampling terhadap 50 pemain aktif yang pernah top up, data dikumpulkan via kuesioner Likert dan dianalisis dengan regresi linear sederhana di SPSS. Hasil menunjukkan pengelolaan keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengambilan keputusan finansial, meski faktor lain juga berperan. Pemain yang menganggarkan, menetapkan batas pengeluaran, dan rutin mengevaluasi kondisi keuangan cenderung lebih rasional dalam pengeluaran di dalam game. Edukasi pengelolaan keuangan personal perlu diperkuat melalui jalur formal maupun komunitas untuk memitigasi perilaku konsumtif dalam ekosistem gacha.

**Kata Kunci:** *pengelolaan keuangan; pengambilan keputusan finansial; gacha game; Honkai: Star Rail; akuntansi keperilakuan*

## PENDAHULUAN

Industri *game* global mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, dengan segmen *mobile game* sebagai kontributor terbesar, menyumbang lebih dari 70% pangsa pasar gaming di Asia Tenggara. Indonesia memimpin pasar gaming Asia Tenggara dengan pangsa sebesar 29,45% pada 2025 ([Mordor Intelligence, 2026](#)). Di tengah pertumbuhan ini, model bisnis gacha semakin banyak diterapkan, di mana pemain membeli kesempatan mendapatkan item atau karakter langka secara acak menggunakan uang nyata melalui mekanisme top up.

Honkai: Star Rail, dikembangkan oleh HoYoverse dan dirilis global pada April 2023, melampaui USD 1 miliar dari semua platform hanya dalam lima bulan sejak peluncurannya ([WN Hub, 2023](#)), dan menembus USD 2 miliar di platform mobile dalam kurang dari dua tahun ([PocketGamer.biz, 2025](#)). Dampak HoYoverse di Indonesia tidak hanya tercermin dari angka pendapatan, tetapi juga dari pengakuan institusional. Pada April 2026, Kementerian Ekonomi Kreatif Republik Indonesia menerima audiensi HoYoverse untuk membahas kolaborasi penguatan ekosistem ekonomi kreatif melalui penyelenggaraan HoYo FEST 2026 yang melibatkan kreator lokal dalam produksi karya berbasis IP ([Kemenekraf, 2026](#)). Hal ini menunjukkan bahwa *game* seperti Honkai: Star Rail tidak hanya membentuk perilaku konsumsi digital, tetapi juga mendorong pertumbuhan ekosistem kreatif yang lebih luas di Indonesia. *Game* ini menerapkan sistem gacha bernama Warp yang secara psikologis mendorong pemain untuk terus melakukan pull, sehingga berpotensi memicu pengeluaran yang tidak terkendali.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tahun 2025 terhadap 13 pemain aktif Honkai: Star Rail, ditemukan bahwa meskipun kepuasan pasca top up sangat tinggi (rata-rata 4,9/5), sebesar 61,5% responden tetap mengalami penyesalan sedang hingga tinggi, umumnya ketika pengeluaran membebani pos keuangan lain. Mayoritas responden (69,2%) berada pada rentang pengeluaran Rp50.000–Rp150.000 per bulan, namun terdapat *spending spike* signifikan dengan beberapa responden mengaku mengeluarkan antara Rp1.200.000 hingga Rp21.000.000 dalam satu banner, mengindikasikan potensi pengeluaran yang tidak terkendali.

Hasil penelitian Kholilah & Iramani tahun 2013, sebagaimana dikutip dalam [Rokhayati et.al. \(2022\)](#) mendefinisikan pengelolaan keuangan sebagai kemampuan seseorang dalam mengatur (perencanaan, penganggaran, pemeriksaan, pengelolaan, pengendalian, pencarian, dan penyimpanan) dana keuangan sehari-hari. Dalam penelitian ini, dimensi pengelolaan keuangan diadaptasi dari definisi tersebut menjadi lima dimensi operasional: perencanaan keuangan, penganggaran, pengelolaan dana, pengendalian pengeluaran, dan penyimpanan dana. Kemampuan ini seharusnya berdampak langsung pada kualitas keputusan finansial. Namun berbagai penelitian menunjukkan adanya gap antara pengetahuan finansial dengan perilaku konsumtif pemain. [Wicaksono et.al. \(2024\)](#) membuktikan bahwa mekanisme gacha mengeksploitasi FOMO dan tekanan sosial untuk

mendorong pembelian berulang. Sasangka & Setyawan (2025) menambahkan bahwa komunitas online HSR berperan ganda: sebagai sumber pengetahuan sekaligus tekanan untuk mengikuti tren meta yang pada akhirnya mendorong perilaku konsumtif.

Pengambilan keputusan finansial merupakan proses pemilihan tindakan keuangan yang melibatkan identifikasi kebutuhan, pertimbangan risiko dan manfaat, pemilihan alternatif, penggunaan anggaran, serta evaluasi keputusan (Tamplin, 2025). Konsep ini didukung oleh Goyal et.al. (2021) yang mengidentifikasi pengambilan keputusan sebagai salah satu konsekuensi utama dari perilaku pengelolaan keuangan personal. Dalam konteks *game* gacha, pengambilan keputusan finansial tercermin dari bagaimana pemain mempertimbangkan dan menentukan pengeluaran *top up* apakah berdasarkan kebutuhan nyata dan kondisi keuangan yang terencana, atau semata-mata didorong oleh impuls dan tekanan eksternal. Kedua variabel ini diukur melalui indikator operasional yang disesuaikan dengan konteks pengeluaran dalam *game*, seperti menyusun anggaran untuk hiburan/*game*, mengendalikan pembelian impulsif, dan menilai manfaat item sebelum membeli.

Penelitian terdahulu telah mengkaji keputusan pembelian virtual item dari sisi promosi media sosial (Raharjo et.al., 2024), *enjoyment value* dan eWOM (Ridho, 2025), serta harga dan literasi keuangan (Hannan & Ardhani, 2024; Saputri & Sucipto, 2023). Namun belum ada penelitian secara spesifik yang menghubungkan pengelolaan keuangan dengan pengambilan keputusan finansial dalam konteks *in-game* Honkai: Star Rail. Penelitian ini menawarkan pendekatan kuantitatif untuk menguji secara empiris pengaruh pengelolaan keuangan terhadap pengambilan keputusan finansial pemain, sebagai upaya mengisi kekosongan tersebut. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pengelolaan keuangan terhadap pengambilan keputusan finansial pemain Honkai: Star Rail yang melakukan *top up*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan kausal untuk menganalisis hubungan sebab-akibat antara pengelolaan keuangan (X) dan pengambilan keputusan finansial (Y) (Sugiyono, 2020). Metode kuantitatif dipilih karena penelitian ini berlandaskan pada pengujian hipotesis melalui data yang terukur dan dapat dianalisis secara statistik (Sugiyono, 2020). Jenis data yang digunakan adalah data primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung dari responden melalui penyebaran kuesioner.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pemain aktif Honkai: Star Rail di Indonesia yang pernah melakukan *top up*. Sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria responden yang aktif bermain minimal tiga bulan terakhir, pernah melakukan *top up* minimal satu kali, dan bersedia menjadi responden penelitian. Jumlah sampel yang terkumpul adalah 50 responden, memenuhi syarat minimal analisis regresi (Hair et.al., 2010).

Data primer dikumpulkan melalui kuesioner online menggunakan *Google Form* yang disebarakan melalui komunitas pemain Honkai: Star Rail di Twitter/X. Kuesioner terdiri atas pertanyaan mengenai karakteristik responden dan pernyataan penelitian yang disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel, diukur menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 hingga 5, dengan 10 item pernyataan untuk variabel pengelolaan keuangan (X) dan 10 item pernyataan untuk variabel pengambilan keputusan finansial (Y).

Data dianalisis menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics melalui beberapa tahapan pengujian. Uji validitas dilakukan menggunakan Corrected Item-Total Correlation untuk memastikan setiap item kuesioner mengukur konstruk yang dimaksud, dengan kriteria item dinyatakan valid apabila nilai  $r$  hitung lebih besar daripada  $r$  tabel. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, dengan instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai alpha lebih besar dari 0,60. Selanjutnya dilakukan uji korelasi untuk mengetahui kekuatan hubungan antara variabel X dan Y, dilanjutkan dengan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui arah dan besaran pengaruh pengelolaan keuangan terhadap pengambilan keputusan finansial. Koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengukur besarnya kemampuan variabel X dalam menjelaskan variasi variabel Y. Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji  $t$  untuk mengetahui signifikansi pengaruh secara parsial dan uji  $F$  untuk mengetahui signifikansi model regresi secara keseluruhan. Hipotesis diterima apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 50 responden pemain aktif Honkai: Star Rail yang pernah melakukan top up. Mayoritas berusia 18–24 tahun (60,0%) dan berjenis kelamin perempuan (90,0%). Sebagian besar berstatus pelajar atau mahasiswa (50,0%) dan sudah bermain lebih dari dua tahun (76,0%). Sebanyak 64,0% responden rata-rata mengeluarkan kurang dari Rp100.000 per bulan untuk top up dengan frekuensi yang jarang (52,0%), didominasi pembelian *Express Supply Pass* (paket langganan bulanan dalam *game*) sebagai pilihan rutin.

### 2. Uji Instrumen Penelitian

#### *Uji Validitas*

Uji validitas dilakukan menggunakan Corrected Item-Total Correlation dari Reliability Analysis SPSS. Item dinyatakan valid apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Berdasarkan jumlah responden sebanyak 50 orang dan taraf signifikansi 5%, nilai  $r$  tabel yang digunakan adalah 0,279.

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas Variabel X — Pengelolaan Keuangan

| Item | r Hitung | r Tabel | Keterangan  |
|------|----------|---------|-------------|
| X1   | 0,118    | 0,279   | Tidak Valid |
| X2   | 0,430    | 0,279   | Valid       |
| X3   | 0,544    | 0,279   | Valid       |
| X4   | 0,405    | 0,279   | Valid       |
| X5   | 0,401    | 0,279   | Valid       |
| X6   | 0,523    | 0,279   | Valid       |
| X7   | 0,412    | 0,279   | Valid       |
| X8   | 0,198    | 0,279   | Tidak Valid |
| X9   | 0,556    | 0,279   | Valid       |
| X10  | 0,475    | 0,279   | Valid       |

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS, 2026

**Tabel 2.** Hasil Uji Validitas Variabel Y — Pengambilan Keputusan Finansial

| Item | r Hitung | r Tabel | Keterangan |
|------|----------|---------|------------|
| Y1   | 0,598    | 0,279   | Valid      |
| Y2   | 0,656    | 0,279   | Valid      |
| Y3   | 0,658    | 0,279   | Valid      |
| Y4   | 0,559    | 0,279   | Valid      |
| Y5   | 0,395    | 0,279   | Valid      |
| Y6   | 0,411    | 0,279   | Valid      |
| Y7   | 0,623    | 0,279   | Valid      |
| Y8   | 0,468    | 0,279   | Valid      |
| Y9   | 0,562    | 0,279   | Valid      |
| Y10  | 0,651    | 0,279   | Valid      |

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS, 2026

Berdasarkan hasil uji validitas, item X1 dan X8 pada variabel X memiliki  $r$  hitung  $< r$  tabel sehingga dinyatakan tidak valid dan dikeluarkan dari analisis selanjutnya. Seluruh item variabel Y dinyatakan valid.

### Uji Reliabilitas

**Tabel 3.** Hasil Uji Reliabilitas

| Variabel                            | N of Items | Cronbach's Alpha | Standar  | Keterangan |
|-------------------------------------|------------|------------------|----------|------------|
| Pengelolaan Keuangan (X)            | 8          | 0,761            | $> 0,60$ | Reliabel   |
| Pengambilan Keputusan Finansial (Y) | 10         | 0,850            | $> 0,60$ | Reliabel   |

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS, 2026

Nilai Cronbach's Alpha variabel X sebesar 0,761 dan variabel Y sebesar 0,850, keduanya di atas standar 0,60, sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel.

### Uji Korelasi

**Tabel 4.** Hasil Uji Korelasi

|                                                                              | Pearson Correlation | Sig. (2-tailed) | N  |
|------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-----------------|----|
| Total Skor Pengelolaan Keuangan — Total Skor Pengambilan Keputusan Finansial | 0,719               | 0,000           | 50 |

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS, 2026

Nilai *Pearson Correlation* sebesar 0,719 dengan signifikansi 0,000 ( $< 0,01$ ) menunjukkan adanya hubungan yang kuat dan signifikan antara pengelolaan keuangan dan pengambilan keputusan finansial pemain Honkai: Star Rail. Arah hubungan yang

positif mengindikasikan bahwa semakin baik pengelolaan keuangan pemain, semakin baik pula kualitas pengambilan keputusan finansialnya.

### Analisis Regresi Linear Sederhana

**Tabel 5.** Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

|                                 | <b>B</b> | <b>Std. Error</b> | <b>Beta</b> | <b>t</b> | <b>Sig.</b> |
|---------------------------------|----------|-------------------|-------------|----------|-------------|
| (Constant)                      | 5,970    | 4,707             | —           | 1,268    | 0,211       |
| Total Skor Pengelolaan Keuangan | 1,035    | 0,144             | 0,719       | 7,165    | 0,000       |

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS, 2026

**Tabel 6.** Model Summary

| <b>R</b> | <b>R Square</b> | <b>Adjusted R Square</b> | <b>Std. Error of the Estimate</b> |
|----------|-----------------|--------------------------|-----------------------------------|
| 0,719    | 0,517           | 0,507                    | 5,791                             |

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS, 2026

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh persamaan regresi:

$$Y = 5,970 + 1,035x + e$$

Nilai konstanta sebesar 5,970 berarti apabila pengelolaan keuangan bernilai 0, pengambilan keputusan finansial tetap bernilai 5,970. Koefisien regresi X sebesar 1,035 berarti setiap peningkatan satu satuan pengelolaan keuangan akan meningkatkan pengambilan keputusan finansial sebesar 1,035 satuan dengan arah positif.

### Uji Hipotesis

#### Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Nilai  $R^2 = 0,517$  menunjukkan bahwa pengelolaan keuangan mampu menjelaskan 51,7% variasi pengambilan keputusan finansial pemain Honkai: Star Rail. Sisanya 48,3% dijelaskan oleh variabel lain di luar penelitian, seperti tekanan komunitas, kontrol diri, atau literasi keuangan.

#### Uji t

Uji t dilakukan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Berdasarkan hasil uji t, dengan  $df=48$  dan taraf signifikansi 5%, nilai t tabel sebesar 2,011.

**Tabel 7.** Hasil Uji t

| <b>Variabel</b>                                    | <b>t Hitung</b> | <b>t Tabel</b> | <b>Sig.</b> | <b>Keterangan</b> |
|----------------------------------------------------|-----------------|----------------|-------------|-------------------|
| Pengelolaan Keuangan (X) → Keputusan Finansial (Y) | 7,165           | 2,011          | 0,000       | H1 Diterima       |

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS, 2026

Nilai t hitung (7,165) > t tabel (2,011) dan Sig. (0,000) < 0,05, sehingga H1 diterima. Pengelolaan keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengambilan keputusan finansial pemain Honkai: Star Rail.

## Uji F

Uji F dilakukan untuk mengetahui signifikansi model regresi secara keseluruhan. Berdasarkan hasil uji F, dengan  $df_1=1$  dan  $df_2=48$  pada taraf signifikansi 5%, diperoleh F tabel sebesar 4,04.

**Tabel 8.** Hasil Uji F

|         | F Hitung | F Tabel | Sig.  | Keterangan       |
|---------|----------|---------|-------|------------------|
| Regresi | 51,336   | 4,04    | 0,000 | Model Signifikan |

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS, 2026

Nilai F hitung (51,336) lebih besar daripada F tabel (4,04) dengan signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ), sehingga model regresi linear sederhana yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan signifikan secara keseluruhan dalam menjelaskan pengaruh pengelolaan keuangan terhadap pengambilan keputusan finansial.

## 3. Pembahasan

Hasil penelitian membuktikan adanya hubungan yang kuat dan signifikan antara pengelolaan keuangan dan pengambilan keputusan finansial pemain Honkai: Star Rail, dengan nilai korelasi Pearson sebesar 0,719. Analisis regresi linear sederhana menghasilkan persamaan  $Y = 5,970 + 1,035X$ , dengan nilai t hitung 7,165 dan F hitung 51,336 (Sig. = 0,000), serta koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,517. Hasil ini menunjukkan bahwa pengelolaan keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengambilan keputusan finansial pemain Honkai: Star Rail. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin baik pengelolaan keuangan pemain, semakin rasional keputusan top up yang diambil. Pemain yang memiliki kebiasaan menganggarkan, menetapkan batas pengeluaran, dan mengevaluasi kondisi keuangan secara rutin terbukti lebih mampu mengambil keputusan finansial yang rasional, seperti mempertimbangkan kebutuhan nyata sebelum top up, menilai risiko gacha, dan menghindari pengeluaran impulsif.

Temuan ini dapat dipahami melalui mekanisme psikologis yang terjadi dalam ekosistem *game* gacha. Sistem Warp dalam Honkai: Star Rail dirancang dengan pity system dan banner berbatas waktu yang menciptakan tekanan implisit untuk segera melakukan pull. Pemain yang memiliki kerangka pengelolaan keuangan yang jelas cenderung tidak mudah terbawa dorongan impulsif, karena keputusan pengeluaran sudah direncanakan sebelum tekanan psikologis dari mekanisme gacha bekerja. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang lebih banyak menyoroti faktor eksternal seperti promosi media sosial (Raharjo dkk., 2024) dan *enjoyment value* (Ridho, 2025), temuan ini menegaskan bahwa kemampuan internal pemain dalam mengelola keuangan justru menjadi faktor penentu yang kuat dalam pengambilan keputusan finansial mereka.

Temuan ini konsisten dengan Wicaksono dkk. (2024) yang mengungkapkan bahwa mekanisme gacha dirancang mengeksploitasi FOMO dan tekanan sosial—dan pemain dengan pengelolaan keuangan yang baik lebih mampu bertahan dari dorongan tersebut.

Hal ini juga sejalan dengan Hannan & Ardhani (2024) yang menemukan bahwa harga dan pendapatan berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian virtual item, serta Saputri & Sucipto (2023) yang membuktikan bahwa *financial literacy* berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian dalam *game* online. Nilai  $R^2$  sebesar 51,7% menunjukkan pengelolaan keuangan memiliki kontribusi yang relatif besar dalam model penelitian ini, namun 48,3% sisanya dipengaruhi faktor lain. Sasangka & Setyawan (2025) menemukan bahwa komunitas online HSR berperan sebagai tekanan sosial yang mendorong pemain mengikuti tren meta, yang dapat menggerus kemampuan pengambilan keputusan finansial yang rasional meskipun pemain memiliki pengelolaan keuangan yang baik. Hal ini mengindikasikan bahwa faktor psikologis dan sosial seperti kontrol diri dan tekanan komunitas masih perlu diteliti lebih lanjut untuk melengkapi pemahaman tentang pengambilan keputusan finansial dalam ekosistem *game* gacha.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa pengelolaan keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengambilan keputusan finansial pemain Honkai: Star Rail yang melakukan top up ( $t = 7,165$ ;  $F = 51,336$ ;  $\text{Sig.} = 0,000$ ;  $R^2 = 0,517$ ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin baik kemampuan pemain dalam merencanakan, menganggarkan, mengelola, mengendalikan, dan menyimpan dana secara terstruktur, maka semakin baik pula kualitas pengambilan keputusan finansial dalam konteks pengeluaran di dalam *game*. Temuan ini menegaskan bahwa pengelolaan keuangan yang baik merupakan faktor penting dalam mengendalikan perilaku konsumtif pemain, khususnya dalam menghadapi mekanisme gacha yang dirancang untuk mendorong pengeluaran berulang.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan kepada pemain Honkai: Star Rail untuk menetapkan batas pengeluaran bulanan secara disiplin, memisahkan dana *top up* dari kebutuhan pokok, serta secara rutin mengevaluasi kondisi keuangan sebelum mengambil keputusan pembelian di dalam *game*. Pengembang *game* dan *platform digital* diharapkan dapat menyediakan fitur manajemen pengeluaran bagi pengguna sebagai bentuk tanggung jawab terhadap kesehatan finansial pemain. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menambahkan variabel lain yang masih berkaitan dengan perilaku finansial pemain *game*, seperti tekanan komunitas, kontrol diri, literasi keuangan, atau kecerdasan emosional, mengingat dalam penelitian ini variabel pengelolaan keuangan hanya mampu menjelaskan pengambilan keputusan finansial sebesar 51,7%, sedangkan sisanya sebesar 48,3% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas objek penelitian pada

game gacha lain atau kelompok demografis yang berbeda, serta mempertimbangkan penggunaan metode campuran untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai dinamika pengambilan keputusan finansial dalam ekosistem *game* digital.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Goyal, K., Kumar, S., & Xiao, J. J. (2021). Antecedents and consequences of personal financial management behavior: A systematic literature review and future research agenda. *International Journal of Bank Marketing*, 39(7), 1166–1207. <https://doi.org/10.1108/IJBM-12-2020-0612>
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate data analysis* (7th ed.). Pearson Prentice Hall.
- Hannan, J., & Ardhani, L. (2024). *Pengaruh harga, pendapatan, dan literasi keuangan terhadap keputusan pembelian virtual item game online Mobile Legends dengan gaya hidup sebagai variabel moderasi* [Skripsi, UIN Malang]. <https://repository.uin-malang.ac.id/21320/>
- Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif. (2026, 7 April). *Kementerian Ekraf perkuat kreator lokal lewat HoYo FEST 2026*. <https://ekraf.go.id/news/kementerian-ekraf-perkuat-kreator-lokal-lewat-hoyo-fest-2026>
- Mordor Intelligence. (2026). *Southeast Asia gaming market size & share analysis*. <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/southeast-asia-gaming-market>
- PocketGamer.biz. (2025). *Honkai: Star Rail rockets past \$2bn on mobile in under two years*. <https://www.pocketgamer.biz/honkai-star-rail-rockets-past-2bn-on-mobile-in-under-two-years/>
- Raharjo, S., Wulandari, & Dito, A. H. (2024). Pengaruh promosi media sosial dan reputasi perusahaan terhadap keputusan pembelian produk virtual Genshin Impact. *Arimbi: Jurnal Akuntansi, Keuangan, dan Perbankan*, 1(2). <https://unkartur.ac.id/journal/index.php/arimbi/article/view/230/190>
- Ridho, L. W. (2025). *Pengaruh enjoyment value, character competency value, visual authority value, monetary value dan eWOM terhadap intensi pembelian virtual item Honkai: Star Rail* [Skripsi, UIN Saizu]. <https://repository.uinsaizu.ac.id/28605/>
- Rokhayati, I., Harsuti, Purnomo, S. D., & Alam, C. S. (2022). Analisis faktor-faktor yang memengaruhi perilaku pengelolaan keuangan: Studi kasus pada mahasiswa Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Wijayakusuma Purwokerto. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 11(3), 803–813. <https://stiemuttaqien.ac.id/ojs/index.php/OJS/article/view/1078/892>
- Sasangka, N. A. A., & Setyawan, S. (2025). *Peran modal sosial terhadap perilaku gacha: Studi fenomenologi pemain Honkai: Star Rail*. Prosiding Kolokium Riset Mahasiswa (KORMA), Universitas Muhammadiyah Surakarta. <https://proceedings.ums.ac.id/korma/article/view/6615>

- Saputri, I., & Sucipto, R. H. (2023). Pengaruh financial literacy dan harga terhadap keputusan pembelian virtual goods *game* online Mobile Legends. *JASDIM*. <https://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/jasdim/article/view/4660>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tamplin, T. (2025). Financial decision-making process. *Finance Strategists*. <https://www.financestrategists.com/financial-advisor/financial-planning/financial-decision-making-process/>
- Wicaksono, S. A., Ikhrami, F. S., Destiana, S., Rachman, S. F. A., Alifia, N. N., & Atmaja, P. W. (2024). *How gacha games developers make players spend money*. *ICONBIT*, 1(1). <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/iconbit/article/view/4039>
- WN Hub. (2023). *Honkai: Star Rail has earned more than \$1 billion in five months*. <https://wnhub.io/news/other/item-41981>