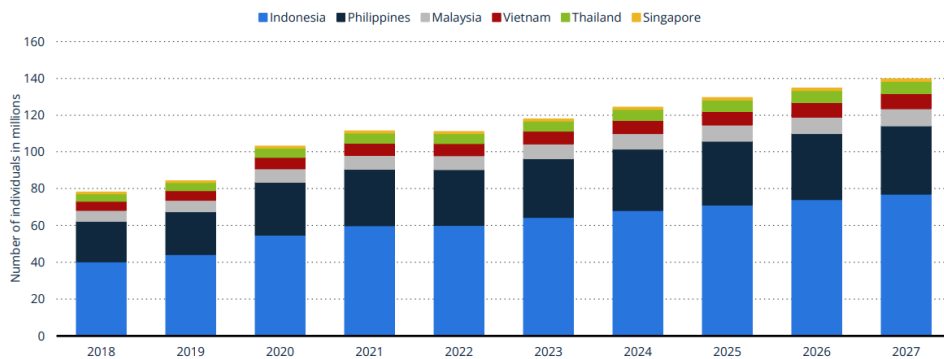


1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game online merupakan salah satu objek aktivitas hiburan yang diminati oleh masyarakat Indonesia. Kemajuan teknologi dan kemudahan dalam mengakses *game online* menciptakan ekosistem *game* untuk seseorang yang dapat menghilangkan kebosanan, mengurangi stres, dan bahkan membantu meningkatkan keterampilan seperti kerja sama tim, strategi, dan keterampilan berpikir. Perkembangan teknologi dan internet ini membuat *game online* semakin mudah diakses dan dapat dimainkan dimana saja. Indonesia telah menjadi negara ke-3 di dunia yang memiliki jumlah pemain *game* yang sangat tinggi (Dihni, 2022). Pada kawasan Asia Tenggara, Indonesia menduduki posisi pertama dengan lebih dari 60 juta *gamers* yang diproyeksikan terus mengalami pertumbuhan hingga tahun 2027 (Statista, 2023).

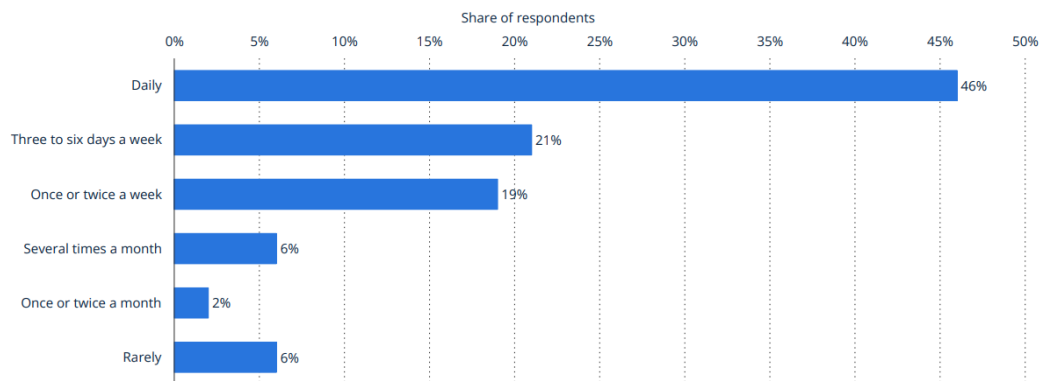


Gambar 1.1 Jumlah *Mobile Gamers* di Asia Tenggara Periode 2018-2027, Per Negara

Sumber: Statista (2023)

Istilah "*gamer*" sering digunakan untuk mendeskripsikan orang yang bermain *video game* (Shaw, 2011). Lemmens et al (2009) mengaitkan "kecanduan *game*" dengan istilah "*gamer*", definisi "*gamer*" diartikan sebagai orang yang pernah bermain *game* dalam satu bulan terakhir. Morris (2018) mendefinisikan "*gamer*" adalah sebagai individu yang setidaknya telah mengeluarkan \$20 selama dua tahun dalam pengeluaran untuk bermain *game*. Dalam penelitian Kort-Butler (2020) mengatakan "*gamer*" dapat digunakan oleh individu untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi diri sendiri dengan komunitas lain. Seorang "*gamer*" terutama dikaitkan dan dipelajari dengan waktu yang dihabiskan di dunia *video game* (Kowert et al., 2014). *Gamer*

menghabiskan lebih banyak waktu per minggu untuk bermain *game*. *Gamers* bermain setidaknya 1 *game* dengan total 7 jam dalam seminggu (ESA, 2018). Berdasarkan hasil survei dari statista dari 6.927 responden pada tahun 2022, terdapat 46% *gamers* bermain *game online* setiap hari dan 21% dari keseluruhan responden bermain selama 3-6 hari dalam seminggu (Nurhayati-Wolff, 2022).



Gambar 1.2 Frekuensi *Gamers* di Indonesia Bermain *Game Online* pada Tahun 2022

Sumber: Nurhayati-Wolff (2022)

Individu juga dapat dikatakan sebagai *gamers* jika setidaknya pernah bermain 3 *game* yang berbeda. Identitas seorang *gamer* yang diberlakukan mencakup pengetahuan individu mengenai *game*, bermain di platform tertentu (seperti, konsol, PC) dan kebiasaan *gamers* dalam melakukan pengeluaran untuk *games* (Paaßen et al., 2017). Berdasarkan data dari Statista, menurut survei yang telah dilakukan pada 1.044 responden pada tahun 2022, *gamers* di Indonesia sendiri memiliki kesediaan sebesar 45% dalam mengeluarkan uang ketika bermain *game* (Nurhayati-Wolff, 2023).

Menurut Cleghorn & Griffiths (2015) mengatakan tingkat konsumtif dan pengeluaran dalam bermain *game* juga terus meningkat di industri *games*. Pada 2021, pengeluaran untuk bermain *game* meningkat 15.4% dimana pada tahun 2020, diketahui nilai yang dicatat sebesar US\$ 100.52 Miliar dan pada 2021 meningkat menjadi US\$ 116.01 Miliar. Pengeluaran pada *game* tercatat mengalami peningkatan sebesar 57.2% dari tahun 2018 sampai 2021 (Pahlevi, 2022). Berdasarkan data dari statista, alasan para *gamers* tersebut melakukan pengeluaran pembelian dalam *game* didominasi oleh karena harga yang masuk akal, adanya penawaran maupun, tergiur oleh *event*, dan melanjutkan permainan (Nurhayati-Wolff, 2022). *Gamers* dapat menghabiskan uang untuk membelanjakan item dalam *game*, seperti senjata, pakaian karakter, langganan

premium, dan fitur lainnya agar pada *in-game* menjadi lebih kuat (Lintang, 2023). Menurut survey oleh Butts (2022) menunjukkan rata - rata pengeluaran *gamers* di US mencapai 23.87 US *Dollar* atau sekitar Rp 350.000 per bulannya. Dengan pengeluaran pada *game* ini dapat menimbulkan resiko yang dihadapi pada *gamers* yang mengarah pada *spending habits* yang buruk.

Menurut Hendra & Rita (2018), *spending habits* adalah kebiasaan seseorang dalam mengeluarkan uang sehingga meningkatkan konsumsi yang pada akhirnya berdampak negatif kepada keuangan pribadi. *Spending habits* secara umum diartikan sebagai sebuah kebiasaan dalam melakukan pengeluaran dan pembelian dalam membelanjakan uang untuk keperluan pribadi (Huddleston & Minahan, 2011). Individu yang sulit menahan keinginan, akan berpengaruh pada tingkat konsumtif yang tinggi (Wu et al., 2019). Setiap *gamers* memiliki tingkat konsumtif yang berbeda - beda. Jumlah uang yang dibelanjakan dalam *game* sangat bervariasi. Terdapat kasus yang terjadi pada seorang ayah di Singapore, dikarenakan anaknya yang berusia 18 tahun menggunakan akun untuk bertransaksi membeli *item* di *game online Genshin Impact* total sebesar Rp 285.000.000 agar karakter miliknya di *game* tersebut menjadi lebih kuat (Gunadha & Suliastini, 2022). Seorang ibu rumah tangga asal Kediri mendapatkan total tagihan telpon pascabayar sebesar Rp 11.000.000 dikarenakan anaknya telah melakukan transaksi pembelian *diamond* di 3 *game online* yaitu *Free Fire*, *Mobile Legends*, dan *Minecraft* tanpa sepengetahuan orang tuanya (Kami, 2019). Terdapat juga kasus yang terjadi di Surabaya dimana terdapat 5 karyawan yang diamankan polisi karena telah mencuri peralatan bangunan dengan total taksiran sebesar Rp 30.000.000 untuk dapat membeli *item* dalam *game online* (Setiawan & Assifa, 2023).

Menurut Azmi & Ramakrishnan (2018) *spending habits* dipengaruhi oleh *financial knowledge*. *Financial knowledge* adalah pengetahuan seseorang dari *skill*, informasi, dan pengalaman dalam mengatur keuangan pribadi (Azmi & Ramakrishnan, 2018). Menurut O'Guinn & Faber (1989) menyebutkan *spending habits* dipengaruhi oleh faktor sosial, psikologis, dan demografis, serta keterampilan dan pemahaman keuangan individu. *Financial knowledge* dapat berpengaruh terhadap *spending habits*. Kurangnya *financial knowledge* dapat mempengaruhi perilaku keuangan dan berdampak pada personal keuangan individu (Lusardi & Mitchell, 2013). Individu untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman tentang keuangan, individu perlu untuk mengikuti seminar, berita, *workshop*, dan kelas seputar keuangan. Individu yang memiliki tingkat pengetahuan keuangan yang tinggi dapat lebih mengatur pengeluarannya serta lebih bijak dalam membelanjakan uang (Azmi & Ramakrishnan, 2018; Perry & Morris, 2005). Oleh

sebab itu *financial knowledge* itu sangatlah penting bagi seseorang agar dapat mengatur keuangan dengan baik.

Menurut Sebstad et al (2006) *financial attitude* adalah sikap keuangan terhadap pemikiran, penilaian, dan pendapat seseorang mengenai konsep keuangan. Menurut Obagbuwa & Kwenda (2020), *financial attitude* adalah sebuah faktor yang menentukan kebiasaan pengeluaran keuangan seseorang. Menurut Nafidzurramadhan (2021) seorang *gamers* mempunyai sikap rela untuk menghabiskan uangnya demi membeli fitur - fitur dalam *game*. Transaksi yang dilakukan dalam *game* untuk membeli dengan menggunakan uang riil disebut *microtransaction* seperti membeli *virtual item* dalam *game* (Schwiddessen & Karius, 2018). Sikap dan perilaku *gamers* yang membelanjakan uang *in-game purchased* menunjukkan sikap ketagihan dan hobi mengoleksi seperti adanya *event discount or special offer, goals*, dan lain - lain. King et al (2020) menyebutkan bahwa seseorang dengan sikap yang tidak bisa menahan diri dalam melakukan *microtransaction* karena terpengaruh oleh teman yang melakukan *spending* lebih tinggi untuk meraih *level games* yang maksimal. Individu yang memiliki *financial attitude* dapat memiliki keputusan keuangan dapat lebih bijaksana dalam menggunakan uangnya (Sander, 2018).

Faktor lain yang berpengaruh kepada *spending habits* adalah *mental accounting*. Menurut Lintang (2023) *gamers* rela untuk mengeluarkan uangnya untuk *games*. Keputusan pengeluaran dipengaruhi oleh proses kategorisasi dan organisasi *mental* yang dihasilkan dari anggaran (Henderson & Peterson, 1992). Menurut penelitian Attri (2013) Individu rela untuk menghabiskan dan meminjam uang kepada temannya untuk melakukan *spending habits* sampai rela untuk mencari *part time job* untuk mendapatkan uang agar dapat dihabiskan untuk pengeluarannya. Mengatur pengeluaran dalam akun mental dapat memudahkan pengendalian diri dan untuk mencegah pengeluaran yang berlebihan (Heath & Soll, 1996). *Mental accounting* adalah sebuah sikap dalam mengatur, melacak, dan mengevaluasi pengelolaan keuangan dari setiap individu untuk meminimalisir terjadinya kebiasaan dalam membelanjakan uang (Thaler, 1999). *Mental accounting* digunakan untuk mengumpulkan dan memisahkan informasi yang telah didapatkan untuk pengambilan keputusan (Talab et al., 2017). *Mental accounting* memiliki pengaruh yang besar kepada individu dalam mengelola keuangan dengan pengambilan keputusan yang tepat. Dengan memiliki *mental accounting* yang baik dalam pengambilan keputusan, individu dapat mencapai tujuan keuangan masa depan karena memiliki pengetahuan serta pemahaman keuangan yang dapat meminimalisir pengeluaran (Shefrin & Thaler, 1988).

Penelitian tentang *spending habits* pada *gamers* dilakukan di Surabaya, dikarenakan terdapat *gamers* asal Surabaya yang telah meraih penghargaan dan perkembangan *esport* di Surabaya juga sangat berkembang. Dalam sebuah *event* yang diadakan di Surabaya, terdapat sekitar 4000 orang yang menghadiri acara tersebut (Tatsumaki, 2023). *Gamers* di Surabaya juga melakukan *top-up* konten *gaming* melalui *GoPay* untuk memenuhi kebutuhan *games* individu (Dewanti, 2019). Didukung dari *pre-survey*, berdasarkan wawancara kepada 20 *gamers* yang bermain setidaknya 4 jam sehari, total pengeluaran selama bermain game, 20 *gamers* di Surabaya yang telah diwawancarai mencapai sekitar Rp 2.000.000 sampai dengan Rp 9.000.000. Para *games* juga mengeluarkan sekitar Rp 20.000 sampai dengan Rp 300.000 per bulannya. Alasan para *gamers* tersebut dalam melakukan pengeluaran karena kepuasan dan kebiasaan, tergiur oleh *event*, pengaruh teman, ingin terlihat lebih jago, koleksi, mempercantik karakter, dan meningkatkan *level* karakter serta item dalam *game*. Dengan penelitian yang membahas terkait *spending habits gamer*, penelitian ini penting untuk dilakukan agar *gamers* di Surabaya dapat mengatur keuangannya dengan baik. Dengan demikian peneliti ingin meneliti lebih lanjut apakah terdapat pengaruh *financial knowledge*, *financial attitude*, dan *mental accounting* terhadap *spending habits gamers* di Surabaya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah *financial knowledge* berpengaruh signifikan terhadap *spending habits gamers* di Surabaya.
2. Apakah *financial attitude* berpengaruh signifikan terhadap *spending habits gamers* di Surabaya.
3. Apakah *mental accounting* berpengaruh signifikan terhadap *spending habits gamers* di Surabaya.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan diatas maka tujuan penelitian yang diharapkan dapat tercapai adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh *financial knowledge* terhadap *spending habits gamers* di Surabaya.

2. Untuk mengetahui pengaruh *financial attitude* terhadap *spending habits gamers* di Surabaya.
3. Untuk mengetahui pengaruh *mental accounting* terhadap *spending habits gamers* di Surabaya.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Bagi *gamers* di Surabaya, supaya dapat memberikan dampak, pengaruh, dan pemahaman pentingnya pengetahuan finansial untuk mengatur keuangan serta mengurangi dan mengatasi *spending habits gamers* di Surabaya.
2. Untuk penelitian selanjutnya, informasi dan referensi dari penelitian ini dapat digunakan dan bermanfaat bagi peneliti agar penelitian ini dapat dikembangkan lebih baik lagi.