

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN, OVERCONFIDENCE, DAN FEAR OF  
MISSING OUT (FOMO) TERHADAP PERILAKU KEUANGAN DAN  
KEPUTUSAN KEUANGAN PADA PLAYER SKY : CHILDREN OF THE  
LIGHT**



Disusun oleh :

Devina Ellysia Alfiany      20911040

**PROGRAM MAGISTER MANAJEMEN**

**FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMI**

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2024**

## **PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

“Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman atau sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku”.

Sleman, 10 Januari 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Devina Ellysia Alfiany', written in a cursive style.

Devina Ellysia Alfiany

**HALAMAN PENGESAHAN**



Yogyakarta,

Telah diterima dan disetujui dengan baik oleh :

Dosen Penguji I

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Sutrisno', written over a horizontal line.

Prof. Dr. Drs. Sutrisno, MM.

Dosen Penguji II

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Dessy Isfianadewi', written over a horizontal line.

Dr. Dessy Isfianadewi, MM.

## BERITA ACARA UJIAN TESIS

Pada hari Jumat tanggal 20 Desember 2024 Program Studi Magister Manajemen, Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia telah mengadakan ujian tesis yang disusun oleh :

**DEVINA ELLYSIA ALFIANY**

No. Mhs. : 20911040

Konsentrasi : Manajemen Keuangan

Dengan Judul:

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN, OVERCONFIDENCE, DAN FEAR AND MISSING OUT (FOMO) TERHADAP PERILAKU KEUANGAN DAN KEPUTUSAN KEUANGAN PADA PLAYER SKY : CHILDREN OF THE LIGHT**

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh Tim Penguji,  
maka tesis tersebut dinyatakan **LULUS**

Penguji I



Prof. Dr. Drs. Sutrisno, MM.

Penguji II



Dr. Dessy Isfianadewi, MM.

Mengetahui  
Ketua Program Studi Magister Manajemen,



Anjar Priyono, SE., M.Si., Ph.D

## **HALAMAN MOTTO**

“Hambatan tidak bisa menghentikan Anda. Masalah tidak bisa menghentikan Anda.  
Orang lain tidak bisa menghentikan Anda. Hanya Anda yang bisa menghentikan  
Anda”.

(Jeffrey Gitomer)

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Alhamdulillah segala puji syukur panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Literasi Keuangan, *Overconfidence*, dan *Fear of Missing Out* (FOMO) Terhadap Perilaku Keuangan dan Keputusan Keuangan Pada Player *Sky : Children of The Light*”. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga-Nya, para sahabat-Nya, tabi'in-Nya dan kepada kita selaku umatnya yang senantiasa tunduk dan taat kepada ajaran-Nya hingga akhir zaman.

Selanjutnya dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah banyak membantu hingga selesainya penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Johan Arifin, S.E., M.Si., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Anjar Priyono, S.E., M.Si., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Magister Manajemen, Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Drs. Sutrisno, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis hingga mampu menyelesaikan tesis ini.
5. Ibu Dr. Dessy Isfianadewi, selaku dosen penguji tesis ini.

6. Segenap dosen pengajar jurusan Magister Manajemen Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia, yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama penulis menempuh kuliah.
7. Orang tua tercinta yaitu dr. Subagya, S.pS dan Probo Sukesni, S.E., Akt., Terima kasih atas dukungan dan kesabaran dalam mendidik penulis hingga berhasil menyelesaikan tesis ini.
8. Adik-adikku tersayang, Lutfi Fardias Rizaldy (Rizal) dan Rizky Alghifari Rabbani (Kiki). Terima kasih atas semua dukungan yang telah kalian berikan kepada penulis.
9. Teman-teman sejurusan Magister Manajemen angkatan 56 yang tidak dapat penulis sebut satu persatu. Yang selalu memberi dukungan dan motivasi penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa di dalam penulisan skripsi ini banyak terdapat kekurangan, untuk itu dengan kerendahan hati penulis menerima kritikan dan saran yang bersifat membangun guna perbaikan di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan informasi dan bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta,

Penulis

Devina Ellysia Alfiany

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....	ii
HALAMAN MOTTO .....	iii
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
ABSTRAK .....	xiii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	8
1.3 Tujuan Penelitian .....	8
1.4 Manfaat Penelitian .....	9
1. Bagi penulis .....	9
2. Bagi peneliti selanjutnya .....	9
3. Bagi pembaca dan masyarakat .....	9
BAB II .....	10
KAJIAN PUSTAKA .....	10
2.1 Kajian Teori .....	10
2.1.1 Perilaku keuangan .....	10
2.1.2 Keputusan Keuangan .....	14
2.1.3 Literasi keuangan .....	15
2.1.4 Overconfidence .....	18
2.1.5 Fear of Missing Out (FOMO) .....	19
2.2 Penelitian Terdahulu .....	20
2.3 Pengembangan Hipotesis .....	20
2.3.1 Pengaruh Literasi keuangan terhadap perilaku keuangan dan keputusan keuangan ..	20
2.3.2 Pengaruh overconfidence terhadap perilaku keuangan dan keputusan keuangan .....	21
2.3.3 Pengaruh FOMO terhadap perilaku keuangan dan Keputusan keuangan .....	23
2.1 Kerangka Pemikiran .....	24
BAB III .....	25

METODE PENELITIAN .....	25
3.1. Jenis Penelitian .....	25
3.2. Populasi dan Sampel .....	26
3.2.1. Populasi .....	26
3.2.2. Sampel .....	26
3.3. Jenis dan Metode Pengumpulan Data .....	26
3.4. Definisi Operasional Variabel .....	27
3.4.1. Variabel Dependen .....	27
3.4.2. Variabel Independen .....	29
3.5. Metode Analisis Data .....	32
3.5.1. Uji Kualitas Instrumen .....	32
3.5.2. Analisis Regresi Linier Berganda .....	33
3.5.3. Uji Asumsi Klasik .....	36
BAB IV .....	38
HASIL ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN .....	38
4.1 Hasil Analisis Data .....	38
4.1.1 Deskripsi Karakteristik Responden .....	38
4.2 Statistik Deskripsi Variabel Penelitian .....	41
4.2.1 Perilaku Keuangan .....	42
4.2.2 Keputusan Keuangan .....	43
4.2.3 Literasi Keuangan .....	44
4.2.4 Overconfidence .....	45
4.2.5 Fear of Missing Out (FOMO) .....	47
4.3 Hasil Uji Instrumen .....	48
4.3.1 Uji Validitas .....	48
4.3.2 Uji Reliabilitas .....	51
4.4 Hasil Uji Asumsi Klasik .....	53
4.4.1 Hasil Uji Heteroskedastisitas .....	53
4.4.2 Hasil Uji Autokorelasi .....	55
4.4.3 Hasil Uji Multikolonieritas .....	57
4.5 Hasil Uji Hipotesis .....	58
4.6 Pembahasan .....	62
4.6.1 Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Keuangan .....	62

4.6.2 Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Keputusan Keuangan .....	63
4.6.3 Pengaruh Overconfidence terhadap Perilaku Keuangan .....	64
4.6.4 Pengaruh Overconfidence terhadap Keputusan Keuangan .....	65
4.6.5 Pengaruh Fear of Missing Out (FOMO) terhadap Perilaku Keuangan .....	66
4.6.6 Pengaruh Fear of Missing Out (FOMO) terhadap Keputusan Keuangan .....	67
BAB V .....	68
KESIMPULAN DAN SARAN .....	68
5.1. Kesimpulan .....	68
5.2. Saran .....	69
5.3. Keterbatasan .....	70
DAFTAR PUSTAKA .....	72
LAMPIRAN 1 .....	78
Daftar Pertanyaan Kuesioner Perilaku Keuangan .....	80
Daftar Pertanyaan Kuesioner Keputusan Keuangan .....	82
Daftar Pertanyaan Kuesioner Literasi Keuangan .....	83
Daftar Pertanyaan Kuesioner Overconfidence .....	86
Daftar Pertanyaan Kuesioner Fear of Missing Out (FOMO) .....	87
LAMPIRAN 2 .....	91
Hasil Kuesioner Demografis .....	91
Hasil Kuesioner Pernyataan Prilaku Keuangan .....	95
Hasil Kuesioner Pernyataan Keputusan Keuangan .....	100
Hasil Kuesioner Pernyataan Literasi Keuangan .....	104
Hasil Kuesioner Pernyataan Overconfidence .....	108
Hasil Kuesioner Pernyataan Fear of Missing Out (FOMO) .....	113

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Deskripsi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	40
Tabel 4.2 Deskripsi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	41
Tabel 4.3 Deskripsi Karakteristik Responden Berdasarkan Profesi.....	41
Tabel 4.4 Deskripsi Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Bermain Game...	42
Tabel 4.5 Hasil Skor dan Kategori Skala Likert.....	43
Tabel 4.6 Kagegorisasi Perilaku Keuangan.....	44
Tabel 4.7 Kagegorisasi Keputusan Keuangan.....	45
Tabel 4.8 Kagegorisasi Literasi Keuangan.....	46
Tabel 4.9 Kagegorisasi Overconfidence.....	47
Tabel 4.10 Kagegorisasi Fear of Missing Out (FOMO).....	49
Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas.....	50
Tabel 4.12 Hasil Uji Reliabilitas.....	53
Tabel 4.13 Hasil Uji Heteroskedastisitas Perilaku Keuangan.....	55
Tabel 4.14 Hasil Uji Heteroskedastisitas Keputusan Keuangan.....	56

Tabel 4.15 Uji Autokorelasi Perilaku Keuangan.....	57
Tabel 4.16 Uji Autokorelasi Keputusan Keuangan.....	58
Tabel 4.17 Hasil Uji Multikolonieritas.....	59
Tabel 4.18 Hasil Uji t Perilaku Keuangan.....	60
Tabel 4.19 Hasil Uji t Keputusan Keuangan.....	61
Tabel 4.20 Hasil Uji F dan Uji R <sup>2</sup> Perilaku Keuangan.....	62
Tabel 4.21 Hasil Uji F dan Uji R <sup>2</sup> Keputusan Keuangan.....	62

## ABSTRAK

Penelitian ini menguji dan menganalisis pengaruh literasi keuangan, *overconfidence*, dan *fear of missing out* terhadap perilaku keuangan dan keputusan keuangan pada player Sky : Children of The Light. Seiring dengan meningkatnya popularitas game Sky : Children of The Light yang dirilis dan dikembangkan oleh *thatgamecompany* dari tahun 2019, muncul pertanyaan menarik tentang bagaimana perilaku keuangan dan keputusan keuangan para pemain game ini dipengaruhi oleh berbagai faktor psikologis dan kognitif. Dengan menggunakan purposive sampling terhadap 110 responden, hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi keuangan mempunyai dampak positif yang signifikan terhadap perilaku keuangan dan keputusan keuangan, sementara *overconfidence* dan *fear of missing out* tidak berpengaruh terhadap perilaku keuangan dan keputusan keuangan. Hasil-hasil ini menyoroti pentingnya upaya untuk meningkatkan literasi keuangan dalam pengelolaan keuangan dan pengambilan keputusan keuangan.

Kata kunci ; perilaku keuangan, keputusan keuangan, literasi keuangan, *overconfidence*, *fear of missing out*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, industri game online telah menjadi salah satu sektor yang mengalami pertumbuhan signifikan. Salah satu game yang mendapatkan popularitas besar adalah *Sky: Children of the Light*, sebuah game petualangan sosial yang dikembangkan oleh *thatgamecompany* yang diliris pada tahun 2019. Dalam situs Guinness World Records pada tahun 2023, *Sky Children of The Light* berhasil mencetak rekor sebagai game bertema konser virtual dengan pemain terbanyak (*Most users in a concert themed metaverse hangout*) mencapai 10 ribu pemain.

Seiring dengan meningkatnya popularitas game ini, muncul pertanyaan menarik tentang bagaimana perilaku keuangan dan keputusan keuangan para pemain dalam dunia virtual ini dipengaruhi oleh berbagai faktor psikologis dan kognitif. Menurut Strömbäck et al. (2020), perilaku keuangan dipengaruhi oleh berbagai faktor psikologis dan sosial, seperti sikap terhadap risiko, pengendalian diri, dan norma sosial yang secara signifikan memiliki dampak pada pengelolaan keuangan individu

dan membuat keputusan keuangan. Pentingnya perilaku keuangan untuk diteliti adanya keterkaitan dengan kesejahteraan finansial individu. Penelitian oleh Meuris dan Leana (2019) menunjukkan bahwa individu dengan perilaku keuangan yang baik cenderung memiliki tingkat kesejahteraan finansial yang lebih tinggi, termasuk tingkat tabungan yang lebih besar dan tingkat utang yang lebih rendah. Ini menekankan pentingnya memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku keuangan untuk meningkatkan kesejahteraan finansial masyarakat. Selain itu Fernandes et al. (2014) berpendapat bahwa pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana orang berperilaku dalam konteks keuangan dapat membantu dalam pengembangan intervensi pendidikan yang lebih tepat sasaran dan efektif.

Keputusan keuangan sering kali melibatkan trade-off antara manfaat jangka pendek dan jangka panjang. Misalnya, keputusan untuk menabung atau berinvestasi sering kali membutuhkan pengorbanan konsumsi saat ini demi keuntungan di masa depan. Fernandes et al. (2014) dan Putri (2024) mengamati bahwa banyak individu mengalami kesulitan dalam membuat keputusan keuangan yang optimal karena berbagai bias kognitif dan emosional. Keputusan keuangan juga menjadi penting dikarenakan penelitian oleh Lusardi et al. (2021) menunjukkan bahwa keputusan keuangan yang buruk di awal kehidupan dapat menyebabkan kesulitan finansial yang berkepanjangan. Keputusan keuangan melibatkan pilihan yang dibuat oleh individu atau organisasi terkait dengan alokasi sumber daya keuangan, investasi, pengeluaran,

dan manajemen risiko. Oleh karena itu, memahami proses pengambilan keputusan keuangan penting untuk meningkatkan hasil finansial jangka panjang.

Tarigan (2024) mengatakan bahwa pemahaman tentang perilaku keuanganyang baik dapat mengarah pada keputusan keuangan yang lebih baik dan hasil keuangan yang lebih optimal bagi individu dan organisasi.

Tiga faktor yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah literasi keuangan, *overconfidence*, dan *fear of missing out* (FOMO). Ketiga faktor ini telah banyak diteliti dalam konteks keuangan dunia nyata, namun masih jarang dieksplor dalam konteks ekonomi game online.

Atkinson dan Messy (2012) dalam Yang et al. (2024) mendefinisikan literasi keuangan sebagai kombinasi kesadaran, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang diperlukan untuk membuat keputusan keuangan yang baik dan akhirnya mencapai kesejahteraan keuangan individu. Dalam konteks game online seperti "Sky: Children of the Light", konsep ini dapat diterjemahkan menjadi pemahaman pemain tentang sistem ekonomi in-game, termasuk nilai mata uang virtual, mekanisme perolehan sumber daya, dan strategi pengelolaan aset digital. Penelitian oleh Strömbäck et al. (2020) menjelaskan bahwa literasi keuangan mempengaruhi perilaku menabung, perencanaan pensiun, dan pengambilan keputusan investasi. Penelitian ini menekankan pentingnya edukasi keuangan sejak dini untuk membangun fondasi literasi keuangan yang kuat. Selain itu, Philippos dan Avdoulas (2020) mengungkapkan bahwa tingkat literasi keuangan yang rendah berkorelasi

dengan tingginya tingkat utang rumah tangga dan rendahnya tingkat tabungan yang menunjukkan dampak signifikan literasi keuangan terhadap kesehatan keuangan masyarakat secara luas. Lusardi et al. (2023) menyoroti peran literasi keuangan dalam konteks yang lebih luas, yaitu sebagai alat untuk mencapai keadilan ekonomi, sehingga literasi keuangan berpotensi mengurangi kesenjangan kekayaan dan meningkatkan mobilitas ekonomi.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa tingkat literasi keuangan dapat mempengaruhi perilaku keuangan seseorang di dunia nyata. Strömbäck et al. (2020) menyatakan Individu dengan literasi keuangan yang lebih tinggi cenderung memiliki tingkat tabungan yang lebih tinggi dan portofolio investasi yang lebih terdiversifikasi. Sedangkan Lusardi et al. (2023) menemukan tingkat literasi keuangan yang lebih tinggi berkorelasi dengan tingkat utang yang lebih rendah dan kemampuan yang lebih baik dalam mengelola pembayaran utang. Hal ini menunjukkan peran penting literasi keuangan dalam mencegah masalah utang berlebihan. Namun tidak demikian pada Fernandes et al (2021) yang menjelaskan bahwa individu yang memiliki tingkat literasi keuangan yang tinggi, tidak selalu ada korelasi langsung dengan perilaku keuangan yang optimal. Stolper & Walter (2019) menemukan bahwa pendekatan one-size-fits-all dalam edukasi keuangan mungkin tidak efektif untuk semua kelompok. Terkait dalam jangka panjang, Kaiser dan Menkhoff (2020) mengidentifikasi kurangnya studi longitudinal yang komprehensif tentang dampak jangka panjang literasi keuangan terhadap perilaku keuangan.

Menurut Lusardi dan Mitchell (2021), individu dengan literasi keuangan yang lebih tinggi cenderung membuat keputusan keuangan yang lebih baik, termasuk dalam perencanaan pensiun, investasi, dan manajemen utang. Kalmi dan Ruuskanen (2021) menambahkan bahwa tingkat literasi keuangan yang lebih tinggi berkorelasi dengan pengurangan kesalahan dalam keputusan keuangan sehari-hari, seperti pengelolaan anggaran dan penggunaan kartu kredit. Namun Fernandes et al. (2019) mengidentifikasi terdapat gap antara memiliki pengetahuan keuangan dan benar-benar menerapkannya dalam keputusan keuangan praktis. Stopler & Walter (2022) menemukan bahwa pengaruh literasi keuangan bervariasi tergantung pada kompleksitas keputusan keuangan, dengan dampak yang lebih kuat pada keputusan jangka panjang dibandingkan keputusan sehari-hari.

Overconfidence adalah kecenderungan seseorang untuk terlalu percaya diri terhadap kemampuan, pengetahuan, dan penilaiannya sendiri (Moore & Schatz, 2017). Overconfidence memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku keuangan. Salah satunya Zhang et al. (2019) menemukan bahwa investor yang overconfident cenderung meremehkan risiko dan melebih-lebihkan potensi pengembalian, yang mengarah pada perilaku pengambilan risiko berlebihan dalam portofolio investasi mereka. Sezer et al. (2023) menambahkan bahwa kepercayaan diri berlebihan dalam perencanaan keuangan sering kali mengarah pada ekspektasi yang tidak realistis tentang pendapatan dan pengeluaran di masa depan, yang berpotensi menghasilkan tabungan yang tidak memadai dan stres finansial. Terkait dengan pengaruhnya overconfidence dengan keputusan keuangan, menurut penelitian oleh Nosić & Weber

(2020), investor yang overconfident cenderung meremehkan risiko dan terlalu percaya diri pada kemampuan mereka untuk memilih investasi yang menguntungkan, yang mengarah pada portofolio yang kurang terdiversifikasi dan lebih berisiko. Kahneman et al. (2022) menyatakan, Investor yang overconfident cenderung overestimasi probabilitas hasil positif dan underestimasi probabilitas hasil negatif, yang mengarah pada keputusan investasi yang tidak seimbang. Namun keterbatasan dan GAP lebih dominan pada pengaruhnya overconfidence dengan keputusan keuangan. Salah satunya Merkle dan Weber (2022) mengatakan bahwa meskipun overconfidence telah terbukti mempengaruhi berbagai keputusan keuangan, kita masih belum sepenuhnya memahami bagaimana bias ini beroperasi pada tingkat kognitif. Li et al. (2022) menyoroti bahwa diperlukan lebih banyak penelitian lintas budaya untuk memahami bagaimana faktor-faktor budaya dapat memoderasi hubungan antara overconfidence dan pengambilan keputusan keuangan.

Menurut Przybylski et al. (2013), FOMO didefinisikan sebagai "ketakutan meluas bahwa orang lain mungkin memiliki pengalaman yang bermanfaat yang tidak kita miliki." Konsep ini telah menjadi semakin relevan di era digital kita. Studi Xiang et al. (2020) mengungkapkan bahwa FOMO secara signifikan meningkatkan kecenderungan pembelian impulsif online, dengan efek mediasi dari keterlibatan media sosial dan kecanduan belanja online. Zhang et al (2023) menemukan bahwa FOMO berkorelasi positif dengan pengeluaran berlebihan untuk kegiatan sosial dan hiburan, yang dapat menyebabkan masalah keuangan jangka panjang. Terkait pengaruhnya FOMO dengan keputusan keuangan, hasil penelitian Dhir et al. (2021)

menunjukkan bahwa FOMO memiliki efek positif yang signifikan terhadap pengambilan risiko keuangan di kalangan investor ritel, khususnya dalam konteks investasi cryptocurrency. Xiang et al. (2020) mengungkapkan bahwa FOMO secara signifikan meningkatkan kecenderungan pembelian impulsif online, dengan efek mediasi dari keterlibatan media sosial dan kecanduan belanja online. Meskipun dampak negatif FOMO pada perilaku keuangan telah didokumentasikan dengan baik, penelitian tentang intervensi yang efektif untuk mengurangi dampak ini masih terbatas. FOMO telah banyak diteliti di negara-negara Barat, namun masih ada kelangkaan studi yang membandingkan efeknya pada perilaku keuangan di berbagai konteks budaya (Kim et al., 2022). Lee & Park (2022) menyatakan Studi tentang bagaimana FOMO mempengaruhi pengambilan keputusan keuangan kolektif, seperti dalam konteks keluarga atau kelompok investasi, masih terbatas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana ketiga faktor tersebut - literasi keuangan, overconfidence, dan *fear of missing out* - mempengaruhi perilaku dan keputusan keuangan pemain "Sky: Children of the Light". Dalam mengeksplorasi interaksi kompleks ini, menggunakan "Sky: Children of the Light" sebagai mikrokosmos untuk mempelajari bagaimana faktor-faktor psikologis dan kognitif mempengaruhi keputusan keuangan dalam lingkungan yang terkontrol namun dinamis. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang dinamika pengambilan keputusan keuangan dalam konteks game online dan ekonomi digital.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah literasi keuangan berpengaruh terhadap perilaku keuangan pada player *Sky : Children of The Light*?
2. Apakah *overconfidence* berpengaruh terhadap pada perilaku keuangan pada player *Sky : Children of The Light*?
3. Apakah *fear of missing out* berpengaruh terhadap perilaku keuangan pada player *Sky : Children of The Light*?
4. Apakah literasi keuangan berpengaruh terhadap keputusan keuangan pada player *Sky : Children of The Light*?
5. Apakah *overconfidence* berpengaruh terhadap keputusan keuangan pada player *Sky : Children of The Light*?
6. Apakah *fear of missing out* berpengaruh terhadap keputusan keuangan pada player *Sky : Children of The Light*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku keuangan pada player *Sky : Children of The Light*.
2. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh literasi keuangan terhadap keputusan keuangan pada player *Sky : Children of The Light*.
3. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *overconfidence* terhadap literasi keuangan pada player *Sky : Children of The Light*.

4. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *overconfidence* terhadap keputusan keuangan pada player Sky : Children of The Light.
5. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *fear of missing out* (FOMO) terhadap literasi keuangan pada player Sky : Children of The Light.
6. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *fear of missing out* (FOMO) terhadap keputusan keuangan pada player Sky : Children of The Light.

#### **I.4 Manfaat Penelitian**

1. Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan penulis terkait penelitian yang dilakukan serta melatih pelatitah untuk berpikir kritis dan sistematis.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi, rujukan serta sumber informasi untuk penelitian selanjutnya yang memiliki tema serupa.

3. Bagi pembaca dan masyarakat

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan informasi terkait literasi keuangan, *overconfidence*, *fear of missing out* (FOMO) dan, perilaku keuangan serta dapat lebih bijak dalam pengambilan keputusan keuangan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Perilaku keuangan**

Terdapat teori-teori utama dalam perilaku keuangan menurut Kahneman & Tversky (1979):

1. Teori Prospek (Prospect Theory). Teori ini menjelaskan bagaimana individu membuat keputusan dalam situasi yang melibatkan risiko dan ketidakpastian.

Poin-poin utama:

- a. Individu cenderung mengevaluasi hasil berdasarkan perubahan dari titik referensi, bukan status akhir.
  - b. Fungsi nilai berbentuk S, cekung untuk keuntungan dan cembung untuk kerugian.
  - c. Kerugian dirasakan lebih berat daripada keuntungan yang setara (*loss aversion*).
2. Teori Heuristik dan Bias Kognitif

Teori ini menjelaskan bagaimana individu menggunakan aturan praktis (heuristik) dalam pengambilan keputusan, yang dapat mengarah pada bias sistematis:

- a. *Availability heuristic*: menilai probabilitas berdasarkan kemudahan mengingat contoh.
- b. *Representativeness heuristic*: menilai probabilitas berdasarkan stereotip atau kesamaan.
- c. *Anchoring and adjustment*: terlalu bergantung pada informasi awal dalam membuat estimasi.

Menurut Yong et al. (2023), faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku keuangan dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori utama:

### 1. Faktor Kognitif

- a. Literasi keuangan: Tingkat pemahaman dan pengetahuan tentang konsep keuangan.
- b. Kemampuan numerik: Keterampilan dalam memahami dan mengolah informasi numerik.
- c. Kecerdasan emosional: Kemampuan mengenali dan mengelola emosi dalam konteks keuangan.

### 2. Faktor Psikologis

- a. Sikap terhadap risiko: Kecenderungan individu untuk mengambil atau menghindari risiko finansial.
- b. *Locus of control*: Sejauh mana seseorang percaya bahwa mereka dapat mengendalikan hasil keuangan mereka.
- c. *Self-efficacy* keuangan: Keyakinan seseorang terhadap kemampuannya mengelola keuangan.

### 3. Faktor Sosio-demografis

- a. Usia: Perbedaan perilaku keuangan antar generasi.
- b. Jenis kelamin: Variasi dalam pengambilan keputusan keuangan antara pria dan wanita.
- c. Tingkat pendidikan: Pengaruh pendidikan formal terhadap perilaku keuangan.
- d. Status perkawinan: Perbedaan perilaku keuangan antara individu yang menikah dan lajang.

### 4. Faktor Ekonomi

- a. Tingkat pendapatan: Pengaruh besarnya penghasilan terhadap keputusan keuangan.
- b. Status pekerjaan: Perbedaan perilaku keuangan antara yang bekerja, menganggur, atau pensiunan.

- c. Kepemilikan aset: Dampak kepemilikan rumah atau investasi terhadap perilaku keuangan.

## 5. Faktor Teknologi

- a. Literasi digital: Kemampuan menggunakan teknologi untuk manajemen keuangan.
- b. Akses ke layanan keuangan digital: Pengaruh fintech dan perbankan online terhadap perilaku keuangan.

## 6. Faktor Budaya

- a. Nilai-nilai budaya: Pengaruh norma dan kepercayaan budaya terhadap keputusan keuangan.
- b. Orientasi waktu budaya: Perbedaan antara budaya yang berorientasi jangka pendek vs jangka panjang.

## 7. Faktor Institusional

- a. Sistem keuangan nasional: Pengaruh struktur dan regulasi sistem keuangan terhadap perilaku individu.
- b. Kebijakan pemerintah: Dampak kebijakan fiskal dan moneter terhadap keputusan keuangan pribadi.

### 2.1.2 Keputusan Keuangan

Brigham dan Houston (2019) membahas keputusan keuangan (*financial decision*) dalam konteks manajemen keuangan perusahaan. Secara singkat, keputusan keuangan yang dibahas meliputi:

1. Keputusan Investasi (*Investment Decisions*):
  - a) Fokus pada pemilihan investasi jangka panjang (*capital budgeting*)
  - b) Melibatkan analisis proyek menggunakan metode seperti NPV, IRR, dan Payback Period
  - c) Mempertimbangkan risiko dan return dari berbagai peluang investasi
2. Keputusan Pendanaan (*Financing Decisions*):
  - a) Berkaitan dengan penentuan struktur modal optimal
  - b) Membahas keseimbangan antara utang dan ekuitas
  - c) Mencakup kebijakan dividen dan pemilihan sumber pendanaan
3. Keputusan Manajemen Modal Kerja (*Working Capital Management Decisions*)
  - a) Fokus pada pengelolaan aset lancar dan kewajiban jangka pendek
  - b) Meliputi manajemen kas, piutang, persediaan, dan utang jangka pendek
  - c) Bertujuan menjaga likuiditas sambil mengoptimalkan profitabilitas

### **2.1.3 Literasi keuangan**

Menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK) pada tahun 2014, literasi keuangan dapat didefinisikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan yang mempengaruhi sikap dan perilaku untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan dalam rangka mencapai kesejahteraan.

Beberapa poin penting terkait literasi keuangan menurut OJK:

1. **Pengetahuan:** Pemahaman tentang konsep-konsep keuangan dasar seperti anggaran, tabungan, investasi, dan asuransi.
2. **Keterampilan:** Kemampuan untuk menerapkan pengetahuan keuangan dalam kehidupan sehari-hari, seperti membuat anggaran atau mengelola utang.
3. **Keyakinan:** Kepercayaan diri dalam mengambil keputusan keuangan yang tepat.
4. **Sikap dan perilaku:** Cara seseorang berpikir dan bertindak terkait masalah keuangan.
5. **Pengambilan keputusan:** Kemampuan untuk membuat pilihan keuangan yang bijak berdasarkan informasi yang tersedia.
6. **Pengelolaan keuangan:** Kemampuan untuk merencanakan dan mengelola sumber daya keuangan secara efektif.
7. **Kesejahteraan:** Tujuan akhir dari literasi keuangan adalah untuk meningkatkan kualitas hidup individu dan masyarakat.

Literasi keuangan menjadi sangat penting bagi perilaku keuangan dan keputusan keuangan karena beberapa alasan utama:

a. Pemahaman konsep keuangan dasar

Literasi keuangan membantu individu memahami konsep-konsep keuangan dasar seperti bunga majemuk, inflasi, dan diversifikasi risiko. Pemahaman ini penting untuk membuat keputusan keuangan yang lebih baik. Hal ini didukung oleh Grohmann et al. (2019) bahwa individu dengan tingkat literasi keuangan yang lebih tinggi cenderung membuat keputusan keuangan yang lebih baik dan memiliki tingkat kesejahteraan finansial yang lebih tinggi.

b. Perencanaan keuangan yang lebih efektif

Individu dengan literasi keuangan yang baik cenderung lebih mampu merencanakan keuangan mereka, termasuk penganggaran, menabung, dan berinvestasi untuk masa depan. Pernyataan tersebut didukung oleh Lusardi & Mitchell (2014) bahwa literasi keuangan secara signifikan mempengaruhi perilaku keuangan individu, terutama dalam hal penganggaran, tabungan, dan investasi jangka panjang.

c. Pengambilan keputusan yang lebih rasional

Literasi keuangan membantu orang membuat keputusan keuangan berdasarkan analisis rasional daripada emosi atau impuls sesaat. Hal ini didukung oleh Fernandes et al. (2021) bahwa peningkatan literasi keuangan terbukti mengurangi pengambilan keputusan keuangan yang impulsif dan meningkatkan perencanaan keuangan jangka panjang.

d. Manajemen risiko yang lebih baik

Pemahaman tentang risiko keuangan memungkinkan individu untuk lebih baik dalam mengelola dan memitigasi risiko dalam keputusan keuangan mereka. Hal ini didukung oleh Klapper dan Lusardi (2020) bahwa literasi keuangan memainkan peran kunci dalam membantu individu mengelola risiko keuangan dan membuat keputusan investasi yang lebih baik.

e. Peningkatan kesejahteraan finansial

Secara keseluruhan, literasi keuangan berkontribusi pada peningkatan kesejahteraan finansial individu dan rumah tangga. Hal ini didukung oleh Xiao & Porto (2023) menjelaskan studi longitudinal menunjukkan bahwa peningkatan literasi keuangan berkorelasi positif dengan peningkatan kesejahteraan finansial dan pengurangan stres keuangan.

Literasi keuangan merupakan kemampuan seseorang untuk memahami dan menerapkan konsep-konsep keuangan dalam pengambilan keputusan keuangan sehari-hari. Ini mencakup pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola uang, merencanakan keuangan, serta memahami produk dan layanan keuangan. Lusardi & Mitchell (2014) mendefinisikan literasi keuangan sebagai: "Kemampuan untuk memproses informasi ekonomi dan membuat keputusan yang tepat tentang perencanaan keuangan, akumulasi kekayaan, utang, dan pensiun." Sedangkan Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD, 2018) mendefinisikan literasi keuangan adalah kombinasi dari kesadaran, pengetahuan,

keterampilan, sikap dan perilaku yang diperlukan untuk membuat keputusan keuangan yang sehat dan akhirnya mencapai kesejahteraan keuangan individu.

Penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi keuangan memiliki dampak signifikan pada kesejahteraan finansial individu. Seperti yang dinyatakan oleh Klapper dan Lusardi (2019) bahwa individu dengan literasi keuangan yang lebih tinggi cenderung merencanakan masa pensiun mereka, memiliki tabungan darurat, dan menghindari penggunaan sumber kredit yang mahal. Huston (2010) menekankan pentingnya pendidikan literasi keuangan: "Pendidikan literasi keuangan harus menjadi komponen penting dalam kurikulum sekolah dan program pendidikan orang dewasa untuk meningkatkan kesejahteraan finansial masyarakat secara keseluruhan."

#### **2.1.4 Overconfidence**

Menurut Moore dan Schatz (2017), *overconfidence* didefinisikan sebagai kecenderungan seseorang untuk overestimasi kemampuan, pengetahuan dan akurasi penilaiannya. Kahneman (2022) menjelaskan bahwa *overconfidence* dapat muncul dalam berbagai bentuk, yakni :

1. *Overestimation*: melebih-lebihkan kemampuan atau peluang untuk sukses
2. *Overprecision*: Meyakinkan secara berlebihan bahwa informasi yang dimiliki sudah akurat
3. *Overplacement*: Menilai kemampuan diri sendiri lebih baik dari kemampuan orang lain

Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi *overconfidence* menurut Jiang dan Wen (2023) adalah sebagai berikut:

1. Karakteristik individu (misalnya, gender, usia, pengalaman)
2. Faktor psikologis (misalnya, bias konfirmasi, ilusi pengendalian)
3. Faktor situasional (misalnya, kompleksitas tugas, umpan balik)

### **2.1.5 Fear of Missing Out (FOMO)**

Menurut Tandon et al. (2021) dan Przybylski et al. (2013), FOMO didefinisikan sebagai kekhawatiran bahwa orang lain memiliki pengalaman yang menyenangkan saat kita tidak hadir, dan keinginan terus-menerus untuk tetap terhubung dengan jaringan sosial seseorang. Milyavsjaya et al. (2018) dan Zeelenberg (1999) menambahkan bahwa FOMO memiliki komponen sosial yang membedakannya dari penyesalan pasca-keputusan biasa.

FOMO berhubungan dengan:

- a. Penggunaan media sosial yang lebih tinggi
- b. Tingkat penggunaan smartphone dan media sosial yang bermasalah yang lebih tinggi
- c. Kecemasan dan depresi yang lebih parah
- d. Kualitas hidup yang dirasakan lebih rendah

## **2.2 Penelitian Terdahulu**

Potrich et al. (2016) meneliti hubungan antara literasi keuangan dan perilaku keuangan. Mereka menemukan bahwa tingkat literasi keuangan yang lebih tinggi berkorelasi positif dengan perilaku keuangan yang lebih baik. Sebuah studi oleh Grežo (2020) mengeksplorasi dampak overconfidence terhadap pengambilan keputusan keuangan. Hasil menunjukkan bahwa overconfidence dapat mengarah pada pengambilan risiko yang berlebihan dan keputusan investasi yang kurang optimal. Suryandari (2023) meneliti pola pengambilan keputusan keuangan pemain game online. Studi ini menemukan bahwa faktor-faktor psikologis mempengaruhi keputusan pembelian dalam game. Terkait dengan *fear of missing out* (FOMO), hasil penelitian Tandon et al. (2021) FOMO cenderung lebih terkait dengan usia yang lebih muda dan jenis kelamin perempuan.

## **2.3 Pengembangan Hipotesis**

### **2.3.1 Pengaruh Literasi keuangan terhadap perilaku keuangan dan keputusan keuangan**

Literasi keuangan yang baik diharapkan dapat mendorong individu untuk menerapkan perilaku keuangan yang lebih baik, seperti pengelolaan anggaran, menabung secara rutin, dan menghindari hutang berlebihan. Menurut Thava (2021), literasi keuangan ditemukan memiliki dampak positif yang signifikan terhadap perilaku keuangan, di mana individu yang memiliki tingkat pengetahuan keuangan

yang lebih tinggi memperlihatkan perilaku positif pada manajemen utang, keuangan pribadi, perencanaan jangka panjang, pengelolaan risiko dan dana darurat, serta perilaku mencari saran keuangan. Literasi keuangan membekali individu dengan pengetahuan yang diperlukan untuk menavigasi lanskap keuangan yang kompleks, yang mengarah pada perilaku keuangan yang lebih terinformasi (Chen & Liu, 2020).

Tingkat literasi keuangan yang tinggi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan individu dalam membuat keputusan keuangan yang lebih baik dan rasional. Menurut Fong et al. (2021), kekayaan yang lebih tinggi secara konsisten memprediksi keputusan keuangan yang lebih baik sehingga mereka yang literasi keuangan yang tinggi akan lebih teliti dalam pembayaran kartu kredit dan investasi. Tingkat literasi keuangan yang lebih tinggi dikaitkan dengan peningkatan keterampilan analitis dalam pengambilan keputusan keuangan, memungkinkan individu untuk lebih baik menilai risiko dan imbal hasil (Williams et al, 2021).

H<sub>1a</sub>: Literasi keuangan berpengaruh positif terhadap perilaku keuangan.

H<sub>1b</sub>: Literasi keuangan berpengaruh positif terhadap keputusan keuangan.

### **2.3.2 Pengaruh *overconfidence* terhadap perilaku keuangan dan keputusan keuangan**

*Overconfidence* dapat berpengaruh terhadap perilaku keuangan dikarenakan adanya pengambilan risiko yang berlebihan. Seperti hasil penelitian dari Jiang & Wen (2023) bahwa Investor yang *overconfident* cenderung meremehkan risiko finansial,

yang mengarah pada perilaku pengambilan risiko berlebihan dan hasil investasi yang berpotensi merugikan. Li et al. (2022) mengungkapkan bahwa *overconfidence* dapat membuat seseorang mengabaikan informasi baru yang bertentangan dengan keyakinan mereka, sehingga mengambil keputusan berdasarkan asumsi yang sudah usang. Hasil penelitian dari Smith et al. (2024) juga mendukung hal ini, bahwa Terlalu percaya diri dapat menyebabkan seseorang membuat proyeksi keuangan yang terlalu optimis dan tidak realistis.

*Overconfidence* juga berpengaruh terhadap keputusan keuangan dikarenakan adanya estimasi kemampuan yang berlebihan. Hasil penelitian Zhang et al. (2019) menunjukkan bahwa individu yang *overconfident* cenderung overestimasi kemampuan mereka dalam membuat keputusan keuangan, yang dapat mengarah pada keputusan yang kurang optimal. Selain itu adanya juga ilusi kontrol. Hasil penelitian Cheng et al. (2022) menunjukkan bahwa *overconfidence* dapat menciptakan ilusi kontrol atas hasil investasi, padahal banyak faktor pasar yang berada di luar kendali investor. Liu & Wang (2024) menemukan adanya pengabaian informasi yang berlebihan, bahwa individu yang *overconfident* cenderung mengabaikan informasi yang bertentangan dengan keyakinan mereka, yang dapat mengakibatkan keputusan keuangan yang bias.

H<sub>2a</sub>: *Overconfidence* berpengaruh positif terhadap perilaku keuangan.

H<sub>2b</sub>: *Overconfidence* berpengaruh positif terhadap keputusan keuangan.

### **2.3.3 Pengaruh FOMO terhadap perilaku keuangan dan Keputusan keuangan**

FOMO dapat berpengaruh terhadap perilaku keuangan dikarenakan adanya peningkatan risiko finansial. Hasil penelitian Johnson & Lee (2020) menunjukkan bahwa orang yang mengalami FOMO cenderung mengambil risiko finansial yang lebih besar demi mengejar keuntungan potensial atau pengalaman yang dianggap berharga. Nurhayati & Azhar (2024) mengungkapkan adanya pola konsumsi berlebihan, bahwa FOMO dapat mendorong pola konsumsi yang tidak sehat, di mana seseorang merasa perlu membeli barang atau layanan tertentu untuk merasa terhubung atau relevan secara sosial.

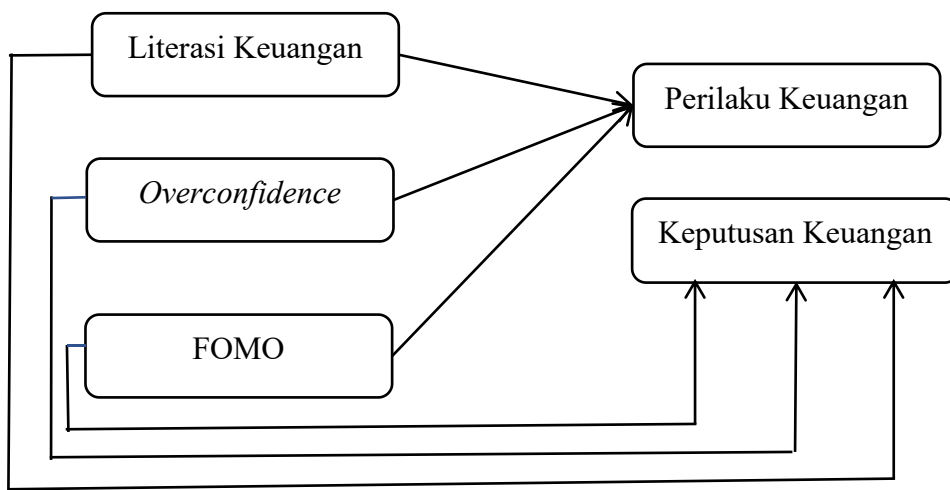
FOMO juga berpengaruh dengan keputusan keuangan dikarenakan adanya pengambilan keputusan impulsif, dari hasil penelitian dari Smith et al. (2021) bahwa FOMO dapat mendorong seseorang untuk membuat keputusan keuangan yang terburu-buru tanpa pertimbangan matang. Hal ini sering terjadi dalam investasi atau pembelian barang konsumsi. Kim et al. (2022) menemukan adanya pengaruh dari sosial dan tekanan kelompok, bahwa media sosial memperkuat dampak FOMO terhadap keputusan keuangan, karena individu terus-menerus terpapar pada kesuksesan keuangan dan pilihan gaya hidup orang lain

H<sub>3a</sub>: *Fear of missing out* (FOMO) berpengaruh positif terhadap perilaku keuangan

H<sub>3b</sub>: *Fear of missing out* (FOMO) berpengaruh positif terhadap keputusan keuangan

## 2.1 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh literasi keuangan, *overconfidence*, dan *fear of missing out* (FOMO) terhadap perilaku keuangan dan keputusan keuangan. Hubungan antara variabel-variabel yang diteliti dapat digambarkan melalui alur berikut.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Jenis Penelitian**

Penelitian kali ini menggunakan metode kuantitatif, dengan jenis penelitian deskriptif. Tujuannya adalah untuk menggambarkan sifat atau karakter dari suatu peristiwa, gejala, atau kejadian yang terjadi pada saat ini. Penelitian deskriptif memusatkan pada masalah yang terjadi pada saat ini dan berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian tersebut menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus pada peristiwa tersebut. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari tiga variabel bebas/eksogen dan dua variabel terikat/endogen. Variabel bebas yang digunakan adalah literasi keuangan dan *overconfidence*, dan *fear of missing out* (FOMO). Dan pendapatan variabel terikat yang digunakan adalah perilaku keuangan dan keputusan keuangan.

## **3.2. Populasi dan Sampel**

### **3.2.1. Populasi**

Populasi penelitian ini adalah seluruh player Sky Children of The Light yang berasal dari Indonesia yang jumlahnya tidak diketahui.

### **3.2.2. Sampel**

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *non probability sampling*. Sampel diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Terdapat kriteria responden dalam penelitian ini adalah merupakan *player* yang berusia minimal 18 tahun, aktif minimal 3 bulan terakhir, serta pernah melakukan pembelian item *In App Purchase* dalam game. Ukuran sample ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kepercayaan 95%, menghasilkan minimal 100 responden.

## **3.3. Jenis dan Metode Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan data primer yang dikumpulkan melalui kuesioner online. Kuesioner berisi skala Likert untuk mengukur *overconfidence*, *FOMO*, perilaku keuangan, dan keputusan keuangan, serta tes pengetahuan untuk literasi keuangan. Instrumen penelitian diadaptasi dari skala yang telah tervalidasi dan disesuaikan dengan konteks game Sky: Children of the Light. Kuesioner disebarkan melalui forum game dan media sosial selama periode 1 bulan. Validitas dan

reliabilitas instrumen diuji melalui pilot study dan analisis Cronbach's alpha. Seluruh responden diminta memberikan informed consent, dan kerahasiaan data dijamin melalui prosedur enkripsi dan penyimpanan yang aman.

### **3.4. Definisi Operasional Variabel**

Menurut Nazir (2014), operasional variabel didefinisikan sebagai sesuatu yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **3.4.1. Variabel Dependen**

Menurut Sugiyono (2017), variabel dependen didefinisikan sebagai variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (independen). Variabel dependen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari perilaku keuangan dan keputusan keuangan.

##### **3.4.1.1. Perilaku Keuangan**

Perilaku keuangan adalah cabang ilmu yang mempelajari bagaimana faktor psikologis mempengaruhi keputusan keuangan individu dan pasar keuangan. Ini menggabungkan wawasan dari psikologi, ekonomi, dan keuangan untuk memahami

mengapa orang terkadang membuat keputusan keuangan yang tidak rasional atau suboptimal.

**Tabel 3.1**

**Instrumen Penelitian Variabel Perilaku Keuangan**

Variabel	Indikator	Kode
Perilaku Keuangan	Perencanaan Keuangan	PK1.1, PK1.2
	Pengelolaan Anggaran	PK2.1, PK2.2
	Pengendalian Pengeluaran	PK3.1, PK3.2
	Tabungan dan Investasi	PK4.1, PK4.2
	Manajemen Hutang	PK5.1, PK5.2

Dew & Xiao (2011)

**3.4.1.2. Keputusan Keuangan**

Keputusan keuangan merujuk pada proses pemilihan alternatif terbaik dalam pengelolaan sumber daya keuangan untuk mencapai tujuan tertentu. Ini melibatkan evaluasi berbagai pilihan dan mempertimbangkan konsekuensi jangka pendek dan jangka panjang dari setiap pilihan.

**Tabel 3.2**

### **Instrumen Penelitian Variabel Keputusan Keuangan**

Indikator	Indikator	Kode
Keputusan Keuangan	Penganggaran dan pelacakan keuangan	KK1.1, KK1.2, KK1.3
	Penetapan tujuan keuangan	KK2.1, KK2.2, KK2.3
	Diversifikasi Investasi	KK3.1, KK3.2, KK3.3
	Fernandes & Netemeyer (2014)	

#### **3.4.2. Variabel Independen**

Menurut Sugiyono (2017), variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari literasi keuangan, *overconfidence*, dan *fear of missing out* (FOMO).

##### **3.4.2.1. Literasi Keuangan**

Literasi keuangan mengacu pada kemampuan seseorang untuk memahami dan menggunakan berbagai konsep dan keterampilan keuangan secara efektif dalam pengelolaan keuangan pribadi. Ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri untuk membuat keputusan keuangan yang tepat.

**Tabel 3.3**

### **Instrumen Penelitian Variabel Literasi Keuangan**

Variabel	Indikator	Kode
Literasi Keuangan	Pengetahuan keuangan dasar	LK1.1, LK1.2
	Kemampuan perhitungan keuangan	LK2.1, LK2.2
	Pemahaman tentang produk dan layanan keuangan	LK3.1, LK3.2
	Kemampuan mengelola keuangan pribadi	LK4.1, LK4.2
	Lusardi & Mitchell (2014)	

#### 3.4.2.2. Overconfidence

Overconfidence adalah kecenderungan seseorang untuk memiliki keyakinan yang berlebihan terhadap penilaian, kemampuan, atau pengetahuan mereka sendiri. Ini terjadi ketika seseorang menganggap diri mereka lebih baik, lebih pintar, atau lebih mampu daripada yang sebenarnya.

**Tabel 3.4**

#### **Instrumen Penelitian Variabel *Overconfidence***

Variabel	Indikator	Kode
<i>Overconfidence</i>	<i>Overestimation</i> (kecenderungan untuk menilai kemampuan, kinerja, atau kontrol diri secara berlebihan)	OC1.1, OC1.2, OC1.3
	<i>Overplacement</i> (kecenderungan menganggap dirinya lebih baik daripada orang lain)	OC2.1, OC2.2, OC2.3
	<i>Overprecision</i> (keyakinan berlebihan)	OC3.1, OC3.2,

	terhadap akurasi penilaian atau prediksi seseorang)	OC3.3
Moore & Schatz (2017)		

### 3.4.2.3. Fear of Missing Out (FOMO)

FOMO adalah Perasaan cemas atau khawatir bahwa seseorang mungkin melewatkan pengalaman atau kesempatan menarik yang sedang dialami orang lain.

**Tabel 3.5**

#### **Instrumen Penelitian Variabel *Fear of missing out* (FOMO)**

Variabel	Indikator	Kode
<i>Fear of missing out</i> (FOMO)	Kecemasan Sosial	FOMO1.1, FOMO1.2
	Ketergantungan pada media sosial	FOMO2.1, FOMO2.2
	Pengambilan keputusan impulsif	FOMO3.1, FOMO3.2
	Perbandingan sosial	FOMO4.1, FOMO4.2
	Perasaan tidak puas	FOMO5.1, FOMO5.2
Przybylski et al. (2013), Wegmann et al. (2017)		

### **3.5. Metode Analisis Data**

Pada penelitian ini, metode analisis data yang digunakan yaitu analisis kuantitatif dengan program SPSS. Babbie (2010) mendefinisikan analisis kuantitatif adalah representasi dan manipulasi numerik dari pengamatan untuk menggambarkan dan menjelaskan fenomena yang dicerminkan oleh pengamatan tersebut. Metode analisis data ini menyelesaikan masalah yang akan dipelajari untuk menentukan apakah literasi keuangan independen, *overconfidence*, dan *fear of missing out* (FOMO) mempengaruhi variabel dependen perilaku keuangan dan keputusan keuangan secara parsial atau simultan. Berikut ini adalah metode analisis data yang akan digunakan :

#### **3.5.1. Uji Kualitas Instrumen**

##### **3.5.1.1. Uji Validitas**

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Terdapat metode untuk melakukan uji validitas yaitu (a) melakukan korelasi antar skor butir pertanyaan dengan total skor konstruk atau variabel, (b) melakukan korelasi bivariate antara masing-masing skor indikator dengan total skor konstruk, dan (c) uji dengan Confirmatory Factor Analysis (CFA). Untuk menentukan apakah suatu item valid atau tidak, dapat dilihat pada nilai signifikansinya. Jika signifikansi  $< 0.05$  maka item

tersebut valid, sedangkan jika signifikansi > 0.05 maka item tidak valid (Ghozali, 2018)

### **3.5.1.2. Uji Realibilitas**

Ghozali (2018) mendefinisikan reliabilitas sebagai alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Terdapat metode untuk mengukur realibilitas, yaitu dengan pengukuran ulang (*repeated measure*) dan pengukuran sekali saja (*one shot*). Pada uji reliabilitas dinyatakan reliabel apabila memberikan nilai Cronbach Alpha (CR)  $\geq 0,70$ .

### **3.5.2. Analisis Regresi Linier Berganda**

Menurut Janie (2012), regresi linier berganda bertujuan untuk menguji hubungan antara variabel independen (*literasi keuangan, overconfidence, dan fear to missing out*) dengan variabel dependen (*perilaku keuangan dan keputusan keuangan*). Berikut ini dua persamaan regresi linier berganda yang akan diuji pada penelitian ini :

$$PK = \alpha + \beta_1LK + \beta_2OC + \beta_3FOMO + \varepsilon$$

$$KK = \alpha + \beta_1LK + \beta_2OC + \beta_3FOMO + \varepsilon$$

#### **a. Uji Parsial (Uji-t)**

Uji t digunakan untuk menguji apakah terdapat hubungan dan pengaruh secara parsial antara variabel independen (literasi keuangan, *overconfidence*, dan *fear to missing out*) dengan variabel dependen (perilaku keuangan dan keputusan keuangan) (Ghozali, 2016).

Terdapat kriteria pengujian, dimana :

$H_0$  : Apabila tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) < 5% maka variabel independen dan variabel dependen berpengaruh secara signifikan.

$H_1$  : Apabila tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) > 5% maka variabel independen dan variabel dependen tidak berpengaruh secara signifikan.

#### **b. Uji F**

Uji F bertujuan untuk menguji apakah variabel dependen secara simultan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel independen (Ghozali, 2016).

Terdapat kriteria keputusan, dimana :

a) Apabila nilai  $F > 5\%$  maka  $H_0$  diterima, sedangkan  $H_1$  ditolak.

b) Apabila nilai  $F < 5\%$  maka  $H_0$  ditolak, sedangkan  $H_1$  diterima.

#### **c. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) bertujuan untuk menguji berapa persen variabel dependen yang sudah dipengaruhi oleh variabel independen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen. Sedangkan nilai  $R^2$  yang kecil berarti

kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen sangat terbatas (Ghozali, 2016). Sehingga penelitian yang dihasilkan akan bagus jika  $R^2$  tinggi terutama penelitian berfokus pada variabel dependen.

### **3.5.3. Uji Asumsi Klasik**

#### **3.5.3.1. Uji Heteroskedastisitas**

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Jika variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas. Jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas (Ghozali, 2018).

#### **3.5.3.2. Uji Autokorelasi**

Uji autokorelasi bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi linear ada korelasi antar kesalahan pengganggu (residual) pada periode  $t$  dengan kesalahan pada periode sebelum  $t$  ( $t-1$ ). Terdapat permasalahan autokorelasi apabila terjadinya korelasi. Autokorelasi terjadi dari hasil observasi yang berurutan sepanjang waktu yang berhubungan satu sama lain. Residual, atau kesalahan pengganggu, tidak bebas dari satu amatan ke amatan yang lain, yang menyebabkan masalah ini. Karena "gangguan" pada seseorang atau kelompok cenderung mempengaruhi "gangguan" pada individu atau kelompok yang sama pada periode berikutnya, hal ini sering terjadi pada data runut waktu atau rangkaian waktu (Janie, 2012).

### 3.5.3.3. Uji Multikolonieritas

Uji multikolonieritas bertujuan untuk menguji korelasi antar variabel independen dalam model regresi yang menunjukkan korelasi yang tinggi atau sempurna. Apabila ada multikolonieritas sempurna antar variabel independen, koefisien regresi variabel independen tidak dapat ditentukan, dan nilai *standard error* menjadi tak terhingga. Dan apabila ada multikolonieritas tinggi antar variabel independen, koefisien regresi variabel independen dapat ditentukan. Nilai *standard error tinggi* berarti nilai koefisien regresi tidak dapat diestimasi dengan tepat (Janie, 2012).

## BAB IV

### HASIL ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Analisis Data

##### 4.1.1 Deskripsi Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 110 responden. Berikut ini adalah gambaran karakteristik responden berdasarkan usia, jenis kelamin, profesi/pekerjaan, dan lama bermain game.

**Tabel 4.1**

##### **Deskripsi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia**

<b>Karakteristik</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Usia	18-22 Tahun	53	48,2%
	23-27 Tahun	44	40%
	28-32 Tahun	12	10,9%
	33-37 Tahun	-	-
	38-42 Tahun	1	0,9%

Sumber : Data diolah (2024)

Hasil analisis deskriptif karakteristik responden pada Tabel 4.3 menunjukkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini adalah player berusia 18-22

tahun sebesar 48,2%, 23-27 tahun sebesar 40%, 28-32 tahun sebesar 10,9%, dan 38-42 tahun sebesar 0,9%.

**Tabel 4.2**

**Deskripsi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

<b>Karakteristik</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Jenis Kelamin	Laki-laki	40	36,4%
	Perempuan	70	63,6%

Sumber : Data diolah (2024)

Hasil analisis deskriptif karakteristik responden pada Tabel 4.4 menunjukkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini adalah player berjenis kelamin laki-laki sebesar 36,4%, sedangkan player berjenis kelamin perempuan sebesar 63,6%.

**Tabel 4.3**

**Deskripsi Karakteristik Responden Berdasarkan Profesi**

<b>Karakteristik</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Profesi	Pelajar/Mahasiswa/i	51	46,4%
	Guru/Dosen	1	0,9%
	Karyawan Swasta	30	27,3%
	Wirausaha	7	6,4%
	Pegawai Negeri Sipil (PNS)	1	0,9%
	Freelance	14	10,27%
	Tenaga Kerja	1	0,9%

	Sukarela (TKS)		
	Ilustrator	1	0,9%
	Magang	1	0,9%
	Nakes	1	0,9%
	Karyawan BUMN	1	0,9%
	Karyawan BULD/Karyawan Tetap	1	0,9%

Sumber : Data diolah (2024)

Hasil analisis deskriptif karakteristik responden pada Tabel 4.5 menunjukkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini adalah player dengan profesi pelajar/mahasiswa/i sebesar 46,4%, karyawan swasta sebesar 27,3%, freelance sebesar 10,27%, wirasusaha 6,4%, serta pekerjaan lainnya yakni guru/dosen, PNS, TKS, magang, karyawan BULD, karyawan BUMN, nakes, dan ilustrator masing-masing sebesar 0,9% .

**Tabel 4.4**

**Deskripsi Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Bermain Game**

<b>Karakteristik</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Lama Bermain Game	Kurang dari 6 bulan	14	12,7%
	6-12 bulan	23	20,9%
	1-2 tahun	25	22,7%
	Lebih dari 2 tahun	48	43,6%

Sumber : Data diolah (2024)

Hasil analisis deskriptif karakteristik responden pada Tabel 4.6 menunjukkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini adalah player dengan lama bermain game sky kurang lebih 6 bulan sebesar 12,7%, 6-12 bulan sebesar 20,9%, 1-2 tahun sebesar 2,7% , serta lebih dar 2 tahun sebesar 43,6%.

#### **4.2 Statistik Deskripsi Variabel Penelitian**

Analisis deskriptif variabel penelitian dalam penelitian ini digunakan untuk melihat gambaran variabel penelitian menurut persepsi responden. Oleh karena penelitian ini menggunakan skala likert 1-4, maka persepsi jawaban responden dapat dilakukan dengan melihat nilai mean skor jawaban responden pada masing-masing item pertanyaan. Adapun rumus dalam menentukan rentang skala/interval menurut Sudjana (2015) adalah sebagai berikut:

Interval = (nilai maksimal kuesioner-nilai minimal kuesioner) / Jumlah skala

Interval = (4-1) /4

Interval = 0,75

Berdasarkan kategori tersebut diatas, untuk menentukan nilai interpretasi dari tiap variabel maka digunakan nilai mean dari setiap indikator jawaban. Hasil skor dan skala likert dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**

#### **Hasil Skor dan Kategori Skala Likert**

<b>Kategori</b>	<b>Skala</b>	<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
Sangat Sering / Sangat Paham / Sangat Mampu / Sangat Baik	4	3,26 - 4,00	Sangat Tinggi
Sering / Paham / Mampu / Baik	3	2,51 - 3,25	Tinggi
Jarang / Kurang Paham / Kurang Mampu / Cukup	2	1,76 - 2,50	Rendah
Tidak Pernah / Tidak Paham / Tidak Mampu / Kurang	1	1,00 - 1,75	Sangat Rendah

Sumber : Data primer diolah (2024)

#### 4.2.1 Perilaku Keuangan

Berdasarkan rumus di atas, hasil skor dan skala likert variabel perilaku keuangan dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 4.6**

#### **Kategorisasi Perilaku Keuangan**

		<b>Minimu m</b>	<b>Maximu m</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>	<b>Keteranga n</b>
Perencanaan Keuangan	PK1.1	1	4	3,1091	0,84967	Tinggi
	PK1.2	1	4	3,0182	0,88806	Tinggi
Pengelolaan Anggaran	PK2.1	1	4	2,6545	0,88241	Tinggi
	PK2.2	1	4	2,8273	0,87639	Tinggi
Pengendalian Pengeluaran	PK3.1	1	4	3,1636	0,88336	Tinggi
	PK3.2	1	4	3,1636	0,95329	Tinggi
Tabungan	PK4.1	1	4	3,1273	0,86850	Tinggi

dan Investasi	PK4.2	1	4	3,0818	0,84736	Tinggi
Manajemen Hutang	PK5.1	1	4	1,0909	0,41850	Sangat Rendah
	PK5.2	1	4	1,6727	1,09301	Sangat Rendah
<b>Rata-rata Perilaku Keuangan</b>				<b>2,6909</b>		<b>Tinggi</b>

Sumber : Data primer diolah (2024)

Tabel ini menunjukkan bahwa dalam penelitian ini nilai rata-rata total skor jawaban responden pada variabel perilaku keuangan adalah cukup tinggi yaitu 2,69. Dengan rincian tingkat manajemen utang yang sangat rendah. Hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar player *Sky : Children of The Light* mampu membeli item dalam game dengan uang sendiri tanpa mengandalkan kredit maupun pinjaman uang.

#### 4.2.2 Keputusan Keuangan

Berdasarkan rumus di atas, hasil skor dan skala likert variabel keputusan keuangan dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 4.7**

#### **Kategorisasi Keputusan Keuangan**

		<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>	<b>Keterangan</b>
Penganggaran dan Pelacakan Keuangan	KK1.1	1	4	2,5636	0,94361	Tinggi
	KK1.2	1	4	2,7455	0,95241	Tinggi
	KK1.3	1	4	2,9091	0,83000	Tinggi

Penetapan Tujuan Keuangan	KK2.1	1	4	3,2182	0,74664	Tinggi
	KK2.2	1	4	2,8909	0,80532	Tinggi
	KK2.3	1	4	3,0727	0,89555	Tinggi
Diversifikasi Investasi	KK3.1	1	4	3,0545	0,87615	Tinggi
	KK3.2	1	4	2,8455	0,92057	Tinggi
	KK3.3	1	4	3,0636	0,84893	Tinggi
<b>Rata-rata Keputusan Keuangan</b>				<b>2,9293</b>		<b>Tinggi</b>

Sumber : Data primer diolah (2024)

Tabel ini menunjukkan bahwa dalam penelitian ini nilai rata-rata total skor jawaban responden pada variabel keputusan keuangan adalah cukup tinggi yaitu 2,93. Hasil rata-rata tertinggi ditunjukkan pada indikator Penetapan Tujuan Keuangan mengenai seberapa sering menetapkan tujuan keuangan sebelum memutuskan untuk mengeluarkan uang dalam game.

#### 4.2.3 Literasi Keuangan

Berdasarkan rumus di atas, hasil skor dan skala likert variabel literasi keuangan dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 4.8**

#### **Kategorisasi Literasi Keuangan**

		<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>	<b>Keterangan</b>
Pengetahuan	LK1.1	1	4	3,2455	0,60860	Tinggi

Keuangan Dasar	LK1.2	1	4	3,5636	0,55068	Sangat Tinggi
Kemampuan Perhitungan Keuangan	LK2.1	1	4	3,1636	0,67085	Tinggi
	LK2.2	1	4	3,3182	0,76544	Sangat Tinggi
Pemahaman tentang Produk dan Layanan Keuangan	LK3.1	1	4	3,0182	0,75397	Tinggi
	LK3.2	1	4	3,5182	0,57040	Sangat Tinggi
Kemampuan Mengelola Keuangan Pribadi	LK4.1	1	4	2,7909	0,89949	Tinggi
	LK4.2	1	4	3,1636	0,72349	Tinggi
<b>Rata-rata Literasi Keuangan</b>				<b>3,2227</b>		<b>Tinggi</b>

Sumber : Data primer diolah (2024)

Tabel ini menunjukkan bahwa dalam penelitian ini nilai rata-rata total skor jawaban responden pada variabel literasi keuangan adalah cukup tinggi yaitu 3,22. Hasil rata-rata tertinggi ditunjukkan pada indikator pengetahuan keuangan dasar mengenai pentingnya menabung dan berinvestasi untuk masa depan.

#### 4.2.4 Overconfidence

Berdasarkan rumus di atas, hasil skor dan skala likert variabel literasi keuangan dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 4.9**

#### **Kategorisasi *Overconfidence***

		<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Overestimation</i>	OC1.1	1	4	2,9273	0,75065	Tinggi
	OC1.2	1	4	2,3000	0,89391	Rendah
	OC1.3	1	4	2,8000	0,70124	Tinggi
<i>Overplacement</i>	OC2.1	1	4	2,6091	0,86836	Tinggi
	OC2.2	1	4	2,3909	0,87886	Rendah
	OC2.3	1	4	2,4000	0,89031	Rendah
<i>Overprecision</i>	OC3.1	1	4	2,8545	0,79950	Tinggi
	OC3.2	1	4	2,8727	0,81397	Tinggi
	OC3.3	1	4	2,7636	0,76539	Tinggi
<b>Rata-rata <i>Overconfidence</i></b>				<b>2,6576</b>		<b>Tinggi</b>

Sumber : Data primer diolah (2024)

Tabel ini menunjukkan bahwa dalam penelitian ini nilai rata-rata total skor jawaban responden pada variabel *overconfidence* adalah cukup tinggi yaitu 2,66. Pada indikator *overestimation* mengenai keyakinan mendapat keuntungan lebih besar dari pengeluaran dalam game, rata-rata yang dihasilkan lebih rendah karena game Sky : Children of The Light bukan game yang dapat menghasilkan uang atas item-item yang dimiliki. Sedangkan pada indikator *overplacement* terdapat 2 butir yang menghasilkan rata-rata yang lebih rendah dapat diartikan bahwa sebagian *player Sky : Children of The Light* merasa kemampuan pengelolaan keuangan uang dan membuat pilihan keuangan player lain lebih baik daripada dirinya sendiri.

#### 4.2.5 Fear of Missing Out (FOMO)

Berdasarkan rumus di atas, hasil skor dan skala likert variabel *fear of missing out* (FOMO) dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 4.10**

#### **Kategorisasi *Fear of Missing Out* (FOMO)**

		<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>	<b>Keterangan</b>
Kecemasan Sosial	FOMO1.1	1	4	2,1273	1,00557	Rendah
	FOMO1.2	1	4	1,9545	0,95193	Rendah
Ketergantungan pada Media Sosial	FOMO2.1	1	4	2,5909	0,95105	Tinggi
	FOMO2.2	1	4	2,0182	0,75397	Rendah
Pengambilan Keputusan Impulsif	FOMO3.1	1	4	2,1364	0,91348	Rendah
	FOMO3.2	1	4	2,0818	0,85812	Rendah
Perbandingan Sosial	FOMO4.1	1	4	2,0182	1,07500	Rendah
	FOMO4.2	1	4	1,8636	0,86180	Rendah
Perasaan Tidak Puas	FOMO5.1	1	4	2,0909	1,02756	Rendah
	FOMO5.2	1	4	1,8091	0,90357	Rendah
<b>Rata-rata FOMO</b>				<b>2,06909</b>		<b>Rendah</b>

Sumber : Data primer diolah (2024)

Tabel ini menunjukkan bahwa dalam penelitian ini nilai rata-rata total skor jawaban responden pada variabel *fear of missing out* (FOMO) adalah tergolong rendah yaitu 2,06. Dengan rincian indikator Ketergantungan pada Media Sosial mengenai kepastian tidak ketinggalan informasi yang cukup tinggi. Hal ini dapat

diartikan bahwa player *Sky : Children of The Light* rutin memeriksa media sosial *official Sky : Children of The Light*, serta yakin bahwa tidak ada info yang tertinggal mengenai event maupun item baru yang akan mendatang.

### 4.3 Hasil Uji Instrumen

#### 4.3.1 Uji Validitas

Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan menggunakan program SPSS versi 26. Proses pengujian dilakukan dengan mengacu pada nilai *corrected item-total correlation* (r hitung) serta tingkat signifikansi dari masing-masing butir pertanyaan. Berdasarkan tabel R, nilai r tabel untuk sampel uji sebanyak 20 responden dengan tingkat signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 0,444. Dengan demikian, suatu butir pertanyaan dinyatakan valid apabila r hitung signifikan dan nilainya lebih besar dari 0,444. Berikut disajikan hasil pengujian validitas instrumen pada penelitian ini.

**Tabel 4.11**

#### **Hasil Uji Validitas**

<b>Variabel</b>	<b>Butir</b>	<b>Sig. Hitung</b>	<b>Signifikasi</b>	<b>R Hitung</b>	<b>R Tabel</b>	<b>Kesimpulan</b>
Perilaku Keuangan	PK1	0,000	0,05	0,817	0,444	Valid
	PK2	0,001	0,05	0,691	0,444	Valid
	PK3	0,000	0,05	0,761	0,444	Valid

	PK4	0,000	0,05	0,787	0,444	Valid
	PK5	0,000	0,05	0,779	0,444	Valid
	PK6	0,008	0,05	0,576	0,444	Valid
	PK7	0,018	0,05	0,521	0,444	Valid
	PK8	0,004	0,05	0,616	0,444	Valid
	PK9	0,687	0,05	-0,096	0,444	Tidak Valid
	PK10	0,455	0,05	0,177	0,444	Tidak Valid
Keputusan Keuangan	KK11	0,000	0,05	0,806	0,444	Valid
	KK12	0,000	0,05	0,712	0,444	Valid
	KK13	0,000	0,05	0,883	0,444	Valid
	KK14	0,000	0,05	0,862	0,444	Valid
	KK15	0,000	0,05	0,936	0,444	Valid
	KK16	0,000	0,05	0,862	0,444	Valid
	KK17	0,031	0,05	0,482	0,444	Valid
	KK18	0,000	0,05	0,798	0,444	Valid
	KK19	0,000	0,05	0,683	0,444	Valid
Literasi Keuangan	LK20	0,000	0,05	0,707	0,444	Valid
	LK21	0,013	0,05	0,546	0,444	Valid
	LK22	0,000	0,05	0,872	0,444	Valid
	LK23	0,001	0,05	0,666	0,444	Valid
	LK24	0,000	0,05	0,714	0,444	Valid
	LK25	0,001	0,05	0,700	0,444	Valid
	LK26	0,001	0,05	0,664	0,444	Valid
	LK27	0,000	0,05	0,774	0,444	Valid
<i>Overconfidence</i>	OC28	0,006	0,05	0,588	0,444	Valid
	OC29	0,000	0,05	0,884	0,444	Valid

	OC30	0,000	0,05	0,799	0,444	Valid
	OC31	0,000	0,05	0,856	0,444	Valid
	OC32	0,000	0,05	0,847	0,444	Valid
	OC33	0,000	0,05	0,876	0,444	Valid
	OC34	0,002	0,05	0,639	0,444	Valid
	OC35	0,000	0,05	0,780	0,444	Valid
	OC36	0,000	0,05	0,805	0,444	Valid
<i>Fear of Missing Out (FOMO)</i>	FOMO37	0,000	0,05	0,792	0,444	Valid
	FOMO38	0,000	0,05	0,874	0,444	Valid
	FOMO39	0,000	0,05	0,831	0,444	Valid
	FOMO40	0,008	0,05	0,572	0,444	Valid
	FOMO41	0,000	0,05	0,802	0,444	Valid
	FOMO42	0,012	0,05	0,549	0,444	Valid
	FOMO43	0,000	0,05	0,781	0,444	Valid
	FOMO44	0,000	0,05	0,745	0,444	Valid
	FOMO45	0,000	0,05	0,756	0,444	Valid
	FOMO46	0,005	0,05	0,604	0,444	Valid

Sumber : Data primer diolah (2024)

Mengacu pada Tabel 4.16, terdapat 46 butir pernyataan yang dianalisis, di mana 2 butir dinyatakan tidak valid, sementara 44 butir lainnya valid. Oleh karena itu, 2 butir yang tidak valid perlu dieliminasi, sedangkan 44 butir yang valid dapat digunakan untuk mengukur variabel perilaku keuangan, keputusan keuangan, literasi keuangan, *overconfidece*, dan *fear of missing out (FOMO)*.

### 4.3.2 Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha, di mana instrumen dianggap reliabel jika nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari r tabel. Hasil pengujian reliabilitas untuk setiap variabel disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 4.12**

#### **Hasil Uji Reliabilitas**

<b>Variabel</b>	<b>Butir</b>	<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>R Tabel</b>	<b>Kesimpulan</b>
Perilaku Keuangan	PK1	0,710	0,444	Reliable
	PK2	0,730	0,444	Reliable
	PK3	0,717	0,444	Reliable
	PK4	0,716	0,444	Reliable
	PK5	0,714	0,444	Reliable
	PK6	0,754	0,444	Reliable
	PK7	0,761	0,444	Reliable
	PK8	0,742	0,444	Reliable
	PK9	0,813	0,444	Reliable
	PK10	0,809	0,444	Reliable
Keputusan Keuangan	KK11	0,904	0,444	Reliable
	KK12	0,913	0,444	Reliable
	KK13	0,898	0,444	Reliable
	KK14	0,900	0,444	Reliable
	KK15	0,892	0,444	Reliable
	KK16	0,899	0,444	Reliable

	KK17	0,929	0,444	Reliable
	KK18	0,905	0,444	Reliable
	KK19	0,915	0,444	Reliable
Literasi Keuangan	LK20	0,826	0,444	Reliable
	LK21	0,842	0,444	Reliable
	LK22	0,797	0,444	Reliable
	LK23	0,842	0,444	Reliable
	LK24	0,823	0,444	Reliable
	LK25	0,825	0,444	Reliable
	LK26	0,843	0,444	Reliable
	LK27	0,815	0,444	Reliable
Overconfidence	OC28	0,930	0,444	Reliable
	OC29	0,905	0,444	Reliable
	OC30	0,912	0,444	Reliable
	OC31	0,908	0,444	Reliable
	OC32	0,909	0,444	Reliable
	OC33	0,906	0,444	Reliable
	OC34	0,923	0,444	Reliable
	OC35	0,914	0,444	Reliable
	OC36	0,912	0,444	Reliable
Fear of Missing Out (FOMO)	FOMO37	0,887	0,444	Reliable
	FOMO38	0,881	0,444	Reliable
	FOMO39	0,884	0,444	Reliable
	FOMO40	0,904	0,444	Reliable
	FOMO41	0,886	0,444	Reliable
	FOMO42	0,903	0,444	Reliable

	FOMO43	0,890	0,444	Reliable
	FOMO44	0,892	0,444	Reliable
	FOMO45	0,891	0,444	Reliable
	FOMO46	0,899	0,444	Reliable

Sumber : Data primer diolah (2024)

Merujuk pada tabel r, nilai r tabel untuk sampel uji sebanyak 20 responden pada tingkat signifikansi ( $\alpha = 5\%$ ) adalah 0,444. Oleh karena itu, dalam pengujian ini, suatu butir pertanyaan dinyatakan reliabel jika nilai r hitungannya lebih besar dari 0,444. Berdasarkan Tabel 4.17, terlihat bahwa seluruh 46 butir pernyataan memiliki hasil reliabel. Dengan demikian, semua butir tersebut layak digunakan untuk mengukur variabel perilaku keuangan, keputusan keuangan, literasi keuangan, *overconfidence*, dan *fear of missing out* (FOMO).

#### 4.4 Hasil Uji Asumsi Klasik

##### 4.4.1 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Uji hesteroskedastisitas digunakan untuk menentukan apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Berikut ini merupakan data hasil penelitian pada uji hesteroskedastisitas.

**Tabel 4.13**

#### **Hasil Uji Heteroskedastisitas Perilaku Keuangan**

	Understandardized	Standardized	t	Sig.	Signifika	Kesimpulan
--	-------------------	--------------	---	------	-----------	------------

	Coefficients		Coefficients			nsi	
	B	Std. Error	Beta				
(Constant)	2.318	2.786		0,832	0,407	0,05	Tidak Heteroskedastisitas
LK	0,023	0,104	0,027	0,219	0,827	0,05	Tidak Heteroskedastisitas
OC	0,052	0,069	0,087	0,755	0,452	0,05	Tidak Heteroskedastisitas
FOMO	-0,048	0,048	-0,104	-1,015	0,312	0,05	Tidak Heteroskedastisitas

Variabel dependen : Perilaku Keuangan

Sumber : Data diolah (2024)

**Tabel 4.14**

**Hasil Uji Heteroskedastisitas Keputusan Keuangan**

	Understandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Signifikansi	Kesimpulan
	B	Std. Error	Beta				
(Constant)	3.185	2.996		1,063	0,290	0,05	Tidak Heteroskedastisitas
LK	0,023	0,112	0,025	0,202	0,840	0,05	Tidak Heteroskedastisitas
OC	0,024	0,074	0,038	0,327	0,744	0,05	Tidak Heteroskedastisitas
FOMO	-0,037	0,051	-0,075	-0,722	0,472	0,05	Tidak Heteroskedastisitas

Variabel dependen : Keputusan Keuangan

Sumber : Data diolah (2024)

Mengacu pada dua tabel di atas ditemukan bahwa nilai signifikansi antara variabel independen dan residual absolut pada variabel dependen perilaku keuangan maupun kepuasan keuangan lebih besar dari 0,05. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak ada masalah hesteroskedastisitas pada penelitian ini.

#### 4.4.2 Hasil Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi digunakan untuk menentukan apakah dalam model regresi linear ada korelasi antar kesalahan pengganggu (residual) pada periode t dengan kesalahan pada periode sebelum t (t-1). Berikut ini merupakan hasil uji autokorelasi pada penelitian ini.

**Tabel 4.15**

#### **Hasil Uji Autokorelasi Perilaku Keuangan**

	<b>Understandardized Residual</b>	<b>Signifikansi</b>	<b>Kesimpulan</b>
Test Value	0,60781		
Cases < Test Value	55		
Cases >= Test Value	55		
Total Cases	110		
Number of Runs	54		

Z	-0,383		
Asymp. Sig (2-tailed)	0,702	0,05	Tidak Autokorelasi
Variabel dependen : Perilaku Keuangan			

Sumber : Data diolah (2024)

**Tabel 4.16**

**Hasil Uji Autokorelasi Perilaku Keuangan**

	Understandardized Residual	Signifikansi	Kesimpulan
Test Value	0,72332		
Cases < Test Value	55		
Cases >= Test Value	55		
Total Cases	110		
Number of Runs	53		
Z	-0,575		
Asymp. Sig (2-tailed)	0,565	0,05	Tidak Autokorelasi
Variabel dependen : Keputusan Keuangan			

Sumber : Data diolah (2024)

Mengacu pada tabel di atas ditemukan bahwa tidak ada kesalahan antar kesalahan residual pada periode t dengan kesalahan pada periode sebelum t (t-1), sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini tidak terdapat autokorelasi.

#### 4.4.3 Hasil Uji Multikolonieritas

Data yang mengandung multikolonieritas dapat menyebabkan distorsi dalam arah hubungan antara variabel independen dan dependen, yang berarti bahwa efek yang diharapkan dari suatu variabel bisa berbalik arah. Berikut ini adalah hasil uji multikolonieritas dalam penelitian ini.

**Tabel 4.17**

#### Hasil Uji Multikolonieritas

	Collinearity Statistics		Standar Toleran ce	Standar VIF	Hasil Tolerance	Hasil VIF
	Tolerance	VIF				
Literasi Keuangan	0,617	1,622	0,1	10	Tidak Multikolin earitas	Tidak Multikoline aritas
Overconfi dence	0,683	1,464	0,1	10	Tidak Multikolin earitas	Tidak Multikoline aritas
Fear of Missing Out	0,871	1,148	0,1	10	Tidak Multikolin earitas	Tidak Multikoline aritas
Variabel dependen : Perilaku Keuangan, Keputusan Keuangan						

Sumber : Data primer diolah (2024)

Mengacu pada tabel di atas, uji multikolinearitas menunjukkan bahwa nilai tolerance untuk ketiga variabel independen melebihi 0.1, yakni 0.617 untuk literasi keuangan, 0.683 untuk *overconfidence*, dan 0.871 untuk *fear of missing out*. Selain itu, nilai VIF ketiga variabel independen juga berada di bawah 10, masing-masing sebesar 1,622 untuk literasi keuangan, 1,464 untuk *overconfidence*, dan 1,148 untuk *fear of missing out* (FOMO). Dengan demikian, data dalam penelitian ini dinyatakan lolos uji multikolinearitas sesuai kedua kriteria tersebut.

#### 4.5 Hasil Uji Hipotesis

Uji-t digunakan untuk mengevaluasi signifikansi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Berikut adalah hasil uji-t dalam penelitian ini.

**Tabel 4.18**

#### Hasil Uji t Perilaku Keuangan

##### Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	23.901	4.171		5.731	.000
LK	.252	.153	.201	1.653	.050
OC	-.077	.100	-.088	-.771	.221
FOMO	-.081	.070	-.119	-1.153	.126

a. Dependent Variable: PK

Sumber : Hasil analisis SPSS 26 (2024)

**Tabel 4.19**

**Hasil Uji t Keputusan Keuangan**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	17.448	4.550		3.835	.000
	LK	.434	.167	.305	2.605	.005
	OC	-.021	.109	-.021	-.189	.426
	FOMO	-.089	.077	-.115	-1.156	.125

a. Dependent Variable: KK

Sumber : Hasil analisis SPSS 26 (2024)

Hasil pada kedua tabel di atas menunjukkan bahwa variabel literasi keuangan memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $\alpha=5\%$ ), yaitu 0,050 untuk variabel dependen perilaku keuangan dan 0,005 untuk variabel dependen keputusan keuangan. Hal ini menunjukkan bahwa literasi keuangan berpengaruh secara parsial terhadap 2 variabel dependen tersebut. Nilai koefisien sebesar 0,252 mendukung  $H_{1a}$ , sedangkan 0,434 mendukung  $H_{1b}$ , sehingga  $H_{1a}$  dan  $H_{1b}$  diterima. Namun, untuk variabel overconfidence memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05, yaitu 0,221 untuk variabel

dependen perilaku keuangan dan 0,426 untuk variabel dependen keputusan keuangan, dengan koefisien negatif sebesar -0,077 untuk variabel dependen perilaku keuangan dan -0,021 untuk variabel dependen keputusan keuangan, sehingga  $H_{2a}$  dan  $H_{2b}$  ditolak. Sementara itu variabel *fear of missing out* (FOMO) juga memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05, yaitu 0,126 untuk variabel dependen perilaku keuangan dan 0,125 untuk variabel dependen keputusan keuangan, dengan koefisien negatif juga sebesar -0,081 untuk variabel dependen perilaku keuangan dan -0,089 untuk variabel dependen keputusan keuangan, sehingga  $H_{3a}$ , dan  $H_{3b}$  juga ditolak.

Uji F dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai pengaruh seluruh variabel independen secara simultan terhadap variabel dependen. Kriteria berikut digunakan untuk menentukan penerimaan atau penolakan hipotesis nol dan menyusun kesimpulan. Berikut ini adalah data hasil uji F dalam penelitian ini.

**Tabel 4.20**

**Hasil Uji F dan Uji R<sup>2</sup> Perilaku Keuangan**

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	Adjusted R Square	Kesimpulan
Regression	129,548	3	43,183	2,096	0,105	0,029	Tidak Berpengaruh
Residual	2183,543	106	20,599				
Variabel dependen : Perilaku Keuangan							

Sumber : Data diolah (2024)

**Tabel 4.21**

### Hasil Uji F dan Uji R<sup>2</sup> Keputusan Keuangan

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Adjusted R Square	Kesimpulan
Regression	410,275	3	136,75 <sub>8</sub>	5,460	0,002	0,109	Berpengaruh
Residual	2655,18	106	25,049				
Variabel dependen : Keputusan Keuangan							

Sumber : Data diolah (2024)

Berdasarkan dua tabel di atas, terlihat bahwa nilai signifikansi pada variabel perilaku keuangan mencapai 0.105. Sesuai dengan ketentuan uji F, apabila nilai signifikansi  $F > 0,05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen tidak memiliki pengaruh signifikan secara bersamaan terhadap variabel dependen. Sedangkan nilai signifikansi pada variabel keputusan keuangan mencapai 0,002. Apabila nilai signifikansi  $F < 0,05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen memiliki pengaruh signifikan secara bersamaan terhadap variabel dependen. Dengan kata lain, literasi keuangan, *overconfidence*, dan *fear of missing out* (FOMO) tidak memengaruhi perilaku keuangan, namun secara simultan mempengaruhi keputusan keuangan.

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh yang diberikan oleh variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai R<sup>2</sup> sebesar 0.029 pada variabel perilaku keuangan dan 0,109 pada variabel keputusan keuangan. Semakin kecil nilai

$R^2$  (sangat jauh dari 1), semakin tidak baik model tersebut dalam menjelaskan variasi data. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara variabel independen dan dependen sangat terbatas. Nilai  $R^2$  sebesar 0.029 pada perilaku keuangan dan 0,109 pada keputusan keuangan mengindikasikan bahwa literasi keuangan, *overconfidence*, dan *fear of missing out* (FOMO) secara bersama-sama memengaruhi perilaku keuangan sebesar 2,9% dan keputusan keuangan sebesar 10,9%, sedangkan sisanya sebesar 97,1% dan 89,1% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

## **4.6 Pembahasan**

### **4.6.1 Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Keuangan**

Pada penelitian ini terbukti secara empiris bahwa literasi keuangan berpengaruh positif terhadap perilaku keuangan. Literasi keuangan ini dapat memungkinkan individu sudah memahami pengetahuan dasar dan mengetahui produk dan layanan keuangan yang sudah ada sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengelola keuangan dan mengendalikan pengeluaran dengan tepat. Hal ini juga didukung oleh data profesi responden yang lebih mendominasi pelajar dan mahasiswa/i sebesar 47% dimana mereka sudah memahami tentang literasi keuangan sejak dini. Selain itu data rata-rata perilaku keuangan pada indikator manajemen hutang yang rendah juga mendukung bahwa sebagian besar pemain memilih untuk membeli item dengan uang sendiri dibandingkan dengan mengandalkan hutang/pinjaman.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Johnson et al (2021), yang menyebutkan bahwa individu yang memiliki tingkat pengetahuan keuangan lebih tinggi menunjukkan kebijaksanaan dalam praktik keuangan. Selain itu Chen & Liu (2020) juga menyoroti pemahaman finansial memberikan bekal kepada seseorang berupa wawasan yang dibutuhkan untuk mengelola situasi keuangan yang rumit, sehingga menghasilkan keputusan finansial yang lebih bijak.

#### **4.6.2 Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Keputusan Keuangan**

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara empiris literasi keuangan juga berpengaruh positif terhadap keputusan keuangan. Literasi keuangan ini dapat memungkinkan individu mampu mempertimbangkan perhitungan keuangan untuk pengambilan keputusan sehingga dapat melakukan penganggaran dan pelacakan keuangan, penetapan tujuan keuangan, dan diversifikasi investasi. Hal ini juga didukung oleh hasil jawaban kuesioner pada indikator penetapan tujuan keuangan dimana sebagian besar pemain sering menetapkan tujuan keuangan sebelum membeli item game sehingga tujuan keuangan mereka terkait pengeluaran sering berhasil, serta sering mempertimbangkan dampak dari pengeluaran dalam game terhadap tercapainya tujuan keuangan jangka panjang.

Penelitian ini selaras dengan penelitian Fong et al. (2021), kekayaan yang lebih tinggi secara konsisten memprediksi keputusan keuangan yang lebih baik sehingga mereka yang literasi keuangan yang tinggi akan lebih teliti dalam pembayaran kartu kredit dan investasi. Selain itu Thava (2021) menjelaskan bahwa

individu yang memiliki tingkat pengetahuan keuangan yang lebih tinggi memperlihatkan perilaku positif pada manajemen utang, keuangan pribadi, perencanaan jangka panjang, pengelolaan risiko dan dana darurat, serta perilaku mencari saran keuangan.

#### **4.6.3 Pengaruh Overconfidence terhadap Perilaku Keuangan**

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *overconfidence* tidak berpengaruh terhadap perilaku keuangan. Hal ini dapat membuktikan bahwa hipotesis pada penelitian ini ditolak atau tidak terbukti. Tingkat keyakinan berlebihan individu terhadap kemampuan atau pengetahuan finansialnya tidak selalu berdampak pada pengelolaan keuangan. Pengaruh *overconfidence* terhadap perilaku keuangan mungkin tidak signifikan dikarenakan sikap para pemain Sky : Children of The Light dalam mengambil keputusan finansial lebih berbasis pada hiburan daripada untuk investasi maupun pengelolaan risiko yang nyata. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil kuesioner responden pada *overplacement* dimana sebanyak 40,9% pemain jarang merasa unggul dalam pengelolaan uang dibanding dengan pemain lain, meskipun dari *overestimation* lebih banyak menjawab yakin dalam kemampuan pengelolaan keuangan, yakni sebanyak 54,5%.

Ahmad & Shah (2020) meneliti bagaimana *overconfidence* memengaruhi keputusan investasi dan kinerja individu di Bursa Efek Pakistan. Studi ini menemukan bahwa *risk perception* sepenuhnya memediasi hubungan antara *overconfidence* dan keputusan investasi. Selain itu, literasi keuangan ditemukan dapat

memperbaiki kualitas pengambilan keputusan yang dipengaruhi oleh *overconfidence*. Penelitian ini menunjukkan bahwa *overconfidence* saja tanpa moderasi dapat memperburuk kualitas keputusan investasi karena bias heuristik. Wangzhou et al. (2021) juga menyoroti bahwa dampak bias seperti *overconfidence* dapat dikurangi dengan adanya persepsi risiko yang tepat dan literasi keuangan yang memadai. Temuan ini lebih menjelaskan bagaimana *overconfidence* tidak selalu berdampak langsung terhadap perilaku keuangan tanpa pengaruh variabel lain seperti literasi keuangan.

#### **4.6.4 Pengaruh *Overconfidence* terhadap Keputusan Keuangan**

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *overconfidence* tidak berpengaruh terhadap keputusan keuangan. Hal ini dapat membuktikan bahwa hipotesis pada penelitian ini ditolak atau tidak terbukti. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil kuesioner responden pada *overprecision* bahwa meskipun hasilnya lebih banyak yang sering merasa percaya pada keputusan keuangan sendiri yakni sebesar 67,2%, hasil yang didapat dari keputusan tersebut lebih banyak yang tepat sebesar 70,9%. Penilaian individu pada peluang dan risiko keuangan juga lebih banyak yang tepat yakni sebesar 79,1%.

Sebagaimana Ahmad & Shah (2020) menemukan hasil bahwa individu yang memiliki literasi keuangan yang tinggi dapat mengurangi efek *overconfidence* dalam pengambilan keputusan investasi, sehingga keputusan yang diambil lebih rasional. Di sisi lain pada penelitian Shaj et al. (2022) juga menemukan bahwa

dibalik kepercayaan diri dalam mengambil keputusan keuangan yang ekstrim, mereka dapat memperoleh pengembalian investasi yang tinggi dikarenakan keberanian mereka dalam berinvestasi meskipun tidak selalu menguntungkan.

#### **4.6.5 Pengaruh *Fear of Missing Out* (FOMO) terhadap Perilaku Keuangan**

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *fear of missing out* (FOMO) tidak berpengaruh terhadap perilaku keuangan. Hal ini dapat membuktikan bahwa hipotesis pada penelitian ini ditolak atau tidak terbukti. Tidak pengaruhnya FOMO terhadap perilaku keuangan dapat disebabkan karena adanya kepribadian yang stabil dan belajar dari pengalaman sebelumnya. Hasil tersebut dapat dibuktikan dari hasil kuesioner responden terkait tabungan dan investasi dimana sebagian besar mereka menjawab cukup sering menyisihkan sebagian dari pendapatan untuk menabung, serta menjawab cukup sering memprioritaskan investasi/tabungan jangka panjang.

Sebagaimana hasil penelitian Groenestein et al. (2024) bahwa FOMO sangat bergantung dengan konteks psikologis dan sosial seseorang sehingga individu yang memiliki kontrol diri yang tinggi dapat membuat FOMO cenderung kurang mempengaruhi perilaku keuangan. Harahap et al. (2023) menemukan bahwa ada faktor lain yang lebih signifikan mempengaruhi terhadap perilaku keuangan dibanding FOMO, yakni penggunaan atau persepsi manfaat teknologi.

#### **4.6.6 Pengaruh Fear of Missing Out (FOMO) terhadap Keputusan Keuangan**

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa fear of missing out (FOMO) tidak berpengaruh terhadap keputusan keuangan. Hal ini dapat membuktikan bahwa hipotesis pada penelitian ini ditolak atau tidak terbukti. Tidak pengaruhnya FOMO terhadap keputusan keuangan dapat disebabkan karena adanya kesadaran finansial yang tinggi, serta nilai dan prioritas yang kuat. Hasil tersebut dapat dibuktikan dari hasil kuesioner responden terkait dimana pada 2 pertanyaan terkait pengambilan keputusan impulsif, responden lebih dominan menjawab jarang bahkan tidak pernah membuat keputusan secara spontan dikarenakan event yang bersifat terbatas (limited) maupun merasa tidak menyesal setelah itemnya sudah dibeli sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pemain sudah mempertimbangkan dengan matang apakah mereka harus membeli item game atau tidak.

Sebagaimana hasil penelitian Gerrans et al. (2023) menunjukkan bahwa pengaruh FOMO terhadap keputusan finansial dapat dikurangi melalui literasi keuangan. Individu yang lebih memahami risiko dan peluang investasi cenderung mengambil keputusan berdasarkan pengetahuan mereka, bukan melalui tekanan emosional seperti FOMO.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka penelitian ini menyimpulkan bahwa literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku keuangan dan keputusan keuangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain yang memiliki tingkat literasi keuangan yang lebih tinggi cenderung lebih mampu mengelola sumber daya keuangannya secara bijaksana. Pemain dengan literasi keuangan yang baik memahami konsep dasar pengelolaan keuangan, seperti perencanaan, pengelolaan risiko, dan pengendalian pengeluaran. Pemahaman ini membantu mereka dalam membuat keputusan terkait pengeluaran di dalam permainan, seperti pembelian item atau mata uang virtual, tanpa mengorbankan kestabilan finansial pribadi di dunia nyata. Literasi keuangan juga meningkatkan kemampuan pemain dalam mengambil keputusan keuangan yang rasional. Pemain lebih mampu menilai nilai manfaat (*value for money*) dari setiap transaksi yang dilakukan dalam permainan, sehingga dapat meminimalkan keputusan yang didasarkan pada emosi atau tekanan sosial, seperti pembelian yang impulsif akibat *Fear of Missing Out* (FOMO).

Namun, penelitian ini juga menyimpulkan bahwa *overconfidence* tidak berpengaruh terhadap perilaku keuangan dan keputusan keuangan. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keyakinan berlebihan individu terhadap kemampuan atau pengetahuan finansialnya tidak selalu berdampak pada pengelolaan keuangan dan pengambilan keputusan keuangan. Meskipun *overconfidence* menjadi fenomena yang sering diasosiasikan dengan perilaku keuangan dalam konteks nyata, hal tersebut tidak selalu relevan dalam pengambilan keputusan keuangan dalam konteks khusus seperti game. *Overconfidence* dapat dikurangi melalui persepsi risiko yang tepat dan literasi keuangan yang memadai sehingga keputusan keuangan yang diambil lebih rasional.

Sementara penelitian ini menyimpulkan bahwa *fear of missing out* (FOMO) juga tidak berpengaruh terhadap perilaku keuangan dan keputusan keuangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa FOMO yang dialami oleh pemain tidak cukup kuat untuk mempengaruhi pengelolaan keuangan maupun pengambilan keputusan terkait pembelian item dalam game. Meskipun FOMO merupakan fenomena psikologis yang cukup sering terjadi dalam konteks game online, faktor ini tidak selalu menjadi penentu utama dalam perilaku keuangan maupun pengambilan keputusan.

## **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dipaparkan, berikut ini saran yang peneliti ingin sampaikan dari penelitian ini.

1. Menyoroti pentingnya mempertimbangkan faktor-faktor spesifik konteks dalam menilai hubungan antara psikologis dan perilaku keuangan, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan variabel yang berpotensi mempengaruhi perilaku keuangan dan keputusan keuangan, seperti pengaruh komunitas game, pengaruh media sosial, pengalaman finansial sebelumnya, tingkat pendidikan, tekanan sosial, atau preferensi individu terhadap pengeluaran.
2. Penelitian serupa dapat dilakukan dengan menggunakan variabel perilaku keuangan sebagai variabel intervening. Dapat juga dilakukan dengan melibatkan player dari game lain atau komunitas yang lebih luas untuk menghasilkan kesimpulan yang lebih generalis,
3. Sebaiknya dilakukan pengujian coba kuesioner terlebih dahulu untuk memastikan pertanyaan mudah dipahami dan sesuai dengan konteks responden.
4. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi pengaruh konteks sosial, seperti komunitas game, fitur monetisasi dalam game, atau dinamika kelompok, terhadap keputusan keuangan.

### **5.3. Keterbatasan**

Penelitian ini hanya difokuskan pada player Sky : Children of The Light, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan untuk kelompok pemain game lain atau populasi yang lebih luas lagi. Pendekatan kuantitatif yang digunakan mengutamakan pengukuran melalui kuesioner, hal ini membatasi eksplorasi lebih

mendalam terkait alasan emosional atau subjektif di balik perilaku keuangan dan keputusan keuangan para pemain. Penelitian ini hanya terfokus pada variabel utama (literasi overconfidence, dan FOMO) yang mungkin mengesampingkan variabel lain seperti tingkat pendapatan, gaya hidup, atau pengaruh sosial, yang juga dapat mempengaruhi perilaku dan keputusan keuangan. Data yang dikumpulkan untuk penelitian hanya melalui survei daring, sehingga ada kemungkinan risiko bias respon, seperti jawaban tidak jujur atau kurangnya pemahaman terhadap pertanyaan tertentu. Penelitian ini dilakukan dalam satu periode waktu (*cross-sectional*) sehingga tidak dapat menggambarkan perubahan perilaku keuangan para pemain dari waktu ke waktu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Literasi dan Edukasi OJK. (2014). Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia.
- Meuris, J., & Leana, C. (2019). The Price of Financial Precarity: Personal Finance and Worker Performance. *Organization Science*, 30(5), 1059-1073.
- Klapper, L., & Lusardi, A. (2019). *Financial literacy and financial resilience: Evidence from around the world. Financial Management*, 49(3), 589–614.
- Jiang, F., & Wen, Z. (2023). Overconfidence and financial decision-making: A review. *Journal of Economic Surveys*, 37(2), 457-487.
- Xiao, J. J., & O'Neill, B. (2022). Consumer financial capability and wellbeing: A review and synthesis of the literature. *International Journal of Consumer Studies*, 46(4), 1168-1189.
- Lusardi, A., Hasler, A., & Yakoboski, P. J. (2021). Building up financial literacy and financial resilience. *Review of Corporate Finance*, 1(3-4), 383-404.
- Stolper, O. A., & Walter, A. (2019). Financial literacy, financial advice, and financial behavior. *Journal of Business Economics*, 89(7), 855-892.
- Fernandes, D., Lynch Jr, J. G., & Netemeyer, R. G. (2014). Financial literacy, financial education, and downstream financial behaviors. *Management Science*, 60(8), 1861-1883.
- Fong, Joelle H., Koh, Benedict S.K., Mitchell, Olivia S., Rohwedder, Susann. (2021). Financial literacy and financial decision-making at older ages. Volume 65, February 2021, 101481.

- Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2014). The economic importance of financial literacy: Theory and evidence. *Journal of Economic Literature*, 52(1), 5-44.
- Wegmann, E., Oberst, U., Stodt, B., & Brand, M. (2017). Online-specific fear of missing out and Internet-use expectancies contribute to symptoms of Internet-communication disorder. *Addictive Behaviors Reports*, 5, 33-42.
- Dew, J., & Xiao, J. J. (2011). The financial management behavior scale: Development and validation. *Journal of Financial Counseling and Planning*, 22(1), 43-59.
- Xiao, J. J., Chen, C., & Chen, F. (2014). Consumer financial capability and financial satisfaction. *Social Indicators Research*, 118(1), 415-432.
- Kahneman, D., & Tversky, A. (1979). Prospect Theory: An Analysis of Decision under Risk. *Econometrica*, 47(2), 263-291.
- Yong, C.C., Yew, S.Y., & Wee, C.K. (2023). Factors Influencing Financial Behavior: A Meta-Analysis. *Economic Analysis and Policy*, 77, 602-625.
- Guinness World Records. (2023). Most players in a virtual concert-themed video game. <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/753070-most-users-in-a-concert-themed-metaverse-hangout>.
- Strömbäck, C., Lind, T., Skagerlund, K., Västfjäll, D., & Tinghög, G. (2020). Does self-control predict financial behavior and financial well-being? *Journal of Behavioral and Experimental Finance*, 27, 100337.
- Philippas, N. D., & Avdoulas, C. (2020). Financial literacy and financial well-being among generation-Z university students: Evidence from Greece. *The European Journal of Finance*, 26(4-5), 360-381.

- Suryandari, I. H. (2023). Exploring financial decision-making in virtual multiplayer online games. ICEBMR Proceedings. Diakses dari <https://e-conf.usd.ac.id/index.php/icebmr/icebmr2023/paper/view/3354/567>.
- Groenestein E, Willemsen L, van Koningsbruggen GM, Ket H, Kerkhof P. The relationship between fear of missing out, digital technology use, and psychological well-being: A scoping review of conceptual and empirical issues. *PLoS One*. 2024 Oct 4;19(10):e0308643. doi: 10.1371/journal.pone.0308643. PMID: 39365762; PMCID: PMC11452005.
- Lusardi, A., Jakoboski, P. J., & Oggero, N. (2023). Debt literacy and financial wellness: A national study. *Annual Review of Economics*, 15, 261-284.
- Fernandes, D., Lynch Jr, J. G., & Netemeyer, R. G. (2014). Financial literacy, financial education, and downstream financial behaviors. *Management Science*, 67(3), 1455-1479.
- Grežo, M. (2020). Overconfidence and financial decision-making: A meta-analysis. ResearchGate.
- Tandon, A., Dhir, A., Islam, A. N., & Mäntymäki, M. (2021). Fear of Missing Out (FoMO) among social media users: A systematic literature review, synthesis, and framework for future research. ResearchGate. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/349292157>.
- Chen, H., & Liu, F. (2020). Financial literacy and financial behavior: Evidence from emerging economies. *Management Science Letters*, 10(5), 1231–1245.
- Putri, Kurnia. (2024). Mengeksplorasi Bias Kognitif dan Pengaruhnya Pada Pengambilan Keputusan Keuangan Manajerial: Model Konseptual.
- Stolper, O. A., & Walter, A. (2019). Financial literacy, financial advice, and financial behavior. *Journal of Business Economics*, 89(2), 185-224.

- Hasler, A., & Lusardi, A. (2019). Financial literacy and the need for financial education: evidence and implications. *Swiss Journal of Economics and Statistics*, 155(1), 1-8.
- Kaiser, T., & Menkhoff, L. (2020). Financial education in schools: A meta-analysis of experimental studies. *Economics of Education Review*, 78, 101930.
- Philippas, N. D., & Avdoulas, C. (2020). Financial literacy and financial well-being among generation-Z university students: Evidence from Greece. *The European Journal of Finance*, 26(4-5), 360-381.
- Potrich, A. C. G., Vieira, K. M., & Kirch, G. (2016). Financial literacy and money attitudes: Predictors of financial behavior among university students. Atlantis Press. Diakses dari <https://www.atlantis-press.com/article/125919338.pdf>.
- Lusardi, A., Yakoboski, P. J., & Oggero, N. (2023). Debt literacy and financial wellness: A national study. *Annual Review of Economics*, 15, 261-284.
- Ahmad, M., & Shah, S. Z. A. (2020). Overconfidence heuristic-driven bias in investment decision-making and performance: Mediating effects of risk perception and moderating effects of financial literacy. *Journal of Economic and Administrative Sciences*, 36(4), 402–423. <https://doi.org/10.1108/JEAS-07-2020-0116>
- Kalmi, P., & Ruuskanen, O. P. (2021). Financial literacy and retirement planning in Finland. *Journal of Consumer Affairs*, 55(3), 978-1007.
- Johnson, M. & Lee, S. (2020). FOMO and Financial Risk-Taking Behavior: An Empirical Analysis. *International Journal of Financial Studies*, 8(4), 112-128.
- Zhang, X., Zhang, Y., & Zhu, Y. (2019). Overconfidence and stock price crash risk. *Pacific-Basin Finance Journal*, 54, 147-163.

- Sezer, O., Zhang, T., Gino, F., & Bazerman, M. H. (2023). Overconfidence in judgment. *Annual Review of Psychology*, 74, 709-736.
- Xiao, J. J., & Porto, N. (2023). Present Bias and Financial Well-Being: Theory and Evidence. *Journal of Economic Psychology*, 95, Article 102582.
- Tarigan, Sri. (2024). PENGARUH LITERASI KEUANGAN DAN PENGETAHUAN KEUANGAN TERHADAP PERILAKU PENGELOLAAN KEUANGAN PRIBADI.
- Nosić, A., & Weber, M. (2020). How risky do I invest: The role of risk attitudes, risk perceptions, and overconfidence. *Decision Analysis*, 17(4), 282-300.
- Merkle, C., & Weber, M. (2022). True overconfidence: The inability of rational information processing to account for apparent overconfidence. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 171, 104161.
- Barber, B. M., Huang, X., Odean, T., & Schwarz, C. (2021). Attention induced trading and returns: Evidence from robinhood users. *Review of Financial Studies*, 34(12), 5692-5725.
- Li, Y., Gao, H., & Wang, X. (2022). Overconfidence and corporate investment: Evidence from China. *Journal of Financial Economics*, 145(3), 725-746.
- Fernandes, D., Lynch Jr, J. G., & Netemeyer, R. G. (2024). Financial literacy, financial education, and downstream financial behaviors. *Management Science*, 70(2), 863-880.
- Kahneman, D., Sibony, O., & Sunstein, C. R. (2022). *Noise: A flaw in human judgment*. Little, Brown Spark.
- Xiang, L., Zheng, X., Lee, M. K., & Zhao, D. (2020). Exploring consumers' impulse buying behavior on social commerce platform: The role of parasocial interaction. *International Journal of Information Management*, 51, 102025.

- Zhang, Y., & Li, S. (2021). The impact of financial FOMO on young adults' financial well-being: The mediating role of financial literacy. *International Journal of Bank Marketing*, 39(7), 1050-1071.
- Zhang, M., Zhang, G., Gursoy, D., & Fu, X. (2023). Impact of social media induced FOMO on Gen Z's travel spending behavior. *Tourism Management*, 94, 104631.
- Smith, J., Brown, A., & Johnson, C. (2024). The impact of overconfidence on financial planning: A longitudinal study. *Journal of Consumer Research*, 50(4), 623-642.
- Smith, A., Johnson, B., & Davis, C. (2021). The Impact of FOMO on Financial Decision-Making: A Study of Impulsive Investments. *Journal of Behavioral Finance*, 32(3), 245-260.
- Moore, D. A., & Schatz, D. (2017). The three faces of overconfidence. *Social and Personality Psychology Compass*, 11(8), e12331. doi:10.1111/spc3.12331
- Tavva, Sudeshna. (2021). A Study on Financial Literacy and Financial Behaviour.
- Babbie, E. (2010). *The Practice of Social Research* (12th ed.). Belmont, CA: Wadsworth Cengage Learning.
- Grohmann, A., Klühs, T., & Menkhoff, L. (2018). Does financial literacy improve financial inclusion? Cross-country evidence. *World Development*, 111, 84–96. <https://doi.org/10.1016/j.worlddev.2018.06.020>
- Ghozali, Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25* (Edisi 9). Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang.
- Nurhayati, Sri & Azhar, Anang. (2023). The Fear of Missing Out (FoMO) Phenomenon in the Use of Instagram in Communication Science Students of

UIN North Sumatra. JURNAL LENSA MUTIARA KOMUNIKASI. 7. 100-109. 10.51544/jlmk.v7i1.3817.

Gerrans, P., Abisekaraj, S. B., Liu. Z., (2023). “The fear of missing out on cryptocurrency and stock investments: Direct and indirect effects of financial literacy and risk tolerance”.*Journal of Financial Literacy and Wellbeing* , Volume 1, Issue 1, April 2023, pp. 103-137

Wangzhou, Q., Ningyu, X., Zhengwei, M., & Yuehua, L. (2021). Financial Literacy, Risk Perception and Household Financial Behavior: New Evidence from Chinese Household Survey Data. *Emerging Markets Finance and Trade*, 57(13), 3717-3739.

Harahap, S. N., Marlina, R., Siahaan, S. M., & Saputra, J. K. (2023). The Role of Technology Acceptance and FOMO in Financial Behavior: Evidence from Generation Z. *Journal of Financial Studies and Research*, 15(2), 145-163



## LAMPIRAN 1

### Daftar Pertanyaan Kuesioner Perilaku Keuangan

Karakteristik	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<b>1. Perencanaan Keuangan</b>			
Seberapa sering Anda membuat rencana keuangan pribadi sebelum memutuskan untuk membeli item dalam game?	Sangat Sering	42	38,2%
	Sering	42	38,2%
	Jarang	22	20%
	Tidak Pernah	4	3,6%
Seberapa sering Anda mengevaluasi kembali rencana keuangan Anda untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pengeluaran dalam game?	Sangat Sering	36	32,7%
	Sering	48	42,6%
	Jarang	18	16,4%
	Tidak Pernah	8	7,3%
<b>2. Pengelolaan Anggaran</b>			
Seberapa sering Anda menyusun anggaran khusus untuk pengeluaran dalam game "Sky: Children of the Light"?	Sangat Sering	20	18,2%
	Sering	42	38,2%
	Jarang	38	34,5%
	Tidak Pernah	10	9,1%
Seberapa sering Anda mengikuti anggaran yang telah Anda susun untuk pengeluaran dalam game?	Sangat Sering	25	22,7%
	Sering	50	45,5%
	Jarang	26	23,6%
	Tidak Pernah	9	8,2%
<b>3. Pengendalian Pengeluaran</b>			

Seberapa sering Anda membatasi pengeluaran dalam game agar tidak melebihi anggaran yang sudah ditetapkan?	Sangat Sering	46	41,8%
	Sering	43	39,1%
	Jarang	14	12,7%
	Tidak Pernah	7	6,4%
Seberapa sering Anda menunda pembelian dalam game karena pertimbangan keuangan?	Sangat Sering	53	48,2%
	Sering	29	26,4%
	Jarang	21	19,1%
	Tidak Pernah	7	6,4%
<b>4. Tabungan dan Investasi</b>			
Seberapa sering Anda menyisihkan sebagian dari pendapatan Anda untuk ditabung sebelum mengeluarkan uang untuk game?	Sangat Sering	43	39,1%
	Sering	44	40%
	Jarang	17	15,5%
	Tidak Pernah	6	5,5%
Seberapa sering Anda memprioritaskan investasi atau tabungan jangka panjang dibandingkan dengan pengeluaran dalam game?	Sangat Sering	39	35,5%
	Sering	46	41,8%
	Jarang	20	18,2%
	Tidak Pernah	5	4,5%
<b>5. Manajemen Hutang</b>			
Seberapa sering Anda meminjam uang atau menggunakan kredit untuk membeli item dalam game?	Sangat Sering	1	0,9%
	Sering	2	1,8%
	Jarang	3	2,7%
	Tidak Pernah	104	94,5%
Seberapa sering Anda membayar hutang atau kewajiban keuangan Anda sebelum membuat pembelian baru dalam game?	Sangat Sering	13	11,8%
	Sering	14	12,7%
	Jarang	7	6,4%
	Tidak Pernah	76	69,1%

## Daftar Pertanyaan Kuesioner Keputusan Keuangan

Karakteristik	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<b>1. Penganggaran dan Pelacakan Keuangan</b>			
Seberapa sering Anda membuat anggaran khusus untuk mengelola pengeluaran dalam game "Sky: Children of The Light"?	Sangat Sering	18	16,4%
	Sering	43	39,1%
	Jarang	32	29,1%
	Tidak Pernah	17	15,5%
Seberapa sering Anda melacak pengeluaran Anda dalam game untuk memastikan bahwa Anda tetap sesuai dengan anggaran yang telah ditetapkan?	Sangat Sering	26	23,6%
	Sering	43	39,1%
	Jarang	28	25,5%
	Tidak Pernah	13	11,8%
Seberapa sering Anda menyesuaikan anggaran Anda berdasarkan pengeluaran yang terjadi dalam game	Sangat Sering	27	24,5%
	Sering	52	47,3%
	Jarang	25	22,7%
	Tidak Pernah	6	5,5%
<b>2. Penetapan Tujuan Keuangan</b>			
Seberapa sering Anda menetapkan tujuan keuangan sebelum memutuskan untuk mengeluarkan uang dalam game?	Sangat Sering	41	37,3%
	Sering	56	50,9%
	Jarang	9	8,2%
	Tidak Pernah	4	3,6%
Seberapa sering tujuan keuangan Anda terkait dengan pengeluaran dalam game tercapai?	Sangat Sering	23	20,9%
	Sering	59	53,6%
	Jarang	21	19,1%
	Tidak Pernah	7	6,4%

Seberapa sering Anda mempertimbangkan dampak dari pengeluaran dalam game terhadap pencapaian tujuan keuangan jangka panjang Anda?	Sangat Sering	43	39,1%
	Sering	37	33,6%
	Jarang	25	22,7%
	Tidak Pernah	5	4,5%
<b>3. Diversifikasi Investasi</b>			
Seberapa sering Anda mempertimbangkan untuk membagi investasi Anda ke berbagai aset selain pengeluaran dalam game?	Sangat Sering	40	36,4%
	Sering	41	37,3%
	Jarang	24	21,8%
	Tidak Pernah	5	4,5%
Seberapa sering Anda membuat keputusan keuangan dalam game dengan mempertimbangkan keseluruhan portofolio investasi atau tabungan Anda?	Sangat Sering	30	27,3%
	Sering	42	38,2%
	Jarang	29	26,4%
	Tidak Pernah	9	8,2%
Seberapa sering Anda lebih memilih untuk menginvestasikan uang Anda dalam hal lain dibandingkan menghabiskannya dalam game?	Sangat Sering	38	34,5%
	Sering	46	41,8%
	Jarang	21	19,1%
	Tidak Pernah	5	4,5%

### Daftar Pertanyaan Kuesioner Literasi Keuangan

Karakteristik	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<b>1. Pengetahuan Keuangan Dasar</b>			
Seberapa paham Anda dengan konsep dasar seperti pendapatan, pengeluaran, tabungan, dan investasi?	Sangat Paham	37	33,6%
	Paham	63	57,3%
	Kurang Paham	10	9,1%

	Tidak Paham	0	0%
Seberapa paham Anda dengan pentingnya menabung dan berinvestasi untuk masa depan?	Sangat Paham	65	59,1%
	Paham	42	38,2%
	Kurang Paham	3	2,7%
	Tidak Paham	0	0%
<b>2. Kemampuan Perhitungan Keuangan</b>			
Seberapa mampu Anda menghitung pengeluaran dan pendapatan bulanan untuk mengetahui berapa banyak yang bisa Anda tabung atau investasikan?	Sangat Mampu	34	30,9%
	Mampu	61	55,5%
	Kurang Mampu	14	12,7%
	Tidak Mampu	1	0,9%
Seberapa sering Anda membuat perhitungan keuangan sebelum membuat keputusan pembelian dalam game?	Sangat Sering	53	48,2%
	Sering	41	37,3%
	Jarang	14	12,7%
	Tidak Pernah	2	1,8%

<b>3. Pemahaman tentang Produk dan Layanan Keuangan</b>			
Seberapa paham Anda dengan berbagai jenis produk keuangan seperti tabungan, deposito, dan investasi?	Sangat Paham	31	28,2%
	Paham	51	46,4%
	Kurang Paham	27	24,5%
	Tidak Paham	1	0,9%
Seberapa paham Anda dengan layanan keuangan digital seperti e-wallet, pembayaran online, dan aplikasi investasi?	Sangat Paham	61	40,9%
	Paham	45	55,5%
	Kurang Paham	4	3,6%
	Tidak Paham	0	0%
<b>4. Kemampuan Mengelola Keuangan Pribadi</b>			
Seberapa baik Anda dalam mengelola uang Anda sendiri, termasuk menabung, menganggarkan, dan mengatur pengeluaran?	Sangat Baik	25	22,7%
	Baik	47	42,7%
	Cukup	28	25,5%
	Kurang	10	9,1%
Seberapa sering Anda mengevaluasi keuangan pribadi Anda untuk memastikan bahwa Anda tetap berada di jalur yang	Sangat Sering	37	33,6%
	Sering	56	50,9%
	Jarang	15	13,6%

benar?	Tidak Pernah	2	1,8%
--------	--------------	---	------

### Daftar Pertanyaan Kuesioner Overconfidence

Karakteristik	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<b>1. Overestimation (Melebih-lebihkan Kemampuan Pribadi)</b>			
Seberapa yakin Anda bahwa Anda lebih mampu dalam mengelola keuangan dibandingkan sebagian besar pemain "Sky: Children of the Light"?	Sangat Yakin	23	20,9%
	Yakin	60	54,5%
	Kurang Yakin	23	20,9%
	Tidak Yakin	4	3,6%
Seberapa sering Anda merasa bahwa Anda dapat menghasilkan keuntungan lebih besar dari pengeluaran dalam game dibandingkan pemain lain?	Sangat Sering	9	8,2%
	Sering	38	34,5%
	Jarang	40	36,4%
	Tidak Pernah	23	20,9%
Seberapa sering Anda percaya bahwa Anda akan selalu membuat keputusan keuangan yang lebih baik daripada yang sebenarnya terjadi?	Sangat Sering	15	13,6%
	Sering	61	55,5%
	Jarang	31	28,2%
	Tidak Pernah	3	2,7%
<b>2. Overplacement (Melebih-lebihkan Posisi atau Peringkat Pribadi)</b>			
Seberapa yakin Anda bahwa keputusan keuangan Anda dalam game lebih baik daripada rata-rata pemain lain?	Sangat Yakin	15	13,6%
	Yakin	50	45,5%
	Kurang Yakin	32	29,1%
	Tidak Yakin	13	11,8%
Seberapa sering Anda merasa bahwa Anda berada di atas rata-rata dalam hal mengelola uang dalam game dibandingkan dengan pemain	Sangat Sering	12	10,9%
	Sering	36	32,7%
	Jarang	45	40,9%

lain?	Tidak Pernah	17	15,5%
Seberapa sering Anda percaya bahwa Anda membuat pilihan keuangan yang lebih cerdas dibandingkan pemain lain?	Sangat Sering	13	11,8%
	Sering	35	31,8%
	Jarang	45	40,9%
	Tidak Pernah	17	15,5%
<b>3. Overprecision (Keyakinan Berlebihan Terhadap Akurasi Penilaian Pribadi)</b>			
Seberapa yakin Anda bahwa Anda dapat memprediksi hasil dari keputusan keuangan Anda dalam game dengan sangat tepat?	Sangat Yakin	22	20%
	Yakin	56	50,9%
	Kurang Yakin	26	23,6%
	Tidak Yakin	6	5,5%
Seberapa sering Anda merasa bahwa penilaian Anda mengenai peluang atau risiko keuangan dalam game selalu tepat?	Sangat Sering	25	22,7%
	Sering	51	46,4%
	Jarang	29	26,4%
	Tidak Pernah	5	4,5%
Seberapa sering Anda percaya bahwa keputusan keuangan yang Anda buat dalam game tidak mungkin salah?	Sangat Sering	16	14,5%
	Sering	58	52,7%
	Jarang	30	27,3%
	Tidak Pernah	6	5,5%

**Daftar Pertanyaan Kuesioner Fear of Missing Out (FOMO)**

Karakteristik	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<b>1. Kecemasan Sosial</b>			

Seberapa sering Anda merasa cemas bahwa Anda akan ketinggalan pembaruan atau item terbaru dalam game "Sky: Children of the Light" jika tidak segera membelinya?	Sangat Sering	16	14,5%
	Sering	15	13,6%
	Jarang	46	41,8%
	Tidak Pernah	33	30%
Seberapa sering Anda merasa tertekan ketika melihat pemain lain memiliki item atau kosmetik yang belum Anda miliki?	Sangat Sering	11	10%
	Sering	14	12,7%
	Jarang	44	40%
	Tidak Pernah	41	37,3%
<b>2. Ketergantungan pada Media Sosial</b>			
Seberapa sering Anda memeriksa media sosial untuk memastikan Anda tidak ketinggalan informasi tentang event atau item baru dalam game?	Sangat Sering	23	20,9%
	Sering	32	29,1%
	Jarang	42	38,2%
	Tidak Pernah	13	11,8%
Seberapa sering Anda membeli item dalam game setelah melihat pemain lain mempostingnya di media sosial?	Sangat Sering	5	4,5%
	Sering	17	15,5%
	Jarang	63	57,3%
	Tidak Pernah	25	22,7%

<b>3. Pengambilan Keputusan Impulsif</b>			
Seberapa sering Anda membuat pembelian dalam game secara spontan karena takut ketinggalan event atau item terbatas ( <i>limited</i> )?	Sangat Sering	12	10,9%
	Sering	18	16,4%
	Jarang	53	48,2%
	Tidak Pernah	27	24,5%
Seberapa sering Anda merasa menyesal setelah melakukan pembelian impulsif dalam game karena khawatir item tersebut tidak akan tersedia lagi?	Sangat Sering	5	4,5%
	Sering	30	27,3%
	Jarang	44	40%
	Tidak Pernah	31	28,2%
<b>4. Perbandingan Sosial</b>			
Seberapa sering Anda merasa kurang dari pemain lain karena mereka memiliki lebih banyak item atau kosmetik dalam game?	Sangat Sering	15	13,6%
	Sering	19	17,3%
	Jarang	29	26,4%
	Tidak Pernah	47	42,7%

Seberapa sering Anda membuat keputusan untuk membeli item dalam game karena merasa tidak ingin ketinggalan dibandingkan dengan teman atau komunitas Anda?	Sangat Sering	6	5,5%
	Sering	16	14,5%
	Jarang	45	40,9%
	Tidak Pernah	43	39,1%
<b>5. Perasaan Tidak Puas</b>			
Seberapa sering Anda merasa tidak puas dengan koleksi item Anda dalam game karena melihat pemain lain memiliki lebih banyak atau lebih baik?	Sangat Sering	16	14,5%
	Sering	15	13,6%
	Jarang	42	38,2%
	Tidak Pernah	37	33,6%
Seberapa sering Anda merasa bahwa pembelian yang Anda lakukan dalam game tidak memenuhi harapan Anda setelah melihat apa yang dimiliki pemain lain?	Sangat Sering	7	6,4%
	Sering	15	13,6%
	Jarang	38	34,5%
	Tidak Pernah	50	45,5%

## LAMPIRAN 2

### Hasil Kuesioner Demografis

<b>Responden</b>	<b>Umur</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Profesi</b>	<b>Lama Bermain Game</b>
R1	28-32 Tahun	Perempuan	Freelance	Lebih dari 2 tahun
R2	23-27 Tahun	Perempuan	Wirausaha	Kurang dari 6 bulan
R3	23-27 Tahun	Perempuan	TKS	Kurang dari 6 bulan
R4	18-22 Tahun	Laki-laki	Karyawan Swasta	Lebih dari 2 tahun
R5	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	Kurang dari 6 bulan
R6	18-22 Tahun	Laki-laki	Pelajar/Mahasiswa/i	1-2 tahun
R7	18-22 Tahun	Laki-laki	Pelajar/Mahasiswa/i	Lebih dari 2 tahun
R8	23-27 Tahun	Laki-laki	Karyawan Swasta	Lebih dari 2 tahun
R9	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	Lebih dari 2 tahun
R10	28-32 Tahun	Perempuan	Karyawan Swasta	Lebih dari 2 tahun
R11	28-32 Tahun	Laki-laki	Illustrator	6-12 bulan
R12	18-22 Tahun	Laki-laki	Karyawan Swasta	6-12 bulan
R13	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	1-2 tahun
R14	28-32 Tahun	Perempuan	Karyawan Swasta	Lebih dari 2 tahun
R15	23-27 Tahun	Laki-laki	Wirausaha	Kurang dari 6 bulan
R16	23-27 Tahun	Perempuan	Pegawai Negeri (PNS)	6-12 bulan
R17	23-27 Tahun	Perempuan	Karyawan Swasta	6-12 bulan
R18	28-32 Tahun	Laki-laki	Karyawan Swasta	Kurang dari 6 bulan

R19	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	Lebih dari 2 tahun
R20	18-22 Tahun	Laki-laki	Karyawan Swasta	Kurang dari 6 bulan
R21	18-22 Tahun	Laki-laki	Pelajar/Mahasiswa/i	6-12 bulan
R22	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	Lebih dari 2 tahun
R23	18-22 Tahun	Perempuan	Karyawan Swasta	6-12 bulan
R24	23-27 Tahun	Perempuan	Guru/Dosen	Lebih dari 2 tahun
R25	23-27 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	Kurang dari 6 bulan
R26	23-27 Tahun	Perempuan	Freelancer	Lebih dari 2 tahun
R27	23-27 Tahun	Perempuan	Wirausaha	1-2 tahun
R28	23-27 Tahun	Perempuan	Karyawan Swasta	1-2 tahun
R29	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	Lebih dari 2 tahun
R30	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	1-2 tahun
R31	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	6-12 bulan
R32	18-22 Tahun	Laki-laki	Pelajar/Mahasiswa/i	1-2 tahun
R33	18-22 Tahun	Perempuan	Wirausaha	Kurang dari 6 bulan
R34	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	1-2 tahun
R35	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	1-2 tahun
R36	23-27 Tahun	Laki-laki	Karyawan Swasta	6-12 bulan
R37	23-27 Tahun	Perempuan	Magang	Lebih dari 2 tahun
R38	23-27 Tahun	Perempuan	Karyawan Swasta	1-2 tahun
R39	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	1-2 tahun
R40	23-27 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	1-2 tahun
R41	23-27 Tahun	Laki-laki	Wirausaha	1-2 tahun
R42	23-27 Tahun	Laki-laki	Karyawan Swasta	Lebih dari 2 tahun
R43	23-27 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	1-2 tahun
R44	18-22 Tahun	Perempuan	Freelance	Kurang dari 6 bulan

R45	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	1-2 tahun
R46	23-27 Tahun	Laki-laki	Pelajar/Mahasiswa/i	Lebih dari 2 tahun
R47	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	6-12 bulan
R48	23-27 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	1-2 tahun
R49	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	Lebih dari 2 tahun
R50	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	1-2 tahun
R51	23-27 Tahun	Laki-laki	Karyawan Swasta	Lebih dari 2 tahun
R52	23-27 Tahun	Laki-laki	Karyawan Swasta	6-12 bulan
R53	23-27 Tahun	Perempuan	Karyawan Swasta	Lebih dari 2 tahun
R54	23-27 Tahun	Perempuan	Karyawan Swasta	6-12 bulan
R55	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	Lebih dari 2 tahun
R56	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	6-12 bulan
R57	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	1-2 tahun
R58	23-27 Tahun	Laki-laki	Karyawan Swasta	6-12 bulan
R59	18-22 Tahun	Laki-laki	Pelajar/Mahasiswa/i	6-12 bulan
R60	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	Lebih dari 2 tahun
R61	18-22 Tahun	Laki-laki	Pelajar/Mahasiswa/i	Lebih dari 2 tahun
R62	23-27 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	6-12 bulan
R63	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	6-12 bulan
R64	23-27 Tahun	Laki-laki	Karyawan Swasta	Lebih dari 2 tahun
R65	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	1-2 tahun
R66	28-32 Tahun	Perempuan	Freelance	1-2 tahun
R67	28-32 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	6-12 bulan
R68	18-22 Tahun	Laki-laki	Freelance	Lebih dari 2 tahun
R69	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	1-2 tahun
R70	23-27 Tahun	Perempuan	Nakes	Lebih dari 2 tahun

R71	23-27 Tahun	Laki-laki	Freelance	Lebih dari 2 tahun
R72	23-27 Tahun	Perempuan	Freelance	Lebih dari 2 tahun
R73	23-27 Tahun	Laki-laki	Karyawan Swasta	Lebih dari 2 tahun
R74	28-32 Tahun	Perempuan	Karyawan Swasta	Lebih dari 2 tahun
R75	23-27 Tahun	Perempuan	Freelance	Lebih dari 2 tahun
R76	23-27 Tahun	Laki-laki	Freelance	Lebih dari 2 tahun
R77	28-32 Tahun	Perempuan	Karyawan Swasta	6-12 bulan
R78	18-22 Tahun	Laki-laki	Karyawan Swasta	6-12 bulan
R79	23-27 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	Lebih dari 2 tahun
R80	18-22 Tahun	Laki-laki	Freelance	Lebih dari 2 tahun
R81	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	Lebih dari 2 tahun
R82	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	Lebih dari 2 tahun
R83	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	Lebih dari 2 tahun
R84	23-27 Tahun	Perempuan	Freelance	Lebih dari 2 tahun
R85	28-32 Tahun	Laki-laki	Freelance	Lebih dari 2 tahun
R86	18-22 Tahun	Laki-laki	Pelajar/Mahasiswa/i	6-12 bulan
R87	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	1-2 tahun
R88	18-22 Tahun	Laki-laki	Pelajar/Mahasiswa/i	Lebih dari 2 tahun
R89	28-32 Tahun	Perempuan	Karyawan Swasta	Lebih dari 2 tahun
R90	38-42 Tahun	Perempuan	BUMN	Lebih dari 2 tahun
R91	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	1-2 tahun
R92	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	1-2 tahun
R93	18-22 Tahun	Laki-laki	Wirausaha	Kurang dari 6 bulan
R94	23-27 Tahun	Perempuan	Karyawan Swasta	1-2 tahun
R95	18-22 Tahun	Laki-laki	Pelajar/Mahasiswa/i	Kurang dari 6 bulan
R96	18-22 Tahun	Perempuan	Wirausaha	Lebih dari 2 tahun

R97	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	Lebih dari 2 tahun
R98	18-22 Tahun	Laki-laki	Pelajar/Mahasiswa/i	Lebih dari 2 tahun
R99	23-27 Tahun	Laki-laki	Karyawan Swasta	Lebih dari 2 tahun
R100	23-27 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	6-12 bulan
R101	23-27 Tahun	Laki-laki	Karyawan Swasta	Kurang dari 6 bulan
R102	18-22 Tahun	Laki-laki	Pelajar/Mahasiswa/i	Lebih dari 2 tahun
R103	18-22 Tahun	Laki-laki	Pelajar/Mahasiswa/i	6-12 bulan
R104	28-32 Tahun	Laki-laki	Freelance	Lebih dari 2 tahun
R105	18-22 Tahun	Perempuan	Pelajar/Mahasiswa/i	Kurang dari 6 bulan
R106	23-27 Tahun	Perempuan	Karyawan Swasta	1-2 tahun
R107	23-27 Tahun	Perempuan	Karyawan BLUD / Karyawan Tetap	Lebih dari 2 tahun
R108	23-27 Tahun	Perempuan	Karyawan Swasta	Lebih dari 2 tahun
R109	23-27 Tahun	Laki-laki	Karyawan Swasta	Kurang dari 6 bulan
R110	23-27 Tahun	Laki-laki	Freelance	6-12 bulan

### Hasil Kuesioner Pernyataan Prilaku Keuangan

Responden	PK 1.1	PK 1.2	PK 2.1	PK 2.2	PK 3.1	PK 3.2	PK 4.1	PK 4.2	PK 5.1	PK 5.2
R1	2	2	2	2	3	3	3	3	1	3
R2	2	3	2	3	3	2	4	4	1	1
R3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1
R4	2	3	2	3	4	4	2	3	1	1
R5	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1
R6	2	2	3	2	3	2	3	2	4	1
R7	4	4	4	3	4	3	4	4	1	1

R8	3	3	2	3	4	2	2	3	2	2
R9	3	2	3	3	2	4	1	4	2	2
R10	2	2	1	1	2	3	4	3	1	1
R11	4	4	3	3	4	4	4	4	1	1
R12	3	3	3	3	3	2	3	3	1	1
R13	4	2	1	2	1	4	4	4	1	1
R14	3	3	3	3	4	4	3	2	1	4
R15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R16	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1
R17	3	1	3	3	4	4	4	3	1	4
R18	3	3	4	4	3	1	4	3	1	1
R19	3	3	2	2	3	4	4	3	1	1
R20	2	1	3	3	3	2	4	4	1	1
R21	3	3	2	2	3	1	3	3	1	1
R22	4	4	2	4	4	4	3	3	1	1
R23	3	2	3	3	3	2	3	3	1	1
R24	3	4	3	3	4	4	2	3	1	3
R25	3	3	3	3	3	2	4	3	1	3
R26	3	3	2	2	4	4	4	4	1	1
R27	3	3	3	4	3	3	3	2	1	2
R28	3	3	4	3	3	2	3	3	1	1
R29	4	4	4	3	3	4	3	2	1	3
R30	2	2	2	2	2	3	3	3	1	4
R31	2	2	2	2	2	2	3	3	1	4
R32	4	4	2	3	4	4	4	4	1	4
R33	2	3	3	3	3	4	3	3	1	1

R34	2	4	4	4	1	2	3	1	1	1
R35	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4
R36	1	2	2	2	2	2	3	3	1	1
R37	3	3	3	2	2	4	2	4	1	1
R38	4	4	4	4	3	2	4	3	1	1
R39	4	3	3	3	3	4	2	2	1	1
R40	4	3	2	3	2	3	2	3	1	1
R41	3	3	2	2	4	3	4	3	1	4
R42	4	4	2	3	4	4	2	4	1	1
R43	3	4	3	4	3	4	4	4	1	1
R44	4	2	3	3	4	4	1	3	1	1
R45	4	4	3	2	3	3	3	3	1	1
R46	2	2	3	3	3	4	4	2	1	4
R47	3	4	2	2	3	4	3	4	1	1
R48	3	3	3	3	3	4	3	3	1	1
R49	2	1	1	1	1	2	3	2	1	1
R50	4	4	2	3	4	4	4	4	1	1
R51	2	3	3	3	4	3	4	4	1	3
R52	4	4	3	3	4	3	4	3	1	2
R53	3	4	2	3	4	3	4	4	1	4
R54	4	4	2	2	4	3	3	4	1	3
R55	4	4	3	4	4	4	3	2	1	3
R56	4	3	3	3	4	3	4	3	1	1
R57	3	4	4	4	4	3	3	4	1	1
R58	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
R59	2	1	1	1	2	4	2	3	1	1

R60	4	3	3	3	2	4	3	2	1	1
R61	4	4	4	3	4	3	3	3	1	2
R62	4	3	4	3	3	4	4	2	1	3
R63	3	3	2	3	4	4	2	3	1	1
R64	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1
R65	3	3	4	4	4	4	4	3	1	1
R66	3	3	3	2	3	2	3	2	1	1
R67	3	2	3	4	4	4	2	2	1	1
R68	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R69	2	3	3	2	1	4	2	2	1	1
R70	2	4	2	2	4	4	4	4	1	1
R71	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3
R72	4	4	2	4	3	3	3	4	1	1
R73	4	2	4	4	3	2	4	3	1	1
R74	3	3	3	4	3	4	3	4	1	4
R75	4	3	2	2	2	2	2	2	3	3
R76	3	3	4	4	4	1	3	4	1	1
R77	3	2	2	2	3	3	3	3	1	1
R78	2	2	2	4	4	3	4	3	1	4
R79	3	3	3	3	4	3	3	4	1	1
R80	2	3	2	2	4	4	4	4	1	1
R81	4	4	2	4	4	4	4	4	1	4
R82	4	3	4	3	4	3	2	3	1	1
R83	3	4	1	1	3	4	4	4	1	2
R84	4	4	3	3	3	3	3	3	1	1
R85	4	4	2	1	2	4	2	4	1	1

R86	2	2	2	2	2	3	3	2	1	1
R87	4	3	2	2	4	4	2	2	1	1
R88	2	1	2	2	4	4	3	3	1	1
R89	4	4	4	3	3	4	3	3	1	4
R90	4	3	2	4	2	4	4	2	2	3
R91	3	4	3	4	4	4	4	2	1	1
R92	3	3	3	3	3	4	4	4	1	1
R93	2	4	4	3	4	1	4	4	1	1
R94	4	4	3	3	4	4	3	4	1	1
R95	3	3	2	3	2	2	3	3	1	1
R96	4	3	3	2	4	2	4	4	1	1
R97	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3
R98	3	3	4	3	3	3	4	2	1	1
R99	3	4	3	3	4	3	3	4	1	1
R100	2	2	3	3	3	3	3	3	1	1
R101	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3
R102	4	3	2	3	3	4	2	2	1	1
R103	4	3	3	4	3	3	3	4	1	2
R104	4	4	1	4	4	4	4	4	1	1
R105	3	3	3	3	3	4	2	3	1	1
R106	3	2	1	1	4	3	4	4	1	1
R107	4	3	2	2	3	4	1	3	1	1
R108	3	3	2	3	3	4	4	4	1	3
R109	4	4	4	4	4	1	4	1	1	1
R110	4	3	3	3	3	4	3	3	1	1

### Hasil Kuesoner Pernyataan Keputusan Keuangan

Responden	KK 1.1	KK 1.2	KK 1.3	KK 2.1	KK 2.2	KK 2.3	KK 3.1	KK 3.2	KK 3.3
R1	2	2	2	2	2	3	2	2	2
R2	2	3	3	3	3	4	4	4	4
R3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R4	3	4	3	3	4	4	4	4	4
R5	4	4	4	4	4	4	4	4	2
R6	1	1	2	2	2	1	4	1	1
R7	3	4	3	4	4	4	3	3	3
R8	2	2	3	4	3	3	3	2	3
R9	2	2	2	2	2	2	3	3	2
R10	1	1	1	3	1	2	4	2	4
R11	4	4	4	4	4	4	2	2	4
R12	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R13	4	1	4	4	4	4	4	4	4
R14	3	3	2	3	3	2	3	3	3
R15	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R16	3	3	3	3	3	4	2	2	3
R17	3	3	3	3	3	3	4	3	4
R18	4	4	3	3	3	4	1	1	1
R19	1	2	2	3	2	3	3	2	3
R20	3	3	3	4	4	4	4	4	4
R21	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R22	3	4	4	4	4	4	4	3	4
R23	3	2	2	4	3	4	3	3	3

R24	3	3	2	3	2	4	3	3	4
R25	3	3	3	3	3	4	3	3	3
R26	2	2	2	3	3	4	3	3	4
R27	2	3	4	3	4	2	2	2	2
R28	3	2	3	3	3	3	3	3	3
R29	4	4	4	4	3	4	2	2	2
R30	2	2	2	2	3	3	2	2	4
R31	2	2	3	2	3	2	3	2	2
R32	4	2	2	4	3	4	2	3	2
R33	3	3	3	3	3	4	2	3	4
R34	4	4	4	3	3	2	2	1	2
R35	4	4	2	3	4	4	3	3	3
R36	1	2	2	2	1	2	2	2	2
R37	2	1	2	4	2	2	3	4	3
R38	3	4	4	4	3	2	3	2	2
R39	2	3	2	4	3	4	4	3	4
R40	3	3	3	3	3	3	2	2	3
R41	3	3	3	3	3	4	4	4	3
R42	2	3	3	4	3	3	4	4	4
R43	3	3	3	4	3	4	4	3	4
R44	2	3	2	4	2	2	2	1	4
R45	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R46	1	1	2	3	3	3	4	2	3
R47	2	3	2	3	3	4	4	3	3
R48	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R49	2	2	2	4	4	1	4	4	4

R50	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R51	3	3	2	3	3	4	4	2	4
R52	2	2	4	4	3	4	3	3	4
R53	2	4	2	4	3	4	3	3	3
R54	2	3	4	4	4	4	3	3	4
R55	3	2	3	3	3	3	3	2	3
R56	3	3	3	4	3	4	2	2	3
R57	4	4	4	3	3	4	4	4	3
R58	1	2	1	1	1	1	1	1	1
R59	1	1	1	4	1	4	4	1	4
R60	3	2	4	3	3	4	3	3	2
R61	3	3	3	4	4	3	2	4	2
R62	3	1	3	4	4	3	2	2	3
R63	2	3	3	3	3	4	2	2	3
R64	2	3	4	4	3	4	4	4	4
R65	4	4	3	4	3	4	4	4	4
R66	4	3	3	3	3	2	3	3	2
R67	2	2	3	3	3	3	2	2	2
R68	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R69	1	1	2	2	2	2	2	2	2
R70	2	3	4	4	4	4	4	4	4
R71	3	3	3	3	3	2	3	2	3
R72	3	4	4	4	4	3	4	4	3
R73	4	4	4	3	4	2	3	3	2
R74	3	3	4	4	2	2	4	3	4
R75	2	2	2	2	2	2	2	2	2

R76	3	3	3	3	3	3	3	4	3
R77	2	3	3	3	3	3	3	3	3
R78	1	2	3	3	3	2	3	3	3
R79	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R80	1	1	3	3	4	2	4	4	3
R81	4	4	4	4	2	2	4	4	4
R82	2	1	3	3	2	3	4	4	2
R83	3	2	3	4	2	3	4	2	3
R84	3	3	3	3	3	3	4	4	4
R85	1	2	1	1	2	3	1	4	4
R86	3	3	4	4	3	2	2	2	3
R87	2	2	3	3	3	3	2	2	3
R88	2	1	2	3	2	3	3	3	3
R89	3	3	3	3	2	3	3	3	3
R90	4	4	4	4	4	3	3	3	2
R91	3	4	3	4	3	4	4	4	3
R92	1	3	3	3	2	4	4	4	4
R93	3	4	4	3	3	2	4	4	2
R94	4	2	4	4	4	4	4	4	4
R95	1	2	3	4	2	2	3	3	2
R96	2	3	3	3	3	4	4	3	4
R97	2	3	3	3	2	3	3	3	3
R98	3	3	3	3	3	3	4	3	3
R99	3	4	3	4	3	4	3	3	4
R100	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R101	2	2	3	3	3	2	3	2	3

R102	3	2	3	2	3	3	2	2	3
R103	3	4	3	3	3	2	3	4	4
R104	1	4	4	4	4	4	4	4	4
R105	2	3	3	3	2	3	2	2	3
R106	3	3	3	3	2	3	3	3	3
R107	2	4	4	3	1	3	4	3	4
R108	1	2	2	3	3	2	2	1	3
R109	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R110	2	2	2	3	3	3	3	3	3

### Hasil Kuesioner Pernyataan Literasi Keuangan

<b>Responden</b>	<b>LK 1.1</b>	<b>LK 1.2</b>	<b>LK 2.1</b>	<b>LK 2.2</b>	<b>LK 3.1</b>	<b>LK 3.2</b>	<b>LK 4.1</b>	<b>LK 4.2</b>
R1	2	3	2	2	2	3	1	2
R2	3	4	3	4	3	3	4	3
R3	4	4	4	4	4	4	4	4
R4	3	4	4	4	3	4	1	4
R5	2	4	3	4	2	3	4	4
R6	3	3	3	2	2	2	2	2
R7	3	4	3	4	4	4	2	3
R8	3	4	4	3	3	4	3	4
R9	3	4	4	4	3	4	4	4
R10	4	4	4	4	4	4	4	4
R11	3	4	3	4	3	4	3	3
R12	3	3	3	3	3	3	3	3
R13	2	4	1	1	2	2	2	2

R14	3	3	3	3	4	4	3	3
R15	4	4	4	1	4	3	4	4
R16	3	3	3	3	3	3	3	3
R17	3	3	3	4	4	4	2	1
R18	3	3	3	3	3	4	2	3
R19	3	3	3	3	3	4	2	3
R20	3	4	4	4	4	4	3	4
R21	3	3	3	3	3	3	2	3
R22	3	4	3	4	3	2	4	4
R23	3	3	3	3	3	4	3	3
R24	3	4	3	4	3	4	3	4
R25	2	3	3	3	2	3	3	3
R26	3	3	3	4	2	4	3	3
R27	3	3	3	3	3	4	3	4
R28	3	4	3	3	1	4	3	4
R29	3	3	2	4	2	4	2	3
R30	3	4	3	2	3	3	3	3
R31	3	4	4	2	3	3	2	2
R32	4	4	4	3	4	4	3	3
R33	3	3	4	4	2	3	3	3
R34	4	3	4	3	4	4	3	4
R35	3	4	3	3	3	3	4	3
R36	3	3	3	2	3	3	3	3
R37	3	3	2	2	2	3	2	2
R38	4	4	4	3	4	4	4	4
R39	3	4	3	3	3	3	2	3

R40	3	3	3	3	3	3	2	4
R41	3	4	3	3	3	3	3	3
R42	3	4	3	4	4	4	4	4
R43	3	3	3	4	3	3	3	3
R44	2	3	3	4	2	3	2	4
R45	2	2	2	3	2	4	2	4
R46	4	4	3	2	3	4	3	3
R47	3	3	3	4	3	3	2	4
R48	3	3	3	3	3	3	3	3
R49	4	4	4	2	4	4	3	4
R50	4	4	3	4	3	4	3	4
R51	3	4	3	2	3	4	2	3
R52	4	4	3	4	4	4	2	4
R53	4	4	4	4	4	4	3	4
R54	4	4	4	4	3	3	3	3
R55	2	2	3	3	2	3	1	3
R56	3	3	3	4	2	3	3	3
R57	4	4	4	4	4	4	3	3
R58	2	3	2	2	2	4	2	2
R59	2	3	2	4	2	3	3	4
R60	4	4	4	4	4	4	4	3
R61	3	3	3	4	3	4	2	3
R62	4	3	3	4	3	4	1	2
R63	2	3	2	3	2	3	1	3
R64	4	4	4	4	4	4	4	4
R65	4	4	3	3	3	4	4	4

R66	4	3	3	3	3	3	3	3
R67	4	4	4	4	4	4	2	3
R68	4	4	4	4	4	4	4	4
R69	3	3	2	3	2	3	1	2
R70	4	4	4	4	2	3	4	4
R71	3	3	2	2	3	3	2	3
R72	3	4	3	4	3	4	3	3
R73	3	4	3	3	3	4	3	3
R74	3	4	4	4	3	4	3	3
R75	3	3	3	2	2	2	1	1
R76	4	4	3	3	4	4	4	4
R77	4	4	4	3	4	4	3	3
R78	3	4	3	4	3	3	1	2
R79	4	4	4	4	4	4	4	4
R80	4	4	2	2	2	4	3	3
R81	3	4	3	3	3	3	3	3
R82	4	4	2	2	4	4	1	2
R83	4	4	4	4	3	4	4	4
R84	4	4	4	4	3	4	3	3
R85	4	4	3	4	4	4	3	3
R86	3	3	3	3	3	4	4	3
R87	3	3	3	4	3	4	2	3
R88	3	4	3	3	3	3	2	2
R89	3	3	4	4	3	4	4	3
R90	3	3	4	3	3	3	2	3
R91	3	4	3	4	3	4	3	2

R92	3	4	2	4	2	3	2	3
R93	4	4	4	4	2	3	4	4
R94	4	4	4	4	4	4	3	3
R95	3	4	3	4	3	3	2	3
R96	3	4	3	4	2	3	4	4
R97	3	3	3	3	2	3	3	3
R98	4	4	3	3	4	4	3	3
R99	4	4	4	4	4	4	4	4
R100	3	3	3	3	3	3	3	3
R101	4	4	4	4	2	3	2	3
R102	3	2	3	3	2	3	2	2
R103	4	4	3	3	4	4	3	4
R104	4	4	4	4	4	4	4	4
R105	3	4	3	3	3	4	3	3
R106	3	3	3	4	4	3	3	3
R107	3	4	2	3	2	4	1	2
R108	3	3	2	3	3	3	3	2
R109	4	4	4	4	4	4	4	4
R110	3	3	3	3	3	3	3	3

### Hasil Kuesioner Pernyataan Overconfidence

<b>Responden</b>	<b>OC 1.1</b>	<b>OC 1.2</b>	<b>OC 1.3</b>	<b>OC 2.1</b>	<b>OC 2.2</b>	<b>OC 2.3</b>	<b>OC 3.1</b>	<b>OC 3.2</b>	<b>OC 3.3</b>
R1	3	2	2	2	2	2	2	2	2
R2	3	3	3	3	3	3	3	3	3

R3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R4	1	2	2	2	1	2	3	3	3
R5	1	1	1	1	1	1	4	4	4
R6	2	3	3	3	3	4	2	3	3
R7	3	2	3	1	2	1	3	2	3
R8	3	4	2	3	2	3	3	3	3
R9	4	4	2	2	2	2	2	4	3
R10	3	2	3	3	3	3	3	3	3
R11	4	3	4	2	2	3	3	4	3
R12	2	2	2	2	2	2	3	2	2
R13	2	1	2	1	1	1	2	2	1
R14	4	3	2	3	2	3	3	3	3
R15	4	4	4	3	3	3	4	4	4
R16	3	1	1	1	1	1	1	1	1
R17	2	3	3	3	3	3	3	3	3
R18	3	3	3	3	3	3	2	3	3
R19	3	1	2	2	2	2	2	2	2
R20	4	4	3	3	3	4	4	4	4
R21	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R22	3	1	3	1	2	2	3	3	3
R23	4	3	3	3	2	2	2	2	2
R24	3	1	3	2	3	3	2	3	2
R25	2	2	3	2	2	2	3	3	3
R26	4	3	4	3	3	3	3	3	3
R27	2	2	2	3	2	1	4	4	4
R28	3	3	3	3	3	3	3	3	3

R29	1	3	3	1	1	1	2	3	3
R30	2	2	2	2	2	2	2	2	3
R31	2	3	3	3	3	3	3	2	2
R32	3	2	3	4	2	4	4	3	3
R33	3	2	2	2	2	2	3	2	2
R34	4	3	4	2	1	1	4	4	1
R35	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R36	3	1	2	3	2	2	3	2	2
R37	3	3	2	4	3	2	2	3	3
R38	4	3	3	2	2	1	1	1	2
R39	3	1	3	3	3	3	3	4	3
R40	3	2	3	3	3	2	3	3	3
R41	3	3	3	3	2	2	3	3	4
R42	3	2	2	3	2	2	3	2	3
R43	3	2	3	3	2	3	3	3	2
R44	3	2	2	3	1	2	3	3	2
R45	2	2	3	1	1	1	2	3	3
R46	3	3	3	4	2	2	3	3	3
R47	3	3	3	3	2	2	2	2	3
R48	3	2	3	2	3	3	3	3	3
R49	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R50	4	3	3	3	3	4	4	4	4
R51	2	1	3	1	2	2	3	2	3
R52	2	1	3	2	2	1	2	3	3
R53	3	3	3	3	2	2	2	2	3
R54	3	1	3	1	2	2	3	3	3

R55	2	2	2	2	3	2	2	2	2
R56	3	3	3	3	2	3	3	3	3
R57	3	2	3	4	3	3	4	4	4
R58	2	1	1	1	1	1	1	2	1
R59	4	1	3	1	1	1	1	1	1
R60	3	4	2	2	3	3	4	4	3
R61	3	2	3	3	3	3	3	3	3
R62	2	3	3	3	2	2	3	4	4
R63	2	2	3	3	3	2	3	2	3
R64	3	3	3	3	3	1	4	4	3
R65	3	3	4	2	2	2	3	3	2
R66	2	2	2	2	2	2	2	2	2
R67	3	2	2	3	1	2	4	4	4
R68	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R69	1	1	2	1	1	1	1	1	2
R70	4	1	3	4	4	4	4	3	2
R71	2	2	2	2	2	2	3	3	2
R72	3	3	2	2	2	2	2	2	2
R73	2	3	3	3	2	2	3	2	2
R74	3	2	3	3	1	1	3	4	2
R75	2	2	3	2	2	2	2	2	2
R76	4	3	4	4	4	3	4	3	3
R77	3	2	3	3	3	3	3	3	3
R78	2	1	3	3	2	2	3	3	3
R79	3	3	3	3	3	3	3	2	3
R80	2	2	3	2	2	2	1	1	1

R81	3	3	2	2	2	2	3	3	2
R82	4	3	3	4	4	4	4	4	3
R83	3	2	2	4	2	2	3	3	3
R84	3	3	3	2	3	3	3	3	3
R85	3	2	3	3	3	3	3	3	3
R86	3	3	3	3	2	2	3	3	3
R87	3	2	3	2	2	2	3	2	2
R88	3	3	3	3	3	3	2	2	3
R89	2	1	3	1	1	1	3	2	2
R90	3	2	3	2	2	2	3	3	3
R91	4	2	3	3	4	3	2	3	3
R92	3	2	2	2	2	2	2	2	2
R93	4	3	4	3	4	4	4	4	3
R94	3	2	3	3	3	3	4	4	3
R95	3	1	2	2	1	2	3	3	3
R96	3	1	4	2	1	2	3	4	3
R97	3	2	3	3	3	3	3	3	2
R98	3	3	4	3	4	3	3	3	4
R99	4	3	4	4	4	4	4	4	4
R100	3	1	2	3	1	1	3	3	3
R101	3	2	2	3	2	2	2	2	2
R102	3	1	2	3	3	2	2	3	2
R103	4	2	3	4	3	3	3	3	3
R104	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R105	3	2	2	2	2	2	2	2	2
R106	2	2	3	2	3	3	3	3	3

R107	3	2	2	2	2	2	2	2	2
R108	3	1	3	3	3	3	3	3	3
R109	4	1	4	4	4	4	4	4	4
R110	3	3	3	3	3	3	3	3	3

### Hasil Kuesioner Pernyataan Fear of Missing Out (FOMO)

Responden	FOMO 1.1	FOMO 1.2	FOMO 2.1	FOMO 2.2	FOMO 3.1	FOMO 3.2	FOMO 4.1	FOMO 4.2	FOMO 5.1	FOMO 5.2
R1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
R2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1
R3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R4	2	2	3	1	1	2	1	2	2	3
R5	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
R6	2	3	4	4	3	2	3	2	4	3
R7	1	1	1	1	2	2	1	1	3	2
R8	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1
R9	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1
R10	1	2	3	1	2	1	1	1	1	1
R11	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1
R12	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
R13	4	4	4	2	4	3	4	3	3	2
R14	2	2	4	2	4	2	2	1	4	1
R15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R16	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
R17	1	2	2	3	1	1	1	1	3	1
R18	2	1	2	1	2	2	4	2	2	1
R19	3	2	2	2	2	3	1	1	1	1
R20	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1

R21	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R22	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1
R23	2	2	3	2	3	1	2	2	2	1
R24	4	3	3	2	2	2	4	2	4	2
R25	4	3	3	2	2	2	3	2	2	2
R26	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1
R27	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1
R28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R29	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4
R30	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
R31	2	2	3	2	4	4	2	2	2	2
R32	1	2	4	2	3	2	2	2	2	2
R33	2	3	3	2	2	3	2	1	2	1
R34	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4
R35	3	2	3	1	2	2	3	1	2	1
R36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R37	4	2	2	2	2	3	3	1	2	3
R38	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1
R39	2	2	3	2	2	1	4	2	3	1
R40	3	2	4	3	3	2	2	3	2	2
R41	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1
R42	2	1	2	2	2	3	1	2	1	2
R43	2	2	3	2	1	2	1	2	2	2
R44	2	2	3	1	2	1	1	1	3	1
R45	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2
R46	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3
R47	2	4	4	2	2	3	4	3	4	3
R48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R49	3	1	4	1	4	1	2	1	2	1
R50	1	1	4	2	1	1	1	1	2	1

R51	3	2	4	2	3	3	2	2	2	3
R52	4	4	3	2	4	2	2	2	2	2
R53	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1
R54	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1
R55	1	1	3	2	1	2	1	1	2	2
R56	2	2	4	2	2	3	3	2	4	2
R57	2	1	3	2	2	2	1	1	1	1
R58	4	3	4	3	4	3	4	4	4	2
R59	2	2	2	1	1	4	2	1	1	1
R60	3	2	3	2	2	1	2	2	2	3
R61	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2
R62	4	2	2	2	1	1	4	3	4	4
R63	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4
R64	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2
R65	1	3	2	2	2	2	3	3	4	2
R66	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2
R67	3	2	2	2	2	3	4	3	1	2
R68	1	1	2	4	3	1	1	1	1	4
R69	2	4	4	3	2	1	4	2	4	1
R70	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3
R71	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2
R72	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
R73	2	1	2	1	3	1	1	1	2	1
R74	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R75	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4
R76	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
R77	2	1	3	2	2	1	1	1	1	1
R78	1	1	2	2	1	2	4	2	3	2
R79	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3
R80	2	1	1	1	3	3	1	1	1	1

R81	1	1	2	3	1	2	1	1	1	1
R82	3	2	4	1	2	4	1	2	1	1
R83	2	3	4	3	4	2	1	2	1	1
R84	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
R85	2	2	3	1	2	3	1	1	1	1
R86	4	2	3	2	3	2	2	2	2	2
R87	1	1	3	2	2	3	1	2	3	2
R88	2	1	2	2	3	2	1	2	1	1
R89	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R90	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2
R91	1	1	4	2	3	3	1	1	1	1
R92	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
R93	1	1	4	2	2	1	1	1	1	1
R94	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1
R95	3	3	4	2	2	3	3	2	2	3
R96	4	4	3	2	1	3	4	4	4	3
R97	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
R98	4	3	3	3	2	2	2	3	2	2
R99	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1
R100	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
R101	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
R102	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2
R103	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2
R104	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R105	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
R106	1	1	2	2	2	2	3	2	3	2
R107	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
R108	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2
R109	4	4	4	4	4	1	4	4	1	1
R110	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2

