

The Influence of the Mobile Legends E-Sport Phenomenon on Student Financial Behavior

Galuh Ayu Wijaya^{1✉}, Fitri Santi²

^{1,2}Fakultas Ekonomi & Bisnis, Universitas Bengkulu, Indonesia

galuuhbk122@gmail.com

Abstract

This research aims to examine the influence of the Mobile Legends e-sport phenomenon on student financial behavior. Using a quantitative approach, this research collected data from a number of respondents who were active students and also Mobile Legends players. Data analysis was carried out using statistical methods to find out whether there was a significant relationship between the hobby of playing Mobile Legends and students' financial management. The research results show that there is a significant influence of the Mobile Legends e-sports phenomenon on student financial behavior. Students who actively play Mobile Legends tend to have poor financial behavior compared to students who don't play e-sports. This research provides new insights into the impact of online games on broader aspects of life, especially in the context of personal financial management.

Keywords: *E-Sport, Mobile Legends, Financial Behavior, Students, Game Online.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh fenomena e-sport Mobile Legends terhadap perilaku keuangan mahasiswa. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian ini mengumpulkan data dari sejumlah responden yang merupakan mahasiswa aktif dan juga pemain Mobile Legends. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode statistik untuk menentukan apakah terdapat hubungan signifikan antara kegemaran bermain Mobile Legends dan pengelolaan keuangan mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari fenomena e-sport Mobile Legends terhadap perilaku keuangan mahasiswa. Mahasiswa yang aktif bermain Mobile Legends cenderung memiliki perilaku keuangan yang kurang baik dibandingkan dengan mahasiswa yang tidak bermain e-sport. Penelitian ini memberikan wawasan baru mengenai dampak permainan online terhadap aspek kehidupan yang lebih luas, khususnya dalam konteks pengelolaan keuangan pribadi.

Kata kunci: *E-Sport, Mobile Legends, Perilaku Keuangan, Mahasiswa, Permainan Online.*

INFEB is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

E-sport adalah salah satu bentuk olahraga elektronik yang melibatkan kompetisi antara pemain atau tim dalam berbagai jenis permainan video [1]. Salah satu permainan video yang populer di kalangan e-sport adalah Mobile Legends, sebuah permainan bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang dapat dimainkan di ponsel pintar. Mobile Legends menawarkan berbagai fitur menarik bagi para pemainnya, seperti beragam pilihan karakter, mode permainan, grafis yang menawan, dan sistem peringkat yang menantang [2]. Namun, di balik keseruan dan keasyikan bermain Mobile Legends, terdapat dampak negatif yang mungkin tidak disadari oleh para pemainnya, khususnya mahasiswa. Dampak negatif tersebut adalah perilaku keuangan yang tidak sehat, seperti boros, konsumtif, dan tidak mengatur anggaran dengan baik [3].

Perilaku keuangan adalah perilaku individu dalam mengelola sumber daya keuangan yang dimilikinya, seperti penghasilan, pengeluaran, tabungan, investasi, dan utang. Perilaku keuangan dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor

internal meliputi pengetahuan, sikap, motivasi, kepribadian, dan gaya hidup. Faktor eksternal meliputi lingkungan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan teknologi. Salah satu faktor eksternal yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir adalah teknologi informasi dan komunikasi (TIK), khususnya internet dan media sosial. TIK telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam hal hiburan dan rekreasi. Salah satu bentuk hiburan dan rekreasi yang digemari oleh banyak orang adalah bermain permainan video online [4].

Permainan video online adalah permainan video yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain melalui jaringan internet [5]. Permainan video online memiliki berbagai genre dan tipe, seperti strategi, petualangan, simulasi, olahraga, edukasi, dan lain-lain. Salah satu genre yang paling diminati oleh para pemain adalah MOBA. MOBA adalah genre permainan video online yang mengharuskan pemain untuk bekerja sama dengan timnya untuk menghancurkan markas lawan. MOBA memiliki karakteristik seperti adanya peta permainan yang simetris, pilihan karakter yang beragam dan unik,

sistem peringkat yang kompetitif, dan komunitas pemain yang besar dan aktif. Salah satu permainan video online bergenre MOBA yang paling populer saat ini adalah Mobile Legends.

Mobile Legends adalah permainan video online bergenre MOBA yang dikembangkan oleh Moonton, sebuah perusahaan pengembang permainan asal Tiongkok. Mobile Legends diluncurkan pada tahun 2016 dan sejak itu telah menjadi salah satu permainan video online terlaris di dunia [6]. Menurut data dari Sensor Tower, sebuah platform analisis data aplikasi seluler, Mobile Legends telah diunduh lebih dari 500 juta kali di Google Play Store dan App Store hingga September 2020. Mobile Legends juga menjadi salah satu permainan video online yang paling banyak ditonton di platform streaming seperti YouTube dan Twitch. Selain itu, Mobile Legends juga menjadi salah satu permainan video online yang paling banyak dimainkan di ajang e-sport [7].

Fenomena e-sport Mobile Legends telah menarik minat banyak orang, khususnya kalangan muda, untuk bermain dan mengikuti perkembangan permainan ini. Salah satu kelompok masyarakat yang paling aktif dalam bermain dan menonton Mobile Legends adalah mahasiswa. Mahasiswa adalah individu yang sedang menempuh pendidikan tinggi di perguruan tinggi. Mahasiswa memiliki karakteristik seperti berusia produktif, memiliki kebebasan dan kemandirian tinggi, memiliki minat dan motivasi belajar tinggi, serta memiliki potensi dan harapan besar untuk masa depan. Mahasiswa juga merupakan salah satu kelompok konsumen yang potensial bagi industri permainan video online dan e-sport. Mahasiswa memiliki akses mudah ke TIK dan media sosial, memiliki waktu luang yang cukup untuk bermain dan menonton permainan video online, serta memiliki penghasilan sendiri atau bantuan dari orang tua untuk membeli peralatan atau item permainan [8].

Namun, di balik keseruan dan keasyikan bermain dan menonton Mobile Legends, terdapat dampak negatif yang mungkin tidak disadari oleh para mahasiswa. Dampak negatif tersebut adalah perilaku keuangan yang tidak sehat, seperti boros, konsumtif, dan tidak mengatur anggaran dengan baik [9]. Perilaku keuangan yang tidak sehat dapat menyebabkan berbagai masalah bagi mahasiswa, seperti kekurangan uang, hutang, stres, konflik dengan orang tua atau teman, rendahnya prestasi akademik, serta terganggunya kesejahteraan hidup. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk menyadari dan menghindari perilaku keuangan yang tidak sehat akibat fenomena e-sport Mobile Legends.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh fenomena e-sport Mobile Legends terhadap perilaku keuangan mahasiswa di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan menyebarkan kuesioner kepada 200 responden yang merupakan mahasiswa aktif di berbagai perguruan tinggi dan juga pemain Mobile Legends [10]. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik regresi linier berganda. Hasil penelitian ini diharapkan

dapat memberikan gambaran mengenai hubungan antara fenomena e-sport Mobile Legends dan perilaku keuangan mahasiswa, serta memberikan saran dan rekomendasi bagi para pemangku kepentingan terkait [11].

Kehidupan masyarakat telah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi. Pradaban dunia telah memasuki era informasi sejak penemuan komputer pada 1955. Setiap hal telah berubah karena perkembangan teknologi informasi [12]. Banyak orang yang mulai mengenal era informasi berbasis komputer dan banyak software yang dapat digunakan untuk mengelola data. Selain itu, informasi dianggap sebagai komoditi yang dapat dibeli, didistribusikan, dibuat, disalah artikan, diubah, atau dicuri. Singkatnya, banyak orang yang sudah mengetahui tentang teknologi informasi dan bagaimana cara mengelolanya [13].

Teknologi informasi adalah suatu jenis teknologi yang digunakan untuk mengelola data. Teknologi dapat mengelola, memproses, mendapatkan, Menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu yang digunakan untuk keperluan individu, perusahaan, dan pemerintah, serta informasi strategis untuk pengambilan keputusan [14]. Dengan berkembangnya teknologi informasi, segala sesuatu kehidupan telah berubah. Ini disebut kehidupan elektronik, yang berarti bahwa banyak kebutuhan yang membutuhkan elektronik. Teknologi informasi dan telekomunikasi akan menjadi sektor yang paling dominan dalam kehidupan di masa depan [15]. Perkembangan teknologi akan menjadikan pengaruh perkembangan dunia.

Menurut artikel dari sobatgame.com, Video game dimulai dengan komputer digital elektronik pertama yang disebut Colossus dan ENIACA, yang diciptakan selama perang Dunia II untuk membantu sekutu melawan Poros. Kemudian, setelah perang, perkembangan arsitektur program tersimpan pertama di Universitas Manchester, Universitas Cambridge, Universitas Pennsylvania, dan Universitas Princeton, memungkinkan komputer dengan mudah diprogram untuk melakukan berbagai tugas, sehingga memfasilitasi komersialisasi pada awal tahun 1950-an, oleh beberapa Perusahaan seperti Ferranti, IBM dan juga Remington Rand. Program permainan komputer pertama adalah permainan catur bernama Turochamp yang dikembangkan oleh Alan Turing dan David Champenowne. Game sudah banyak hadir mulai dari generasi pertama sampai dengan generasi ke delapan saat ini. Pada generasi pertama game yang diterbitkan oleh Atari dengan nama Pong dan penjualannya sangat terbatas pada tahun 1972. Game ini sangat populer pada tahun 1972. Sampai dengan generasi saat ini banyak game yang sudah diterbitkan oleh perusahaan game, seperti game berbasis dengan menggunakan teknologi internet (Game E-Sports) [16].

E-Sports adalah kependekan dari Electronic Sports, sebuah perkembangan yang menurut British E-Sports Association menggambarkan dunia kompetitif dalam game. E-Sports saat ini setara dengan olahraga populer seperti sepak bola, basket dan juga olahraga lainnya. Dalam CNN, dunia kompetisi video game kini mulai terorganisir. Dengan permainan yang berbeda-beda, baik sendiri maupun berkelompok. Merujuk pada American E-Sports, kompetisi E-Sports diklaim pertama kali diadakan di Stanford University pada tahun 1970-an dan hadiahnya berupa langganan tahunan majalah Rolling Stone. Game yang dimainkan saat itu adalah Spacewar, game yang dirilis pada tahun 1960. Game quitters mencatat bahwa transformasi industri game sekedar hobi menjadi olahraga profesional yang terorganisir yang dimulai pada tahun 1990-an. Berbagai permainan kini sedang dimainkan oleh para gamer di seluruh dunia.

Perilaku keuangan merupakan kombinasi berbagai konstruksi ilmiah, ilmu struktural yang pertama adalah psikologi dimana menganalisis proses perilaku dan pikiran serta menyelidiki bagaimana proses psikologis dipengaruhi oleh lingkungan fisik dan eksternal seseorang. Struktur keilmuan kedua adalah keuangan, yang meliputi bentuk sistem keuangan, distribusi dan pengguna sumber daya. Dalam penelitian perilaku keuangan ditentukan oleh bagaimana seseorang memperlakukan, mengelola, dan menggunakan sumber daya keuangan yang ada pada dirinya [17]. Orang dengan perilaku keuangan yang bertanggung jawab cenderung menggunakan uang yang tersedia secara efektif. Misalnya membuat anggaran, menghemat uang, mengatur pengeluaran, berinvestasi, dan membayar kewajiban tepat waktu. Selain itu, perilaku keuangan adalah kemampuan individu dalam mengelola dengan baik sumber daya keuangan sehari-hari (perencanaan, penganggaran, audit, pengelolaan, pengendalian, pengambilan, dan penyimpanan) [18]. Dengan perilaku keuangan menjadikan kebiasaan dan pola pikir individu dalam mengelola keuangan pribadinya. Setiap orang selalu dihadapkan pada pernyataan beberapa banyak uang yang diterima dan berapa banyak yang harus dibelanjakan. Dalam beberapa kasus, masalah yang mungkin dihadapi adalah seseorang menerima atau memperoleh lebih sedikit uang dari pada yang dibelanjakan. Sedangkan dalam ilmu defining behavior menyatakan bahwa keuangan adalah ilmu yang mengamati bagaimana individu berperilaku ketika mengambil keputusan, termasuk keputusan keuangan [19]. Pengertian ini menjelaskan adanya pengaruh psikologis terhadap seseorang ketika mengambil keputusan investasi.

Literasi keuangan erat kaitannya dengan pengelola keuangan. Semakin tinggi literasi keuangan maka semakin baik seseorang dalam mengelola keuangan. Pengelola keuangan merupakan salah satu dari penerapan konsep pengelolaan keuangan individu [20]. Dalam mengelola keuangan meliputi kegiatan perencanaan, pengelolaan dan pengendalian keuangan sangat penting untuk kesejahteraan perekonomian. Literasi keuangan mengacu pada kemampuan atau

tingkat pemahaman atau pengetahuan individu masyarakat tentang cara kerja uang. Literasi keuangan diperlukan bagi individu untuk menghindari masalah keuangan karena individu sering menghadapi trade-off, situasi dimana mereka harus mengorbankan satu keuntungan demi keuntungan lainnya. Literasi keuangan yang tepat berdampak positif terhadap perilaku keuangan individu, termasuk pengelolaan dan alokasi dana yang tepat waktu. Literasi keuangan memiliki seperangkat keterampilan dan kemampuan yang memungkinkan seseorang memanfaatkan sumber daya yang ada untuk mencapai tujuan. Pengetahuan keuangan merupakan dimensi yang tidak dapat dipisahkan dari literasi keuangan. Literasi keuangan diartikan sebagai tindakan mengetahui dan memahami fakta-fakta yang diperlukan untuk mengelola keuangan pribadi seseorang agar dapat mengelola keuangannya dengan baik. Literasi keuangan merupakan pengetahuan dasar yang dibutuhkan masyarakat untuk bertahan hidup dalam masyarakat modern. Pengetahuan dasar ini mencakup mengetahui dan memahami prinsip-prinsip kompleks pengeluaran, tabungan, dan investasi.

Peran perguruan tinggi menjadi peran yang penting dalam mendidik mahasiswa tentang mengatur keuangan. Hal ini dapat dilakukan dengan pembelajaran ekonomi di kampus. Pengetahuan ini dapat digunakan mahasiswa untuk membuat keputusan keuangan yang tepat, baik saat masih menjadi mahasiswa maupun sudah mulai bekerja. Mahasiswa memiliki perilaku berorientasi konsumtif karena kurang wawasan tentang pengelola keuangan. Mahasiswa menghadapi permasalahan yang disebabkan oleh terbatasnya uang jajan orang tua, gaya hidup konsumseris, kurangnya pendapatan, dan sangat memungkinkan menghadapi kesulitan keuangan karena kurangnya kemampuan pengelolaan keuangan). Selain itu, literasi keuangan erat kaitannya dengan pengelola keuangan. Semakin tinggi literasi keuangan maka semakin baik seseorang dalam mengelola keuangan. Keluarga adalah salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan keuangan yang mendasar. Sebagai guru pertama, orang tua diharapkan dapat membantu anak dalam mengatur keuangan. Mahasiswa sebagai generasi muda, tidak hanya akan menghadapi peningkatan kompleksitas pasar, produk, jasa, dan keuangan. Pembelajaran keuangan di perguruan tinggi sebagai cara untuk meningkatkan pengetahuan keuangan sebagai ilmu untuk mengetahui lebih tentang literasi keuangan mahasiswa.

Pendidikan keuangan mempengaruhi sikap, pengetahuan, dan perilaku yang berkaitan dengan keuangan. Selain itu pengelolaan keuangan yang baik pada mahasiswa sangatlah penting. Mahasiswa merupakan kelompok yang rentan terhadap perkembangan fashion, trend, dan life style sehingga dapat menambah pilihan pada mahasiswa dalam mengelola keuangan pribadi. Hubungan antara apa yang dipelajari siswa disekolah menengah dengan tingkat perguruan tinggi mengenai tingkat pengetahuan tentang keuangan dari sudut pandang sikap dan

kognitif. Sebagai generasi penerus bangsa, diharapkan mahasiswa memiliki pemahaman yang baik tentang keuangan. Kecerdasan keuangan mahasiswa akan dibentuk oleh pengetahuan keuangan yang baik. Dengan kecerdasan keuangan yang tinggi, mahasiswa akan memiliki kemampuan untuk bertahan hidup dengan gaya hidup yang serba hedonis. Jika mahasiswa memiliki kecerdasan finansial yang kuat dalam jangka waktu yang panjang, mereka akan memiliki perilaku keuangan yang bijaksana untuk melakukan penggunaan keuangan yang tepat dan benar, dan mereka tidak akan mudah terpengaruh oleh penawaran produk, yang cenderung menjadikan generasi muda sebagai segmentasi pasar. Mahasiswa dengan pengetahuan keuangan yang baik memiliki kemampuan untuk menangani kesulitan keuangan di kemudian hari. Dengan demikian, mahasiswa akan berkembang menjadi generasi yang mampu mengendalikan keuangan dengan baik dan benar. Hal ini akan berdampak baik pada pemikiran mereka untuk terciptanya generasi penerus anti korupsi.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan survei. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa yang bermain game e-sport Mobile Legends. Sampel penelitian ini diambil dengan teknik purposive sampling. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 200 responden. Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan program SPSS versi 25.

Pada penelitian ini menggunakan 2 jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas atau variabel X adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan suatu variabel terikat. Pada penelitian ini variabel X (fenomena E-Sports Mobile Legends). Sedangkan variabel terikat atau variabel Y adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel bebas. Pada penelitian ini variabel Y (perilaku keuangan).

3. Hasil dan Pembahasan

hasil uji validitas untuk variabel perilaku keuangan dan fenomena e-sport menunjukkan angka yang signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian memiliki tingkat kevalidan yang tinggi dan dapat diandalkan untuk mengukur konstruk yang dimaksud. Dengan memastikan bahwa instrumen penelitian yang digunakan valid, peneliti dapat lebih percaya diri dalam menginterpretasikan data yang diperoleh dan dalam menyusun kesimpulan yang dapat diandalkan. Ini juga membantu dalam merancang intervensi atau kebijakan yang efektif untuk meningkatkan perilaku keuangan serta untuk memahami dinamika di balik fenomena e-sport yang terus berkembang.

nilai Cronbach's alpha untuk variabel perilaku keuangan dan fenomena e-sport adalah lebih besar dari 0,60. Ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki reliabilitas

yang cukup. Nilai Cronbach's alpha yang lebih besar dari 0,60 sering dianggap sebagai indikator yang baik bahwa item-item dalam sebuah kuesioner konsisten secara internal dan dapat diandalkan untuk mengukur konstruk yang sedang diteliti.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, nilai signifikan yang didapatkan adalah 0,075. Nilai signifikan ini memiliki peran penting dalam interpretasi hasil uji K-S. Jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak menunjukkan penyimpangan yang signifikan dari distribusi normal. Dengan kata lain, bahwa data mengikuti distribusi normal.

Diperoleh hasil uji multikolinearitas menunjukkan Untuk nilai tolerance sebesar $1,00 > 0,10$ atau VIF sebesar $1,00 < 10,0$ maka model regresi dinyatakan baik atau tidak terjadi multikolinearitas. Hal ini penting karena multikolinearitas dapat menyebabkan estimasi parameter regresi menjadi tidak tepat dan mengurangi kekuatan statistik model. Oleh karena itu, hasil uji yang diperoleh menunjukkan bahwa variabel dalam model regresi ini dapat diandalkan untuk melakukan analisis lebih lanjut.

Hasil uji heteroskedastisitas menggunakan uji Glejser. Uji ini dilakukan dengan cara meregresikan nilai absolut residual terhadap variabel independen. Dari hasil uji yang dilakukan, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,283 yang mana lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa dalam data yang diuji tidak terjadi heteroskedastisitas.

Hasil uji regresi linear mengindikasikan nilai R-square sebesar 0,806 atau 80,6%, yang berarti bahwa perilaku keuangan dipengaruhi oleh fenomena e-sport mobile legend sebesar 80,6%, sedangkan sisanya sebesar 19,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak tercakup dalam penelitian ini. Uji secara parsial (uji t) menunjukkan bahwa fenomena e-sport mobile legend memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku keuangan dengan nilai koefisien sebesar 0,809. Ini berarti bahwa terdapat hubungan yang kuat antara keterlibatan dalam e-sport mobile legend dan cara individu mengelola keuangan mereka.

Pada hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan sampel sebanyak 200 mahasiswa yang bermain mobile legend menunjukkan bahwa fenomena e-sport telah berpengaruh signifikan terhadap perilaku keuangan mahasiswa. Permainan ini tidak hanya dianggap sebagai hiburan, tetapi juga telah menjadi ajang kompetisi yang serius dengan hadiah yang cukup besar. Oleh sebab itu hal ini tentunya memberikan dampak signifikan terhadap perilaku keuangan mahasiswa.

Pertama, banyak mahasiswa yang mulai melihat e-sport sebagai sumber pendapatan. Dengan adanya turnamen yang menawarkan hadiah uang tunai, mereka berusaha untuk meningkatkan kemampuan bermain agar dapat bersaing dan memenangkan hadiah tersebut. Ini mendorong mereka untuk berinvestasi waktu dan uang dalam permainan, seperti membeli item atau skin

untuk meningkatkan pengalaman bermain atau bahkan mengikuti kursus pelatihan.

Kedua, fenomena ini juga mendorong perilaku konsumtif. Mahasiswa yang terlibat dalam e-sport cenderung menghabiskan lebih banyak uang untuk pembelian dalam aplikasi dan peralatan gaming seperti smartphone dengan spesifikasi tinggi, aksesoris gaming, dan lain-lain. Ini dapat mengarah pada pengeluaran yang tidak terencana dan berpotensi mengganggu anggaran keuangan mereka.

Ketiga, fenomena e-sport Mobile Legends juga membuka peluang bagi mahasiswa untuk menjadi atlet e-sport profesional atau berkarir di industri terkait. Ini memungkinkan mereka untuk mendapatkan penghasilan tetap dari kontrak tim atau sponsor. Namun, hal ini juga menimbulkan risiko karena industri e-sport masih sangat dinamis dan tidak menjamin stabilitas jangka panjang.

Keempat, terdapat dampak sosial ekonomi yang lebih luas. E-sport telah menjadi bagian dari ekonomi kreatif yang mendorong pertumbuhan industri game dan teknologi. Ini memberikan kesempatan kerja baru dan mendorong inovasi di sektor lain.

Lebih lanjut, keterlibatan dalam e-sport Mobile Legend juga dapat mempengaruhi sikap mahasiswa terhadap uang. Beberapa mungkin menjadi lebih berorientasi pada hasil jangka pendek daripada merencanakan keuangan jangka panjang. Ini bisa berdampak pada keputusan finansial mereka di masa depan. Namun, tidak semua pengaruh e-sport terhadap perilaku keuangan mahasiswa bersifat negatif. E-sport juga dapat mengajarkan nilai-nilai seperti kerja sama tim, manajemen waktu, dan disiplin finansial jika dikelola dengan baik.

Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk memiliki kesadaran finansial yang baik dan memahami bagaimana fenomena e-sport dapat mempengaruhi keuangan pribadi mereka. Mereka harus dapat menyeimbangkan antara passion terhadap e-sport dengan tanggung jawab finansial sebagai seorang mahasiswa.

4. Kesimpulan

Penelitian ini telah menunjukkan bahwa fenomena e-sport, khususnya Mobile Legends, memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku keuangan mahasiswa. Dari data yang dikumpulkan, terlihat bahwa mahasiswa yang aktif berpartisipasi dalam e-sport cenderung memiliki pola pengeluaran yang berbeda dibandingkan dengan mahasiswa yang tidak terlibat dalam e-sport. Pengeluaran untuk pembelian item dalam game, biaya turnamen, dan perangkat gaming menjadi beberapa faktor yang mempengaruhi alokasi keuangan mereka. Penelitian mendatang dapat lebih mengeksplorasi dampak jangka panjang dari keterlibatan dalam e-sport terhadap stabilitas keuangan mahasiswa. Selain itu, penelitian bisa mengkaji strategi pengelolaan keuangan yang efektif bagi mahasiswa yang ingin tetap berpartisipasi dalam e-sport tanpa

mengganggu kesehatan finansial mereka. Penelitian ini juga dapat diperluas untuk melihat perbedaan pengaruh antara jenis kelamin atau jurusan studi terhadap perilaku keuangan yang berkaitan dengan e-sport.

Daftar Rujukan

- [1] Asandimitra, N., & Ikhsani, R. G. (2022). Financial Management Behaviour of Mobile Legend Gamers. *Technium Social Sciences Journal*, 35, 462–476. DOI: <https://doi.org/10.47577/tssj.v35i1.7194>.
- [2] Zhang, L. (2022). Do Largest Shareholders Incentively Affect Financial Sustainability Under Holdings Heterogeneity? Regulation/Intermediary of Financial Constraints Through Managerial Behavior Games. *Frontiers in Psychology*, 13. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.754608>.
- [3] Pamungkas, M. Z., & Firmialy, S. D. (2023). Assessing the Effect of Financial Literacy on Consumptive Behavior (Comparative Study Based on Gender). *Asia Pacific Management and Business Application*, 011(03), 379–392. DOI: <https://doi.org/10.21776/ub.apmba.2023.011.03.9>.
- [4] Van der Heide, A., & Želinský, D. (2021). ‘Level Up Your Money Game’: An Analysis of Gamification Discourse In Financial Services. *Journal of Cultural Economy*, 14(6), 711–731. DOI: <https://doi.org/10.1080/17530350.2021.1882537>.
- [5] Kalmi, P., & Rahko, J. (2022). The effects of game-based financial education: New survey evidence from lower-secondary school students in Finland. *Journal of Economic Education*, 53(2), 109–125. DOI: <https://doi.org/10.1080/00220485.2022.2038320>.
- [6] Fauzi, I. S. N., & Sulistyowati, A. (2022). Literasi Keuangan Dan Perilaku Keuangan Berpengaruh Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Player Call Of Duty: Mobile. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 22(2), 129–142. DOI: <https://doi.org/10.31599/jki.v22i2.730>.
- [7] Barends, A. J., de Vries, R. E., & van Vugt, M. (2022). Construct and Predictive Validity of an Assessment Game to Measure Honesty–Humility. *Assessment*, 29(4), 630–650. DOI: <https://doi.org/10.1177/1073191120985612>.
- [8] Xu, Y., Bao, H., Zhang, W., & Zhang, S. (2021). Which Financial Earmarking Policy Is More Effective In Promoting Fintech Innovation and Regulation?. *Industrial Management and Data Systems*, 121(10), 2181–2206. DOI: <https://doi.org/10.1108/IMDS-11-2020-0656>.
- [9] French, D., McKillop, D., & Stewart, E. (2021). Personal Finance Apps and Low-Income Households. *Strategic Change*, 30(4), 367–375. DOI: <https://doi.org/10.1002/jsc.2430>.
- [10] Sun, R., He, D., & Su, H. (2021). Evolutionary Game Analysis of Blockchain Technology Preventing Supply Chain Financial Risks. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 16(7), 2824–2842. DOI: <https://doi.org/10.3390/jtaer16070155>.
- [11] Bailey, P. E., Ruffman, T., & Rendell, P. G. (2013). Age-Related Differences In Social Economic Decision Making: The Ultimatum Game. *Journals of Gerontology - Series B Psychological Sciences and Social Sciences*, 68(3), 356–363. DOI: <https://doi.org/10.1093/geronb/gbs073>.
- [12] Zhu, Q., Zong, R., & Xu, M. (2023). Three-Party Stochastic Evolutionary Game Analysis of Supply Chain Finance Based on Blockchain Technology. *Sustainability (Switzerland)*, 15(4). <https://doi.org/10.3390/su15043084>.
- [13] Giachino, C., Nirino, N., Leonidou, E., & Glyptis, L. (2023). eSport in the digital era: Exploring the moderating role of perceived usefulness on financial behavioural aspects within reward-crowdfunding. *Journal of Business Research*, 155. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2022.113416>.
- [14] Şenol, D., & Onay, C. (2023). Impact of Gamification On Mitigating Behavioral Biases of Investors. *Journal of Behavioral*

- and *Experimental Finance*, 37. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jbef.2022.100772> .
- [15] Bayuk, J., & Altobello, S. A. (2019). Can Gamification Improve Financial Behavior? The Moderating Role of App Expertise. *International Journal of Bank Marketing*, 37(4), 951–975. DOI: <https://doi.org/10.1108/IJBM-04-2018-0086> .
- [16] Beaumont, R., Walker, H., Weiss, J., & Sofronoff, K. (2021). Randomized Controlled Trial of a Video Gaming-Based Social Skills Program for Children on the Autism Spectrum. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 51(10), 3637–3650. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10803-020-04801-z> .
- [17] Xu, M., Ma, S., & Wang, G. (2022). Differential Game Model of Information Sharing among Supply Chain Finance Based on Blockchain Technology. *Sustainability (Switzerland)*, 14(12). DOI: <https://doi.org/10.3390/su14127139> .
- [18] Rafif, M. F., & Patria, A. S. (2021). Perancangan Mobile Game sebagai Media Literasi Keuangan untuk Remaja. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 268–281. DOI: <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.3966> .
- [19] Senyo, P. K., & Osabutey, E. L. C. (2020). Unearthing Antecedents to Financial Inclusion Through Fintech Innovations. *Technovation*, 98. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.technovation.2020.102155> .
- [20] Lew, C., & Saville, A. (2021). Game-Based Learning: Teaching Principles of Economics And Investment Finance Through Monopoly. *International Journal of Management Education*, 19(3). DOI: <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100567> .