

***FOMO, Self-Control, and Financial Literacy: Factors Influencing the  
Financial Management of Generation Z Online Game Players***

***By Maisah Zulfa Alifianti***

***ABSTRACT***

*This study is a quantitative research aimed at examining the effect of fear of missing out (FoMO), self-control, and financial literacy on the financial management behavior of Generation Z who play online games. The phenomenon of increasing credit defaults at the end of 2025, which reflects ineffective financial management behavior, serves as the background of this study. The population of this research consists of Generation Z online game players. Primary data were collected using a purposive sampling technique, resulting in 115 Generation Z online game players as respondents. Data analysis was conducted using Structural Equation Modeling (SEM) with the SmartPLS 4 application at a 5% significance level. The results indicate that hypothesis 1 is accepted, hypothesis 2 is rejected, and hypothesis 3 is accepted. Therefore, the findings of this study conclude that fear of missing out (FoMO) has a negative effect on financial management, self-control has no significant effect on financial management, and financial literacy has a positive effect on financial management.*

***Keywords:*** *fear of missing out (FoMO), self control, financial literacy, financial management*

# **FOMO, Pengendalian Diri, dan Literasi Keuangan: Faktor yang Memengaruhi Pengelolaan Keuangan Generasi Z Pemain *Game Online***

**Oleh Maisah Zulfa Alifianti**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk melihat pengaruh dari *fear of missing out* (FoMO), pengendalian diri, dan literasi keuangan generasi z yang bermain *game online* dalam mengelola keuangan. Fenomena kredit macet di akhir tahun 2025 yang mencerminkan perilaku pengelolaan keuangan yang tidak berjalan dengan efektif, menjadi latar belakang dari penelitian ini. Penelitian ini menggunakan generasi z pemain *game online* sebagai populasi. Penelitian ini menggunakan data primer dengan penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dan memperoleh 115 generasi z pemain *game online* sebagai responden. Pengujian data dalam penelitian ini menggunakan *Structural Equation Modelling* (SEM) dengan aplikasi SmartPLS 4 serta tingkat signifikan 5%. Hasil pengujian dalam penelitian ini menunjukkan hipotesis 1 diterima, hipotesis 2 ditolak, dan hipotesis 3 diterima. Maka kesimpulan dari penelitian ini adalah *fear of missing out* (FoMO) berpengaruh negatif terhadap pengelolaan keuangan, pengendalian diri tidak berpengaruh terhadap pengelolaan keuangan, dan literasi keuangan berpengaruh positif terhadap pengelolaan keuangan.

**Kata Kunci:** *fear of missing out* (FoMO), pengendalian diri, literasi keuangan, pengelolaan keuangan