

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anime adalah sebutan untuk animasi yang lahir dari negara yang dijuluki matahari terbit yaitu Jepang di mana kata tersebut merupakan akronim dari kata *animation* atau dalam bahasa Jepang yaitu “*animeshon*”. Animasi dari Jepang ini memiliki gaya atau ciri khas tersendiri yaitu alur cerita yang menarik dengan grafik yang banyak warna. Disebutkan dalam buku dengan judul *Pengantar Manga (Komik Jepang)*, dijelaskan bahwa sebagian besar serial *anime* merupakan adaptasi dari cerita dalam novel maupun *manga*, beberapa *anime* terkenal juga merupakan hasil adaptasi dari cerita *manga* di antaranya yaitu *One Piece*, *Attack on Titan*, *Naruto*, *Jujutsu Kaisen*, dan *Haikyuu*. Berdasarkan survei yang telah dilakukan *Encyclopedia Japan*, industri *anime* telah memproduksi lebih dari 6.000 judul, dan menariknya, sekitar lebih dari setengahnya yaitu 3.200 judul berhasil menembus penayangan di televisi, serta disebutkan bahwa terdapat sekitar 60% animasi yang ditayangkan secara global berasal dari Jepang (katadata.co.id, 2022).

Perkembangan teknologi yang pesat dan kemudahan akses melalui berbagai platform *streaming* membuat *anime* berhasil menarik banyak khalayak di berbagai penjuru dunia, tak terkecuali di Indonesia, di mana lonjakan penggemar *anime* didominasi oleh generasi Z yang menunjukkan antusiasme tinggi setiap tahunnya. Penggemar *anime* merupakan individu yang mempunyai ketertarikan terhadap animasi yang berasal dari Jepang. Ketertarikan terhadap *anime* ini mendorong penggemar aktif terlibat dalam berbagai aktivitas

seperti menonton serial dan film *anime*, membaca *manga* (komik Jepang), mengoleksi *merchandise*, hingga berdandan menyerupai karakter *anime* favoritnya atau lebih sering disebut sebagai *cosplay*. Selain itu, bagi para penggemar, *anime* bukan hanya hiburan pasif dikarenakan para penggemar juga secara aktif terlibat dalam dialog serta perilaku yang menyerupai karakter *anime* favoritnya (Zafira et al., 2024).

Merujuk pada temuan survei yang telah dilakukan oleh (data.goodstats.id, 2024) menunjukkan bahwa pada tahun 2023 Indonesia termasuk dalam deretan negara dengan proporsi penonton *anime* terbanyak secara global dengan jumlah sekitar 50 juta penonton. Para penggemar *anime* di Indonesia juga memiliki loyalitas yang cukup tinggi yang dibuktikan dari keaktifan para penggemar *anime* dalam mengikuti kegiatan yang diselenggarakan komunitas. Selain itu para penggemar *anime* juga rela mengeluarkan uang dengan biaya yang relatif banyak untuk membeli *action figure*, kostum *cosplay*, dan berbagai *merchandise* lainnya untuk menunjukkan jiwa komitmen terhadap *fandom* (Syahputri, 2024).

Pada acara *Anime Festival Asia* Indonesia (AFA ID) 2024 digelar pada awal Mei 2024 di Jakarta pusat, tepatnya di *Jakarta Convention Center* (JCC) setelah rehat kurang lebih 5 tahun telah menarik banyak antusiasme para penggemar *anime* di Indonesia. *Anime Festival Asia* (AFA) sendiri merupakan salah satu festival Budaya Pop Jepang yang diselenggarakan di kawasan Asia Tenggara dengan pusat festival yang berada di Singapura. Berdasarkan data yang diperoleh dari (www.detik.com, 2024) total pengunjung yang datang ke AFA ID 2024 sebanyak lebih dari 370.000 pengunjung setelah menyelenggarakan 7 acara dalam waktu 3

hari di Jakarta. Melalui laman resmi AFA ID 2024 (animefestival.asia, 2024) tersedia tiket dalam beberapa kategori di antaranya yaitu *Exhibition Only*, *Stage + Exhibition*, *Gundam Live Stage*, *Fan Meeting*, *Concert + Stage + Exhibition*, dan *Concert (VIP/GA)* dengan harga tiket mulai dari Rp160.000 hingga Rp2.750.000. Melalui wawancara singkat yang di unggah pada akun kanal YouTube resmi @langitRTV dengan beberapa *cosplayer* yang ikut memeriahkan acara AFA ID 2024 bahwa biaya yang dikeluarkan untuk melakukan *cosplay* yaitu berada pada kisaran Rp1.000.000 - Rp7.000.000 per karakter (LangitRTV, 2024).

AFAID24 Ticketing Tiers & Information		TICKET TIERS	FRI 3 MAY	SAT 4 MAY	SUN 5 MAY
<p>Exhibition Only</p> <p>Access Exhibition, Anime Town Exhibition Hall, Anime Stage, Street Cosplayers, Customs Hall, Copycat Hall, Food Court, L1/F and Sanctions</p> <p>Tickets available from 23 April 2024, 2PM WIB</p>	Exhibition Only	Exhibition FRI Rp160.000*	Exhibition SAT Rp160.000*	Exhibition SUN Rp160.000*	
	Fast-Lane Top-up Additional Rp125.000* per day (Limited quota each day is available)				
	<p>Stage + Exhibition</p> <p>Access Exhibition, Anime Stage, Gundam Live Stage, Anime Cosplay, TMS Showcase (anime special)</p> <p>Tickets available from 16 April 2024, 2PM WIB</p>	No Day Stage Activity on Fri 3 May	E + S SAT (Exhibition + Stage) Rp300.000*	E + S SUN (Exhibition + Stage) Rp350.000*	
		Fast-Lane Top-up Additional Rp125.000* per day (Limited quota each day is available)			
<p>Special Events</p> <p>Access Exhibition, Anime Stage, Anime Cosplay, TMS Showcase (anime special)</p> <p>1. Mobile Suit Gundam SEED FREEDOM - LIVE STAGE</p> <p>2. HAKKEN Fan Meet World Tour in Asia</p> <p>Tickets available from 16 April 2024, 2PM WIB HAKKEN MSG tickets on sale now!</p>	No Special Events on Fri 3 May	E + S & Mobile Suit Gundam SEED FREEDOM - LIVE STAGE Rp580.000*	No Special Events on Sun 5 May		
	E + S & HAKKEN Fan Meet Rp750.000*				
<p>Concert + Stage + Exhibition</p> <p>Access Exhibition, Anime Stage, Anime Cosplay, TMS Showcase (anime special)</p> <p>1. Mobile Suit Gundam SEED FREEDOM - LIVE STAGE (Sat only)</p> <p>2. HAKKEN Fan Meet World Tour in Asia (Sun only)</p> <p>Tickets on sale now!</p>	No Concerts on Fri 3 May	CONCERT (VIP) SAT Rp1.450.000*	CONCERT (VIP) SUN Rp1.450.000*		
	2 Day Concert VIP Package Rp2.750.000*				
		CONCERT (GA) SAT Rp800.000*	CONCERT (GA) SUN Rp800.000*		
		2 Day Concert GA Package Rp1.500.000*			

Gambar 1.1 Informasi dan Kategori Tiket AFA ID 2024

Sumber: *animefestival.asia* (Mei, 2024)

Beberapa *brand* lokal di Indonesia juga melakukan kolaborasi dengan serial *anime* mulai dari produk kecantikan, fashion, hingga makanan dan minuman. Salah satu di antaranya yaitu kolaborasi sepatu lokal KANKY dengan *anime* populer *One Piece* yang berhasil mendapatkan sambutan antusiasme luar biasa dari para penggemar. Kolaborasi KANKY x Tahilalats x *One Piece* menghadirkan lima koleksi sepatu yang terinspirasi dari karakter *One Piece* dengan harga sekitar Rp438.800 dan mulai tersedia bulan Desember 2024. Antusiasme penggemar yang

luar biasa terlihat dari data penjualan produk KANKY x Tahilalats x *One Piece* di platform *e-commerce* mencapai sekitar 22.600 pasang di *Shopee* (@sepatukanky) dan 6.100 unit di *TikTok Shop* (@sepatukanky).

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada 12 responden yang merupakan penggemar *anime* menunjukkan bahwa biaya yang dikeluarkan untuk ketertarikan terhadap *anime* cukup bervariasi, mulai dari Rp800.000 hingga Rp4.000.000 untuk *cosplay* per karakter, Rp500.000 hingga Rp70.000.000 per tahun untuk koleksi *merchandise*, Rp150.000 hingga Rp600.000 untuk *merchandise* per event, Rp300.000 hingga Rp500.000 per tahun untuk komik, serta Rp25.000 hingga Rp60.000 per bulan untuk langganan *platform streaming*.

Tabel 1.1 Antusiasme dan Konsumsi Penggemar Anime di Indonesia

Kategori	Data
Jumlah Penonton Anime di Indonesia (2023)	50 juta penonton anime
<i>Anime Festival Asia Indonesia (AFA ID) 2024</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Total pengunjung >370.000 • Harga tiket mulai Rp160.000 – Rp2.750.000 • Biaya <i>cosplay</i> Rp1.000.000 – Rp7.000.000 per karakter
Penjualan produk KANKY x Tahilalats x <i>One Piece</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Shopee</i>: 22.600 pasang • <i>TikTok Shop</i>: 6.100 pasang
Wawancara Penggemar <i>Anime</i>	<ul style="list-style-type: none"> • 12 responden • Biaya <i>cosplay</i>: Rp800.000 – Rp4.000.000/karakter • Biaya koleksi <i>merchandise</i>: Rp500.000 – Rp70.000.000/tahun • Biaya <i>merchandise</i>: Rp150.000 – Rp600.000/event • Biaya komik: Rp300.000 – Rp500.000/tahun • Biaya langganan <i>platform streaming</i>: Rp25.000 – Rp60.000/bulan

Hal ini menimbulkan perilaku konsumtif yang tinggi oleh para penggemar *anime* yang mana terbukti dari tingginya antusiasme para penggemar untuk melakukan pembelian tiket festival *anime*, *merchandise* eksklusif, dan produk kolaborasi, bahkan dalam jumlah yang relatif banyak atau *overspending* untuk mendapatkan dan melengkapi semua koleksi eksklusif yang ditawarkan. Selain itu, para penggemar *anime* juga rela mengeluarkan biaya yang cukup banyak untuk melakukan pembelian kostum *cosplay* karakter *anime* favoritnya. Kecenderungan perilaku konsumtif yang tinggi sering kali dipicu oleh *Fear of Missing Out* (FOMO) yaitu perasaan takut tertinggal oleh sesuatu yang penting atau menarik, hingga pemasaran agresif yang mengeluarkan barang-barang edisi terbatas atau *pre-order* eksklusif.

Perilaku konsumtif yang tinggi di kalangan penggemar *anime* mengindikasikan masalah perilaku manajemen keuangan yang cukup serius jika tidak dikendalikan dengan baik. Perilaku konsumtif yang tinggi ditandai dengan perilaku manajemen keuangan yang buruk, sehingga hal tersebut akan membuat para penggemar *anime* rawan mengalami *financial stress* serta terjebak dalam lingkaran utang konsumtif, baik melalui kartu kredit maupun layanan *paylater*, sebagai akibat dari memenuhi keinginan untuk membeli *merchandise* eksklusif *anime* favorit dengan biaya yang tinggi. Perilaku manajemen keuangan merupakan suatu cara bagi seorang individu dalam menentukan keputusan keuangan yang bijaksana demi tercapainya tujuan pengelolaan keuangan efektif, serta mudah dalam mengatur finansial sesuai dengan yang diharapkan (Husna & Yuniningsih, 2023; Syahrani & Yuniningsih, 2023).

Perilaku manajemen keuangan menjadi hal penting dalam pengelolaan keuangan, sebab hal tersebut bisa memberikan pengaruh pada arah pengambilan keputusan keuangan seseorang. Manajemen keuangan sendiri diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan maksud agar dapat memenuhi kewajiban keuangan saat ini hingga masa mendatang dengan kata lain mencapai kesejahteraan keuangan. Kesejahteraan keuangan dapat tercapai apabila seseorang mampu melakukan manajemen keuangannya dengan baik disertai kemampuan ketahanan finansial, sehingga pengeluaran uang tetap sesuai dengan kebutuhan dan terhindar dari tindakan pemborosan. Oleh karena itu, kemampuan dalam mengelola keuangan menjadi hal krusial bagi para penggemar *anime*.

Menurut (Husna & Yuniningsih, 2023), perilaku manajemen keuangan dipengaruhi oleh sejumlah faktor utama seperti *hedonism lifestyle*, *financial socialization*, dan *financial attitude*. Kemudian menurut (Siswanti & Halida, 2020) menyebutkan bahwa sikap keuangan, pengetahuan keuangan, dan pengendalian diri menjadi faktor utama. Sedangkan pada penelitian ini sendiri, faktor-faktor yang dianalisis mencakup gaya hidup, sikap keuangan, dan pengendalian diri sebagai determinan perilaku manajemen keuangan. Landasan pada penelitian ini yaitu *Theory of Planned Behavior* (Ajzen, 1991) menyatakan bahwa gaya hidup, sikap keuangan, dan pengendalian diri adalah faktor-faktor yang berperan dalam membentuk perilaku manajemen keuangan. Selanjutnya, penelitian ini juga mengacu pada teori lain sebagai pendukung yaitu *Social Cognitive Theory* (Bandura, 1986) yang menjelaskan faktor lingkungan sosial dan kognitif dapat memperkuat gaya hidup, sikap keuangan, dan pengendalian diri.

Gaya hidup seseorang memiliki peran penting dalam memengaruhi bagaimana seseorang mengelola keuangannya, tak terkecuali pada para penggemar *anime*. Sebagai bagian dari budaya pop yang berkembang pesat, pola konsumsi yang dimiliki penggemar *anime* ini cenderung unik mulai dari membeli *merchandise*, koleksi *action figure*, kostum *cosplay*, tiket acara eksklusif, hingga berlangganan layanan *streaming*. Kecenderungan penggemar *anime* dalam mengikuti tren terbaru hingga mengoleksi barang-barang yang dianggap terbatas dan eksklusif membuatnya lebih rentan terhadap perilaku konsumtif. Apabila tidak disertai dengan pengelolaan keuangan yang bijak, kondisi ini berpotensi menimbulkan pengeluaran yang tidak terkontrol dan memberikan dampak negatif terhadap kondisi finansial hingga memicu masalah yaitu kesulitan dalam memenuhi kebutuhan prioritas.

Sikap keuangan merupakan suatu aspek psikologis yang berperan dalam memengaruhi bagaimana individu mengelola serta menetapkan keputusan terkait keuangannya. Sikap keuangan merupakan cerminan dari keyakinan, nilai, serta kebiasaan seseorang dalam mengelola keuangannya, termasuk dalam hal berbelanja, menabung, berinvestasi. Hal ini tidak terlepas dari bagaimana pola pikir penggemar *anime* terkait konsumsi produk-produk yang berkaitan dengan kegemaran mereka disertai sikap loyalitas yang tinggi. Penggemar *anime* dengan sikap keuangan yang positif serta kesadaran terhadap pentingnya pengelolaan keuangan cenderung memiliki kemampuan mengatur strategi *budgeting* yang baik, seperti menetapkan batas pengeluaran atau mencari alternatif yang lebih hemat

sehingga penggemar *anime* tersebut dapat menyeimbangkan antara memenuhi kebutuhan finansialnya dengan menikmati kegemarannya.

Gaya hidup sendiri diekspresikan melalui aktivitas, hobi atau minat, serta pendapat yang membedakan individu dengan individu lain melalui caranya dalam membelanjakan uang dan memiliki manajemen waktu yang baik, yang tercermin melalui rutinitas hariannya (Dewi et al., 2021). *Theory of Planned Behavior* (Ajzen, 1991) menjelaskan bahwa seseorang dengan keyakinan gaya hidup yang sesuai cenderung mampu menentukan perilaku dalam mengelola keuangannya, sehingga perilaku manajemen keuangan seseorang dapat dilihat dari gaya hidup yang diterapkan (Ariyastini & Candraningrat, 2023). Beberapa penelitian terdahulu mendukung pandangan ini, salah satunya seperti yang dilakukan oleh (Fathihani & Rosdiana, 2024) menunjukkan hasil bahwa gaya hidup dapat memengaruhi perilaku seseorang dalam mengelola keuangannya, dikarenakan semakin mendalam wawasan individu mengenai nilai manfaat suatu hal, semakin terarah pula kemampuannya dalam menyesuaikan gaya hidup dengan kebutuhan, yang akhirnya berdampak positif pada perilaku manajemen keuangannya. Berbeda dengan temuan sebelumnya, hasil dari penelitian (Maharani et al., 2024) menunjukkan hasil yang berbeda yaitu gaya hidup tidak memiliki pengaruh signifikan pada perilaku manajemen keuangan. Disparitas temuan tersebut menggambarkan adanya celah ilmiah yang relevan untuk dikaji lebih dalam, khususnya melalui pengujian peran pengendalian diri sebagai variabel mediasi. Dalam *Social Cognitive Theory* (Bandura, 1986), pengendalian diri berperan sebagai faktor penyeimbang antara gaya hidup dan perilaku manajemen keuangan. Individu yang memiliki tingkat

pengendalian diri tinggi umumnya lebih mampu dan disiplin dalam mengelola keuangannya, meskipun gaya hidupnya menuntut pengeluaran besar.

Sikap keuangan mencerminkan penerapan dari prinsip-prinsip finansial yang membantu dalam mewujudkan juga menjaga stabilitas nilai melalui strategi pengambilan keputusan serta pengelolaan keuangan secara bijak. Keberadaan uang dapat memengaruhi sikap individu, yang pada akhirnya membentuk perilaku serta kebiasaan, baik yang bersifat positif maupun negatif (Fauzi & Yuniningsih, 2023). *Social Cognitive Theory* (Bandura, 1986) menjelaskan bahwa adanya pembelajaran keuangan yang baik dari lingkungan sosial individu akan membuatnya memiliki sikap keuangan positif juga mampu mengaplikasikan manajemen keuangan dengan bijak, serta membuat keputusan dengan tepat untuk mendukung minat yang dimiliki individu tersebut (Husna & Yuniningsih, 2023). Beberapa penelitian terdahulu mendukung pandangan ini, salah satunya seperti yang dilakukan oleh (Husna & Yuniningsih, 2023) menunjukkan hasil bahwa sikap keuangan dapat memengaruhi individu dalam mengelola keuangannya, dikarenakan individu yang memiliki tingkat sikap keuangan tinggi akan membuatnya bisa menilai serta membuat keputusan keuangan yang tepat dan bijak dalam memenuhi ketertarikannya pada suatu hal. Berbeda dengan temuan sebelumnya, hasil dari penelitian (Irawati & Kasemetan, 2023) menghasilkan temuan yang berbeda yaitu sikap keuangan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku manajemen keuangan. Disparitas temuan tersebut menggambarkan adanya celah ilmiah yang relevan untuk dikaji lebih dalam, khususnya melalui pengujian peran pengendalian diri sebagai variabel mediasi. Dalam *Theory of Planned Behavior* (Ajzen, 1991), pengendalian diri

berfungsi sebagai penghubung yang mendorong penguatan keterkaitan antara sikap keuangan dengan perilaku manajemen keuangan, melalui kemampuan individu mengendalikan dorongan impulsif yang dapat mengganggu pengelolaan keuangan.

Pengendalian diri mencerminkan kemampuan individu untuk mengelola perilaku secara sadar, dengan memilih tindakan yang konstruktif dan menghindari tindakan negatif. Dalam konteks keuangan, pengendalian diri berperan dalam mengelola perilaku keuangan sesuai dengan kondisi pribadi dan lingkungan, sehingga individu menjadi lebih mampu dalam mengambil keputusan keuangan yang cermat dan tepat sasaran (Ervanto & Anwar, 2024). Pengendalian diri memiliki peranan krusial dalam membentuk perilaku manajemen keuangan, terutama dalam kaitannya terhadap gaya hidup dan sikap keuangan. Individu yang mempunyai pengendalian diri kuat biasanya mampu untuk mengendalikan impuls gaya hidup yang konsumtif serta mampu mengelola dan mengalokasikan keuangannya secara lebih bijak. Secara keseluruhan, pengendalian diri memegang peran krusial baik dalam memperkuat dampak positif dari sikap keuangan dan mengurangi dampak negatif dari gaya hidup pada perilaku pengelolaan keuangan.

Merujuk pada latar belakang dan uraian hasil riset terdahulu yang cukup berbeda menjadi salah satu alasan mengapa penelitian ini diperlukan. Adanya perbedaan juga dalam metode penelitian, variabel yang digunakan, serta indikator variabel turut berkontribusi pada perbedaan kesimpulan yang dihasilkan. Penelitian ini menggunakan penggemar *anime* di Indonesia sebagai responden. Sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan responden dari generasi milenial di Jakarta Barat, mahasiswa, pelaku UMKM, dan penggemar K-Pop di Surabaya. Uraian di

atas menjadi landasan bagi peneliti untuk mengkaji lebih lanjut melalui penelitian yang berjudul “**Analisis Perilaku Manajemen Keuangan dengan Pengendalian Diri sebagai Mediasi pada Penggemar *Anime* di Indonesia**”.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada pemaparan latar belakang serta nilai tambah yang telah dijabarkan, rumusan masalah pada penelitian ini dirumuskan melalui uraian berikut:

1. Apakah gaya hidup berpengaruh terhadap perilaku manajemen keuangan penggemar *anime* di Indonesia?
2. Apakah sikap keuangan berpengaruh terhadap perilaku manajemen keuangan penggemar *anime* di Indonesia?
3. Apakah pengendalian diri mampu memediasi hubungan antara gaya hidup terhadap perilaku manajemen keuangan penggemar *anime* di Indonesia?
4. Apakah pengendalian diri mampu memediasi hubungan antara sikap keuangan terhadap perilaku manajemen keuangan penggemar *anime* di Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada uraian rumusan masalah di atas, penelitian ini diarahkan untuk mencapai tujuan berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh gaya hidup terhadap perilaku manajemen keuangan penggemar *anime* di Indonesia.
2. Untuk menganalisis pengaruh sikap keuangan terhadap perilaku manajemen keuangan penggemar *anime* di Indonesia.

3. Untuk menganalisis pengaruh gaya hidup terhadap perilaku manajemen keuangan penggemar *anime* di Indonesia melalui pengendalian diri sebagai variabel mediasi.
4. Untuk menganalisis pengaruh sikap keuangan terhadap perilaku manajemen keuangan penggemar *anime* di Indonesia melalui pengendalian diri sebagai variabel mediasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian bersubjek Penggemar *Anime* di Indonesia terkait perilaku manajemen keuangan yang dimiliki, manfaat dari penelitian ini diharapkan memberikan dampak positif bagi sejumlah pihak berikut:

a. Manfaat Teoritis

Temuan dalam penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat dan dapat digunakan sebagai salah satu sumber rujukan dalam kajian literatur bagi penelitian berikutnya dengan ranah pembahasan yang serupa. Dengan demikian, hasil ini dapat membantu serta mempermudah mahasiswa maupun peneliti lain dalam menganalisis penelitian yang mengkaji hubungan antara Gaya Hidup dan Sikap Keuangan terhadap Perilaku Manajemen Keuangan melalui Pengendalian Diri sebagai mediasi. Serta diharapkan penelitian ini mampu memberikan kontribusi pandangan baru dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam ranah perilaku keuangan.

b. Manfaat Praktis**- Bagi Peneliti**

Penelitian ini dapat menjadi bekal intelektual untuk menggali lebih dalam tentang Perilaku Manajemen Keuangan dengan faktor yang memengaruhinya yaitu Gaya Hidup, Sikap Keuangan, serta Pengendalian Diri. Penelitian ini membantu peneliti memahami pengaruh Gaya Hidup, Sikap Keuangan, serta Pengendalian Diri sebagai mediator terhadap Perilaku Manajemen Keuangan. Ke depannya, studi ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti untuk mengaplikasikan teori-teori perilaku keuangan yang telah dipelajari selama di bangku perkuliahan,

- Bagi Para Akademisi

Hasil penelitian ini bisa dimanfaatkan menjadi materi pembelajaran di perkuliahan, terutama dalam pembahasan mengenai perilaku keuangan, agar mahasiswa dapat lebih memahami mengenai pentingnya Perilaku Manajemen Keuangan yang dipengaruhi oleh beragam faktor seperti Gaya Hidup dan Sikap Keuangan yang penting bagi mahasiswa untuk merencanakan dan mengelola keuangannya, serta Pengendalian Diri yang dapat membantu mahasiswa untuk tidak melakukan tindakan pemborosan atau mengeluarkan uang secara impulsif.