

4. ANALISA DATA

4.1 Gambaran Objek Penelitian

Responden dari penelitian ini adalah *pro-player*. Berdasarkan data dari 332 responden yang telah terkumpul, didapatkan identitas responden dalam hal jenis kelamin, pendidikan terakhir, usia, pengeluaran yang digunakan untuk game. Namun, terdapat beberapa data yang berjumlah 32 responden tidak memenuhi syarat dan harus dieliminasi karena responden tersebut tidak berprofesi sebagai *pro-player* dan tidak berdomisili di Jakarta. Setelah dilakukan proses pengeliminasian data sesuai dengan kriteria sampel, maka jumlah akhir responden yang memenuhi syarat untuk digunakan dalam penelitian ini adalah 300 responden.

Tabel 4. 1 Gambaran Umum Responden

Keterangan	Jumlah
Jumlah kuesioner yang terisi	300
Jumlah kuesioner yang tidak memenuhi syarat (profesi dan domisili diluar sampel)	0
Total kuesioner yang digunakan	300

Sumber: Diolah Penulis

4.2 Analisa Deskriptif

4.2.1 Demografi Responden

Dari 332 kuesioner yang telah terisi dan terkumpul akan digunakan 300 kuesioner yang memenuhi syarat dan dianalisis. Berikut adalah tabel yang akan menunjukkan hasil penyebaran kuesioner lebih jelasnya:

Tabel 4.2 Profil Responden

Keterangan	Frekuensi	Presentase
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	278	92.7%
Perempuan	22	7.8%
Total	300	100%

Tabel 4.3 Profil Responden (lanjutan)

Usia (tahun)		
16-20	127	42%
21-24	173	58%
Total	300	100%
Pendidikan Terakhir		
SMP	12	4%
SMA / Sederajat	181	60.3%
D3	13	4.3%
S1	94	31.3%
Total	300	100%
Kisaran Pendapatan Tiap Bulan		
<Rp. 20.000.000	234	78%
Rp. 20.000.000-50.000.000	43	14.3%
>Rp. 50.000.000	23	7.7%
Total	300	100%
Jumlah Pengeluaran Untuk Games		
<20% pendapatan	107	35.7%
20%-50% pendapatan	56	18.7%
50%-80% pendapatan	123	41%
>80% pendapatan	14	4.7%
Total	300	100%

Sumber: Diolah Penulis

Responden dalam kuesioner ini adalah *pro-player*. Tabel diatas menunjukkan bahwa jumlah responden penelitian ini adalah 300 orang. Mayoritas responden mengisi kuesioner adalah laki-laki yaitu sebesar 92.7% dan dengan usia 21-24 tahun sebanyak 58%. Berdasarkan data diatas mayoritas responden memiliki pendidikan terakhir SMA/Sederajat dengan presentase 60% dari total responden. Untuk tingkat pendapatan responden dengan presentase terbesar pada kurang dari Rp. 20.000.000 sebanyak 78% dan untuk jumlah responden terbanyak menyatakan menggunakan 50%-80% pendapatan untuk games yaitu pada 41%.

4.2.2 Deskriptif Variabel Penelitian

Analisa ini bertujuan untuk memberi gambaran mengenai karakteristik responden dan tanggapan responden terhadap pernyataan yang terdapat pada kuesioner yang sudah disebar. Variabel yang diteliti yaitu terdiri dari *money management*, *financial literacy*, *parental socialization*, *peer influence* dan *self control* akan dilihat dari nilai rata-ratanya (*mean*). Tabel berikut akan menunjukkan hasil perhitungannya:

1. Money Management

Berikut Deskriptif Variabel *Money Management* pada penelitian ini:

Tabel 4.4 Deskriptif Variabel *Money Management*

Kode	Keterangan	1	2	3	4	5	Mean
MM1	Saya membuat anggaran pemasukan dan pengeluaran <i>cash inflow dan cash outflow</i>	40	100	96	34	30	2,71
MM2	Saya menyisihkan iuran untuk dana darurat saya di masa depan	28	92	127	30	23	2,76
MM3	Saya memiliki dana darurat ideal yaitu 3x pengeluaran rutin bulanan saya	35	109	104	31	21	2,65
MM4	Saya membandingkan bunga di berbagai platform sebelum melakukan pinjaman	15	134	89	40	22	2,73
MM5	Saya dan keluarga memiliki asuransi yang memadai jika terjadi kematian, cacat, atau sakit	25	83	124	39	29	2,88
MM6	Saya mengalokasikan uang saya untuk diinvestasikan sesuai dengan instrumen investasi dengan tingkat resiko yang bisa saya tanggung	52	120	68	41	19	2,52
Rata-rata Mean							2,71

Sumber: Diolah Penulis

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa variabel *money management* memiliki *mean* yang dikategorikan sebagai “rendah” karena rata-rata *mean* seluruh indikator memiliki nilai 2,71 sesuai dengan pembagian kategori variabel *money management*. Pada variabel *money management* didapatkan indikator dengan *mean* terendah yaitu 2,52 yang dihasilkan oleh indikator MM6 yakni terkait pengalokasian uang untuk diinvestasikan sesuai dengan instrumen investasi dengan tingkat resiko sesuai. Nilai *mean* tertinggi sebesar 2,88 oleh indikator MM5 yakni terkait dengan asuransi yang dimiliki *pro-player* dan keluarga untuk proteksi.

2. *Financial Literacy*

Berikut Deskriptif Variabel *Financial Literacy* pada penelitian ini:

Tabel 4. 5 Deskriptif Variabel *Financial Literacy*

Kode	Keterangan	1	2	3	4	5	Mean
FL1	Saya memahami cara mengelola keuangan dengan baik dan benar	32	93	104	52	19	2,78
FL2	Pengetahuan dalam keuangan membantu saya dalam melakukan kegiatan menabung untuk keperluan dana darurat	41	108	90	28	33	2,68
FL3	Saya memahami tentang suku bunga pinjaman	29	89	108	54	20	2,82
FL4	Saya memahami bagaimana mencatat arus kas pemasukan dan pengeluaran	16	91	132	33	28	2,89
FL5	Saya memiliki dana darurat dan asuransi untuk membantu saya saat mengalami kerugian finansial yang tidak terduga	44	89	102	47	18	2,69
FL6	Saya telah memahami produk investasi seperti saham, obligasi, dan deposito	28	98	86	55	33	2,89
Rata-rata Mean							2,79

Sumber: Diolah Penulis

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa variabel *financial literacy* memiliki rata-rata *mean* yang dikategorikan sebagai “rendah” memiliki nilai *mean* 2,79. Pada variabel *financial literacy* didapatkan indikator dengan *mean* terendah yaitu 2,68 yang dihasilkan oleh indikator FL2 yakni terkait dengan pengaruh pengetahuan keuangan terhadap kegiatan *money management* khususnya menabung untuk dana darurat. Nilai *mean* tertinggi terdapat pada indikator FL6 dengan nilai sebesar 2,89 yakni terkait dengan pemahaman produk investasi seperti saham, obligasi, dan deposito.

3. Parental Socialization

Berikut Deskriptif Variabel *Parental Socialization* pada penelitian ini:

Tabel 4.6 Deskriptif Variabel *Parental Socialization*

Kode	Keterangan	1	2	3	4	5	Mean
PS1	Pengaruh orang tua sangat besar dalam perilaku keuangan saya	24	129	106	22	19	2,61
PS2	Orang tua saya rutin menabung setiap bulan untuk keperluan masa depan	12	89	103	51	45	3,09
PS3	Orang tua saya memantau pengeluaran saya setiap bulan	26	103	91	47	33	2,86
PS4	Orang tua saya mengajak saya untuk mendiskusikan perihal keuangan keluarga	30	93	91	53	33	2,89
PS5	Saya mengambil keputusan finansial berdasarkan apa yang dilakukan oleh orang tua saya pada saat mengalami situasi serupa	18	115	96	46	25	2,82
PS6	Saya menjadikan orang tua saya sebagai panutan dalam hal money management	20	75	102	48	55	3,14
Rata-rata Mean							2,90

Sumber: Diolah Penulis

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa variabel *Parental Socialization* memiliki rata-rata *mean* yang dikategorikan sebagai “rendah” karena memiliki nilai *mean* 2,90. Pada variabel *parental socialization* didapatkan indikator dengan *mean* terendah yaitu 2,61 yang dihasilkan oleh indikator PS1 yakni terkait dengan pengaruh orang tua pada keputusan keuangan *pro-player*. Nilai *mean* tertinggi terdapat pada indikator PS6 dengan nilai sebesar 3,14 yakni terkait dengan orang tua sebagai panutan *pro-player* dalam keputusan keuangan.

4. Peer Influence

Berikut Deskriptif Variabel *Peer Influence* pada penelitian ini:

Tabel 4.7 Deskriptif Variabel *Peer Influence*

Kode	Keterangan	1	2	3	4	5	Mean
PI1	Saya selalu mendiskusikan masalah money management dengan teman saya sesama pro player	29	114	90	43	24	2,73
PI2	Kegiatan keuangan saya cenderung serupa dengan teman-teman saya	24	114	107	38	17	2,7
PI3	Saya selalu melibatkan teman saya dalam aktivitas belanja saya	43	116	82	36	23	2,6
PI4	Saya menghabiskan banyak waktu luang dengan teman saya	28	112	97	38	25	2,73
PI5	Sejauh pengetahuan saya, teman saya menabung secara teratur pada tabungan	22	106	118	34	20	2,75
PI6	Saya selalu membandingkan jumlah tabungan dan pengeluaran dengan teman saya	46	112	82	42	18	2,58
Rata-rata Mean							2,68

Sumber: Diolah Penulis

Tabel 4.6 menunjukkan bahwa variabel *peer influence* memiliki rata-rata *mean* yang dikategorikan sebagai “rendah” karena memiliki nilai rata-rata *mean* 2,68. Pada variabel didapatkan indikator dengan *mean* terendah yaitu 2,58 yang dihasilkan oleh indikator dengan pernyataan “Saya selalu membandingkan jumlah tabungan dan pengeluaran dengan teman saya” terkait dengan pengaruh teman sebaya dalam keputusan menabung.

5. *Self-Control*

Berikut Deskriptif Variabel *Self-Control* pada penelitian ini:

Tabel 4. 8 Deskriptif Variabel *Self Control*

Kode	Keterangan	1	2	3	4	5	Mean
SC1	Saya dapat menahan godaan untuk membeli barang yang hanya keinginan semata	27	99	103	47	24	2,81
SC2	Saya selalu mencatat pengeluaran saya, termasuk harga dan barang apa yang saya beli	35	110	96	36	23	2,66
SC3	Saya akan bertanggung jawab terhadap pilihan yang saya ambil	37	105	101	37	20	2,67
SC4	Untuk menghemat, saya membandingkan harga sebelum membeli	18	101	115	36	30	2,86
SC5	Saya memilih untuk menabung atau melakukan hal yang mengarah pada hasil jangka Panjang yang diinginkan daripada menghabiskan uang di masa sekarang	34	77	119	52	18	2,81
SC6	Untuk keperluan menabung, saya menghemat uang belanja	42	114	66	53	25	2,69
Rata-rata Mean							2,75

Sumber: Diolah Penulis

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa variabel *self control* memiliki rata-rata *mean* yang dikategorikan sebagai “rendah” karena memiliki nilai rata-rata *mean* 2,75. Pada variabel *self-control* didapatkan indikator dengan *mean* terendah yaitu 2,66 yang dihasilkan oleh indikator dengan pernyataan “Saya selalu mencatat pengeluaran saya, termasuk harga dan barang apa yang saya beli”. Dari tabel diatas dapat disebutkan bahwa mayoritas responden tidak melakukan pencatatan atas pengeluaran and pemasukannya.

4.2.3 Cross-Tabulation

Tabel 4. 8 Hasil *Crosstab* Jenis Kelamin Terhadap *Financial Literacy* dan *Money Management*

<i>Financial Literacy</i>	<i>Money Management</i>		
	Rendah	Tinggi	Total
Laki-Laki			
Rendah	148	26	174
Tinggi	47	56	103
Perempuan			
Rendah	12	2	14
Tinggi	4	5	9
Total			300

Sumber: Diolah Penulis

Dari tabel *crosstab* diatas *pro player* laki-laki dengan tingkat *financial literacy* dan *money management* rendah memiliki persentase yaitu 53%. Sedangkan untuk *pro-player* perempuan dengan tingkat *financial literacy* rendah dan *money management* rendah adalah 52%. Terdapat perbedaan antara pria dan wanita dalam pengetahuan dan kemampuan dalam mengelola keuangan (Enders et al., 2008)

Tabel 4. 9 Hasil *Crosstab* Usia dengan Variabel *Parental Socialization* dan Variabel *Money Management*

<i>Parental Socialization</i>	<i>Money Management</i>		
	Rendah	Tinggi	Total
16-20			
Rendah	57	4	61
Tinggi	15	11	26
21-24			
Rendah	97	16	113
Tinggi	42	58	100
Total	211	89	300

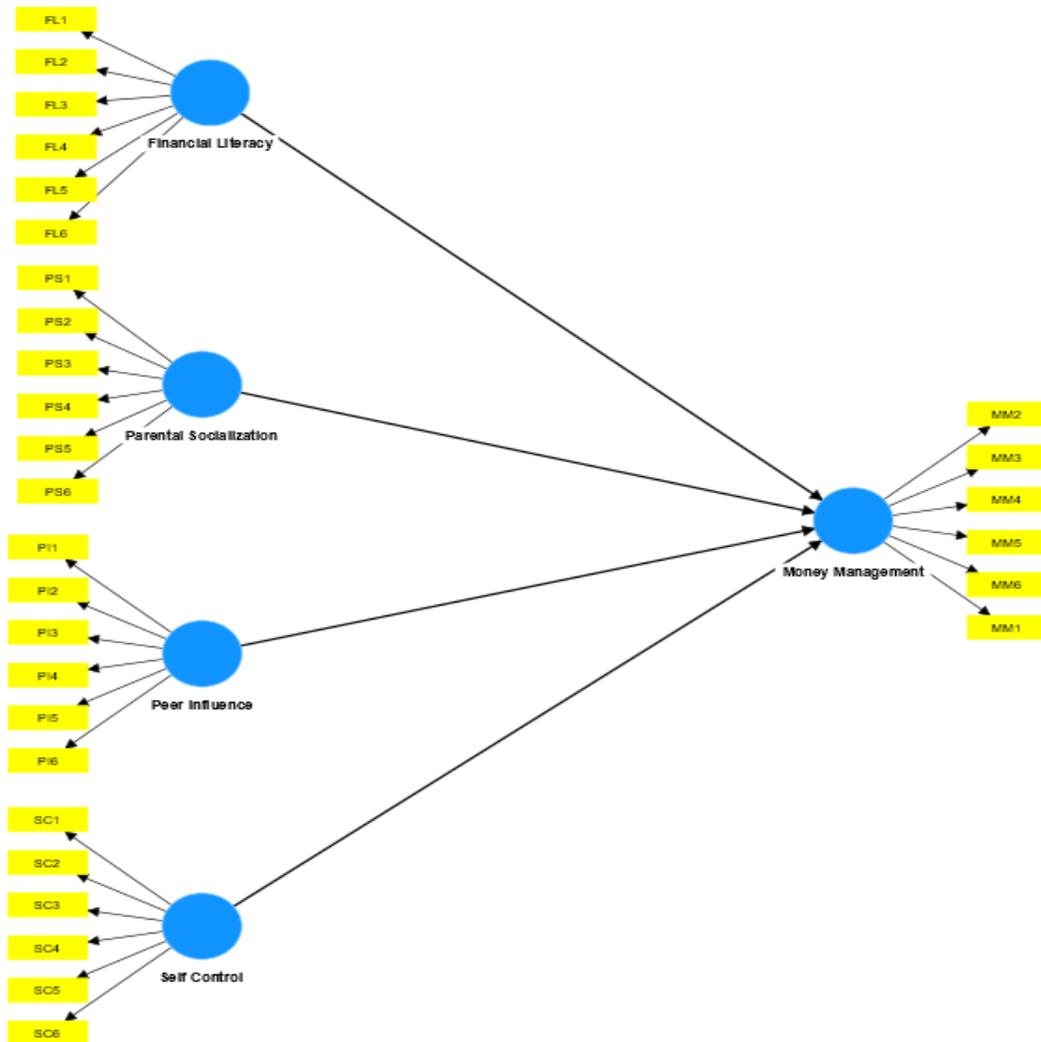
Sumber: Diolah Penulis

Dari tabel 4.9 hasil *crosstab* antara usia dengan variabel *parental socialization* dengan *money management* didapati bahwa responden berusia 16-20 tahun memiliki *parental socialization* rendah dan *money management* rendah sejumlah 65%. Pada usia 21-24 tahun memiliki *parental socialization* rendah dan *money management* rendah sejumlah 45%. Menurut hasil *crosstab* usia, *parental socialization*, dan *money management* usia 16-20 peran orang tua cenderung lebih rendah dibandingkan pada usia 21-24 tahun.

4.3 Analisa *Partial Least Square*

Penelitian ini menggunakan teknik analisa data SEM (*Structural Equation Modelling*) dengan menggunakan *software* Smart PLS (*Partial Least Square*). Pada PLS ini terdapat dua model pengujian yaitu, evaluasi *outer* model dan *inner* model.

4.3.1 Path Analysis



Gambar 4.1 Diagram Path

Sumber: Diolah Penulis

Keterangan:

FL = *Financial Literacy*

Indikator = FL1, FL2, FL3, FL4, FL5, FL6

PS = Parental Socialization

Indikator = PS1, PS2, PS3, PS4, PS5, PS6

PI = Peer Influence

Indikator = PI1, PI2, PI3, PI4, PI5, PI6

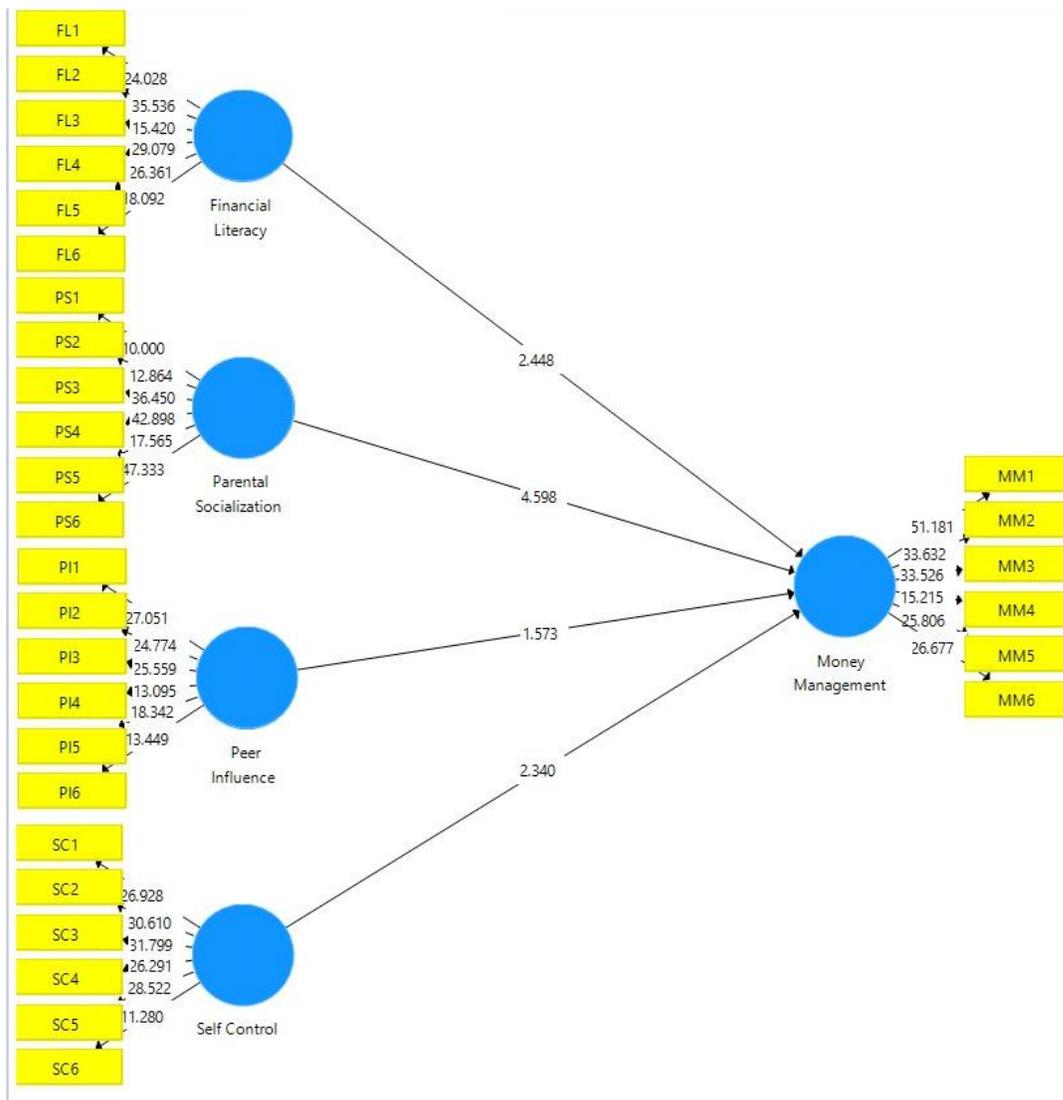
SC = Self-Control

Indikator = SC1, SC2, SC3, SC4, SC5, SC6

MM = Money Management

Indikator = MM1, MM2, MM3, MM4, MM5, MM6

4.3.2 Model Pengukuran (Outer Model)



Gambar 4.2 Hasil PLS *Algorithm*

Sumber: Diolah Penulis

a. *Convergent Validity*

Convergent validity merupakan tahap pertama dalam uji *outer model*. Hasil olah data dari uji *convergent validity* dapat diketahui melalui nilai *loading*. Melalui nilai *loading* tersebut dapat diketahui validitas data guna mengukur ketepatan indikator. Pada metode ini juga menggunakan nilai AVE (*Average Varian Extracted*) dan dikatakan valid jika >0.5

Tabel 4.10 Hasil Running Nilai *Outer Loadings*

Indikator	Outer Loading
MM1	0.843
MM2	0.799
MM3	0.799
MM4	0.683
MM5	0.767
MM6	0.781
FL1	0.758
FL2	0.819
FL3	0.674
FL4	0.801
FL5	0.759
FL6	0.673
PS1	0.761
PS2	0.748
PS3	0.768
PS4	0.665
PS5	0.766
PS6	0.658
PI1	0.565
PI2	0.644
PI3	0.803
PI4	0.853
PI5	0.716
PI6	0.825
SC1	0.788
SC2	0.796
SC3	0.791
SC4	0.789
SC5	0.770
SC6	0.613

Sumber: Diolah Penulis

Pada tabel 4.10 *Convergent validity* dari model pengukuran dengan mode reflektif indikator dinilai berdasarkan korelasi antara item score/component score dengan construct score. Ukuran reflektif dikatakan tinggi jika berkorelasi lebih dari 0,70. Namun untuk penelitian tahap awal dari pengembangan skala pengukuran nilai loading 0,5 sampai 0,60 dianggap valid. Semua variabel dalam penelitian ini valid dalam perhitungan *convergent validity*.

Tabel 4. 11 *Average Variance Extracted (AVE)*

Keterangan	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>
<i>Money Management</i>	0,609
<i>Financial Literacy</i>	0,561
<i>Parental Socialization</i>	0,550
<i>Peer Influence</i>	0,532
<i>Self Control</i>	0,578

Sumber: Diolah Penulis

Melalui tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai *Average Variance Extracted (AVE)* pada setiap variabel mencapai lebih dari 0,5 sehingga dapat dikatakan bahwa semua dalam penelitian ini memenuhi syarat uji *convergent validity*.

b. *Discriminant Validity*

Tabel 4. 12 Cross Loading Value

Indikator	MM	FL	PS	PI	SC
MM1	0.843	0.521	0.496	0.462	0.534
MM2	0.799	0.422	0.382	0.379	0.419
MM3	0.799	0.441	0.445	0.412	0.482
MM4	0.683	0.427	0.468	0.404	0.463
MM5	0.767	0.495	0.545	0.339	0.461
MM6	0.781	0.411	0.375	0.438	0.467
FL1	0.405	0.758	0.404	0.438	0.556
FL2	0.472	0.819	0.477	0.370	0.541
FL3	0.342	0.674	0.491	0.421	0.526
FL4	0.487	0.801	0.570	0.406	0.598
FL5	0.443	0.759	0.357	0.329	0.534
FL6	0.453	0.673	0.594	0.391	0.504
PS1	0.491	0.508	0.565	0.411	0.451
PS2	0.301	0.374	0.644	0.375	0.386

PS3	0.434	0.532	0.803	0.325	0.404
PS4	0.472	0.554	0.853	0.363	0.452
PS5	0.328	0.323	0.716	0.348	0.378
PS6	0.487	0.492	0.825	0.347	0.463

Tabel 4. 12 Cross Loading Value

PI1	0.423	0.415	0.404	0.761	0.610
PI2	0.407	0.425	0.314	0.748	0.617
PI3	0.411	0.460	0.383	0.768	0.605
PI4	0.322	0.273	0.371	0.665	0.508
PI5	0.345	0.449	0.453	0.766	0.618
PI6	0.353	0.225	0.220	0.658	0.449
SC1	0.472	0.572	0.484	0.664	0.788
SC2	0.477	0.579	0.379	0.620	0.796
SC3	0.456	0.579	0.492	0.602	0.791
SC4	0.506	0.547	0.533	0.552	0.789
SC5	0.452	0.598	0.444	0.608	0.770
SC6	0.398	0.420	0.285	0.522	0.613

Sumber: Diolah Penulis

Melalui tabel 4.12 dapat dilihat bahwa nilai *cross loading* pada setiap indikator lebih besar dibandingkan nilai loading yang dihasilkan dengan konstruk lain. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian ini sudah memenuhi uji *discriminant validity*.

c. *Composite Reliability*

Tabel 4. 13 *Cronbach's Alpha*

Indikator	<i>Cronbach's Alpha</i>
<i>Money Management</i>	0.870
<i>Financial Literacy</i>	0.842
<i>Parental Socialization</i>	0.832
<i>Peer Influence</i>	0.823
<i>Self Control</i>	0.852

Sumber: Diolah Penulis

Dari tabel 4.13 dapat dilihat bahwa nilai *cronbach's alpha* tiap variabel sudah memenuhi syarat yaitu >0,7, sehingga dapat dinyatakan bahwa indikator ini reliabel dan semua indikator mampu mengukur variabel yang diuji.

Tabel 4. 14 *Composite Reliability*

Indikator	<i>Composite Reability (rho_a)</i>
<i>Money Management</i>	0.903
<i>Financial Literacy</i>	0.884
<i>Parental Socialization</i>	0.878
<i>Peer Influence</i>	0.872
<i>Self Control</i>	0.891

Sumber: Diolah Penulis

Dari tabel 4.14 dapat dilihat bahwa nilai *composite reliability* tiap variabel sudah memenuhi syarat yaitu $> 0,7$, sehingga dapat dinyatakan bahwa indikator ini reliabel dan semua indikator mampu mengukur variabel yang diuji (Haryono, 2017).

4.3.3 *Inner Model*

Penelitian ini menguji *inner model* untuk memprediksi hubungan antar variabel, yang dilakukan dengan memperhatikan nilai *R-square*. Berikut adalah hasil yang diperoleh:

Tabel 4. 95 *R-Square*

Indikator	<i>R-Square</i>	<i>R-Square Adjusted</i>
<i>Money Management</i>	0.466	0.459

Sumber: Diolah Penulis

Dari tabel 4.15 dapat dilihat bahwa nilai *R-Square* dari variabel *saving* memperoleh angka sebesar 0,458 atau 45% Hal ini menyatakan bahwa variabel *money management* dapat dijelaskan oleh variabel *financial literacy*, *parental socialization*, *peer influence* dan *self control*. Sisanya 55% kemungkinan dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian.

4.3.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan dengan melihat nilai *t-statistic* pada variabel yang sudah diolah. Hipotesis penelitian ini dapat diterima apabila nilai *t-statistic* variable *one tailed* yaitu *Financial literacy* dan *Parental Socialization* >1,645 dan variable *two tailed* yaitu *Peer Influence* dan *Self-Control* $\geq 1,96$, berikut adalah tabel untuk melihat signifikansi berdasarkan nilai *t-statistic*:

Tabel 4. 16 Hasil Pengujian Hipotesis dengan nilai *T-statistic*

Hipotesa	<i>Path Coefficients</i>	T-Statistic	Kesimpulan
<i>Financial Literacy > Money</i>			Signifikan
<i>Management</i>	0.181	2.448	Positif
<i>Parental Socialization > Money</i>			Signifikan
<i>Management</i>	0.283	4.598	Positif
<i>Peer Influence > Money</i>			Tidak
<i>Management</i>	0.114	1.573	Signifikan
<i>Self Control > Money</i>			Signifikan
<i>Management</i>	0.223	2.340	

Sumber: Diolah Penulis

1. Hipotesis 1

Berdasarkan tabel 4.16 nomor 1, yaitu hasil pengujian *Financial Literacy* terhadap *Money Management* menunjukkan nilai *t-statistic* 2,448 atau lebih besar dari 1,645. Artinya, *Financial Literacy* berpengaruh signifikan positif terhadap *Money Management pro-player* di Jakarta. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesa yang menduga *Financial Literacy* berpengaruh signifikan terhadap *Money Management* diterima.

2. Hipotesis 2

Berdasarkan tabel 4.16 nomor 2, yaitu hasil pengujian *Parental Socialization* terhadap *Money Management* menunjukkan *t-statistic* 4,598 atau lebih besar dari 1,645. Artinya, *Parental Socialization* berpengaruh signifikan positif terhadap *Money Management pro-player* di Jakarta. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesa yang menduga *Parental Socialization* berpengaruh signifikan terhadap *Money Management* diterima.

3. Hipotesis 3

Berdasarkan tabel 4.16 nomor 3, yaitu hasil pengujian *Peer Influence* terhadap *Money Management* menunjukkan *t-statistic* 1.573 atau kurang dari *t-value* 1,96. Artinya, *Peer Influence* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Money Management pro-player* di Jakarta. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesa yang menduga *Peer Influence* berpengaruh signifikan terhadap *Money Management* ditolak.

4. Hipotesis 4

Berdasarkan tabel 4.16 nomor 4, yaitu hasil pengujian *Self Control* terhadap *Money Management* menunjukkan *t-statistic* 2.340 atau lebih dari *t-value* 1,96. Artinya, *Self Control* berpengaruh signifikan terhadap *Money Management pro-player* di Jakarta. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesa yang menduga *Self Control* berpengaruh signifikan terhadap *Money Management* diterima.

4.4 Pembahasan

4.4.1 Pengaruh *Financial Literacy* terhadap *Money Management*

Berdasarkan hasil pengujian *Financial Literacy* yang dimiliki *pro-player* tim *e-sport* berpengaruh signifikan positif terhadap *Money Management* yang dimilikinya. Hasil analisa deskriptif variabel *financial literacy* pada indikator dengan nilai *mean* yang rendah menunjukkan bahwa mayoritas *pro-player* memiliki pemahaman yang rendah mengenai produk investasi seperti saham, obligasi dan deposito. Hal tersebut akan berdampak pada *money management* yang buruk dapat dilihat dari rendahnya pengetahuan tentang investasi yang membuat *pro-player* tidak bisa mengalokasikan keuangannya untuk berinvestasi dengan resiko yang dapat dipertanggung jawabkan. Selain berinvestasi mayoritas *pro-player* juga memiliki pengetahuan yang rendah tentang pentingnya dana darurat sehingga *pro-player* memiliki dana darurat yang tidak cukup untuk keperluan yang mendesak. Hal ini akan berakibat buruk kedepannya dikarenakan ketidak cukupan dana darurat dan ketidak pahaman tentang suku bunga pinjaman.

Dilihat dari nilai *loading* indikator pada variabel *Financial Literacy*, pengetahuan tentang mengelola keuangan menghasilkan korelasi yang tinggi pada variabel *Money Management*. Hal ini membuktikan bahwa, kurangnya pengetahuan akan mengelola keuangan berpengaruh terhadap

kualitas pengelolaan keuangan *pro-player* di Jakarta. Dengan demikian, semakin rendah *financial literacy* seseorang maka akan semakin rendah kemampuan *money management*-nya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan *financial literacy* berpengaruh signifikan terhadap *money management* (Akinyede et al., 2017). Apabila seseorang memiliki tingkat *financial literacy* yang rendah maka akan memiliki kemampuan yang tidak ideal dalam mengelola keuangan dan sebaliknya.

4.4.2 Pengaruh *Parental Socialization* terhadap *Money Management*

Berdasarkan hasil pengujian *Parental Socialization* yang dimiliki *pro-player* tim *e-sport* berpengaruh signifikan positif terhadap *money management* yang dimilikinya. Hasil analisa deskriptif variabel *Parental Socialization* pada indikator *mean* terendah menunjukkan bahwa pengaruh dari orang tua terhadap pengelolaan keuangan *pro-player* tim *e-sport* terbilang rendah. Hal tersebut disebabkan kurangnya interaksi secara langsung antara orang tua dengan anak dikarenakan *pro-player* bertempat tinggal dengan *pro-player* lainnya di *Gaming House* yang berdomisili di Jakarta. Keterbatasan hubungan antara *pro-player* dengan orang tua juga berdampak buruk pada *money management* yang dimiliki *pro-player* seperti mayoritas orang tua tidak dapat memantau keuangan *pro-player* dan mayoritas *pro-player* tidak mengambil keputusan serupa dengan orang tuanya meskipun orang tua dari *pro-player* tersebut rutin menabung.

Dilihat dari nilai *loading* indikator pada variabel *Parental Socialization*, peran orang tua atau keluarga sebagai agen sosialisasi finansial *pro-player* di Jakarta menghasilkan korelasi yang tinggi pada variabel *Money Management*. Hal ini membuktikan bahwa, rendahnya pengaruh orang tua terhadap pengelolaan keuangan berpengaruh pada kualitas *money management pro-player* tim *e-sport* di Jakarta.

Pengaruh pendidikan dari keluarga terhadap *money management* juga dapat dijelaskan melalui *Theory of Planned Behavior* dimana *subjective norms* dalam hal *social environment* berpengaruh pada niat seseorang untuk melakukan perilaku tertentu. Seseorang yang tumbuh dalam lingkungan keluarga yang kurang mampu mengelola keuangan maka akan memiliki niat untuk berperilaku demikian. Shim et al., (2009) juga menyebutkan pendapat yang sama bahwa orang tua memberikan peranan yang signifikan khususnya dalam hal finansial anak. Sehingga rendahnya pengaruh dari orang tua akan berdampak pada rendahnya kemampuan *money management* dan sebaliknya.

4.4.3 Pengaruh *Peer Influence* terhadap *Money Management*

Berdasarkan hasil pengujian variabel *peer influence* tidak berpengaruh signifikan terhadap *money management pro-player* di Jakarta. Hasil uji hipotesa yang tidak signifikan ini berkaitan dengan hasil nilai *mean* yang rendah pada variabel *peer influence*. Berdasarkan pernyataan *pro-player* pada kuesioner dapat dikatakan bahwa mayoritas *pro-player* tidak mendiskusikan perihal *money management* pada teman sebaya, tidak membandingkan tabungan pribadi dengan teman sebaya, tidak memiliki informasi perihal keuangan teman sebaya atau sesama *pro-player*. Dikutip dari CNN, (2018) tim *pro-player e-sport* dapat berlatih sampai 12 jam sehari untuk menjadi terbaik dari yang terbaik. Hal ini dapat mengakibatkan rendahnya waktu luang yang dihabiskan bersama karena pelatihan turnamen menghabiskan 12 jam per hari. Sehingga memiliki waktu luang yang sedikit untuk berdiskusi perihal *money management*.

Berdasarkan penelitian sebelumnya menurut Shim et al., (2010) *peer influence* tidak berpengaruh signifikan terhadap *money management*. *Peer influence* bertolak belakang dengan *parental socialization*. Apabila seseorang dengan *parental socialization* yang tinggi maka akan memiliki *peer influence* yang rendah (Shim et al., 2010).

4.4.4 Pengaruh *Self-Control* Terhadap *Money Management*

Berdasarkan hasil pengujian variabel *Self Control* yang dimiliki *pro-player* di Jakarta berpengaruh signifikan terhadap *Money Management* yang dimilikinya. Hasil analisa deskriptif pada variabel *self-control* pada indikator dengan nilai *mean* yang tergolong rendah menunjukkan bahwa mayoritas *pro-player* tidak bertanggung jawab atas keputusan keuangan yang mereka ambil sehingga akan mengarah pada buruknya *money management* karena membuat keputusan investasi tanpa memperhatikan risiko investasi yang dapat diterima. Selain tidak memperhatikan profil risiko diri sendiri mayoritas *pro-player* juga tidak mengurangi uang yang digunakan berbelanja untuk menabung dan tidak mencatat pengeluarannya. Hal tersebut akan membuat *pro-player* semakin sukar untuk mengontrol dirinya dan terjadi pembengkakan pengeluaran.

Dilihat dari nilai *loading* indikator pada variabel *Self Control*, kemampuan untuk menahan diri dan mempertanggung jawabkan keputusan keuangan *pro-player* menghasilkan korelasi yang tinggi pada variabel *Money Management*. Hal ini membuktikan bahwa, rendahnya kemampuan *self control pro-player* berpengaruh pada rendahnya kualitas *money management pro-player* tim *e-sport* di Jakarta.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan seseorang dengan *self-control* yang rendah akan sulit untuk mengelola keuangan dan akan mengarah pada pemborosan sebaliknya *self-control* yang tinggi akan sangat memperhatikan cara yang tepat untuk mengambil keputusan keuangan dalam setiap situasi yang beragam (Strömbäck et al., 2017). Hasil yang signifikan ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Thung et al., (2007) dimana seseorang dengan kontrol diri yang buruk tidak dapat mengelola keuangannya dengan baik.