PENGARUH LITERASI KEUANGAN SYARIAH DAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA DI SLEMAN (PERSPEKTIF MASLAHAH MURSALAH)

The Influence of Sharia Financial Literacy and Online Gaming on the Consumptive Behavior of Students in Sleman (Maslahah Mursalah Perspective)

Skripsi

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi dan Program Studi Ekonomi Islam

14/11/24
Acc Mun

Oleh:

Humam Miqdad Alfaruq

19423113

PROGRAM STUDI EKONOMI ISLAM

JURUSAN STUDI ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2024

PENGARUH LITERASI KEUANGAN SYARIAH DAN GAME

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Humam Miqdad Alfaruq
NIM	: 19423113
Program Studi	: Ekonomi Islam
Fakustas	: Ilmu Agama Islam
Judul Skripsi	: Perngaruh Literasi Keuangan Syariah dan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Sleman (Perspektif Maslahah Mursalah)

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyaata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hsail plagiat atau penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 14 November 2024



Humam Miqdad Alfaruq

NOTA DINAS

Yogyakarta, 20 Februari 2024
10 Sya'ban 1445 H

Hal : Skripsi
Kepada : Yth Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia
Di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Berdasarkan penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan Nomor: 420/Dek/60/DAATI/FIAI/II/2024 tanggal 20 Februari 2024/ 10 Sya'ban 1445 H atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi saudara:

Nama	: Humam Miqdad Alfaruq
NIM	: 19423113
Program Studi	: Ekonomi Islam
Fakultas	: Fakultas Ilmu Agama Islam
Tahun Akademik	: 2023/2024
Judul Skripsi	: Perngaruh Literasi Keuangan Syariah dan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Sleman (Perspektif Maslahah Mursalah)

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut di atas memenuhi syarat untuk diajukan sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dikumpulkan.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing



Dr. Anton Priyo Nugroho, SE, MM

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan dibawah ini, dosen pembimbing skripsi, menerangkan bahwa:

Nama	: Humam Miqdad Alfaruq
NIM	: 19423113
Judul Skripsi	: Perngaruh Literasi Keuangan Syariah dan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Sleman (Perspektif Maslahah Mursalah)

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah skripsi pada Program Studi Ekonomi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 10 Februari 2024

Dr. Anton Priyo Nugroho, SE, MM

LEMBAR PENGESAHAN



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiai@uii.ac.id
W. fiai.uii.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan dalam Sidang Skripsi Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Ekonomi Islam yang dilaksanakan pada:

Hari	:	Rabu
Tanggal	:	4 Desember 2024
Judul Skripsi	:	Pengaruh Literasi Keuangan Syariah dan Game Online terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Sleman (Perspektif Maslahah Mursalah)
Disusun oleh	:	HUMAM MIQDAD ALFARUQ
Nomor Mahasiswa	:	19423113

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Ekonomi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua/Pembimbing	:	Dr. Anton Priyo Nugroho, SE, MM	(.....)
Penguji I	:	Dr. Siti Achiria, SE, MM	(.....)
Penguji II	:	Rizqi Anfani Fahmi, SEI, MSI	(.....)

Yogyakarta, 4 Desember 2024
Dekan

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA ★ YOGYAKARTA ★ FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

Dr. Drs. Asmuni, MA

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil Alamin, dengan mengucap puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala berkah rahmat kesehatan, kesempatan, rezeki, dan semangat akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini. Skripsi yang telah penulis susun ini dipersembahkan untuk orang-orang yang telah mendukung dan senantiasa memberikan do'a serta semangat kepada penulis sehingga Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya sederhana ini penulis persembahkan untuk:

1. Keluarga penulis terutama untuk kedua orang tua penulis, Abi Ashari dan Umi Sulaina yang senantiasa memberikan do'a restu di setiap langkah, kasih sayang yang tak terhingga, hingga dukungan, dan semangat kepada penulis. Semoga selalu diberi kesehatan, kemudahan, kelancaran, dan kebahagiaan. Untuk saudara penulis baik kakak dan adik yang selalu memberikan dukungan baik berupa do'a, motivasi, dan waktu.
2. Diri sendiri yang telah bersedia berjuang dan berproses hingga titik ini. Terima kasih karena sanngup bertahan hingga akhir. Terima kasih kembali kepada diri sendiri karena selalu menerima keluh kesah pikiran yang selalu muncul ketika sudah mencapai batas keresahan pada diri sendiri. Semoga apapun yang terjadi nanti kedepannya akan selalu menerima apa adanya dan selulu diberikan kekuatan.
3. Bapak Dr. Anton Priyo Nugroho, SE., MM selaku dosen pembimbing yang senantiasa membantu dan memberikan bimbingan kepada penulis dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih karena selalu fast respon Bapak. Semoga Bapak selalu diberi kesehatan dan kemudahan dalam kehidupan.
4. Sahabat penulis, Muhammad Raihan Izzatul Insan, Aulia Miftahul Rahman, dan Yoga Arief Pinandito yang telah bersedia menemani dari masa SMA hingga sekarang. Terima kasih sudah selalu bersedia menjadi pendengar yang baik bagi penulis. Terima kasih telah memberikan banyak masukan, motivasi, dan kebersamaan bagi sang penulis. Semoga kalian senantiasa

diberikan kesehatan, kelancaran, dan harapan-harapan baik kita bisa segera terwujud diwaktu yang tepat.

5. Teman kuliah penulis, Bang Iswan, Bang Fachry, Bang Ichal, Ucup, Rafli, Razak, Darwizar, Juan Samwood, Naufal, dan Hasfi yang selalu menjadi teman seperjuangan yang baik. Terima kasih sudah menjadi teman seperjuangan yang banyak memberikan masukan dan motivasi semasa kuliah. Semoga kita selalu diberikan kelancaran dan kemudahan dalam berproses menjadi lebih baik lagi.
6. Teman-teman dan seluruh pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih atas dukungan, semangat, bantuan, dan do'anya. Semoga kalian selalu bahagia dan kebaikan teman-teman kepada penulis bisa menjadi kebaikan untuk kalian juga kedepannya.

HALAMAN MOTTO

A strong man cannot help a weaker unless the weaker is willing to be helped, and even then, the weak man must become strong of himself; he must, by his own efforts, develop the strength which he admires in another. None but himself can alter his condition".

James Allen

ABSTRAK

PENGARUHLITERASI KEUANGAN SYARIAH DAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA DI SLEMAN (PERSPEKTIF MASLAHAH MURSALAH)

Tingginya partisipasi mahasiswa dalam game online, khususnya permainan seperti Mobile Legends, dapat memicu perilaku konsumtif yang berlebihan. Fenomena ini sering kali terjadi tanpa pengelolaan keuangan yang bijak, sehingga menyebabkan dampak negatif terhadap kondisi finansial mahasiswa. Literasi keuangan Syariah dipandang sebagai elemen penting dalam membantu mahasiswa mengelola pengeluaran secara bertanggung jawab sesuai dengan prinsip-prinsip Islam. Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh literasi keuangan Syariah dan keterlibatan dalam game online terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kabupaten Sleman dengan menggunakan perspektif Maslahah Mursalah.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan melibatkan 165 responden dari beberapa universitas di Kabupaten Sleman. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan regresi linier berganda untuk mengidentifikasi pengaruh variabel literasi keuangan Syariah dan keterlibatan dalam game online terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi keuangan Syariah memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap perilaku konsumtif, sementara keterlibatan dalam game online berpengaruh positif secara signifikan. Analisis simultan mengindikasikan bahwa kedua variabel tersebut bersama-sama berkontribusi signifikan dalam mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa.

Penelitian ini menegaskan pentingnya meningkatkan literasi keuangan Syariah di kalangan mahasiswa agar mereka dapat mengelola keuangan dengan lebih bijak serta meminimalisir risiko perilaku konsumtif yang dipicu oleh aktivitas game online. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada institusi pendidikan dan lembaga keuangan dalam menyusun strategi literasi keuangan yang relevan untuk generasi digital.

Kata Kunci: literasi keuangan Syariah, game online, perilaku konsumtif, Maslahah Mursalah, mahasiswa

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF SYARIA FINANCIAL LITERACY AND ONLINE GAME ON THE CONSUMTIVE BEHAVIOR OF STUDENTS IN SLEMAN (MASLAHAH MURSALAH PERSPECTIVE)

The high participation of students in online games, particularly games like Mobile Legends, can trigger excessive consumptive behavior. This phenomenon often occurs without proper financial management, leading to negative impacts on students' financial well-being. Sharia financial literacy is considered an essential element in helping students manage their expenses responsibly according to Islamic principles. Based on this background, this study aims to analyze the influence of Sharia financial literacy and online gaming involvement on the consumptive behavior of students in Sleman Regency, using the perspective of Maslahah Mursalah.

This research employs a quantitative method involving 165 respondents from several universities in Sleman Regency. Data were collected through questionnaires and analyzed using multiple linear regression to identify the influence of Sharia financial literacy and online gaming involvement on students' consumptive behavior. The results show that Sharia financial literacy has a significant negative effect on consumptive behavior, while online gaming involvement has a significant positive effect. Simultaneous analysis indicates that these two variables together contribute significantly to influencing students' consumptive behavior.

This study highlights the importance of increasing Sharia financial literacy among students so that they can manage their finances more wisely and minimize the risk of consumptive behavior triggered by online gaming activities. The results of this study are expected to provide insights for educational institutions and financial organizations in developing relevant financial literacy strategies for the digital generation

Keywords: Sharia financial literacy, online gaming, consumptive behavior, Maslahah Mursalah, students

PEDOMAN TRANFLITRASI

KEPUTUSAN BERSAMA
MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Th. 1987

Nomor: 0543b/U/1987

Pendahuluan

Penelitian transliterasi Arab-Latin merupakan salah satu program penelitian Puslitbang Lektur Agama, Badan Litbang Agama, yang pelaksanaannya dimulai tahun anggaran 1983/ 1984.Untuk mencapai hasil rumusan yang lebih baik, hasil penelitian itu dibahas dalam pertemuan terbatas guna menampung pandangan dan pikiran para ahli agar dapat dijadikan bahan telaah yang berharga bagi forum seminar yang sifatnya lebih luas dan nasional.

Transliterasi Arab-Latin memang dihajatkan oleh bangsa Indonesia karena huruf Arab di- pergunakan untuk menuliskan kitab agama Islam berikut penjelasannya (Al-Qur'an dan Hadis), sementara bangsa Indonesia mempergunakan huruf latin untuk menuliskan bahasanya. Karena ketiadaan pedoman yang baku, yang dapat dipergunakan oleh umat Islam di Indonesia yang meru-pakan mayoritas bangsa Indonesia, transliterasi Arab-Latin yang terpakai dalam masyarakat banyak ragamnya. Dalam menuju kearah pembakuan itulah Puslitbang Lektur Agama melalui penelitian dan seminar berusaha menyusun pedoman yang diharapkan dapat berlaku secara nasional.

Dalam seminar yang diadakan tahun anggaran 1985/1986 telah dibahas beberapa makalah yang disajikan oleh para ahli, yang kesemuanya memberikan sumbangan yang besar bagi usaha ke arah itu. Seminar itu juga membentuk tim yang bertugas merumuskan hasil seminar dan selan-jutnmya hasil tersebut dibahas lagi dalam seminar yang lebih luas,

Seminar Nasional Pembakuan Transliterasi Arab-Latin Tahun 1985/1986. Tim tersebut terdiri dari 1) H.Sawabi Ihsan MA, 2) Ali Audah, 3) Prof. Gazali Dunia, 4) Prof. Dr. H.B. Jassin, dan 5) Drs. Sudarno M.Ed.

Dalam pidato pengarahan tangal 10 Maret 1986 pada semi nar tersebut, Kepala Litbang Agama menjelaskan bahwa pertemuan itu mempunyai arti penting dan strategis karena:

1. Pertemuan ilmiah ini menyangkut perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu pengetahuan ke-Islaman, sesuai dengan gerak majunya pembangunan yang semakin cepat.
2. Pertemuan ini merupakan tanggapan langsung terhadap kebijaksanaan Menteri Agama Kabinet Pembangunan IV, tentang perlunya peningkatan pemahaman, penghayatan, dan pengamalan agama bagi setiap umat beragama, secara ilmiah dan rasional.

Pedoman transliterasi Arab-Latin yang baku telah lama didambakan karena amat membantu dalam pemahaman terhadap ajaran dan perkembangan Islam di Indonesia. Umat Islam di Indonesia tidak semuanya mengenal dan menguasai huruf Arab.Oleh karena itu, pertemuan ilmiah yang diadakan kali ini pada dasamya juga merupakan upaya untuk pembinaan dan peningkatan kehidupan beragama, khususnya umat Islam di Indonesia.

Badan Litbang Agama, dalam hal ini Puslitbang Lektur Agama, dan instansi lain yang ada hubungannya dengan kelekturan, amat memerlukan pedoman yang baku tentang transliterasi Arab-Latin yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian dan pengalih-hurufan, dari Arab ke Latin dan sebaliknya.

Dari hasil penelitian dan penyajian pendapat para ahli diketahui bahwa selama ini masyarakat masih mempergunakan transliterasi yang berbeda-beda.Usaha penyeragamannya sudah pemah dicoba, baik oleh instansi maupun perorangan, namun hasilnya belum ada yang bersifat menyeluruh, dipakai oleh seluruh umat Islam Indonesia. Oleh karena itu, dalam usaha mencapai keseragaman, seminar menyepakati adanya

Pedoman Transliterasi Arab-Latin baku yang dikuatkan dengan suatu Surat Keputusan Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan untuk digunakan secara nasional.

Pengertian Transliterasi

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

Prinsip Pembakuan

Pembakuan pedoman transliterasi Arab-Latin ini disusun de ngan prinsip sebagai berikut:

1. Sejalan dengan Ejaan Yang Disempurnakan.
2. Huruf Arab yang belum ada padanannya dalam huruf Latin dicarikan padanan dengan cara memberi tambahan tanda diakritik, dengan dasar "satu fonem satu lambang".
3. Pedoman transliterasi ini diperuntukkan bagi masyarakat umum.

Rumusan Pedoman Transliterasi Arab-Latin

Hal-hal yang dirumuskan secara kongkrit dalam pedoman transliterasi Arab-Latin ini meliputi:

1. Konsonan
2. Vokal (tunggal dan rangkap)
3. Maddah
4. Ta'marbutah
5. Syaddah
6. Kata sandang (di depan huruf syamsiah dan qamariah)
7. Hamzah
8. Penulisan kata
9. Huruf kapital
10. Tajwid

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab

dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab itu dan transliterasinya dengan huruf Latin:

Tabel 1 Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	Ṡ	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	j	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ż	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	r	Er
ز	Zai	z	Zet
س	Sin	s	Es

ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	Ḍad	ḍ	De (dengan titik dibawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Ẓa	ẓ	Zet (dengan titik dibawah)
ع	`ain	`	koma terbalik
غ	Gain	g	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	q	Ki
ك	Kaf	k	Ka
ل	Lam	l	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof

ى	Ya	y	Ye

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 2 Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
	Fatḥah	a	A
	Kasrah	i	I
	Ḍammah	u	U

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan.huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu

Tabel 3 Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...يْ	Fathah dan ya	ai	a dan u
...وْ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Tabel 4 Transliterasi Maddah

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا...ى...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ى...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيْلَ qīla
- يَقُوْلُ yaqūlu

4. Ta' marbutah

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua:

a. Ta marbutah hidup

Ta marbu"ah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah 't'.

b. Ta marbutah mati

Ta marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah 'h'.

c. Kalau pada kata yang terakhir dengan ta marbu"ah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

- رَوْضَةُ الأَطْفَال raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِيْنَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnahal-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةْ talhah

5. Syaddah (tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan

dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- البرُّ al-birr

6. Kata sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

a. Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /1/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

b. Kata sandang diikuti oleh huruf qamari

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya. Baik dikuti huruf syamsiah maupun huruf qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلاَلُ al-jalālu

7. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak ditengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, is dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khużu
- شَيئٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إنَّ inna

8. Penulisan kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun harf ditulis terpisah. Hanya kata- kata ter-tentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan maka transliterasi ini, penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إنَّ اللهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِيْنَ Wa innallāha lahuwa khair arrāziqīn/Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

9. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: Huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- اَلْحَمْدُ للهِ رَبِّ الْعَالَمِيْنَ Alhamdu lillāhi rabbi al`ālamīn/Alhamdulillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمنِ الرَّحِيْمِ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau har-kat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan. Contoh:

- اللهُ غَفُوْرٌ رَحِيْمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلّٰهِ الأَمُوْرُ جَمِيْعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

10. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

KATA PENGANTAR

Asslamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Segala puji Syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, nikmat serta hidayah-Nya terlebih nikmat Kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: "Pengaruh Literasi Keuangan Syariah dan Game Online terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Sleman (Perspektif Maslahah Mursalah)". Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Agung Muhammad SAW serta keluarganya dan para sahabatnya yang telah memberikan pedoman hidup yakni Al-Qur'an dan Sunnah untuk bekal keselamatan umat di dunia.

Skripsi ini disusun dalam rangka untuk menyelesaikan studi strata satu (S1) dan memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ekonomi di Universitas Islam Indonesia. Selanjutnya penulis sangat sadar bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai bantuan, bimbingan, dan pertolongan dari berbagai pihak baik materiil maupun non materiil, skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan. Oleh karena itu, ungkapan terima kasih yang sangat tulus penulis persembahkan kepada :

1. Bapak Fathul Wahid S.T., M.Sc,. Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia beserta seluruh jajarannya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat menuntut ilmu sebagai mahasiswa di Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, MA. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam.
3. Bapak Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E., M.M. selaku Ketua Jurusan Studi Islam.
4. Bapak Rheyza Virgiawan, L.c., M.E., selaku Ketua Program Studi Ekonomi Islam.
5. Bapak Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E., M.M. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang sangat baik**,** selalu membimbing, mengarahkan, memotivasi, memberikan banyak saran kepada penulis,

sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, terimakasih atas waktu dan tenaga yang telah diberikan.

6. Segenap Dosen dan Staff Program Studi Ekonomi Islam yang telah memberikan berbagai ilmu serta pengalaman yang bernialai bagi penulis.
7. Seluruh responden yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner penelitian ini.
8. Terima kasih kepada keluarga, sahabat, dan teman-teman yang selalu memberikan segala dukungan, do'a, motivasi, dan bantuan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Dengan segala kerendahan hati, penulis memohon maaf kepada seluruh pihak atas kesalahan dan hal-hal yang kurang berkenan di hati. Semoga segala bantuan yang telah diberikan dari pihak di atas menjadi amalan yang bemanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Tentunya masih banyak kekurangan dalam pembuatan Tugas Akhir Skripsi ini, oleh karena itu penulis sangat membutuhkan kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 14 November 2024



Humam Miqdad Alfaruq

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ii
NOTA DINAS iii
REKOMENDASI PEMBIMBING iv
LEMBAR PENGESAHAN v
LEMBAR PERSEMBAHAN vi
HALAMAN MOTTO viii
ABSTRAK ix
ABSTRACT x
PEDOMAN TRANFLITRASI xi
KATA PENGANTAR xxi
DAFTAR ISI xxiii
DAFTAR TABEL xxv
DAFTAR GAMBAR xxvi
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah Penelitian 4
C. Tujuan Penelitian 4
D. Manfaat Penelitian 5
BAB II 7
TELAAH PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI 7
A. Telaah Pustaka 7
B. Landasan Teori 10
1. Literasi Keuangan Syariah 10
2. Konsep *Game Online* 15
3. Konsep Perilaku Konsumtif 18
4. Konsep Maslahah Mursalah 20
C. Kerangka Berpikir 23
D. Hipotesis 23

BAB III 27
METODE PENELITIAN 27
A. Desain Penelitian 27
B. Lokasi Penelitian 28
C. Waktu dan Pelaksanaan 29
D. Objek Penelitian 29
E. Populasi dan Sampel 29
F. Sumber Data 30
G. Teknik Pengumpulan Data 31
H. Definisi Konseptual dan Operasi Variabel 31
I. Instrumen Penelitian yang Digunakan 32
J. Teknik Analisis Data 36
BAB IV 40
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 40
A. Hasil Penelitian 40
B. Hasil Uji Instrumen Data dan Hipotesis 52
C. Pembahasan 62
BAB V 71
KESIMPULAN DAN SARAN 71
A. Kesimpulan 71
B. Saran 72
DAFTAR PUSTAKA 74
LAMPIRAN 79

DAFTAR TABEL

TABEL 3. 1 INSTRUMEN PENELITIAN 33
TABEL 3. 2 UJI VALIDITAS 34
TABEL 3. 3 UJI REABILITAS 36

TABEL 4. 1 KLASIFIKASI RESPONDEN BERDASARKAN ASAL UNIVERSITAS 41
TABEL 4. 2 KLASIFIKASI RESPONDEN BERDASARKAN TAHUN ANGKATAN 42
TABEL 4. 3 KLASIFIKASI RESPONDEN BERDASARKAN JENIS KELAMIN 44
TABEL 4. 4 KLASIFIKASI RESPONDEN BERDASARKAN USIA 45
TABEL 4. 5 KLASIFIKASI RESPONDEN BERDASARKAN UANG SAKU PER BULAN 47
TABEL 4. 6 KLASIFIKASI RESPONDEN BERDASARKAN JENIS GAME ONLINE 49
TABEL 4. 7 KLASIFIKASI RESPONDEN BERDASARKAN DURASI BERMAIN 50
TABEL 4. 8 KLASIFIKASI RESPONDEN BERDASARKAN PENGELUARAN DALAM GAME 51
TABEL 4. 9 HASIL UJI MULTIKOLINEARITAS 53
TABEL 4. 10 HASIL UJI HETEROSKEDASTISITAS 54
TABEL 4. 11 HASIL MODEL FIT MEASURES 55
TABEL 4. 12 HASIL MODEL COMPARISONS 57
TABEL 4. 13 HASIL MODEL COEFFICIENTS 58

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2. 1 KERANGKA BERPIKIR 24

GAMBAR 4. 1 GRAFIK Q-Q PLOT HASIL UJI NORMALITAS 52

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi di era modern ini terus berkembang pesat, memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk perilaku konsumsi. Mahasiswa, sebagai generasi yang paling akrab dengan perkembangan teknologi, kerap kali terlibat dalam aktivitas digital seperti game online. Berdasarkan laporan *Statista* (2024), industri game online global mencapai nilai USD 245 miliar, dengan Asia Tenggara sebagai salah satu pasar terbesar. Indonesia sendiri memiliki lebih dari 65 juta pemain aktif, di mana 42% adalah anak muda berusia 18-24 tahun (*Indonesia Gaming Market Report*, 2024).

Di tingkat nasional, survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2023 mencatat bahwa 53% mahasiswa Indonesia menghabiskan rata-rata 2-4 jam sehari untuk bermain game online. Game populer seperti *Mobile Legends* dan *Free Fire* menjadi contoh nyata bagaimana transaksi mikro (*microtransactions*) mendorong perilaku konsumtif, dengan nilai transaksi mencapai Rp 15 triliun pada 2023 (Kominfo, 2023). Fenomena ini sering kali diperburuk oleh rendahnya tingkat literasi keuangan mahasiswa. Banyak dari mereka belum memahami pengelolaan keuangan yang bijak, sehingga perilaku konsumtif mereka dapat menimbulkan dampak negatif pada kondisi finansial mereka.

Salah satu fenomena yang menarik perhatian adalah tingginya angka partisipasi mahasiswa dalam permainan Mobile Legends, yang menurut survei dari Telkomsel, merupakan game online paling populer di Indonesia, dengan 67% pengguna aktif (Cindy, 2023). Game ini, seperti kebanyakan game online lainnya, menawarkan berbagai barang virtual yang dapat dibeli menggunakan uang asli atau uang digital. Hal ini kerap memicu perilaku konsumtif yang berlebihan, terutama di kalangan mahasiswa yang sering kali belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai literasi keuangan (Ghozali dan Rachman, 2023).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa game online dapat memiliki pengaruh negatif pada perilaku konsumtif, khususnya di kalangan pelajar. Mahasiswa seringkali merupakan kelompok yang rentan terhadap pengaruh ini karena keterbatasan sumber daya finansial mereka. Mereka dapat terjebak dalam lingkaran konsumtif yang tidak sehat, yang pada akhirnya dapat merugikan stabilitas finansial mereka (Gianni & Lestari, 2019). Hal tersebut dapat terjadi karena berbagai kemudahan yang diberikan oleh pengembang game tersebut, dapat menyebabkan para remaja menjadi konsumtif. Dorongan untuk melakukan aktivitas konsumtif tanpa henti untuk mencapai tingkat kepuasan tertentu dikenal sebagai perilaku konsumtif sendiri. Perilaku ini dapat berkembang menjadi kebiasaan dan berulang selama periode waktu yang lama (Ghozali & Rachman, 2023).

Maka dari itu seiring dengan perkembangan *game online* yang semakin pesat dan popularitasnya di kalangan mahasiswa, penting untuk memahami secara lebih mendalam dampak dari permainan tersebut terhadap perilaku konsumtif, terutama ketika dianalisis melalui perspektif Maslahah Mursalah. Ekonomi Islam menekankan pentingnya pengelolaan kekayaan dan sumber daya dengan adil dan berkelanjutan, sehingga penting untuk menilai apakah perilaku konsumtif yang dipengaruhi oleh game online bertentangan dengan nilai-nilai ini.

Konsumsi barang atau jasa harus mencapai masalahah, atau manfaat, dan mendapatkan keberkahan, menurut perspektif Maslahah Mursalah. Ini sejalan dengan apa yang Allah katakan dalam ayat 31 Surat Al-A'raf:

۞ يٰبَنِيْٓ اٰدَمَ خُذُوْا زِيْنَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَّكُلُوْا وَاشْرَبُوْا وَلَا تُسْرِفُوْاۚ اِنَّهٗ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِيْنَ

Terjemahan Kemenag 2019

31. Wahai anak cucu Adam, pakailah pakaianmu yang indah pada setiap (memasuki) masjid dan makan serta minumlah, tetapi janganlah berlebihan. Sesungguhnya Dia tidak menyukai orang-orang yang berlebihan.

Dari ayat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa korelasi antara ayat 31

Al-A'raf dan perilaku boros dalam pembelian item-item di *Game Online* adalah bahwa pesan tentang tidak berlebihan dalam pengeluaran yang terkandung dalam ayat tersebut dapat digunakan sebagai panduan untuk lebih bijak dan hemat dalam penggunaan uang, termasuk dalam dunia *game online*. Hal tersebut dapat menjadi pengingat bagi pemain untuk membatasi pengeluaran mereka pada fitur-fitur *game online* dan tidak terjebak dalam perilaku boros yang dapat merugikan mereka secara finansial. Dalam konteks ini, ajaran agama mengingatkan untuk menjalani kehidupan sehari-hari dengan bijak, termasuk dalam penggunaan uang, dan perilaku boros dalam pembelian dalam permainan mungkin bertentangan dengan prinsip ini. Oleh karena itu, pemain dapat merenungkan pesan ayat tersebut sebagai panduan untuk perilaku yang lebih bijak dan bertanggung jawab dalam pengeluaran, baik dalam permainan maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan ayat di atas maka penting sebagai mahasiswa memiliki literasi keuangan yang kuat agar tidak menjadi pribadi yang konsumtif dalam bermain *game online*. Keberlanjutan ekonomi dan keuangan pribadi yang sehat merupakan aspek penting dalam membentuk generasi muda yang tangguh dan mandiri (Rifdani & Cerya, 2022). Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk menggali pemahaman mahasiswa terkait literasi keuangan dan dampak penggunaan game online terhadap perilaku konsumtif mereka. Penelitian ini akan dilakukan dengan pendekatan ekonomi Islam, yang menekankan pada nilai-nilai moral dan etika dalam mengelola keuangan.

Literasi keuangan syariah, yang mencakup pemahaman tentang prinsip-prinsip syariah seperti kehalalan, keberlanjutan, dan keadilan, berperan penting dalam membentuk pola konsumsi yang sesuai dengan ajaran Islam. Dalam konteks ini, konsumsi Islam tidak hanya dipandang sebagai pemenuhan kebutuhan material, tetapi juga sebagai bentuk ibadah yang melibatkan nilai-nilai etis. Suhasti dkk. (2022) menyatakan bahwa literasi keuangan syariah berkontribusi signifikan dalam mengurangi perilaku konsumtif yang berlebihan, terutama di kalangan generasi muda. Hal ini

diperkuat oleh Hasan (2023), yang menunjukkan bahwa individu dengan literasi keuangan syariah yang baik cenderung lebih bijak dalam mengelola keuangan mereka, sehingga konsumsi mereka tidak hanya bermanfaat secara material tetapi juga spiritual. Dengan demikian, penting untuk memahami bagaimana literasi keuangan syariah dapat menjadi alat efektif dalam membangun pola konsumsi yang bertanggung jawab dan sesuai dengan nilai-nilai *Maslahah Mursalah*.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini memfokuskan pada analisis bagaimana literasi keuangan syariah dan game online mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa di Sleman. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis yang signifikan dalam memperkaya kajian literasi keuangan syariah, serta memberikan wawasan baru tentang bagaimana perilaku konsumtif mahasiswa dalam konteks digital dapat dikendalikan melalui pemahaman yang lebih mendalam mengenai keuangan syariah. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan saran praktis yang bermanfaat bagi mahasiswa untuk mengelola keuangan mereka dengan lebih baik, terutama dalam menghadapi tantangan konsumsi di era digital.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan terkait dengan penelitian adalah:

1. Bagaimana literasi keuangan berpengaruh pada perilaku konsumtif (perspektif maslahah mursalah) mahasiswa di Kabupaten Sleman secara parsial?
2. Bagaimana *game online* berpengaruh pada perilaku konsumtif (perspektif maslahah mursalah) mahasiswa di Kabupaten Sleman secara parsial?
3. Bagaimana literasi keuangan dan *game online* berpengaruh pada perilaku konsumtif (perspektif maslahah mursalah) mahasiswa di Kabupaten Sleman secara simultan?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, peneliti ingin mengemukakan tujuan serta keinginan yang ingin di capai dalam penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Guna mengetahui apakah literasi keuangan berpengaruh pada perilaku konsumtif (perspektif maslahah mursalah) mahasiswa di Kabupaten Sleman secara parsial
2. Guna mengetahui apakah *game online* berpengaruh pada perilaku konsumtif (perspektif maslahah mursalah) mahasiswa di Kabupaten Sleman secara parsial
3. Guna mengetahui apakah literasi keuangan dan *game online* berpengaruh pada perilaku konsumtif (perspektif maslahah mursalah) mahasiswa di Kabupaten Sleman secara simultan

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori ekonomi Islam dengan menjelaskan pengaruh literasi keuangan syariah dan game online terhadap perilaku konsumtif mahasiswa dalam kerangka *Maslahah Mursalah*.

b. Memperkaya teori perilaku konsumtif dengan memperkenalkan variabel teknologi digital, seperti game online, dalam analisis perilaku konsumen.

c. Mendorong penelitian lebih lanjut tentang bagaimana teknologi modern berinteraksi dengan nilai-nilai ekonomi Islam dalam konteks perilaku konsumtif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Memberikan wawasan tentang pentingnya literasi keuangan syariah untuk mengelola pengeluaran secara bijak, terutama dalam menghindari perilaku konsumtif yang dipicu oleh game online.

b. Bagi Industri Pendidikan

Menjadi dasar untuk menyusun program literasi keuangan syariah yang lebih efektif bagi mahasiswa dalam menghadapi tantangan konsumsi digital.

c. Bagi Penulis

Membantu penulis memahami dampak game online terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, sehingga mampu memberikan rekomendasi praktis yang relevan dalam konteks ekonomi Islam.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi dan landasan awal untuk mengeksplorasi lebih lanjut hubungan antara teknologi digital, literasi keuangan syariah, dan perilaku konsumtif dalam perspektif Maslahah Mursalah.

BAB II
TELAAH PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Telaah Pustaka

1. Literasi Keuangan Syariah dan Pengaruhnya terhadap Keuangan Pribadi

Penelitian oleh Suhasti dkk. (2022) yang berjudul *The Influence of Islamic Financial Literacy on the Use of Digital Financial Services in Yogyakarta* menunjukkan bahwa literasi keuangan syariah memiliki pengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan keuangan digital. Literasi ini berkontribusi sebesar 54,1% terhadap perilaku keuangan digital yang lebih bertanggung jawab, sehingga dapat digunakan sebagai dasar pengembangan strategi literasi keuangan syariah. Namun, penelitian ini belum menyoroti dampak literasi keuangan syariah pada perilaku konsumtif, khususnya dalam konteks penggunaan teknologi digital seperti game online.

Laily (2016) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa literasi keuangan syariah memengaruhi kemampuan individu dalam perencanaan keuangan, pengelolaan tabungan, investasi, dan pengambilan keputusan keuangan. Literasi ini menjadi elemen penting untuk menghindari masalah keuangan yang sering timbul akibat perilaku konsumtif. Akan tetapi, penelitian ini masih terbatas pada analisis secara umum tanpa mengaitkan dampaknya pada kelompok mahasiswa sebagai subjek yang rentan terhadap pengaruh konsumsi digital.

2. Game Online dan Perilaku Konsumtif

Zhang & Huang (2019) dalam penelitian *The Research on Consumer Behavior of Online Games and Its Influencing Factors* menemukan bahwa perilaku konsumtif dalam game online dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti usia, jenis kelamin, dan pengeluaran bulanan. Pemain pria cenderung menghabiskan lebih banyak uang dibandingkan pemain wanita, sementara pengeluaran bulanan memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian dalam game. Meskipun demikian, penelitian ini tidak

membahas aspek moral atau etika konsumsi, khususnya dalam perspektif syariah.

Penelitian Maharani dkk. (2022) yang berjudul *Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Konsumtif Remaja di Desa Tebel Kabupaten Sidoarjo* menunjukkan bahwa remaja cenderung melakukan pembelian impulsif untuk item dalam game favorit mereka seperti *Mobile Legends* atau *Free Fire*. Pembelian tersebut sering kali dilakukan tanpa mempertimbangkan kebutuhan finansial lainnya. Penelitian ini berhasil menunjukkan pola perilaku konsumtif yang didorong oleh faktor eksternal seperti lingkungan sosial, tetapi belum menghubungkannya dengan nilai-nilai keuangan syariah yang dapat menjadi panduan dalam pengelolaan konsumsi.

3. Interaksi Literasi Keuangan Syariah dan Perilaku Konsumtif

Penelitian oleh Ghozali & Rachman (2023) dalam jurnal *Studi Fenomenologi: Perilaku Konsumtif Game Online pada Remaja di Kelurahan Siwalankerto Kota Surabaya Perspektif Maslahah* menemukan bahwa perilaku konsumtif dalam game online bertentangan dengan prinsip konsumsi Islam yang menekankan keadilan, moderasi, dan keberlanjutan. Remaja yang terlibat dalam game online sering kali terjebak dalam perilaku konsumtif yang tidak terkendali, seperti pembelian item virtual yang dilakukan secara berulang. Meskipun penelitian ini menggunakan pendekatan syariah, fokus utamanya masih terbatas pada analisis deskriptif tanpa melibatkan pengaruh simultan variabel literasi keuangan.

Izazi dkk. (2020) dalam penelitian *Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif dengan Self Control sebagai Variabel Mediasi* menyatakan bahwa literasi keuangan memiliki pengaruh negatif signifikan terhadap perilaku konsumtif. Semakin tinggi literasi keuangan seseorang, semakin rendah kecenderungan mereka untuk melakukan pembelian impulsif. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa kontrol diri dapat menjadi mediator yang efektif dalam hubungan antara literasi keuangan dan perilaku konsumtif. Namun, penelitian ini tidak

memasukkan faktor game online sebagai salah satu variabel yang memengaruhi perilaku konsumtif.

4. **Pengaruh Sosial dan Budaya terhadap Konsumsi dalam Game Online**

   Triana & Martono (2021) dalam jurnal *The Relationship between Social Status and Students' Consumptive Behaviour* mengungkapkan bahwa status sosial memiliki hubungan positif dengan perilaku konsumtif mahasiswa. Semakin tinggi status sosial mahasiswa, semakin besar kemungkinan mereka untuk terlibat dalam perilaku konsumtif, termasuk dalam konteks game online. Penelitian ini mengaitkan perilaku konsumtif dengan aspek sosial, tetapi belum menyoroti dampak literasi keuangan syariah sebagai faktor pengendali konsumsi.

   Wiratri dkk. (2021) dalam jurnal *Keputusan Pembelian Virtual Goods Ditinjau dari Kelompok Acuan, Gaya Hidup, dan Event Marketing* menjelaskan bahwa keputusan pembelian item virtual dalam game online dipengaruhi oleh kelompok acuan, gaya hidup, dan strategi pemasaran seperti event promosi. Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung terdorong untuk membeli barang virtual demi menjaga citra sosial mereka. Namun, penelitian ini belum memasukkan perspektif nilai-nilai Islam yang dapat membantu individu mengelola keputusan konsumsi mereka dengan lebih etis.

Penelitian-penelitian sebelumnya memberikan wawasan yang beragam mengenai literasi keuangan, game online, dan perilaku konsumtif. Namun, sebagian besar penelitian hanya berfokus pada salah satu variabel tanpa mengintegrasikan keduanya secara simultan. Selain itu, belum banyak penelitian yang menggunakan pendekatan syariah, khususnya *Maslahah Mursalah*, dalam menganalisis pengaruh literasi keuangan dan game online terhadap perilaku konsumtif.

Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan mengintegrasikan literasi keuangan syariah dan game online sebagai variabel independen yang memengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa. Melalui pendekatan *Maslahah Mursalah*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan

kontribusi teoritis dan praktis yang signifikan dalam memahami konsumsi di era digital sesuai dengan nilai-nilai ekonomi Islam.

B. Landasan Teori

1. Literasi Keuangan Syariah

a. Definisi Literasi Keuangan Syariah

Literasi keuangan syariah, dalam pengertiannya, merujuk pada kemampuan individu untuk memahami dan mengelola keuangan mereka sesuai dengan prinsip-prinsip syariah Islam. Ini mencakup pengetahuan tentang produk dan layanan keuangan syariah, serta pemahaman akan hak dan kewajiban yang terkait. Pentingnya literasi keuangan syariah sangatlah besar dalam konteks kehidupan ekonomi yang sesuai dengan prinsip-prinsip agama. Pertama-tama, memahami prinsip-prinsip keuangan syariah memungkinkan perencanaan keuangan yang efektif, memastikan bahwa setiap langkah yang diambil sejalan dengan nilai-nilai agama dan etika (Antonio M. Syafi'i, 2016). Selain itu, literasi keuangan syariah memberdayakan individu untuk membuat keputusan keuangan yang tepat, dengan mempertimbangkan risiko dan keuntungan dari berbagai opsi yang tersedia. Dengan pemahaman yang kuat tentang keuangan syariah, individu juga dapat melindungi diri mereka dari penipuan, menghindari produk dan layanan keuangan yang bertentangan dengan prinsip-prinsip Islam. Tak kalah pentingnya, literasi keuangan syariah juga berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi syariah secara keseluruhan, dengan meningkatkan partisipasi masyarakat dalam produk dan layanan keuangan yang sesuai dengan prinsip-prinsip syariah. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan literasi keuangan syariah tidak hanya bermanfaat bagi individu secara pribadi, tetapi juga membawa dampak positif pada masyarakat dan ekonomi secara luas (Muhtadi, 2021).

Literasi keuangan syariah sangat penting bagi individu untuk

mengelola keuangan mereka secara efektif, membuat keputusan keuangan yang tepat, dan mencapai kesejahteraan finansial. Meskipun masih terdapat tantangan, upaya berkelanjutan diperlukan untuk meningkatkan literasi keuangan syariah melalui pendidikan, kampanye kesadaran, dan kolaborasi antara berbagai pemangku kepentingan. Dengan meningkatkan literasi keuangan syariah, masyarakat dapat memanfaatkan manfaat keuangan dan spiritual dari keuangan yang sesuai dengan prinsip-prinsip Islam (M. I. Hasan, 2023).

Meningkatkan literasi keuangan syariah sangat penting untuk pengembangan ekonomi syariah, stabilitas keuangan, dan inklusi keuangan. Namun, terdapat tantangan unik yang perlu diatasi, seperti kompleksitas prinsip syariah, kurangnya materi edukasi yang ramah pengguna, dan peran media yang terbatas. Kolaborasi antara pemangku kepentingan, termasuk lembaga keuangan, lembaga pendidikan, dan organisasi masyarakat, sangat penting untuk mengatasi tantangan ini dan meningkatkan literasi keuangan syariah di masyarakat.

Menurut definisi yang diberikan oleh Bank Indonesia, literasi keuangan syariah adalah kemampuan dan kecakapan individu dalam memahami dan mengelola keuangannya sesuai dengan prinsip-prinsip syariah Islam. Hal ini memungkinkan individu untuk mengambil keputusan keuangan yang tepat dan bertanggung jawab, sejalan dengan ajaran agama.

Sementara menurut Otoritas Jasa Keuangan, literasi keuangan syariah mencakup tingkat pemahaman, kesadaran, dan keterampilan individu dalam mengelola keuangannya sesuai dengan prinsip-prinsip syariah Islam. Ini mencakup aspek-aspek seperti perencanaan, penggunaan, dan pengembangan keuangan sesuai dengan ajaran agama. Kedua definisi tersebut menyoroti pentingnya pemahaman dan pengelolaan keuangan yang sesuai dengan prinsip-prinsip syariah Islam, serta implikasinya dalam pengambilan keputusan keuangan yang tepat dan bertanggung jawab. Ini mencerminkan upaya dari institusi

keuangan dan regulator untuk mendorong peningkatan literasi keuangan syariah di masyarakat, guna mendukung pertumbuhan ekonomi yang sesuai dengan nilai-nilai agama.

Literasi keuangan syariah didefinisikan sebagai tingkat pemahaman seseorang tentang keuangan Islam secara menyeluruh. Ini mencakup kemampuan individu dalam mengambil keputusan manajemen keuangan pribadi yang sesuai dengan prinsip-prinsip syariah. Literasi keuangan syariah bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan keuangan individu. Selain itu, literasi ini juga diharapkan dapat mengubah sikap dan perilaku individu dalam pengelolaan keuangan agar lebih baik, yang pada akhirnya mendukung kesejahteraan finansial yang sesuai dengan nilai-nilai Islam (Suhasti dkk., 2022b).

Manfaat dari literasi keuangan syariah sangat signifikan dalam konteks pengelolaan keuangan individu. Pertama, literasi ini membantu meningkatkan kualitas pengambilan keputusan keuangan, yang berarti individu dapat membuat keputusan yang lebih bijak dan terinformasi dalam hal investasi, tabungan, dan penggunaan produk keuangan lainnya. Kedua, literasi keuangan syariah berperan penting dalam mengubah sikap dan perilaku keuangan individu. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang prinsip-prinsip keuangan syariah, individu diharapkan dapat mengelola keuangan mereka dengan lebih etis dan bertanggung jawab, menghindari praktik-praktik yang dilarang dalam Islam seperti riba (bunga), gharar (ketidakpastian), dan maysir (spekulasi) (Suhasti dkk., 2022b).

Secara keseluruhan, literasi keuangan syariah memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas pengelolaan keuangan pribadi, mengubah perilaku finansial, dan mendorong penggunaan teknologi pembayaran yang lebih modern dan sesuai dengan syariah.

b. Implikasi Literasi Keuangan Syariah

1) Kebebasan Finansial:Literasi keuangan syariah memberdayakan individu untuk mengelola keuangan mereka secara mandiri, mengurangi ketergantungan pada pihak lain. Dengan pemahaman yang kuat tentang prinsip-prinsip keuangan syariah, individu dapat mengambil kontrol penuh atas keuangan mereka sendiri.
2) Kesejahteraan Finansial: Pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip keuangan syariah membantu individu mencapai kesejahteraan finansial dengan menghindari utang berlebihan dan investasi yang berisiko. Ini membantu menjaga stabilitas keuangan pribadi dan memungkinkan individu untuk mencapai tujuan keuangan jangka panjang mereka.
3) Kepuasan Spiritual: Mengelola keuangan sesuai dengan prinsip-prinsip syariah membawa kepuasan spiritual karena berada dalam keselarasan dengan nilai-nilai agama. Individu yang mengelola keuangan mereka dengan cara yang sesuai dengan keyakinan mereka merasakan kedamaian batin dan kepuasan dalam praktik keuangan mereka.

c. Dampak Literasi Keuangan Syariah

1) Pertumbuhan Ekonomi Syariah: Literasi keuangan syariah berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi syariah dengan meningkatkan partisipasi masyarakat dalam produk dan layanan keuangan syariah. Dengan lebih banyak individu dan bisnis yang menggunakan produk keuangan syariah, ekonomi syariah dapat tumbuh secara signifikan.
2) Stabilitas Keuangan: Prinsip-prinsip keuangan syariah, seperti larangan riba dan ketidakpastian, dapat meningkatkan stabilitas keuangan dengan mengurangi risiko sistemik. Dengan menghindari praktik keuangan yang berpotensi merugikan, ekonomi syariah dapat menjadi lebih stabil dan tahan terhadap goncangan eksternal.
3) Inklusi Keuangan: Literasi keuangan syariah mendukung inklusi keuangan dengan menyediakan akses ke layanan keuangan bagi

masyarakat yang tidak terlayani oleh sistem keuangan konvensional. Dengan adanya produk dan layanan keuangan syariah yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan nilai-nilai mereka, lebih banyak individu dapat memiliki akses ke layanan keuangan yang memadai dan relevan. Ini membantu memperluas cakupan inklusi keuangan secara keseluruhan.

d. Indikator Keuangan Syariah

Literasi keuangan syariah mengacu pada tingkat pemahaman dan pengetahuan individu tentang prinsip dan konsep keuangan syariah. Menurut (Dinc dkk., 2021) Indikator literasi keuangan syariah dapat diukur melalui tiga aspek berikut:

i. Pengetahuan tentang Produk Keuangan Syariah:
   - Pemahaman tentang prinsip-prinsip dasar keuangan syariah, seperti larangan riba, prinsip bagi hasil, dan prinsip jual beli.
   - Pengetahuan tentang berbagai produk keuangan syariah, seperti rekening tabungan syariah, deposito syariah, sukuk, dan asuransi syariah.
   - Kemampuan untuk membedakan produk keuangan syariah dari produk keuangan konvensional.

ii. Penggunaan Produk Keuangan Syariah:
   - Pengalaman menggunakan produk keuangan syariah, seperti menabung di rekening syariah atau berinvestasi di sukuk.
   - Frekuensi penggunaan produk keuangan syariah.
   - Kemampuan untuk memilih produk keuangan syariah yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi.

iii. Manfaat Keuangan Syariah:
   - Pemahaman tentang manfaat keuangan syariah, seperti transparansi, keadilan, dan bagi hasil.

- Pengalaman dalam memperoleh manfaat dari penggunaan produk keuangan syariah, seperti bagi hasil yang adil dan investasi yang etis.
- Kemampuan untuk mengevaluasi manfaat keuangan syariah dibandingkan dengan keuangan konvensional.

Dengan mengukur indikator-indikator ini, pembuat kebijakan dan penyedia layanan keuangan dapat menilai tingkat literasi keuangan syariah di suatu populasi dan merancang program untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang keuangan syariah. Literasi keuangan syariah yang lebih tinggi dapat berkontribusi pada inklusi keuangan yang lebih besar, stabilitas keuangan, dan pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan.

2. Konsep *Game Online*

a. Definisi *Game Online*

Kata "game" berasal dari bahasa Inggris dan memiliki arti dasar sebagai permainan. Dalam konteks ini, permainan merujuk pada konsep "kelincahan intelektual" atau kemampuan bermain secara cerdas. Game juga sering dijelaskan sebagai tempat di mana pemain membuat keputusan dan beraksi dengan tujuan tertentu. Pemain memiliki target-target yang ingin dicapai dalam game tersebut. Tingkat kelincahan intelektual dalam suatu game dapat menjadi ukuran sejauh mana game tersebut menarik untuk dimainkan secara optimal. Dengan kata lain, segala jenis kegiatan yang melibatkan pemikiran, kelincahan intelektual, dan pencapaian target khusus dapat dianggap sebagai suatu bentuk game (Andriyani, 2018).

Definisi *Game Online* adalah video game yang dimainkan melalui internet, baik sendiri maupun dengan pemain lain (Gianni, 2019). Game ini dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, smartphone, dan konsol game. Game online dapat dimainkan secara *real-time* atau *turn-based*, dan dapat berupa *free-to-play* atau memerlukan pembayaran untuk mengakses fitur atau konten tertentu.

Game online dapat dimainkan secara individu atau dalam kelompok, dan sering melibatkan interaksi sosial dengan pemain lain (Pamungkas, 2016).

Game online adalah bentuk permainan yang terhubung melalui jaringan internet, dapat diakses melalui perangkat seperti komputer pribadi (PC), laptop, ponsel, dan perangkat lainnya. *Game online* memungkinkan banyak pemain untuk bermain secara daring dan menawarkan berbagai jenis permainan, mulai dari yang berbasis teks hingga yang memiliki grafis kompleks, menciptakan dunia virtual yang dapat dijelajahi bersama-sama. Dengan bermain *game online*, para pemain dapat berinteraksi secara sosial secara virtual dan bahkan membentuk komunitas di dalam game tersebut (Andriyani, 2018).

Menurut Young, seperti yang dijelaskan dalam penelitian oleh (Nikmah, 2015), kecanduan game online adalah salah satu bentuk kecanduan yang muncul sebagai hasil dari teknologi internet, yang juga dikenal dengan istilah "*internet addictive disorder*." Dikemukakan bahwa internet dapat menjadi penyebab kecanduan, dan salah satu contohnya adalah Kecanduan Bermain Game (*Computer game Addiction*) yang berlebihan. Sementara itu, Chen dan Chang, seperti diungkapkan dalam penelitian yang sama oleh (Nikmah, 2015), menyatakan bahwa aspek kecanduan dalam bermain game online hampir serupa dengan jenis kecanduan yang lainnya, meskipun kecanduan game online lebih dikenali sebagai jenis kecanduan yang bersifat psikologis daripada fisik.

b. Jenis-Jenis *Game Online*

Hasdy dalam (Yulius, 2017) mengelompokkan *game online* menjadi beberapa genre sebagai berikut:

1) Jenis permainan daring yang dikenal dengan istilah "*First Person Shooter*" fokus pada penggunaan senjata, di mana para pemain dapat bermain sendirian atau membentuk tim untuk

menghadapi musuh. Contoh game dalam genre ini adalah *World War II Online* (2001) dan *PlanetSide* (2003).

2) Dalam kategori "*Real Time Strategy*," permainan menekankan pada kemampuan strategi pemain, dan seringkali pemain mengendalikan lebih dari satu karakter. Beberapa game yang populer dalam genre ini termasuk *WarCraft* (1994), *Command and Conqueror* (1995), *Total Annihilation* (1997), *StarCraft* (1998), dan *SimCity* (1999).
3) "*Cross Platform Online*" adalah jenis game yang memungkinkan pemain bermain secara daring dengan menggunakan perangkat keras yang berbeda. Misalnya, *Need For Speed Undercover* dapat dimainkan secara daring baik dari PC maupun *Xbox* 360 (*Xbox* 360 adalah konsol permainan yang terhubung ke internet).
4) Game "*Browser*" dimainkan langsung di peramban web seperti *Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. Untuk dapat memainkannya, peramban harus mendukung teknologi seperti Javascript, PHP, atau Flash.
5) "*Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG)" adalah jenis game daring di mana pemain dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain lain. Karakter dalam game ini mengembangkan kemampuannya melalui pengalaman dan seringkali terlibat dalam pertempuran atau konfrontasi dengan musuh.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterlibatan dalam *Game Online*

Detria dalam (Irawan & Dina, 2021), mengatakan bahwa terdapat dua fator yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online, sebagai berikut :

i. Keinginan yang kuat dari diri peserta didik untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online

dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin peasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.

ii. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap game online.

iii. Rasa bosan yang dirasakan peserta didik ketikaberada di rumah atau di sekolah.

iv. Kurangnya self control dalam diri peserta didik, sehingga peserta didik kurang mampu mengatisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online ialah sebagai berikut:

i. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yag lain banyak yang bermain game online.

ii. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga peserta didik memilih alternatif bermain game online sebagai aktivitas yang menyenangkan.

iii. Harapan orangtua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

3. Konsep Perilaku Konsumtif

a. Definisi Perilaku Konsumtif

Menurut (Martin & Pear, 2015), perilaku merujuk pada segala tindakan yang dikerjakan atau kata-kata yang diucapkan oleh seseorang, termasuk gerakan tubuh, otot, dan aktivitas organisme. Sementara menurut McDouggal seperti yang diungkapkan dalam (Saleh, 2018), perilaku dipicu oleh naluri yang dapat dijelaskan sebagai tindakan bawaan yang bisa berubah melalui pengalaman.

Berdasarkan beberapa perspektif di atas, perilaku dapat diartikan sebagai tindakan dalam bentuk gerakan atau ucapan yang dipengaruhi oleh pengalaman individu dengan tujuan memenuhi kebutuhan mereka.

Dalam konteks ekonomi, konsumsi didefinisikan sebagai penggunaan barang untuk memenuhi kebutuhan secara langsung (Idri, 2015). Don Slatter dalam (Damsar & Indrayani, 2019) memahami konsumsi sebagai cara individu menghubungkan kebutuhan mereka dengan berbagai jenis materi, barang simbolik, layanan, atau pengalaman.

Oleh karena itu, perilaku konsumtif merujuk pada tindakan membeli barang dalam jumlah besar tanpa mempertimbangkan apakah itu benar-benar diperlukan atau tidak. Ancok dalam (Thohiroh, 2015) menjelaskan bahwa konsumen dapat membeli barang hanya untuk mencobanya, bahkan jika sebenarnya mereka tidak memerlukannya. Lubis dalam (Octavian & Kartasasmita, 2017) menggambarkan perilaku konsumtif sebagai tindakan pembelian yang tidak didasarkan pada pertimbangan rasional, melainkan didorong oleh keinginan yang tidak selalu rasional. Pandangan lain oleh Tambunan dalam (Rasyid, 2019) menggambarkan perilaku konsumtif sebagai keinginan untuk mengonsumsi barang yang sebenarnya tidak diperlukan secara berlebihan demi memperoleh kepuasan.

Dengan demikian, perilaku konsumtif merujuk pada pembelian barang atau jasa secara berlebihan yang lebih menekankan pada keinginan daripada kebutuhan, tanpa memperhatikan prioritas, atau sebagai gaya hidup mewah. Tindakan ini dianggap tidak wajar dan seringkali melibatkan pemborosan, seperti yang dijelaskan oleh (Jatmika, 2018), yang mencakup pemborosan pada hal-hal yang haram dan pengeluaran yang berlebihan pada hal-hal yang halal, tanpa memperhatikan kemampuan finansial, seringkali hanya untuk tujuan pamer.

Anggasari, seperti yang dijelaskan dalam penelitian oleh (Ambarwati, 2014), mendefinisikan perilaku konsumtif sebagai tindakan pembelian barang-barang tanpa pertimbangan yang cukup, sehingga cenderung menjadi berlebihan dalam konsumsi. Sedangkan Menurut Sumartono, sebagaimana yang diungkapkan dalam penelitian oleh (Ambarwati, 2014), perilaku konsumtif ditandai oleh gaya hidup yang mewah dan berlebihan, penggunaan barang-barang termahal yang memberikan tingkat kepuasan dan kenyamanan fisik yang maksimal, dan juga adanya pola hidup yang terkendali oleh dorongan untuk memenuhi hasrat kesenangan semata-mata.

Perilaku konsumtif mencakup tindakan membeli atau menggunakan barang tanpa pertimbangan rasional yang matang. Dalam konteks penelitian ini, perilaku konsumtif termanifestasi ketika siswa tidak mampu menggunakan sumber daya finansial mereka dengan bijaksana dan sebaliknya menghabiskan uang mereka secara sembrono dalam bermain Game Online. Siswa yang mengalami ketergantungan pada Game Online akan membelanjakan uang mereka untuk memperoleh berbagai atribut yang ada dalam permainan tersebut, bahkan ketika situasi keuangan mereka sudah sangat buruk, dan hal ini dapat menyebabkan mereka mengambil tindakan ekstrem untuk tetap bisa bermain game online (Andriyani, 2018).

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif

Adapun indikator-indikator perilaku konsumtif menurut Irawan dalam (Irawan & Dina, 2021):

i. Pembelian Impulsif (*Impulsif buying*)

Ciri ini menandakan perilaku pembelian seorang remaja dimotivasi oleh keinginan yang sesaat yang dilakukan tanpa mempertimbangkan lebih dulu, tidak berfikir apa yang akan terjadi selanjutnya serta terkadang bersifat emosional.

ii. Pemborosan (*Wasteful buying*)

Perilaku konsumtif merupakan cara banyak uang yang terbuang sia-sia tanpa disadari ada kebutuhan yang jelas.

iii. Mencari kesenangan (*Non rational buying*)

Cara membeli sesuatu untuk kesenangan saja. Salah satunya ialah kenyamanan fisik dan dalam hal ini remaja termotivasi oleh fakta bahwa mereka akan merasakan senang atau nyaman saat mereka memakai sesuatu yang menonjol dari keramaian dan terasa terkini.

4. Konsep Maslahah Mursalah

a. Pengertian Maslahah Mursalah

Menurut Amir Syarifuddin (2017), *Maslahah Mursalah* merujuk pada segala hal yang bermanfaat bagi manusia dalam rangka menjaga lima aspek utama kehidupan, yaitu agama (*ad-din*), jiwa (*an-nafs*), akal (*al-aql*), keturunan (*an-nasl*), dan harta (*al-mal*). Istilah ini menunjukkan upaya untuk menciptakan keseimbangan antara kebutuhan material dan spiritual yang sesuai dengan prinsip-prinsip syariat Islam.

Secara etimologis, *Maslahah* berarti manfaat, sedangkan *Mursalah* berarti sesuatu yang dibiarkan tanpa batasan tertentu. Dalam konteks hukum Islam, *Maslahah Mursalah* adalah manfaat yang tidak memiliki dalil khusus yang melarang atau memerintahkannya, tetapi tetap sesuai dengan tujuan syariat (Ilyas, 2017).

b. Kategori Maslahah Mursalah

Menurut Al-Ghazali, sebagaimana dikutip oleh Ghozali dan Rachman (2023), *Maslahah Mursalah* dapat dikategorikan menjadi tiga tingkatan:

i. Maslahah Dharuriyyah (Primer): Kebutuhan pokok yang harus dipenuhi untuk menjaga keberlangsungan hidup, seperti makanan, kesehatan, dan tempat tinggal.

ii. Maslahah Hajiyyah (Sekunder): Kebutuhan yang mendukung kenyamanan hidup, tetapi tidak bersifat darurat, seperti

kendaraan atau pendidikan.

iii. Maslahah Tahsiniyyah (Tersier): Kebutuhan tambahan yang berfungsi untuk memperindah dan melengkapi kehidupan, seperti hiburan atau barang mewah.

Tingkatan ini menjadi panduan bagi umat Islam dalam menentukan prioritas konsumsi agar tidak melampaui batas dan tetap sejalan dengan tujuan syariat.

c. Aplikasi Maslahah Mursalah dalam Konsumsi Islam

Dalam perspektif konsumsi, *Maslahah Mursalah* memberikan kerangka moral untuk membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Rifdani dan Cerya (2022) menjelaskan bahwa konsumsi dalam Islam tidak hanya bertujuan untuk memenuhi kebutuhan material, tetapi juga harus membawa manfaat spiritual dan sosial. Oleh karena itu, pembelian barang atau jasa harus mempertimbangkan tiga elemen utama:

i. Halal: Barang atau jasa yang dikonsumsi harus memenuhi kriteria kehalalan sesuai syariat.

ii. Manfaat: Konsumsi harus memberikan manfaat, baik secara pribadi maupun kolektif.

iii. Keberlanjutan: Konsumsi tidak boleh merusak keseimbangan alam atau menimbulkan kerugian bagi orang lain.

Penekanan pada aspek-aspek ini bertujuan untuk memastikan bahwa perilaku konsumsi tidak bertentangan dengan nilai-nilai Islam, seperti larangan berlebihan (*israf*) yang tercantum dalam Q.S. Al-A'raf: 31.

d. Hubungan Maslahah Mursalah dengan Literasi Keungan Syariah

Literasi keuangan syariah bertujuan untuk meningkatkan pemahaman individu dalam mengelola keuangan berdasarkan prinsip *Maslahah Mursalah*. Suhasti dkk. (2022) menyebutkan bahwa literasi keuangan syariah dapat membantu individu untuk membuat keputusan keuangan yang lebih bijak dengan mempertimbangkan manfaat jangka

panjang dan keberkahan.

Sebagai contoh, individu yang memahami prinsip *Maslahah Mursalah* akan lebih cenderung mengalokasikan pengeluaran mereka untuk kebutuhan primer (*dharuriyyah*) dibandingkan keinginan tersier (*tahsiniyyah*). Dengan demikian, literasi keuangan syariah tidak hanya membantu mengelola keuangan, tetapi juga berfungsi sebagai alat pengendali perilaku konsumtif yang sering kali dipengaruhi oleh godaan dunia digital, seperti game online.

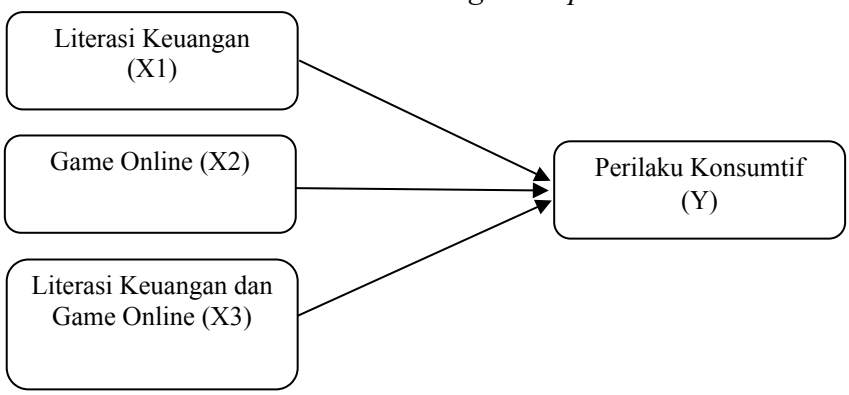
e. Hubungan Maslahah Mursalah terhadap Penelitian

Penelitian ini menggunakan *Maslahah Mursalah* sebagai kerangka utama untuk menganalisis perilaku konsumtif mahasiswa. Ghozali dan Rachman (2023) menegaskan bahwa perilaku konsumtif yang tidak terkendali bertentangan dengan prinsip *Maslahah*, karena dapat mengancam keseimbangan keuangan pribadi dan stabilitas sosial. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana literasi keuangan syariah dan keterlibatan dalam game online memengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa, dengan fokus pada kesesuaian perilaku tersebut terhadap nilai-nilai *Maslahah Mursalah*.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan masalah yang telah di diidentifikasi sesuai dengan hubungan konseptual antara teori dengan masalah yang ada, maka kerangka berpikir dari penelitian ini sebagai berikut:

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



Perspektif *Maslahah Mursalah* menjadi landasan konseptual yang mengevaluasi pengaruh kedua variabel independen terhadap variabel dependen.

D. Hipotesis

Berdasarkan dari model kerangka berpikir diatas maka di peroleh hasil hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

1. H1: Literasi Keuangan (X1) berpengaruh secara parsial terhadap Perilaku Konsumtif (Y):

   Pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif adalah faktor yang perlu diperhatikan, karena literasi keuangan dapat mempengaruhi bagaimana individu mengelola finansial mereka dan menginformasikan keputusan konsumsi mereka. Beberapa temuan dari penelitian terhadap pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif antara lain. Pengaruh literasi keuangan signifikan terhadap perilaku konsumtif siswa SMA di Kota Bandung (Yudasella & Krisnawati, 2019). Setiap kenaikan 1 tingkat literasi keuangan akan meningkatkan perilaku konsumtif sebesar 0,405 kali. Pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pendidikan akuntansi di Universitas PGRI Madiun (Izazi dkk., 2020). Literasi keuangan berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif, dan selfcontrol mahasiswa pendidikan akuntansi dapat memediasi pengaruh literasi keuangan pada perilaku konsumtif. Pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif generasi milenial di Kota Bandung (Qurotaa'yun & Krisnawati, 2019). Literasi keuangan memiliki pengaruh negatif signifikan terhadap perilaku konsumtif generasi milenial di kota Bandung. Pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Islam Bandung (A. N. Fauzia & Nurdin, 2019). Variabel literasi keuangan secara parsial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Program Studi Manajemen di Universitas Islam Bandung.

Pengaruh literasi keuangan, kontrol diri, dan penggunaan e-money terhadap perilaku konsumti pekerja produksi PT Pertamina Balikpapan (Nainggolan, 2022). Literasi keuangan adalah variabel independen yang paling dominan dengan hasil -t hitung (-4,454) < -t tabel (-1,9785) dan tingkat signifikansi sebesar 0,00 < 0,05.

Dari temuan-temuan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa literasi keuangan memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Oleh karena itu, peningkatan literasi keuangan dapat membantu mengurangi perilaku konsumtif yang tidak seimbang dan mendukung stabilitas sistem keuangan, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dan menciptakan pembangunan yang lebih inklusif.

2. H2: Game Online (X2) berpengaruh secara parsial terhadap Perilaku Konsumtif (Y):

   Hasil pencarian menunjukkan bahwa beberapa penelitian telah menginvestigasi dampak virtual item yang dijual di *game online* pada perilaku konsumtif. Temuan-temuan dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut: Penelitian pertama (Hasanah dkk., 2022) menunjukkan bahwa cenderungnya menderita gangguan bermain *game online* (*gaming disorder*) berhubungan dengan intensitas pembelian barang virtual pada *game online* oleh pemain *game online*. Ini berarti individu yang lebih cenderung mengalami gangguan bermain game online cenderung lebih aktif dalam membeli berbagai perangkat game yang mereka sukai.

   Penelitian kedua (Khaliq dkk., 2022) menemukan bahwa desain produk dan harga memengaruhi keputusan untuk membeli barang virtual dalam game online "*Mobile Legends Bang Bang*". Produk dengan desain yang menarik dan harga yang terjangkau dapat meningkatkan kecenderungan untuk membeli.

   Penelitian ketiga (Maharani dkk., 2022) mengindikasikan bahwa remaja yang kecanduan game online seringkali melakukan pembelian item dalam game favorit mereka seperti *Mobile Legends* dan *Free Fire*. Motivasi perilaku konsumtif pada remaja ini dapat dipengaruhi oleh

faktor-faktor seperti aspek sosial, ekonomi, dan media informasi.

Penelitian keempat (Atha Rainga & Widiartanto, 2021) menunjukkan bahwa desain produk dan harga dari barang virtual mempengaruhi niat untuk membeli kembali barang virtual, dengan kepuasan bermain game sebagai perantara dalam *game online* "PUBG M". Harga memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keinginan untuk membeli barang virtual.

Penelitian terakhir (Herawan & Rachman, 2021) menunjukkan bahwa intensi pembelian barang virtual oleh pemain game online PUBG Mobile dipengaruhi oleh nilai fungsional dari barang virtual tersebut. Semakin tinggi nilai fungsional suatu barang virtual, semakin tinggi pula intensitas pemain untuk membelinya dalam permainan. Dari temuan-temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pengaruh barang virtual di game ooline pada perilaku konsumtif dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti gangguan bermain game, desain produk, harga, nilai fungsional, dan faktor-faktor sosial seperti pergaulan dan media informasi.

3. H3: Literasi Keuangan (X1) dan Game Online (X2) berpengaruh secara simultan terhadap Perilaku Konsumtif (Y):

   Hipotesis tiga didasarkan pada asumsi bahwa interaksi antara literasi keuangan syariah dan intensitas bermain game online dapat memiliki pengaruh yang lebih kompleks terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Dalam konteks ini, literasi keuangan syariah dapat bertindak sebagai faktor moderator yang memodifikasi dampak intensitas bermain game online terhadap perilaku konsumtif, atau sebaliknya.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang berfokus pada hubungan kausal antara literasi keuangan syariah dan penggunaan game online terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kabupaten Sleman. Desain ini memungkinkan untuk menguji teori secara objektif dengan menggunakan variabel yang dapat diukur dan dianalisis secara statistik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami pengaruh satu atau lebih variabel independen (literasi keuangan syariah dan penggunaan game online) terhadap satu atau lebih variabel dependen (perilaku konsumtif) dalam hubungan sebab akibat. Metode penelitian kuantitatif sebagaimana menurut (Creswell & Creswell, 2018) penelitian kuantitatif menguji hubungan antara variabel dengan tujuan membuat prediksi. Tujuan penelitian ini tergolong ke dalam penelitian konklusif atau kausal.

Menurut (Indrawati, 2015) penelitian konklusif atau kausal merupakan penelitian yang dilakukan saat peneliti sudah membaca penelitian terdahulu dan menguji apakah hubungan antar variabel pada penelitian terdahulu juga terjadi pada objek yang sedang diteliti. Jadi dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian ini merupakan penelitian asosiatif kausal, yaitu penelitian yang dilakukan untuk mencari hubungan atau pengaruh satu atau lebih variabel independen dengan satu atau lebih variabel dependen yang bersifat sebab akibat.

Desain penelitian kuantitatif kausal ini memungkinkan untuk mengumpulkan data numerik dari sampel yang dipilih melalui teknik *non-probability sampling*, khususnya *convenience sampling*, karena efisiensi waktu dan sumber daya. Data primer dikumpulkan melalui kuesioner online yang didesain untuk mengukur variabel-variabel terkait. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik seperti regresi linear berganda untuk menguji hipotesis dan menentukan pengaruh variabel

independen terhadap variabel dependen.

Desain penelitian ini sesuai untuk mencapai tujuan penelitian dan dapat memberikan bukti empiris mengenai hubungan antara literasi keuangan syariah, penggunaan game online, dan perilaku konsumtif mahasiswa di Sleman. Pendekatan ini juga memungkinkan untuk pengujian hipotesis yang telah dirumuskan dalam skripsi.

B. Lokasi Penelitian

Pemilihan lokasi penelitian di Kabupaten Sleman, Yogyakarta, didasarkan pada beberapa pertimbangan ilmiah yang relevan dengan tujuan penelitian. Sleman merupakan bagian dari Daerah Istimewa Yogyakarta, yang memiliki populasi mahasiswa yang besar karena terdapat banyak perguruan tinggi ternama. Penelitian ini berfokus pada pengaruh literasi keuangan syariah dan game online terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, sehingga memerlukan lingkungan yang representatif untuk mahasiswa dari berbagai latar belakang.

Pertama, Sleman dikenal dengan komunitas mahasiswanya yang dinamis dan beragam, yang mencerminkan berbagai aspek kehidupan mahasiswa, termasuk aspek keuangan dan hiburan seperti game online.

Kedua, daerah ini juga memiliki tingkat aktivitas digital yang tinggi, termasuk penggunaan game online dan transaksi keuangan digital, yang relevan dengan topik penelitian.

Ketiga, keberadaan perguruan tinggi dan lembaga pendidikan di Sleman memungkinkan akses mudah ke responden yang merupakan target dari penelitian ini, yaitu mahasiswa yang aktif secara akademis dan sosial.

Keempat, Sleman memiliki lingkungan sosial dan ekonomi yang variatif, yang memberikan kesempatan untuk mempelajari perilaku konsumtif mahasiswa dalam konteks yang lebih luas, termasuk pengaruh dari literasi keuangan syariah.

Terakhir, pemilihan Sleman sebagai lokasi penelitian juga didasarkan pada ketersediaan data dan sumber informasi yang dapat mendukung proses penelitian, termasuk akses ke data primer melalui angket atau

kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa. Lokasi ini memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian yang mendalam untuk mengumpulkan data yang akurat dan representatif terkait dengan perilaku konsumtif mahasiswa di era digital.

Dengan alasan-alasan tersebut, Sleman dipilih sebagai lokasi penelitian karena dianggap mampu memberikan wawasan komprehensif mengenai pengaruh literasi keuangan syariah dan penggunaan game online terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, yang sesuai dengan tujuan penelitian untuk menghasilkan temuan yang relevan dan aplikatif bagi pengembangan teori dan praktik.

C. Waktu dan Pelaksanaan

Penelitian berlangsung dalam rentang waktu sembilan bulan, dimulai pada bulan Februari 2024 dan berakhir di bulan November 2024. Sementara itu, pelaksanaan skripsi secara keseluruhan dilakukan mulai dari bulan Februari 20024 hingga November 2024

D. Objek Penelitian

Objek penelitian menjadi fokus utama dalam suatu penelitian karena objek penelitian merupakan target yang ingin dicapai dalam rangka mendapatkan jawaban atau solusi terhadap permasalahan yang sedang dihadapi. Sugiyono (2012:144) menggambarkan konsep objek penelitian sebagai berikut:

> "Objek penelitian adalah entitas ilmiah yang bertujuan untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan manfaat tertentu mengenai suatu hal yang objektif, valid, dan dapat diandalkan, terutama terkait dengan variabel tertentu."

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

   Istilah populasi sering dipakai pada metode penelitian guna merujuk pada aliansi atau kelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Sekelompok individu dengan karakteristik yang sama adalah populasi penelitian (Creswell & Creswell, 2018). Populasi

adalah area generalisasi subjek atau objek yang dipilih peneliti untuk dipelajari lalu diambil kesimpulan. Subjek ataupun objek tersebut memiliki kualitas dan karakteristik tertentu. Seluruh mahasiswa di Sleman.

2. Sampel

Sampel ialah bagian dari populasi yang diminati untuk diteliti (Lind dkk., 2014). Sampel adalah anggota populasi terpilih yang berpartisipasi dalam penelitian. Sampel diminta untuk memberi umpan balik, menerima perlakuan, dan pengamatan tentang yang sedang diteliti (Indrawati, 2015).

Metode *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling*. Alasan peneliti menggunakan metode ini adalah karena setiap anggota populasi tidak memiliki peluang yang sama untuk terpilih atau terambil. Pada penelitian ini karena tergolong jumlah populasi besar dan tak terhingga, maka peneliti mengambil sample sebanyak 150 orang.

F. Sumber Data

Selain itu peneliti juga membedakan sumber data penelitian, dan sumber data tersebut dapat dibedakan menjadi data primer dan data sekunder, yakni;

a. Data primer

Data primer ialah data yang pertama kali dikumpulkan serta dicatat oleh peneliti (Sanusi, 2017). Peneliti mengumpulkan data primer dari sumber aslinya. Penyebaran kuesioner kepada mahasiswa di Sleman menjadi data primer untuk penelitian ini.

b. Data sekunder

Data sekunder ialah data yang sudah tersedia atau dikumpulkan pihak lain (Sanusi, 2017). Sumber data yang diterbitkan atau digunakan oleh organisasi yang bukan pengelolanya. Sumber data sekunder merupakan sumber yang didapatkan melalui proses pengumpulan dokumen, ataupun melalui orang lain. Data sekunder

dalam penelitian ini didapat dari penelitian terdahulu, buku, jurnal, serta buku-buku yang berhubungan dengan penelitian ini.

G. Teknik Pengumpulan Data

Menurut (Creswell & Creswell, 2018) pengumpulan data pada metode kuantitatif fokus pada dua aspek yaitu survei dan eksperimen. Dalam hal wawancara, kuesioner, observasi, dan kombinasi dari ketiga metode digunakan untuk mengumpulkan data. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan informasi untuk penelitian ini. Kuesioner adalah kumpulan pertanyaan yang terkait secara logis pertanyaan tentang masalah penelitian dengan setiap pertanyaan memberikan jawaban yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis (Nazir, 2014). Penelitian ini memakai kuesioner tertutup, artinya pertanyaan yang diajukan kepada responden sudah berupa pilihan ganda. Responden tidak memiliki kesempatan untuk berbagi pemikiran tentang kuesioner semacam ini. Hal utama yang harus diketahui mengenai penelitian ini adalah bagaimana pembayaran digital mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa di Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan kuesioner online berbasis Google Form yang didistribusikan melalui Instagram, Line dan Whatsapp.

Penggunaan Skala Likert ini dengan alternative jawaban yang mengukur sikap dan menyatakan pendapat setuju atau tidak setuju terhadap pertanyaan yang diajukan dengan skor 1-10 dengan konsep.

H. Definisi Konseptual dan Operasi Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

   Definisi konseptual variabel adalah penjelasan teoritis mengenai sifat dan makna suatu veriabel dalam konteks penelitian yang biasanya tidak hanya berfokus pada pengukuran fisiknya, tetapi juga pada pengertian dan konsepnya secara lebih abstrak.

2. Definisi Operasional Variabel

   a. Variabel Independen (X)

      Dalam studi eksperimental, variabel "independen" adalah variabel yang memengaruhi hasil. Ini karena mereka adalah variabel

yang dimanipulasi dalam percobaan (Creswell & Creswell, 2018). Dalam konteks penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya adalah literasi keuangan syariah dan *game online*.

b. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen ialah variabel yang bergantung pada variabel independen, hasil dari pengaruh variabel independent (Creswell & Creswell, 2018). Dalam konteks penelitian ini yang menjadi variabel terikatnya adalah perilaku konsumtif.

I. Instrumen Penelitian yang Digunakan

Instrumen penelitian, sebagaimana yang dijelaskan oleh Sugiyono pada tahun 2020, merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang sedang diamati. Dalam konteks penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah *continuous rating scale*. Dalam hal ini, peneliti menggunakan jenis instrumen berupa angket atau kuesioner dengan indikator penelitian sebagai berikut :

1. Literasi Keuangan Syariah

   Literasi keuangan syariah adalah kemampuan untuk memahami, mengelola, dan mengambil keputusan keuangan berdasarkan prinsip-prinsip syariat Islam. Indikator literasi keuangan syariah dalam penelitian ini diadaptasi dari Laily (2016) dan Suhasti et al. (2022), yang meliputi:

   i. Pengetahuan tentang Produk Keuangan Syariah
   ii. Penggunaan Produk Keuangan Syariah
   iii. Manfaat keuangan Syariah

2. Game Online

   Keterlibatan dalam game online mengacu pada tingkat aktivitas dan pengeluaran mahasiswa dalam bermain game online. Indikator variabel ini diadaptasi dari Zhang & Huang (2019) dan Maharani et al. (2022), yang mencakup:

   i. Pengluaran untuk Game Online
   ii. Dampak Game Online terhadap Belanja

3. Perilaku Konsumtif

   Perilaku konsumtif mengacu pada tindakan pembelian yang berlebihan atau tidak rasional, khususnya dalam konteks game online. Indikator untuk variabel ini diadaptasi dari Irawan (2021) dan Lubis (2017), meliputi:

   i. Pembelian Implusif
   ii. Pemborosan
   iii. Mencari Kesenangan

Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian

Varibel	Indikator	Nomor Item
Literasi Keuangan Syariah	Pengetahuan tentang Produk Keuangan Syariah	10-15
	Penggunaan Produk Keuangan Syariah	16-19
	Manfaat Keuangan Syariah	20-23
Game Online	Pengeluaran untuk Game Online	24-27
	Dampak Game Online terhadap Belanja	28-32
Perilaku Konsumtif	Pembelian Implusif	33-36
	Pemborosan	37-40
	Mencari Kesenangan	41-44

Agar memperoleh hasil penelitianyang sesuai dengan harapan, peneliti menyusun rancangan kisi-kisi dalam instrumen penelitian yang digunakan. Dalam penelitian ini, tiap-tiap variabel yang diteliti akan diuraikan, kemudian ditentukan indikator yang akan diukur hingga menjadi item pernyataan. Adapun uji instrumen yang digunakan pada penelitian ini antara lain sebagai berikut :

a. Uji Validitas:

   Validitas digunakan untuk mengukur tingkat ketepatan data yang didapat dari objek penelitian berdasarkan hasil data yang diperoleh

peneliti melalui kuesioner. Dalam uji validitas data peneliti menggunakan program Jamovi versi 2.3.28.

Dalam penelitian ini, untuk menguji validitas pertanyaan dalam kuesioner digunakan software Jamovi versi 2.3.28. Kriteria yang ditetapkan untuk mengetahui validitas skor dari setiap butir pertanyaan, dapat menggunakan kriteria keputusan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi (α) = 0,05 maka setiap butir pernyataan yang dijadikan sebagai alat ukur penelitian valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi (α) = 0,05 maka setiap butir pernyataan yang dijadikan sebagai alat ukur penelitian tidak valid. Adapun hasil perhitungan terhadap setiap butir instrumen kuesioner pada variabel Literasi Keuangan (X1), Game Online (X2), dan Perilaku Konsumtif (Y) ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. 2 Uji Validitas

No	**Variabel**	**Item**	**Item-rest Correlation (r_{hitung})**	**r_{tabel}**	**Keterangan**
1	Literasi Keuangan Syariah (X1)	10	0.586	0.1528	Valid
		11	0.761	0.1528	Valid
		12	0.680	0.1528	Valid
		13	0.677	0.1528	Valid
		14	0.677	0.1528	Valid
		15	0.457	0.1528	Valid
		16	0.529	0.1528	Valid
		17	0.602	0.1528	Valid
		18	0.641	0.1528	Valid
		19	0.728	0.1528	Valid
		20	0.557	0.1528	Valid
		21	0.303	0.1528	Valid

		22	0.411	0.1528	Valid
		23	0.399	0.1528	Valid
2	Game Online (X2)	24	0.523	0.1528	Valid
		25	0.530	0.1528	Valid
		26	0.596	0.1528	Valid
		27	0.607	0.1528	Valid
		28	0.452	0.1528	Valid
		29	0.520	0.1528	Valid
		30	0.593	0.1528	Valid
		31	0.636	0.1528	Valid
		32	0.652	0.1528	Valid
3	Perilaku Konsumtif (Y)	33	0.639	0.1528	Valid
		34	0.678	0.1528	Valid
		35	0.717	0.1528	Valid
		36	0.459	0.1528	Valid
		37	0.666	0.1528	Valid
		38	0.671	0.1528	Valid
		39	0.769	0.1528	Valid
		40	0.386	0.1528	Valid
		41	0.611	0.1528	Valid
		42	0.654	0.1528	Valid
		43	0.648	0.1528	Valid
		44	0.501	0.1528	Valid

b. Uji Reabilitas

Reliabilitas digunakan untuk mengukur tingkat konsistensi atau kestabilan nilai yang terdapat pada skala pengukuran terhadap data. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan program Jamovi 2.3.28.

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan software Jamovi 2.3.228 dengan melihat nilai Cronbach's Alpha dan McDonal's Omega. Mengutip dari penelitian yang dilakukan oleh Andrew F. Hayes & Jacob J. Coutts (2020), McDonal's Omega digunakan dalam pengujian reliabilitas karena McDonal's Omega merupakan alternatif yang peka terhadap berbagai cara konseptualisasi reliabilitas dan hasilnya lebih konsisten jika dibandingkan dengan Cronbach's Alpha (Hayes & Coutts, 2020). Menurut Ghozali (2011), kriteria yang ditetapkan untuk menyatakan suatu item pertanyaan pada instrumen reliabel ketika hasil pengujian dapat memenuhi nilai Cronbach Alpha > 0,6 (Sugiarto, 2016). Sedangkan kriteria yang ditetapkan pada McDonal's Omega, nilai McDonal's Omega > 0,7 agar suatu item pertanyaan pada instrument dapat dikatakan reliabel (Hair et al., 1998). Adapun hasil perhitungan terhadap Literasi Keuangan Syariah (X1), Game Online (X2), dan Perilaku Konsumtif (Y) ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. 3 Uji Reabilitas

No	Variabel	Cronbach's Alpha	McDonald's Omega	Keterangan
1	Literasi Keuangan Syariah (X1)	0.575	0.764	*Reliable*
2	Game Online (X2)	0.850	0.851	*Reliable*
3	Perilaku Konsumtif (Y)	0.897	0.901	*Reliable*

J. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik dalam menganalisis data yang diperoleh. Teknik analisis data yang digunakan antara lain, sebagai berikut:

1. Uji Asumsi Klasik
   a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dapat digunakan untuk mengetahui apakah data dalam model regresi, variabel terikat serta variabel bebas normal atau tidak. Adapun uji normalitas yang digunakan adalah *Normal Probability Plot* (P-P Plot atau Q-Q Plot), merupakan metode uji apakah data residual atau suatu variabel terdistribusi secara normal dengan menampilkan visual grafik. Adapun penjelasan aturan uji *Normal Probability Plot* diantaranya:

i. Data yang terdistribusi normal akan menghasilkan titik-titik yang mengikuti garis diagonal (45 derajat) pada kedua jenis plot ini.
ii. *Skewness Positif (Right-Skewed)*: Titik-titik pada ujung kanan Q-Q Plot atau P-P Plot akan berada di atas garis diagonal.
iii. *Skewness Negatif (Left-Skewed)*: Titik-titik pada ujung kiri akan berada di bawah garis diagonal.
iv. *Kurtosis* Tinggi (*Leptokurtic*): Titik-titik pada kedua ujung Q-Q Plot akan menjauh dari garis diagonal, sedangkan titik-titik di tengah cenderung mendekati garis.
v. *Kurtosis* Rendah (*Platykurtic*): Titik-titik pada kedua ujung Q-Q Plot akan lebih dekat ke garis diagonal, tetapi di bagian tengahnya akan menyebar dari garis.

b. Uji multikolinieritas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemuikan adanya korelasi antar variabel bebas, sebab model regresi yang baik jika tidak ada korelasi di antara variabel independent (Ghozali, 2018). Multikoleniearitas dapat dilihat melalui nilai tolerance dan *Variance Inflation Factor* (VIF). Untuk menguji adanya multikolinearitas dilakukan dengan melihat milai VIF dengan kriteria sebagai berikut:

i. Apabila nilai VIF > 10 dan nilai tolerance < 0.10, maka terdapat gejala multikolinearitas.

ii. Apabila nilai VIF < 10 dan nilai tolerance > 0.10, maka tidak terdapat gejala multikolinearitas.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi penelitian terjadi ketidaksamaan variasi dari residual antara satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Model regresi yang baik apabila tidak terjadi heteroskedastisitas. Dalam penelitian ini, uji heteroskedastsitas dilakukan dengan menggunakan uji Glejser sebagai berikut:

i. Apabila nilai signifikansi (sig) > 0,05, maka tidak terjadi gejala heteroskedasitas dalam model regresi.

ii. Apabila nilai signifikansi (sig) < 0,05, maka terjadi gejala heteroskedasitas dalam dalam model regresi.

2. Uji Regresi Linier Berganda

a. Uji T

Uji T bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independent (X1 dan X2) secara individual dapat berpengaruh terhadap variable dependent (Y). Dasar pengambilan keputusan hasil uji t dapat dilihat:

i. Jika nilai t hitung > t tabel atau nilai sig < 0,05 maka X1 dan X2 berpengaruh terhadap minat beli pada Y.

ii. Jika nilai t hitung < t tabel atau nilai sig > 0,05 maka E-Wom, *halal awarness* dan *brand Image* tidak berpengaruh terhadap minat beli pada produk Safi Indonesia.

b. Uji F

Uji F dapat digunakan untuk mengukur atau menguji persamaan variabel seberapa besar pengaruh signifikansi pada variabel yang akan digunakan, apakah variabel bebas (X) dapat simultan terhadap variabel terikat (Y). Dasar pengambilan kesimpulan Uji F dapat dilihat sebagai berikut:

i. Jika F hitung < F tabel dan atau nilai sig > 0,05 maka ini berarti bahwa X1 dan X2 secara simultan tidak memiliki pengaruh terhadap Y.
ii. Jika F hitung > F tabel dan atau nilai Sig < 0,05 maka ini berarti bahwa X1 dan X2 secara simultan berpengaruh terhadap Y.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam beberapa tahun terakhir, industri game online menunjukkan pertumbuhan yang signifikan dan memberikan dampak ekonomi yang cukup besar, termasuk di Indonesia. Berdasarkan data dari Asosiasi Game Indonesia (AGI), pendapatan dari sektor ini terus meningkat, didorong oleh jumlah pemain yang kian bertambah serta perkembangan teknologi digital. Hal ini menarik perhatian kajian dalam program studi Ekonomi Islam, terutama terkait perilaku konsumtif melalui transaksi mikro (pembelian dalam game) dan sistem langganan. Dari perspektif ekonomi Islam, pengeluaran dalam game online memerlukan evaluasi terkait konsep maslahah, yaitu menilai manfaatnya serta dampaknya terhadap kesejahteraan ekonomi secara menyeluruh.

Dengan pendekatan penalaran yang lebih mudah, meskipun gaming dapat menjadi alternatif hiburan yang mengurangi perilaku konsumtif di bidang lain, penggunaan dana dan waktu yang berlebihan tetap dapat berdampak negatif pada produktivitas dan pengelolaan keuangan yang bijak. Kajian ini menyoroti pengeluaran konsumtif dalam game online dari perspektif maslahah, guna memahami sejauh mana fenomena ini dapat diakomodasi atau dibatasi sesuai prinsip-prinsip ekonomi Islam.

Penelitian ini melibatkan 165 mahasiswa dari berbagai universitas di Kabupaten Sleman untuk menganalisis pengaruh literasi keuangan Syariah dan keterlibatan dalam game online terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, dalam perspektif Maslahah Mursalah. Data karakteristik responden yang dikumpulkan terdiri dari beberapa kategori, yaitu:

1. Data Universitas

Rincian klasifikasi jenis kelamin responden dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Klasifikasi Responden Berdasarkan Asal Universitas

No	Nama Universitas	Jumlah	Presentase
1	Universitas Islam Indonesia	100	60.6%
2	Universitas Gajah Mada	11	6.7%
3	Univesitas Pembangunan Negeri	19	11.5%
4	Univesitas Amikom	23	13.9%
5	Universitas Mercu Buana	9	5.5%
6	Lain-lain	3	1.8%
Total		**165**	**100%**

Sumber : Data primer yang diolah (2024)

Berdasarkan data yang diperoleh, mayoritas responden dalam penelitian ini berasal dari Universitas Islam Indonesia (UII), dengan jumlah 100 orang atau 60,6% dari total 165 responden. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta penelitian memiliki latar belakang pendidikan yang kuat dalam nilai-nilai Islam, yang dapat mempengaruhi pemahaman mereka terhadap literasi keuangan Syariah serta perspektif mereka terhadap perilaku konsumtif.

Responden lainnya tersebar di beberapa universitas terkemuka di Kabupaten Sleman, dengan Universitas Gajah Mada (UGM) menyumbang 11 responden atau 6,7% dari total responden. Meskipun jumlahnya relatif kecil, keberadaan responden dari UGM yang merupakan universitas negeri terbesar di Kabupaten Sleman memberikan diversifikasi dalam pandangan akademis, terutama dalam hal literasi keuangan dan perilaku ekonomi.

Selanjutnya, Universitas Pembangunan Negeri (UPN) dan Universitas Amikom masing-masing menyumbang 19 responden (11,5%) dan 23 responden (13,9%). Kedua universitas ini, meskipun tidak sebesar UII atau UGM, memiliki fokus akademis yang signifikan pada bidang teknologi dan manajemen, yang dapat mempengaruhi keterlibatan mahasiswa dalam game online serta pola konsumsi mereka.

Universitas Mercu Buana diwakili oleh 9 responden atau 5,5% dari total populasi penelitian. Kehadiran mereka, meskipun lebih sedikit,

menambah dimensi dalam analisis perilaku konsumtif, terutama mengingat kurikulum yang lebih berorientasi pada aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, terdapat 3 responden (1,8%) yang berasal dari universitas lain yang tidak disebutkan secara spesifik. Keberagaman ini penting untuk menunjukkan bahwa penelitian ini tidak hanya mencakup mahasiswa dari universitas besar dan terkenal, tetapi juga dari institusi yang lebih kecil, memberikan spektrum yang lebih luas dalam analisis perilaku konsumtif dan literasi keuangan Syariah.

Keseluruhan data ini menunjukkan bahwa responden berasal dari berbagai latar belakang pendidikan, yang dapat memberikan wawasan berharga mengenai bagaimana lingkungan akademik dapat mempengaruhi pemahaman mereka terhadap literasi keuangan Syariah dan keterlibatan dalam game online, serta bagaimana kedua faktor ini berkontribusi pada perilaku konsumtif mereka.

2. Data Angkatan

Rincian klasifikasi usia responden dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Tahun Angkatan

No	Tahun Angkatan	Jumlah	Presentase
1	2019	80	48.5%
2	2020	27	16.4%
3	2021	30	18.2%
4	2022	16	9.7%
5	2023	12	7.3%
Total		**165**	**100%**

Sumber : Data primer yang diolah (2024)

Tabel 4.2 menunjukkan distribusi responden dalam penelitian ini berdasarkan tahun angkatan mereka. Data ini penting untuk memahami bagaimana perbedaan tahun masuk kuliah dapat memengaruhi literasi keuangan Syariah dan keterlibatan dalam game online, serta dampaknya

terhadap perilaku konsumtif mahasiswa dari perspektif ekonomi Islam.

Mayoritas responden berasal dari angkatan 2019, dengan jumlah 80 orang atau 48,5% dari total 165 responden. Besarnya proporsi responden dari angkatan ini menunjukkan bahwa mereka memiliki pengalaman yang lebih panjang di lingkungan akademik, yang kemungkinan memberi mereka lebih banyak waktu untuk terpapar pada berbagai informasi dan pengalaman terkait literasi keuangan Syariah. Selain itu, lamanya waktu mereka berada di lingkungan kampus juga bisa memengaruhi kebiasaan konsumsi dan keterlibatan mereka dalam game online.

Sebanyak 27 responden atau 16,4% berasal dari angkatan 2020. Meskipun mereka memiliki satu tahun kurang pengalaman dibandingkan dengan angkatan 2019, mereka tetap berada di posisi yang cukup kuat untuk memahami dan menerapkan konsep literasi keuangan Syariah. Tahun 2020 juga merupakan tahun yang penuh tantangan karena pandemi COVID-19, yang mempengaruhi perilaku konsumtif dan pola bermain game online mereka.

Angkatan 2021 diwakili oleh 30 responden atau 18,2%. Mereka memiliki waktu dua tahun di kampus, yang cukup untuk mulai mengembangkan pemahaman tentang literasi keuangan Syariah, tetapi belum sekuat angkatan sebelumnya. Angkatan ini berada dalam masa transisi dari pendidikan jarak jauh ke pembelajaran tatap muka, yang dapat mempengaruhi pola konsumsi dan aktivitas online mereka.

Angkatan 2022 dan 2023 masing-masing menyumbang 16 responden (9,7%) dan 12 responden (7,3%). Responden dari angkatan-angkatan ini masih relatif baru di lingkungan kampus, yang berarti mereka masih dalam proses penyesuaian dan pemahaman awal terhadap konsep literasi keuangan Syariah. Keterlibatan mereka dalam game online lebih didorong oleh tren sosial atau pengaruh teman sebaya, dan perilaku konsumtif mereka bisa jadi masih dalam tahap pembentukan.

Secara keseluruhan, distribusi responden berdasarkan tahun

angkatan ini memberikan wawasan yang penting tentang bagaimana lama waktu berada di kampus dan tingkat kematangan akademis dapat mempengaruhi pemahaman dan penerapan literasi keuangan Syariah, serta dampaknya terhadap perilaku konsumtif dalam perspektif ekonomi Islam.

3. Jenis Kelamin

Rincian klasifikasi jenis kelamin responden dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
1	Laki-laki	81	49.1%
2	Perempuan	84	50.9%
Total		**165**	**100%**

Sumber : Data primer yang diolah (2024)

Tabel 4.3 menyajikan distribusi responden berdasarkan jenis kelamin, yang menunjukkan bahwa penelitian ini melibatkan 81 responden laki-laki (49,1%) dan 84 responden perempuan (50,9%). Keseimbangan proporsi antara laki-laki dan perempuan dalam penelitian ini memberikan dasar yang baik untuk menganalisis bagaimana literasi keuangan Syariah dan keterlibatan dalam game online memengaruhi perilaku konsumtif dari perspektif ekonomi Islam, baik pada laki-laki maupun perempuan.

Responden perempuan sedikit lebih banyak daripada laki-laki, dengan selisih hanya 3 responden. Hal ini untuk melihat apakah terdapat perbedaan dalam cara kedua kelompok ini memahami dan menerapkan literasi keuangan Syariah dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dalam konteks perilaku konsumtif, perempuan sering kali diasosiasikan dengan keputusan konsumsi yang lebih mendetail dan hati-hati, terutama dalam pengelolaan keuangan, sedangkan laki-laki lebih dipengaruhi oleh faktor-faktor impulsif atau kebiasaan konsumsi yang berbeda.

Keterlibatan dalam game online juga dapat dianalisis melalui

perbedaan jenis kelamin ini. Secara umum, studi-studi sebelumnya menunjukkan bahwa laki-laki cenderung lebih terlibat dalam game online berbasis aksi dan strategi, sementara perempuan lebih tertarik pada game yang melibatkan simulasi atau aspek sosial. Penelitian ini dapat memperkuat atau menantang asumsi tersebut, dengan mempertimbangkan literasi keuangan Syariah sebagai variabel moderasi yang penting.

Dengan hampir setara jumlahnya, perbandingan antara responden laki-laki dan perempuan dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang bagaimana perbedaan gender dapat memengaruhi pemahaman mereka terhadap literasi keuangan Syariah serta perilaku konsumtif mereka. Dalam perspektif ekonomi Islam, analisis ini dapat membantu mengidentifikasi apakah ada perbedaan signifikan dalam perilaku konsumtif yang didasarkan pada jenis kelamin, serta bagaimana literasi keuangan Syariah dapat diterapkan secara efektif di kalangan mahasiswa.

4. Data Usia

Rincian klasifikasi berdasarkan usia responden dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 4 Klasifikasi Responden Berdasarkan Usia

No	Usia	Jumlah	Presentase
1	17-20	28	17%
2	21-24	82	49.7%
3	>25	55	33.3%
Total		**165**	**100%**

Sumber : Data primer yang diolah (2024)

Tabel 4.4 mengilustrasikan distribusi usia dari 165 responden yang terlibat dalam penelitian ini. Responden dibagi ke dalam tiga kelompok usia: 17-20 tahun, 21-24 tahun, dan lebih dari 25 tahun. Data ini penting untuk memahami bagaimana faktor usia memengaruhi literasi keuangan Syariah dan keterlibatan dalam game online, serta dampaknya

terhadap perilaku konsumtif mahasiswa dari perspektif ekonomi Islam.

Mayoritas responden berada dalam rentang usia 21-24 tahun, dengan jumlah 82 orang atau 49,7% dari total responden. Kelompok usia ini biasanya terdiri dari mahasiswa yang berada pada pertengahan atau akhir masa studi mereka di perguruan tinggi. Pada usia ini, mahasiswa umumnya sudah memiliki pemahaman yang lebih matang mengenai literasi keuangan, termasuk prinsip-prinsip Syariah. Mereka juga cenderung lebih terlibat dalam berbagai aktivitas sosial dan ekonomi, termasuk game online, yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif mereka.

Kelompok usia berikutnya, yaitu lebih dari 25 tahun, diwakili oleh 55 responden atau 33,3% dari total populasi. Responden dalam kelompok ini terdiri dari mahasiswa yang sedang menyelesaikan studi mereka atau yang telah bekerja sambil melanjutkan pendidikan. Usia yang lebih dewasa ini dapat berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam tentang literasi keuangan Syariah, serta kecenderungan untuk memiliki pola konsumsi yang lebih terstruktur dan terencana. Namun, keterlibatan mereka dalam game online juga bisa berbeda, dengan kemungkinan lebih rendah dibandingkan dengan kelompok usia yang lebih muda.

Kelompok usia 17-20 tahun memiliki jumlah responden paling sedikit, yaitu 28 orang atau 17%. Usia ini biasanya mencakup mahasiswa baru yang masih dalam tahap awal memahami literasi keuangan dan prinsip-prinsip Syariah. Keterlibatan mereka dalam game online bisa lebih tinggi karena faktor-faktor sosial dan pengaruh lingkungan, yang juga dapat berdampak pada perilaku konsumtif mereka.

Secara keseluruhan, distribusi usia ini menunjukkan bahwa usia berperan penting dalam membentuk pemahaman dan perilaku mahasiswa terkait literasi keuangan Syariah dan konsumsi. Dalam perspektif ekonomi Islam, analisis ini memberikan wawasan tentang bagaimana literasi keuangan dan perilaku konsumtif dapat bervariasi

sesuai dengan tingkat kedewasaan dan pengalaman hidup mahasiswa.

5. Uang Saku

Rincian klasifikasi berdasarkan pendapatan responden terhadap Produk Safi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 5 Klasifikasi Responden Berdasarkan Uang Saku per Bulan

No	Uang Saku	Jumlah	Presentase
1	<Rp. 1.000.000	25	15.2%
2	Rp. 1.000.001-Rp. 2.000.000	64	3838%
3	Rp. 2.000.001-Rp. 3.000.000	53	32.1%
4	>Rp. 3.000.001	23	13.9%
Total		**165**	**100%**

Sumber : Data primer yang diolah (2024)

Tabel 4.5 menampilkan distribusi uang saku bulanan responden, yang penting untuk memahami pengaruh uang saku terhadap literasi keuangan Syariah, keterlibatan dalam game online, dan perilaku konsumtif mahasiswa dalam perspektif ekonomi Islam.

Mayoritas responden (38,8%) berada dalam kelompok uang sakuRp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000. Uang saku ini mencerminkan kondisi ekonomi mahasiswa yang masih bergantung pada orang tua atau pekerjaan paruh waktu, memengaruhi cara mereka mengelola keuangan dan mempengaruhi perilaku konsumtif, terutama terkait pengeluaran untuk game online. Kelompok uang sakuRp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000 (32,1%) memiliki sumber uang saku tambahan, memberikan kebebasan finansial yang lebih besar, namun literasi keuangan Syariah tetap krusial untuk mengarahkan pengeluaran mereka.

Sebanyak 15,2% responden memiliki uang saku perbulan kurang dari Rp. 1.000.000, menghadapi keterbatasan finansial yang lebih besar, sehingga literasi keuangan Syariah sangat penting dalam pengelolaan anggaran. Sementara itu, 13,9% responden dengan uang saku lebih dari Rp. 3.000.001 memiliki kecenderungan konsumtif yang lebih tinggi, namun dapat dikendalikan dengan literasi keuangan Syariah.

Secara keseluruhan, distribusi uang saku bulanan ini menunjukkan pengaruh signifikan uang sakuterhadap perilaku konsumtif mahasiswa, dengan literasi keuangan Syariah sebagai faktor penentu dalam pengelolaan keuangan yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

6. Jenis Game Online

Game online memiliki berbagai genre yang memungkinkan pemain terlibat dalam pengalaman interaktif sesuai dengan minat dan preferensi mereka. Setiap genre memiliki karakteristik tertentu yang memengaruhi gaya bermain, tingkat keterampilan yang diperlukan, serta aspek sosial yang terlibat. Salah satu jenis game online adalah First-Person Shooter (FPS), yang berfokus pada penggunaan senjata dan sering kali dimainkan dalam mode pemain tunggal atau tim untuk menghadapi musuh. Contoh dari genre ini adalah *Call of Duty* dan *Counter-Strike: Global Offensive*, di mana pemain memiliki pandangan seolah-olah berada di dalam permainan dan harus bergerak cepat untuk mengalahkan lawan.

Selanjutnya, Real-Time Strategy (RTS) adalah genre yang menuntut kemampuan strategi yang tinggi, karena pemain harus mengelola sumber daya dan mengendalikan berbagai karakter secara real-time. Game seperti *StarCraft II* dan *Warcraft III* memungkinkan pemain untuk merancang taktik dalam membangun basis pertahanan serta menyerang lawan dengan waktu yang tepat. Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) adalah jenis game yang memungkinkan ribuan pemain berinteraksi dalam satu dunia virtual yang besar. Contohnya adalah *World of Warcraft* dan *Final Fantasy XIV*, di mana pemain dapat mengembangkan karakter mereka melalui petualangan yang berkelanjutan dan kolaborasi dengan pemain lain.

Selain itu, Simulation Game adalah genre yang memungkinkan pemain untuk mensimulasikan aktivitas atau profesi tertentu, seperti mengelola kota atau menjadi pilot. Contoh dari genre ini adalah *The*

Sims dan *Flight Simulator*, yang menawarkan pengalaman realistik dalam mengatur berbagai aspek dari kehidupan virtual. Terakhir, Sports Game adalah genre yang menirukan berbagai olahraga, seperti sepak bola, basket, atau balap mobil, di mana pemain dapat bermain secara daring melawan orang lain di seluruh dunia. Contoh dari genre ini adalah *FIFA* dan *NBA 2K*, yang memungkinkan pemain merasakan simulasi olahraga dengan detail dan kompetisi yang realistis.

Setiap jenis game online ini memiliki daya tarik yang berbeda dan dapat mempengaruhi perilaku pemainnya, baik dari segi waktu yang dihabiskan maupun pengeluaran untuk fitur tambahan dalam permainan. Rincian klasifikasi berdasarkan jenis game online dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Game Online

No	Jenis Game	Jumlah	Presentase
1	Game Strategi	54	32.7%
2	Game Aksi	55	33.3%
3	Game Simulasi	74	44.8%
4	Game RPG	52	31.5%
5	Game Olahraga	37	22.4%
6	Game Edukasi	36	21.8%
7	Lain-lain	4	2.4%
Total		**165**	**100%**

Sumber : Data primer yang diolah (2024)

Tabel 4.6 menunjukkan variasi jenis game online yang dimainkan oleh responden dan pengaruhnya terhadap perilaku konsumtif serta penerapan literasi keuangan Syariah. Game Simulasi (44,8%) adalah yang paling populer, mencerminkan ketertarikan pada pengelolaan sumber daya yang sejalan dengan prinsip literasi keuangan Syariah. Game Aksi (33,3%) dapat memicu pengeluaran tambahan untuk peralatan dalam game, memerlukan kontrol agar sesuai dengan prinsip Syariah. Game Strategi (32,7%) melibatkan perencanaan dan

pengelolaan sumber daya yang mendukung penerapan literasi keuangan Syariah dalam kehidupan nyata. Game RPG (31,5%) memengaruhi keputusan finansial dalam game yang bisa dikendalikan dengan literasi keuangan Syariah. Game Olahraga dan Game Edukasi masing-masing dimainkan oleh 22,4% dan 21,8% responden, dengan game edukasi berpotensi mendukung literasi keuangan Syariah. Jenis lain-lain dimainkan oleh 2,4% responden, mencakup game di luar kategori utama. Secara keseluruhan, minat dalam game online mempengaruhi perilaku konsumtif, dan literasi keuangan Syariah penting dalam mengarahkan pengeluaran sesuai dengan nilai-nilai Islam.

7. Durasi Bermain

Rincian klasifikasi berdasarkan durasi bermain *game online* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Klasifikasi Responden Berdasarkan Durasi Bermain

No	Waktu Bermain	Jumlah	Presentase
1	1-5 Jam/Minggu	47	28.5%
2	6-10 Jam/Minggu	80	48.5%
3	>11 Jam/Minggu	38	23%
Total		**165**	**100%**

Sumber : Data primer yang diolah (2024)

Tabel 4.7 menunjukkan distribusi durasi waktu bermain game online per minggu di antara responden dan dampaknya terhadap perilaku konsumtif serta literasi keuangan Syariah. Kategori 6-10 Jam/Minggu adalah yang paling umum (48,5%), mencerminkan keterlibatan moderat yang memberikan keseimbangan antara akademik dan rekreasi, dengan potensi pengelolaan pengeluaran yang baik jika didukung literasi keuangan Syariah. 1-5 Jam/Minggu (28,5%) menunjukkan keterlibatan rendah, di mana mahasiswa memiliki lebih banyak waktu untuk fokus pada kegiatan lain, meskipun penting untuk mempertimbangkan bagaimana literasi keuangan Syariah mempengaruhi pengeluaran mereka. >11 Jam/Minggu (23%)

menunjukkan keterlibatan tinggi, yang dapat mempengaruhi pola pengeluaran dan memerlukan pemahaman mendalam tentang literasi keuangan Syariah untuk mencegah perilaku konsumtif berlebihan dan memastikan pengeluaran sesuai dengan prinsip Islam. Secara keseluruhan, durasi bermain game online mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa, dan literasi keuangan Syariah penting untuk pengelolaan pengeluaran yang efektif sesuai dengan ajaran Islam.

8. Pengeluaran dalam Game

Pengeluaran pada game online mencakup pembelian item dalam game, biaya langganan, dan dukungan konten tambahan, serta biaya perangkat dan internet. Pengeluaran ini menunjukkan perilaku konsumtif pemain yang sering dipengaruhi oleh pemasaran dan keterlibatan dalam game. Rincian klasifikasi berdasarkan durasi bermain *game online* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Klasifikasi Responden Berdasarkan Pengeluaran dalam Game

No	Pengeluaran dalam Game	Jumlah	Presentase
1	<Rp. 50.000	65	39.4%
2	Rp. 50.001-Rp. 100.000	45	27.3%
3	Rp. 100.001-Rp. 150.000	21	12.7%
4	Rp. 150.001-Rp. 200.000	16	9.7%
5	>Rp. 200.001	18	10.9%
Total		**165**	**100%**

Sumber : Data primer yang diolah (2024)

Tabel klasifikasi pengeluaran responden untuk game online per bulan menunjukkan variasi signifikan dalam pola pengeluaran. Sebagian besar responden, yaitu 39,4%, mengeluarkan kurang dari Rp. 50.000 per bulan, mengindikasikan pengeluaran yang relatif rendah dan mencerminkan kontrol anggaran yang baik atau keterlibatan minimal dalam game. Sebanyak 27,3% responden berada dalam rentang pengeluaran Rp. 50.001 - Rp. 100.000, yang menunjukkan tingkat pengeluaran moderat dan keterlibatan yang lebih aktif dalam game

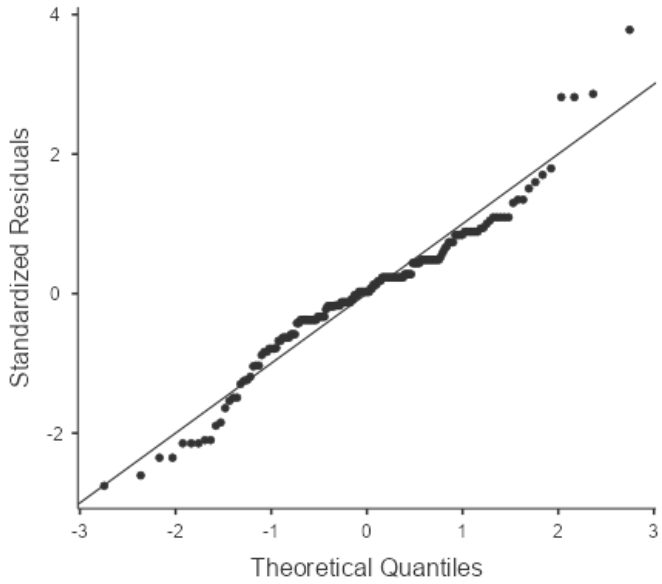
online. Pengeluaran yang lebih tinggi terlihat pada 12,7% responden yang menghabiskan Rp. 100.001 - Rp. 150.000, dan 9,7% responden yang berada dalam rentang Rp. 150.001 - Rp. 200.000, menunjukkan keterlibatan yang cukup signifikan dan pembelian item atau fitur dalam game. Kategori pengeluaran tertinggi, yaitu lebih dari Rp. 200.001, diikuti oleh 10,9% responden, menunjukkan pengeluaran yang sangat tinggi yang dapat menunjukkan potensi masalah dalam pengelolaan keuangan atau ketergantungan pada pembelian dalam game. Secara keseluruhan, distribusi ini mencerminkan berbagai tingkat keterlibatan dan pengeluaran dalam game online, memberikan gambaran penting tentang bagaimana pengeluaran dalam game dapat mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa dan relevansinya terhadap literasi keuangan Syariah.

B. Hasil Uji Instrumen Data dan Hipotesis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah pada suatu model regresi, suatu variabel independen dan variabel dependen atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak normal. Dalam pengujian uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program Jamovi versi 2.3.28. Berikut adalah hasil dari analisis uji normalitas:

Gambar 4. 1 Grafik Q-Q Plot Hasil Uji Normalitas



Sumber : Data primer, diolah (2024)

Berdasarkan hasil uji normalitas, data penelitian mengenai pengaruh literasi keuangan syariah dan game online terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kabupaten Sleman umumnya menunjukkan distribusi yang mendekati normal, dengan sebagian besar titik mengikuti garis lurus. Namun, terdapat beberapa titik penyimpangan di ujung grafik yang menunjukkan adanya ketidaksesuaian dari distribusi normal. Penyimpangan ini dapat disebabkan oleh outliers atau bentuk distribusi yang sedikit miring, dan perlu dianalisis lebih lanjut untuk memahami dampaknya. Variasi ini mencerminkan perbedaan dalam literasi keuangan syariah dan pengaruh game online terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Untuk hasil analisis yang lebih akurat, disarankan menggunakan metode statistik non-parametrik atau transformasi data serta melakukan analisis outlier. Hal ini akan membantu dalam memberikan gambaran yang lebih mendetail tentang faktor-faktor yang memengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa dan merumuskan rekomendasi yang lebih tepat dalam konteks literasi keuangan syariah dan penggunaan game online.

2. Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas dalam penelitian ini menggunakan program

Jamovi 2.3.28 sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Hasil Uji Multikolinearitas

Collinearity Statistics

	VIF	Tolerance
LKS	1.01	0.987
GO	1.01	0.987

Sumber : Data primer, diolah (2024)

Hasil dari statistik multikolinearitas menunjukkan bahwa tidak ada indikasi masalah multikolinearitas yang signifikan dalam model penelitian ini. Nilai VIF yang rendah dan nilai tolerance yang tinggi untuk variabel LKS dan GO menunjukkan bahwa variabel-variabel independen dalam model tidak menunjukkan hubungan linear yang kuat satu sama lain. Ini mendukung validitas dan keandalan hasil regresi yang akan diinterpretasikan dalam konteks penelitian ini mengenai pengaruh literasi keuangan Syariah dan keterlibatan dalam game online terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas dalam penelitian ini menggunakan program Jamovi 2.3.28 sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedasticity Tests

	Statistic	p
Breusch-Pagan	5.48	0.065
Goldfeld-Quandt	1.61	0.018
Harrison-McCabe	0.388	0.021

Sumber : Data primer, diolah 2024

Hasil uji heteroskedastisitas pada data penelitian menunjukkan adanya indikasi heteroskedastisitas dalam model regresi yang diuji. Berdasarkan hasil uji Breusch-Pagan, nilai p sebesar 0.065 mendekati tingkat signifikansi 0.05 tetapi tidak signifikan pada tingkat 5%, menunjukkan varian residual relatif konstan. Namun, hasil uji Goldfeld-Quandt (nilai p = 0.018) dan Harrison-McCabe (nilai p = 0.021) menunjukkan adanya heteroskedastisitas yang signifikan, yang berarti varians residual tidak konstan di seluruh rentang nilai variabel independen.

Secara keseluruhan, heteroskedastisitas terdeteksi dalam model, terutama berdasarkan uji Goldfeld-Quandt dan Harrison-McCabe. Hal ini dapat mempengaruhi validitas hasil regresi, termasuk estimasi koefisien dan kesimpulan mengenai hubungan antar variabel. Untuk mengatasi masalah ini, disarankan untuk mempertimbangkan pendekatan seperti transformasi variabel, penggunaan metode estimasi robust (misalnya, estimasi Huber-White), atau pemilihan model regresi yang lebih sesuai untuk mengatasi heteroskedastisitas.

4. Model Fit Measures

Tabel 4. 11 Hasil Model Fit Measures

Model Fit Measures

							Overall Model Test			
Model	**R**	**R^2**	**Adjusted R^2**	**AIC**	**BIC**	**RMSE**	**F**	**df1**	**df2**	**p**
1	0.232	0.0540	0.0483	531	541	1.18	9.37	1	164	0.003
2	0.294	0.0864	0.0752	528	540	1.16	7.71	2	163	< .001

Sumber : Data primer, diolah (2023)

Tabel di atas menunjukkan ukuran kesesuaian model untuk dua model regresi yang diuji dalam penelitian ini. Ukuran kesesuaian model memberikan informasi tentang seberapa baik model menjelaskan variabilitas dalam data dan seberapa baik model tersebut cocok dengan data yang ada.

iii. Model 1:

a. R^2 (koefisien determinasi) untuk Model 1 adalah 0.0540, yang menunjukkan bahwa model ini hanya menjelaskan sekitar 5.40% dari variabilitas total dalam variabel dependen. Nilai Adjusted R^2 yang lebih rendah (0.0483) mengindikasikan bahwa model ini tidak sangat efektif dalam menjelaskan variabilitas data setelah mempertimbangkan jumlah variabel independen.
b. AIC (Akaike Information Criterion) dan BIC (Bayesian Information Criterion) masing-masing adalah 531 dan 541, yang digunakan untuk membandingkan model-model yang berbeda. Nilai yang lebih rendah menunjukkan model yang lebih baik, tetapi nilai-nilai ini harus dibandingkan dengan model lain untuk interpretasi yang lebih jelas.
c. RMSE (Root Mean Square Error) adalah 1.18, yang mengukur rata-rata kesalahan prediksi model. Semakin rendah nilai RMSE, semakin baik model dalam memprediksi data.
d. Nilai F (9.37) dengan p-value 0.003 menunjukkan bahwa Model 1 secara statistik signifikan, tetapi dengan R^2 yang rendah, model ini tidak memberikan penjelasan yang substansial tentang variabilitas data.

ii. Model 2:

a. R^2 untuk Model 2 adalah 0.0864, yang menunjukkan bahwa model ini menjelaskan sekitar 8.64% dari variabilitas dalam variabel dependen. Adjusted R^2 (0.0752) juga menunjukkan

peningkatan kecil dibandingkan dengan Model 1, tetapi tetap menunjukkan bahwa model ini hanya memberikan penjelasan terbatas tentang variabilitas data.

b. AIC dan BIC untuk Model 2 adalah 528 dan 540, yang menunjukkan model ini sedikit lebih baik dibandingkan dengan Model 1 dalam hal akurasi.
c. RMSE adalah 1.16, menunjukkan bahwa model ini sedikit lebih baik dalam memprediksi data dibandingkan dengan Model 1.
d. Nilai F (7.71) dengan p-value < .001 menunjukkan bahwa Model 2 secara statistik signifikan dan memberikan perbaikan yang lebih baik dibandingkan Model 1 dalam menjelaskan variabilitas data.

Model 2 memberikan peningkatan dalam ukuran kesesuaian dibandingkan dengan Model 1, seperti yang terlihat dari nilai R^2, Adjusted R^2, AIC, dan BIC. Meskipun ada peningkatan, kedua model masih menunjukkan R^2 yang relatif rendah, menunjukkan bahwa model ini hanya menjelaskan sebagian kecil dari variabilitas dalam data. Penerapan model tambahan atau pendekatan lain diperlukan untuk meningkatkan akurasi dan pemahaman terhadap variabilitas perilaku konsumtif mahasiswa dalam penelitian ini.

5. Model Comparisons

Tabel 4. 12 Hasil Model Comparisons

Model Comparisons

Comparison							
Model		**Model**	**ΔR²**	**F**	**df1**	**df2**	**p**
1	-	2	0.0324	5.78	1	163	0.017

Sumber : Data primer, diolah (2024)

Tabel di atas menunjukkan hasil perbandingan antara Model 1 dan Model 2, dengan fokus pada perubahan koefisien determinasi (ΔR^2) dan nilai statistik yang relevan.

ΔR^2 (Perubahan R^2) sebesar 0.0324 menunjukkan peningkatan kecil dalam koefisien determinasi ketika beralih dari Model 1 ke Model 2. Artinya, Model 2 menjelaskan tambahan sekitar 3.24% variabilitas dalam variabel dependen dibandingkan dengan Model 1.

F-statistik sebesar 5.78 dengan p-value 0.017 menunjukkan bahwa perubahan dalam R^2 antara kedua model adalah signifikan secara statistik. P-value yang kurang dari 0.05 menunjukkan bahwa penambahan variabel atau perubahan dalam model dari Model 1 ke Model 2 memberikan peningkatan yang signifikan dalam kapasitas model untuk menjelaskan variabilitas data.

Perbandingan antara Model 1 dan Model 2 menunjukkan bahwa Model 2 memberikan peningkatan yang signifikan dalam penjelasan variabilitas data dibandingkan dengan Model 1, meskipun ΔR^2 menunjukkan peningkatan yang relatif kecil. Dengan nilai p yang signifikan, ini mengindikasikan bahwa perubahan dari Model 1 ke Model 2 menghasilkan perbaikan yang berarti dalam model regresi. Penambahan variabel atau perubahan dalam spesifikasi model di Model 2 telah meningkatkan kekuatan model dalam menjelaskan variabilitas perilaku konsumtif mahasiswa.

6. Model Coefficiens

Tabel 4. 13 Hasil Model Coefficients

Model Coefficients – PK

Predictor	Estimate	SE	t	p

Intercept	6.302	0.9597	6.57	< .001
LKS	0.293	0.0874	3.36	< .001
GO	-0.240	0.0997	-2.40	0.017

Sumber : Data primer, diolah (2024)

Tabel di atas menunjukkan koefisien untuk model regresi yang mengevaluasi pengaruh literasi keuangan Syariah (LKS) dan keterlibatan dalam game online (GO) terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Berikut penjelasannya:

i. Koefisien intercept sebesar 6.302 adalah nilai prediksi dari variabel dependen ketika semua variabel independen dalam model adalah nol. Dengan nilai p yang sangat kecil (< .001), koefisien intercept signifikan secara statistik, menunjukkan bahwa nilai ini adalah estimasi yang valid dan penting dalam model.

ii. Koefisien untuk LKS adalah 0.293, yang menunjukkan bahwa setiap unit peningkatan dalam literasi keuangan Syariah dikaitkan dengan peningkatan sebesar 0.293 pada variabel dependen, dengan asumsi variabel lain tetap konstan. Nilai p yang kurang dari 0.001 menunjukkan bahwa efek LKS terhadap variabel dependen adalah signifikan secara statistik.

iii. Koefisien untuk GO adalah -0.240, menunjukkan bahwa setiap unit peningkatan dalam keterlibatan dalam game online dikaitkan dengan penurunan sebesar 0.240 pada variabel dependen, dengan asumsi variabel lain tetap konstan. Nilai p sebesar 0.017 menunjukkan bahwa efek GO terhadap variabel dependen adalah signifikan secara statistik.

Koefisien model menunjukkan bahwa literasi keuangan Syariah (LKS) memiliki efek positif yang signifikan pada perilaku konsumtif

mahasiswa, sedangkan keterlibatan dalam game online (GO) menunjukkan efek negatif yang signifikan. Dengan demikian, hasil ini menyarankan bahwa peningkatan literasi keuangan Syariah dapat berdampak positif pada perilaku konsumtif mahasiswa, sedangkan keterlibatan yang lebih besar dalam game online cenderung berhubungan dengan penurunan perilaku konsumtif.

Hasil ini memberikan wawasan berharga dalam konteks ekonomi Islam, dimana literasi keuangan Syariah berkontribusi pada pengelolaan keuangan yang lebih baik, sementara keterlibatan dalam game online mempengaruhi pengeluaran dengan cara yang berbeda. Interpretasi ini bisa menjadi dasar untuk rekomendasi dan strategi lebih lanjut dalam mengelola perilaku konsumtif mahasiswa.

7. Uji Hipotesis

i. Uji Hipotesis 1:

- Hipotesis nol (Ho) literasi keuangan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.
- Hipotesis alternatif (Ha) menyatakan bahwa literasi keuangan memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa:

a. Nilai Koefisien dan Signifikansi untuk LKS (X1):

Berdasarkan tabel 4.13 *Hasil Model Coefficiens*, variabel LKS memiliki nilai koefisien (estimate) 0,293, standard error 0,0874, t-value 3,36, dan p-value <0,001. Interpretasi: Karena p-value untuk LKS < 0,001 (lebih kecil dari tingkat signifikansi umum seperti 0,05 atau 0,01), hasil ini menunjukkan bahwa variabel Literasi Keuangan (LKS) memiliki pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap Perilaku Konsumtif (Y). Koefisien positif sebesar 0,293 juga mengindikasikan bahwa peningkatan dalam literasi keuangan cenderung meningkatkan perilaku konsumtif.

b. Kesimpulan Uji Hipotesis

Pada uji hipotesis pertama, penelitian ini bertujuan untuk menilai

apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara literasi keuangan Syariah terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kabupaten Sleman. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi berada di bawah ambang batas 0,05, yang berarti bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa literasi keuangan Syariah secara signifikan berkontribusi terhadap pengendalian perilaku konsumtif mahasiswa, sejalan dengan nilai-nilai yang diajarkan dalam ekonomi Islam untuk menghindari pemborosan dan perilaku konsumsi yang tidak efisien.

ii. Uji Hipotesis 2:

- Hipotesis nol (Ho) Game Online tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.
- Hipotesis alternatif (Ha) Game Online berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa:

a. Nilai Koefisien dan Signifikansi untuk GO (X2):

Berdasarkan tabel 4.13 *Hasil Model Coefficiens*, variabel GO memiliki nilai koefisien (estimate) -0,240, standard error 0,0997, t-value -2,40, dan p-value 0,017. Interpretasi: Karena p-value untuk GO = 0,017, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05, hasil ini menunjukkan bahwa variabel Game Online (GO) memiliki pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap Perilaku Konsumtif (Y). Koefisien negatif sebesar -0,240 mengindikasikan bahwa peningkatan dalam faktor Game Online cenderung mengurangi perilaku konsumtif.

b. Kesimpulan Uji Hipotesis

Uji hipotesis kedua mengevaluasi apakah keterlibatan dalam game online memiliki dampak signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Berdasarkan hasil uji statistik, ditemukan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, keterlibatan dalam game

online terbukti berpengaruh positif terhadap peningkatan perilaku konsumtif mahasiswa, terutama dalam bentuk pembelian impulsif untuk item virtual dan fitur tambahan dalam game.

iii. Uji Hipotesis 3:

- Hipotesis nol (Ho) literasi keuangan Syariah dan keterlibatan dalam game online tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.
- Hipotesis alternatif (Ha) literasi keuangan Syariah dan keterlibatan dalam game online berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa secara simultan:

Berdasarkan pada tabel *4.11 Hasil Model Fit Measures*, berikut adalah hasil analisis yang diperoleh:

a. Uji F untuk Model Simultan:
    - Pada Model 2, yang melibatkan kedua variabel (X1: Literasi Keuangan dan X2: Game Online), hasil uji F adalah 7,71 dengan p-value < 0,001.
    - Interpretasi: Nilai p-value < 0,001 menunjukkan bahwa hasil uji F ini signifikan pada tingkat signifikansi 5%. Artinya, secara simultan, Literasi Keuangan (X1) dan Game Online (X2) berpengaruh secara signifikan terhadap Perilaku Konsumtif (Y).
b. Koefisien Determinasi (R^2) dan Adjusted R^2:
    - Pada Model 2, nilai R^2 sebesar 0,0864 (8,64%) menunjukkan bahwa kedua variabel independen (X1 dan X2) menjelaskan sekitar 8,64% dari variasi Perilaku Konsumtif (Y).
    - Adjusted R^2 sebesar 0,0752 menunjukkan penyesuaian yang mempertimbangkan jumlah variabel independen dalam model. Walaupun nilai R^2 tidak terlalu tinggi, hal ini masih menunjukkan adanya pengaruh simultan dari kedua variabel terhadap variabel dependen.
c. Kesimpulan Uji Hipotesis:

Pada uji hipotesis ketiga, penelitian ini meneliti pengaruh simultan antara literasi keuangan Syariah dan keterlibatan dalam game online terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, yang berarti Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini membuktikan bahwa kombinasi literasi keuangan yang baik dan keterlibatan dalam game online memiliki pengaruh bersama yang signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Literasi keuangan bertindak sebagai faktor pengendali yang dapat membantu mahasiswa untuk menyeimbangkan pengeluaran mereka meskipun mereka aktif dalam aktivitas game online yang potensial memicu konsumsi berlebihan.

C. Pembahasan

1. Pengaruh Literasi Keuangan Syariah pada Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Kabupaten Sleman secara Parsial.

Berdasarkan hasil uji regresi linier berganda, koefisien untuk variabel literasi keuangan Syariah (LKS) adalah positif sebesar 0.293, dengan nilai *p* yang signifikan (< 0.001). Ini menunjukkan bahwa literasi keuangan Syariah memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa secara parsial. Dari perspektif *maslahah mursalah*, literasi keuangan yang lebih baik mendukung pengelolaan keuangan yang lebih bijaksana dan bertanggung jawab, yang sesuai dengan prinsip kemaslahatan umum, yaitu menjaga harta dan menghindari perilaku konsumtif yang merugikan diri sendiri dan orang lain.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti, literasi keuangan Syariah terbukti memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, sebagaimana ditunjukkan oleh koefisien positif sebesar 0.293 dan nilai p signifikan (<0.001). Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya oleh Rafidah dkk. (2020) yang menemukan bahwa literasi keuangan Syariah berperan dalam mengurangi perilaku konsumtif pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t hitung sebesar 2,718 dan nilai signifikansi 0,047, yang menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman keuangan Syariah dapat berperan penting dalam mempengaruhi keputusan finansial mahasiswa.

Selanjutnya, penelitian oleh Putri Ayu Lestari dan Khairunnisa (2024) menunjukkan bahwa literasi keuangan Syariah memiliki pengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Perbedaan ini dapat diakibatkan oleh variabel tambahan seperti penggunaan Shopee Paylater yang secara signifikan berpengaruh terhadap konsumsi mahasiswa dalam penelitian tersebut, yang dapat mempengaruhi efek literasi keuangan Syariah terhadap perilaku konsumtif secara keseluruhan. Meski demikian, literasi keuangan tetap dipandang sebagai komponen penting dalam mengendalikan konsumsi impulsif, terutama dalam konteks pembelanjaan berbasis digital.

Penelitian oleh Sari & Safitra (2022) juga menguatkan temuan ini, di mana literasi keuangan bersama gaya hidup secara parsial dan simultan berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa Manajemen Keuangan Syariah. Ini sejalan dengan prinsip maslahah mursalah yang menekankan pentingnya pengelolaan keuangan yang bertanggung jawab dan bijaksana untuk kemaslahatan umum. Literasi keuangan yang baik mendorong individu untuk menjaga harta dan menghindari perilaku konsumtif yang berlebihan, sehingga mendukung prinsip kemaslahatan dalam mengelola keuangan sesuai nilai-nilai Islam.

Dengan demikian, hasil penelitian peneliti memperkuat bahwa literasi keuangan Syariah tidak hanya memberikan pemahaman finansial tetapi juga memiliki dimensi etis yang mendorong perilaku keuangan yang lebih bijaksana dan selaras dengan nilai-nilai Islam.

2. **Pengaruh Game Online pada Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Kabupaten Sleman secara Parsial.**

Hasil uji regresi menunjukkan bahwa keterlibatan dalam game

online (GO) memiliki koefisien negatif sebesar -0.240, dengan nilai p sebesar 0.017, yang juga signifikan. Ini menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan dalam game online berhubungan dengan penurunan perilaku konsumtif. Dari perspektif maslahah mursalah, keterlibatan dalam game online yang signifikan terhadap penurunan perilaku konsumtif bisa diinterpretasikan sebagai dampak yang tidak terlalu membahayakan dari sisi pengeluaran, meskipun dari sisi kemaslahatan, penggunaan waktu yang berlebihan dalam bermain game online masih bisa berpotensi mengurangi produktivitas yang pada akhirnya mengancam kemaslahatan secara luas.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti, keterlibatan dalam game online memiliki pengaruh negatif signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, sebagaimana ditunjukkan oleh koefisien regresi sebesar -0.240 dan nilai p signifikan (0.017). Hasil ini berlawanan dengan temuan Maharani dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa remaja di Desa Tebel, Kabupaten Sidoarjo, cenderung memiliki pola konsumtif dalam membeli item dalam game seperti Mobile Legends dan Free Fire yang didorong oleh pengaruh pergaulan dan akses ke layanan pembayaran. Dalam konteks tersebut, pembelian dalam game dikaitkan dengan peningkatan perilaku konsumtif, berbeda dengan hasil penelitian peneliti yang menunjukkan penurunan perilaku konsumtif.

Selanjutnya, (Ghozali & Rachman, 2023) menyoroti bahwa pembelian barang virtual dalam game online seringkali bersifat boros dan hanya untuk memenuhi keinginan, bukan kebutuhan, yang bertentangan dengan konsep maslahah dalam Islam. Meskipun penelitian peneliti menunjukkan penurunan perilaku konsumtif terkait keterlibatan dalam game online, perspektif maslahah mursalah tetap relevan karena waktu yang berlebihan dalam bermain game bisa mengurangi produktivitas mahasiswa, yang berpotensi merugikan kemaslahatan lebih luas.

Temuan (Munawaroh dkk., 2023) memperkuat argumen bahwa kecanduan game online berbayar berkorelasi positif dengan perilaku

konsumtif di kalangan mahasiswa. Meski hasil penelitian peneliti menunjukkan hasil yang berbeda, fenomena kecanduan game online dapat berdampak buruk terhadap keuangan mahasiswa. Oleh karena itu, meski penurunan perilaku konsumtif dalam penelitian ini memberi indikasi positif dari sisi pengeluaran, tetap perlu adanya kewaspadaan terhadap potensi kecanduan yang bisa merugikan produktivitas dan kesejahteraan.

3. **Pengaruh Literasi Keuangan Syariah dan Game Online pada Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Kabupaten Sleman secara Simultan.**

Hasil analisis model menunjukkan bahwa kedua variabel, literasi keuangan Syariah (LKS) dan keterlibatan dalam game online (GO), memiliki pengaruh simultan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Ini ditunjukkan dengan nilai *p* yang signifikan untuk Model 2 (< 0.001), meskipun nilai R^2 relatif rendah (0.0864), yang berarti model hanya menjelaskan 8.64% variabilitas perilaku konsumtif. Dari perspektif *maslahah mursalah*, literasi keuangan yang baik mendukung perilaku konsumtif yang lebih terkendali dan bertanggung jawab, sedangkan keterlibatan dalam game online dapat memiliki dampak positif jika tidak memicu pemborosan. Secara simultan, kedua variabel dapat memengaruhi bagaimana mahasiswa mengelola pengeluaran mereka, sehingga kontribusi keduanya perlu dipahami dalam konteks menjaga kemaslahatan keuangan.

Berdasarkan hasil analisis model, peneliti menemukan bahwa literasi keuangan Syariah (LKS) dan keterlibatan dalam game online (GO) secara simultan mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa, dengan nilai p yang signifikan untuk Model 2 (<0.001). Meskipun nilai R^2 relatif rendah (0.0864), temuan ini memberikan wawasan penting mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa.

Penelitian Hannan & Ardhani (2024) yang berjudul *"Pengaruh Harga, Pendapatan, dan Literasi Keuangan terhadap Keputusan Pembelian Virtual Item Game Online Mobile Legends dengan Gaya Hidup sebagai Variabel Moderasi"* menunjukkan bahwa harga dan uang

sakumemiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian item virtual dalam game Mobile Legends. Namun, literasi keuangan tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian, dan gaya hidup juga tidak berfungsi sebagai variabel moderasi. Temuan ini berbeda dengan hasil penelitian peneliti yang menunjukkan bahwa literasi keuangan Syariah memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Perbedaan ini disebabkan oleh konteks penelitian yang berbeda, di mana penelitian Julfa dan Lutfi lebih fokus pada keputusan pembelian item virtual dalam game tertentu, sedangkan penelitian peneliti melihat pengaruh literasi keuangan Syariah secara umum terhadap perilaku konsumtif. Selain itu, variabel keterlibatan dalam game online yang signifikan dalam penelitian peneliti menunjukkan bahwa tidak hanya faktor finansial yang berperan, tetapi juga interaksi mahasiswa dengan platform game dapat mempengaruhi pengelolaan keuangan mereka.

Di sisi lain, penelitian (de Bassa Scheresberg, 2013) dalam artikel *"Financial Literacy and Financial Behavior among Young Adults: Evidence and Implications*" menemukan bahwa tingkat literasi keuangan yang lebih tinggi berhubungan dengan hasil keuangan yang lebih baik, seperti pengurangan penggunaan metode pinjaman berbiaya tinggi dan peningkatan perencanaan pensiun serta tabungan darurat. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian peneliti yang menunjukkan bahwa literasi keuangan Syariah yang baik mendukung perilaku konsumtif yang lebih terkendali dan bertanggung jawab. Kedua penelitian ini menekankan pentingnya literasi keuangan dalam mempengaruhi perilaku finansial yang positif, meskipun konteks dan variabel yang diteliti berbeda.

Secara simultan, kedua variabel literasi keuangan Syariah dan keterlibatan dalam game online dapat mempengaruhi bagaimana mahasiswa mengelola pengeluaran mereka. Dari perspektif maslahah mursalah, literasi keuangan yang baik mendukung pengelolaan keuangan yang lebih bijaksana dan sesuai dengan prinsip kemaslahatan umum,

sementara keterlibatan dalam game online, meskipun berpotensi mengurangi perilaku konsumtif, tetap perlu diwaspadai terhadap pemborosan dan pengurangan produktivitas. Oleh karena itu, kontribusi kedua variabel ini perlu dipahami secara holistik dalam konteks menjaga kemaslahatan keuangan mahasiswa.

Dengan demikian, hasil penelitian peneliti memperkuat bahwa literasi keuangan Syariah memiliki peran penting dalam mengendalikan perilaku konsumtif, sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan hubungan positif antara literasi keuangan dan perilaku finansial yang sehat. Sementara itu, keterlibatan dalam game online menunjukkan dampak yang lebih kompleks, yang memerlukan pendekatan multifaset untuk memastikan bahwa interaksi mahasiswa dengan game tidak berdampak negatif pada produktivitas dan kesejahteraan mereka.

4. Perspektif Maslahah Mursalah

Dalam ekonomi Islam, konsep *Maslahah Mursalah* menjadi landasan penting dalam menentukan keputusan yang mendukung kesejahteraan individu dan masyarakat. *Maslahah* secara harfiah berarti "kebaikan" atau "kepentingan", sementara *Maslahah Mursalah* mengacu pada segala bentuk kemaslahatan yang tidak diatur secara spesifik dalam nash atau ijma tetapi tetap selaras dengan prinsip-prinsip syariah. Prinsip ini memberikan fleksibilitas bagi umat Muslim untuk menentukan apa yang terbaik bagi kemaslahatan umat dalam konteks yang dinamis. Dalam kehidupan modern, prinsip *Maslahah Mursalah* berfungsi sebagai pedoman etis, terutama dalam konteks perilaku konsumsi yang semakin dipengaruhi oleh digitalisasi dan perkembangan ekonomi global (Alam Choudhury, 2018).

Al-Qur'an menegaskan pentingnya perilaku yang bijak dalam penggunaan harta. Salah satu ayat yang relevan adalah QS. Al-Isra’ ayat 27:

كَفُوْرًا لِرَبِّهٖ الشَّيْطٰنُ وَكَانَ الشَّيٰطِيْنِۗ اِخْوَانَ كَانُوْٓا الْمُبَذِّرِيْنَ اِنَّ

Yang berarti: “Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara setan dan setan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya.” Ayat ini mengandung peringatan yang kuat terhadap perilaku konsumtif dan pemborosan yang tidak mendatangkan manfaat jangka panjang. Pemborosan dianggap sebagai perbuatan yang tidak hanya merugikan diri sendiri, tetapi juga tidak sesuai dengan prinsip maslahat yang menjadi tujuan utama dari penggunaan harta dalam Islam. Dengan demikian, penggunaan harta dalam konteks konsumsi, termasuk dalam aktivitas digital seperti game online, harus selalu memperhatikan nilai-nilai maslahat agar tetap dalam koridor kebaikan dan tidak merusak kesejahteraan.

Dalam hadis, Rasulullah SAW juga memberikan panduan terkait pemanfaatan harta. Dalam sebuah hadis yang diriwayatkan oleh Tirmidzi, Nabi Muhammad SAW bersabda, “Tidak akan bergeser kedua kaki anak Adam pada hari kiamat sampai ia ditanya tentang empat perkara: tentang umurnya untuk apa ia habiskan, tentang masa mudanya untuk apa ia pergunakan, tentang hartanya dari mana ia peroleh dan untuk apa ia belanjakan, serta tentang ilmunya, apakah telah diamalkan.” Hadis ini menekankan bahwa harta yang diperoleh harus dibelanjakan untuk tujuan yang baik dan bermanfaat, selaras dengan prinsip *Maslahah Mursalah*. Hadis ini mendorong umat Islam untuk mempertimbangkan dampak dari setiap tindakan konsumsi terhadap kesejahteraan mereka, baik di dunia maupun di akhirat, terutama dalam menghadapi godaan konsumerisme yang semakin meningkat.

Studi akademik juga menunjukkan bahwa penerapan *Maslahah Mursalah* dalam perilaku konsumsi modern, termasuk pada mahasiswa yang terlibat dalam game online, memiliki dampak signifikan. Menurut (H. Fauzi & Fadila, 2021) literasi keuangan Syariah yang didasari prinsip *Maslahah Mursalah* membantu individu dalam mengarahkan pengeluaran mereka ke hal-hal yang lebih bermakna dan produktif. Dalam hal ini, *Maslahah* memberikan panduan untuk membedakan kebutuhan yang

bersifat mendesak dari keinginan yang hanya memuaskan nafsu sesaat, seperti pembelian item virtual dalam game. Prinsip ini juga mengingatkan kita untuk menghindari sifat berlebihan yang hanya menghabiskan sumber daya tanpa memberikan manfaat nyata.

Lebih lanjut, penelitian oleh Hasan dan Yusuf (2020) menegaskan bahwa *Maslahah Mursalah* memainkan peran penting dalam mengarahkan perilaku konsumsi di kalangan Muslim, terutama dalam menghadapi perubahan budaya konsumsi di era digital. Prinsip ini menekankan bahwa konsumsi tidak hanya berfokus pada pemenuhan keinginan, tetapi juga mempertimbangkan implikasi sosial dan ekonomi bagi masyarakat. Dalam hal ini, mahasiswa diharapkan untuk menyeimbangkan antara kebutuhan hiburan dan penggunaan dana untuk kepentingan akademik atau pengembangan diri yang lebih bermanfaat. *Maslahah Mursalah* memberikan batasan agar pengeluaran yang dilakukan dapat membawa maslahat dan menghindari dampak negatif terhadap keuangan mereka.

Selain itu, studi oleh Saidi dan Tahir (2019) menggarisbawahi bahwa penerapan *Maslahah Mursalah* dalam pengelolaan keuangan pribadi membantu individu untuk menilai kembali prioritas mereka dalam penggunaan uang. Dalam konteks mahasiswa yang sering kali terbatas dalam hal keuangan, prinsip ini sangat relevan untuk membantu mereka menghindari pengeluaran yang tidak produktif. Sebagai contoh, keterlibatan dalam game online tanpa batas yang jelas sering kali membawa dampak negatif terhadap stabilitas finansial. Dengan mengikuti prinsip *Maslahah*, mahasiswa dapat menilai sejauh mana pengeluaran mereka benar-benar membawa manfaat bagi diri mereka dan tidak menjadi beban di masa depan.

Secara keseluruhan, *Maslahah Mursalah* menyediakan kerangka kerja etis bagi mahasiswa untuk menjalankan aktivitas konsumtif yang tidak hanya berorientasi pada kesenangan duniawi, tetapi juga memperhatikan kesejahteraan spiritual dan sosial. Prinsip ini sangat sesuai untuk diterapkan dalam konteks konsumsi digital yang semakin

berkembang di kalangan generasi muda, yang sering kali rentan terhadap pengaruh konsumtif. Melalui pemahaman yang baik terhadap *Maslahah*, mahasiswa dapat menjalankan pengeluaran mereka secara lebih bijaksana, menyeimbangkan kebutuhan hiburan dan pengembangan diri, serta menjaga kesejahteraan finansial sesuai dengan prinsip syariah.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, penelitian ini menyimpulkan bahwa literasi keuangan Syariah dan keterlibatan dalam game online berperan penting dalam memengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa. Kesimpulan ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. **Pengaruh Literasi Keuangan Syariah terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa**

   Literasi keuangan Syariah memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Mahasiswa dengan pemahaman keuangan Syariah yang baik cenderung lebih mampu mengendalikan pengeluaran mereka, termasuk dalam hal pembelian item virtual dalam game online. Literasi keuangan Syariah berfungsi sebagai alat kontrol yang mendorong perilaku konsumsi yang sesuai dengan nilai-nilai agama, menghindari pemborosan, dan berfokus pada kebutuhan daripada keinginan. Dengan literasi keuangan yang tinggi, mahasiswa lebih cenderung mempertimbangkan manfaat jangka panjang dalam setiap pengeluaran mereka, sejalan dengan prinsip *Maslahah Mursalah*.

2. **Pengaruh Keterlibatan dalam Game Online terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa**

   Keterlibatan yang intens dalam game online terbukti meningkatkan perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa. Fitur-fitur dalam game online, seperti pembelian item atau skin, dapat memicu perilaku konsumtif yang impulsif. Mahasiswa yang sering terlibat dalam game online lebih rentan untuk menghabiskan uang pada hal-hal yang tidak mendatangkan manfaat nyata atau jangka panjang, yang bertentangan dengan nilai efisiensi dan kesejahteraan dalam *Maslahah Mursalah*. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan dalam game online tanpa kontrol yang baik dapat berdampak negatif

terhadap stabilitas finansial mahasiswa.

3. **Pengaruh Simultan Literasi Keuangan Syariah dan Keterlibatan dalam Game Online terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa**

   Literasi keuangan Syariah dan keterlibatan dalam game online secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Mahasiswa yang memiliki literasi keuangan Syariah yang baik mampu mengelola keterlibatan mereka dalam game online secara lebih bijaksana, mencegah pemborosan, dan tetap mengarahkan konsumsi pada kebutuhan yang relevan. Kombinasi antara literasi keuangan yang tinggi dan kontrol yang baik dalam aktivitas game online memungkinkan mahasiswa untuk menjaga keseimbangan dalam pengeluaran mereka, menghindari perilaku konsumtif yang berlebihan, dan tetap mengikuti prinsip *Maslahah Mursalah*. Dengan demikian, literasi keuangan Syariah berfungsi sebagai penyeimbang yang dapat membantu mahasiswa menjalankan aktivitas digital mereka tanpa mengabaikan pengelolaan keuangan yang bijak.

Kesimpulan ini menegaskan pentingnya pendidikan literasi keuangan Syariah bagi mahasiswa untuk mengurangi dampak negatif keterlibatan dalam game online terhadap perilaku konsumtif. Penelitian ini juga memberikan landasan bagi institusi pendidikan untuk mengembangkan program literasi keuangan yang relevan dengan kebutuhan generasi muda di era digital, guna mendorong kesejahteraan finansial yang sejalan dengan prinsip ekonomi Islam.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diatas, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. **Peningkatan Literasi Keuangan Syariah**: Institusi pendidikan diharapkan menyediakan modul dan pelatihan literasi keuangan berbasis nilai Islam yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan dalam

mengelola keuangan dengan prinsip yang sesuai Syariah.

2. **Pengendalian Pengeluaran dalam Game Online**: Mahasiswa disarankan untuk menerapkan kontrol diri yang lebih baik dalam bermain game online agar terhindar dari perilaku konsumtif yang tidak terkendali.
3. **Dukungan Pengembang Game**: Pengembang game diharapkan untuk menyediakan fitur pengaturan pengeluaran di dalam game, sehingga pengguna dapat memantau dan mengendalikan anggaran yang mereka gunakan untuk pembelian dalam game.
4. **Kolaborasi Pendidikan dengan Lembaga Keuangan**: Lembaga pendidikan dapat bekerja sama dengan institusi keuangan Syariah dalam menyediakan akses kepada mahasiswa untuk edukasi finansial yang lebih luas, termasuk simulasi manajemen keuangan yang sesuai dengan prinsip Syariah.
5. **Penelitian Lanjutan**: Penelitian lebih lanjut disarankan untuk memperdalam analisis dampak aspek psikologis dari keterlibatan game online terhadap perilaku konsumtif, serta mengeksplorasi potensi intervensi edukatif yang dapat memperkuat literasi keuangan mahasiswa secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Alam Choudhury, M. (2018). Ethics and Economics: Replacing Anti-Ethics with Moral Consciousness and Freedom. *Philosophia*, *46*(2), 365–386.

Andriyani, Y. F. Y. P. (2018). PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE. *JURNAL RISET TERAPAN AKUNTANSI*, *2*(2), 169–180.

Antonio M. Syafi'i. (2016). Literasi Keuangan Syariah: Konsep, Pentingnya, dan Tantangan. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam, 4(2), 203-220.*, *4*(2), 203–220.

Atha Rainga, F. S., & Widiartanto, W. (2021). Pengaruh Design Produk, Harga Virtual Terhadap Repurchase Intention Virtual Item Melalui Kepuasan Game Sebagai Variabel Intervening Pada Game Online "PUBG M" (Studi Pada Masyarakat Kota Bontang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, *10*(2), 1057–1065. https://doi.org/10.14710/jiab.2021.30443

Bahri S., A. (2014). ETIKA KONSUMSI DALAM PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM. *HUNAFA: Jurnal Studia Islamika*, *11*(2), 347. https://doi.org/10.24239/jsi.v11i2.360.347-370

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5 ed.). Los Angeles: SAGE.

de Bassa Scheresberg, C. (2013). Financial Literacy and Financial Behavior among Young Adults: Evidence and Implications. *Numeracy*, *6*(2). https://doi.org/10.5038/1936-4660.6.2.5

Dinc, Y., Çetin, M., Bulut, M., & Jahangir, R. (2021). Islamic financial literacy scale: an amendment in the sphere of contemporary financial literacy. *ISRA International Journal of Islamic Finance*, *13*(2), 251–263. https://doi.org/10.1108/IJIF-07-2020-0156

Fauzi, A. (2019). PENGARUH GAME ONLINE PUBG (Player Unknown's Battle Ground) TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *ScienceEdu*, 61. https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793

Fauzi, H., & Fadila, I. (2021). Islamic Financial Literacy: Building Wealth and Prosperity Based on Maslahah Principles. *International Journal of Islamic and Middle Eastern Finance and Management*, *14*(4), 733–813.

Fauzia, A. N., & Nurdin. (2019). Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif (Studi Kasus pada mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Islam Bandung angkatan 2015). *Prosiding Manajemen*, *5*(1), 79–84.

Fauzia, I. Y. (2014). *Prinsip Dasar Ekonomi Islam: Perspektif Maqashid al-Syari'ah. Kencana.* Kencana.

Ghozali, M. L., & Rachman, M. A. (2023). Studi Fenomenologi: Perilaku Konsumtif Game Online Pada Remaja di Kelurahan Siwalankerto Kota Surabaya Perspektif Maslahah. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, *9*(02), 1698–1704.

Gianni, & Lestari, M. T. (2019). MOTIF GAMERS MOBILE LEGENDS DI LINGKUP MAHASISWA TELKOM UNIVERSITY. *e-Proceeding of Management*, *6*(3), 5395–5403.

Hamid, A. (2019). Teori Konsumsi Islam dalam Peningkatan Ekonomi Umat. *J-EBIS (Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam)*, *3*(2), 204–216.

Hasan, M. I. (2023). (2023). Literasi Keuangan Syariah: Kunci untuk Pembangunan Ekonomi dan Sosial yang Berkelanjutan. *Jurnal Ekonomi Islam*, *15*(2), 255–278.

Hasan, M., & Yusuf, M. (2020). Understanding Muslim Consumer Behavior in the Context of Maslahah Mursalah. *Journal of Islamic Marketing*, *12*(3), 533–547.

Hasanah, S. S. A., Hidayati, D. S., & Syakarofath, N. A. (2022). Kecenderungan Gaming Disorder dan Perilaku Konsumtif Pembelian Virtual Goods pada Pemain Online Game. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, *8*(1), 1. https://doi.org/10.22146/gamajop.56824

Herawan, M. H., & Rachman, M. Y. (2021). Pengaruh Nilai Virtual Item Terhadap Intensi Pembelian Virtual Item dalam Game Online PUBG Mobile. *INOBIS: Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen Indonesia*, *5*(1), 1–12. https://doi.org/10.31842/jurnalinobis.v5i1.207

Ilyas, R. (2017). KONSEP MASHLAHAH DALAM KONSUMSI DITINJAU DARI PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM. *JURNAL PERSPEKTIF EKONOMI DARUSSALAM*, *1*(1), 9–24. https://doi.org/10.24815/jped.v1i1.6517

Indrawati. (2015). *Metode Penelitian Manajemen dan Bisnis : Konvergensi Teknologi Komunikasi dan Informasi*. Bandung : Refika Aditama.

Irawan, S., & Dina, S. W. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, *7*(1), 9–19.

Izazi, I. M., Nuraina, E., & Styaningrum, F. (2020). PENGARUH LITERASI KEUANGAN TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF DENGAN SELF CONTROL SEBAGAI VARIABEL MEDIASI (STUDI PADA MAHASISWA PENDIDIKAN AKUNTANSI UNIVERSITAS PGRI MADIUN). *Review of Accounting and Business*, *1*(1), 35–43. https://doi.org/10.52250/reas.v1i1.333

Kalsum, U. (2018). Distribusi Pendapatan dan Kekayaan dalam Ekonomi Islam. *Li Falah: Jurnal Studi Ekonomi dan Bisnis Islam*, *3*(1), 41–59.

Khaliq, I., Listyorini, S., & Pradhanawati, A. (2022). Pengaruh Desain Produk dan Harga terhadap Keputusan Pembelian Virtual Item pada Game Online "Mobile Legends Bang Bang" (Studi pada Konsumen Mobile Legends Bang Bang Kota Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, *11*(3), 411–419. https://doi.org/10.14710/jiab.2022.34917

Laily, N. (2016). Pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku mahasiswa dalam mengelola keuangan. *Journal of Accounting and Business Education*, *1*(4).

Lind, D. A., Marchal, W. G., & Wathen, S. A. (2014). *Teknik-Teknik Statistika dalam Bisnis dan Ekonomi*. Jakarta: Salemba Empat.

Maharani, A. S., Fimansyah, W., & Daud, D. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Remaja di Desa Tebel Kabupaten Sidoarjo. *Buddayah : Jurnal Pendidikan Antropologi*, *4*(1), 29. https://doi.org/10.24114/bdh.v4i1.35639

Muhtadi, A. S. (2021). Peran Literasi Keuangan Syariah dalam Pembangunan Ekonomi dan Sosial. . *Jurnal Ekonomi dan Keuangan Islam*, *11*(1), 1–18.

Munawaroh, K., Nurfarida Deliani, & Prima Kurniati Hamzah. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Berbayar Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *EL-Hadhary: Jurnal Penelitian Pendidikan Multidisiplin*, *1*(02), 43–54. https://doi.org/10.61693/elhadhary.vol102.2023.43-54

Nainggolan, H. (2022). PENGARUH LITERASI KEUANGAN, KONTROL DIRI, DAN PENGGUNAAN E-MONEY TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF PEKERJA PRODUKSI PT PERTAMINA BALIKPAPAN. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, *5*(1), 810–826. https://doi.org/10.36778/jesya.v5i1.574

Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Putri Ayu Lestari, & Khairunnisa. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan Syariah, Penggunaan Shopee Paylater dan Lifestyle Terhadap Perilaku Konsumtif: Studi Kasus pada Mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah UMSU. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, *6*(7). https://doi.org/10.47467/alkharaj.v6i7.2210

Qurotaa'yun, Z., & Krisnawati, A. (2019). Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Milenial Di Kota Bandung. *JAF- Journal of Accounting and Finance*, *3*(1), 46. https://doi.org/10.25124/jaf.v3i1.2167

Rifdani, R., & Cerya, E. (2022). Bagaimana Literasi Keuangan Mempengaruhi Perilaku Pengelolaan Keuangan Pribadi Mahasiswa Pendidikan Ekonomi? *Jurnal Ecogen*, *5*(1), 102–113.

Saidi, R., & Tahir, R. (2019). Maslahah as a Guideline in Islamic Personal Financial Management. *International Journal of Islamic and Middle Eastern Finance and Management*, *12*(3), 457–471.

Sanusi, A. (2017). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.

Sari, O. M., & Safitra, L. (2022). KONSEKUENSI SOSIAL PERILAKU KONSUMTIF MASYARAKAT PEDESAAN. *JURNAL ILMIAH IDEA*, *1*(1), 26–41. https://doi.org/10.36085/idea.v1i1.4146

Suhasti, W., Muhamad, M., Penggalih, R., Febry Handayani, L., & Priyo Nugroho, A. (2022a). The Influence of Islamic Financial Literacy on The Use of Digital Financial Services in Yogyakarta. *KnE Social Sciences*, 50–55. https://doi.org/10.18502/kss.v7i10.11343

Suhasti, W., Muhamad, M., Penggalih, R., Febry Handayani, L., & Priyo Nugroho, A. (2022b). The Influence of Islamic Financial Literacy on The Use of Digital Financial Services in Yogyakarta. *KnE Social Sciences*, 50–55. https://doi.org/10.18502/kss.v7i10.11343

Triana, L., & Martono, N. (2021). The Relationship between Social Status and Students Consumptive Behaviour. *The Journal of Society and Media*, *5*(1), 58–77.

Wiratri, Y. A., Aryati, I., & Sarsono, S. (2021). KEPUTUSAN PEMBELIAN VIRTUAL GOODS DITINJAU DARI KELOMPOK ACUAN, GAYA HIDUP DAN EVENT MARKETING (Studi pada players Mobile Legends: Bang Bang di Universitas Islam Batik Surakarta). *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA*, *5*(1). https://doi.org/10.29040/jie.v5i1.1888

Yudasella, I. F., & Krisnawati, A. (2019). PENGARUH LITERASI KEUANGAN TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS DI KOTA BANDUNG. *Jurnal Mitra Manajemen*, *3*(6), 674–687. https://doi.org/10.52160/ejmm.v3i6.245

Yulius, R. (2017). Analisis Perilaku Pengguna dalam Pembelian Item Virtual pada Game Online. *Journal of Animation & Games Studies*, *3*(1), 1. https://doi.org/10.24821/jags.v3i1.1582

Zhang, Y., & Huang, W. (2019). The Research on Consumer Behavior of Online Games and Its Influencing Factors. *MATEC Web of Conferences*, *267*, 04010. https://doi.org/10.1051/matecconf/201926704010

LAMPIRAN

Angket Kuesioner

PENGARUH LITERASI KEUANGANSYARIAH DAN GAME ONLINETERHADAP PERILAKU KONSUMTIFMAHASISWA DI SLEMAN (PERSPEKTIF MASLAHAHMURSALAH)

Assalamualaikum Wr. Wb.

Perkenalkan, nama saya Humam Miqdad alfaruq (19423113), Mahasiswa Universitas Islam Indonesia - YogyakartaSaat ini saya sedang melakukan penelitian dengan judul: **"PENGARUH LITERASI KEUANGAN SYARIAH DAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA DI SLEMAN (PERSPEKTIF MASLAHAH MURSALAH)"**. Oleh karena itu, berkaitan dengan penelitian ini diperlukan Responden dengan kriteria:

1. Sedang menempuh perkuliahan pada universitas yang terletak di kabupaten Sleman.
2. Angkatan 2019-2023
3. Pengguna/Player Game Online (Baik player game mobile, Personal Computer/PC, dan Console)

Saya berharap kesediaan anda yang sesuai dengan kriteria tersebut untuk mengisi kuesioner penelitian ini dengan benar. Terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Peneliti: Humam Miqdad Alfaruq (19423113)

E-mail: 19423113@students.uii.ac.id

Pembimbing: Dr. Anton Priyono Nugroho, SE, MM

Screening Question

1. Nama Lengkap:
2. Univesitas:
    - Universitas Islam Indonesia
    - Universitas Gajah Mada
    - Universitas Pembangunan Negeri

- Universitas Amikom
- Universitas Mercu Buana
- Dan lain-lain

3. Angkatan
    - 2019
    - 2020
    - 2021
    - 2022
    - 2023
4. Jenis Kelamin
    - Laki-laki
    - Perempuan
5. Usia
    - 17-20 tahun
    - 21-24 tahun
    - > 25 tahun
6. Pendapatan per bulan (baik dari penghasilan pribadi atau pemberian orang tua)
    - Rp. 1.000.000
    - Rp. 1.000.001-Rp. 2.000.000
    - Rp. 2.000.001-Rp. 3.000.000
    - >Rp. 3.000.001
7. Jenis game online apa yang anda sukai (pilih semua yang berlaku)
    - Game Strategi
    - Game Aksi
    - Game Simulasi
    - Game RPG
    - Game Olahraga
    - Game Edukasi

- Dan lain-lain

8. Seberapa lama anda bern=main game dalam seminggu (jam)
    - 1 s.d 5 jam/minggu
    - 6 s.d 10 jam/minggu
    - > 10 jam/minggu
9. Berapa rata-rata pengeluaran Anda setiap bulan untuk bermain game online?
    - < Rp. 50.000
    - Rp. 50.001- Rp. 100.000
    - Rp. 100.001-Rp. 150.000
    - Rp. 150.001-Rp. 200.000
    - >Rp. 200.001

Pengetahuan tentang Produk Keuangan Syariah

10. Dalam transaksi keuangan dilarang melakukan rishwah (suap)?
    - Benar
    - Salah
11. Dalam melakukan transaksi jual beli seorang pedagang beras menaruhmaghnet dibawah timbangan beras. Hal itu merupakan monopoli bisnis.
    - Benar
    - Salah
12. Pengetahuan yang baik mengenai keuangan dapat memberikan pemahamanyang lebih tentang keuntungan atau kerugian dalam transaksi.
    - Benar
    - Salah
13. Seorang peternak menjual anak sapi yang masih dalam kandungan induknya.Hal ini merupakan transaksi gharar (ketidakjelasan) dalam kualitas.
    - Benar
    - Salah
14. Dalam keuangan syariah tidak diperbolehkan dengan adanya riba
    - Benar

- Salah

15. Semakin besar resiko yang diperoleh maka semaki besar keuntungan yangakan didapatkan.
    - Benar
    - Salah

Penggunaan Produk Keuangan Syariah

No	Pertanyaan	Nilai									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
16	Menggunakan jasa perbankan syariah menjadikan hal yang harus dilakukanbagi setiap muslim yang mengerti pengetahuan dasar keuangan islam										
17	Menggunakan produk keuangan syariah memberikan keuntungan yangkompetitif dibandingkan dengan produk konvensional										
18	Saya merasa bahwa penggunaan produk keuangan syariah dapat membantusaya mencapai tujuan keuangan saya.										
19	Saya aktif mencari informasi dan berpartisipasi dalam program edukasitentang penggunaan produk keuangan syariah.										

Manfaat Keuangan Syariah

No	Pertanyaan	Nilai

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	Dengan mengetahui informasi pengelolaan keuangan (transparansi) dapatmembantu membuat keputusan dengan baik.										
21	Dengan pengetahuan literasi keuangan membantu dalam memahami konsepkeadilan dalam pembagian keuntungan.										
22	Bahwa pemahaman yang baik tentang keuangan memastikan keadilan dalamtransaksi.										
23	Menggunakan sistem bagi hasil lebih adil dibandingkan dengan sistem bungatetap.										

Pengeluaran untuk Game Online

No	Pertanyaan	Nilai									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
24	Seberapa sering Anda mengeluarkan uang untuk pembelian dalam aplikasiatau item dalam game online?										
25	Seberapa sering Anda membeli akses ke konten premium atau versi berbayardari game online?										
26	Berapa kali dalam sebulan Anda melakukan top-up atau pembelian										

	kredituntuk game online?										
27	Seberapa sering Anda menginvestasikan uang dalam game online untukmembeli peralatan atau skin karakter?										

Dampak Game Online terhadap Belanja

No	Pertanyaan	Nilai									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
28	Bermain game online membuat saya lebih sering tergoda untuk melakukanpembelian impulsif.										
29	Pengeluaran saya untuk hobi lain berkurang karena alokasi lebih besar untukgame online.										
30	Saya cenderung menghabiskan lebih banyak uang untuk belanja setelahbermain game online.										
31	Promosi dalam game online sering mempengaruhi saya untuk melakukanpembelian yang tidak direncanakan.										
32	Saya merasa kebutuhan untuk mengikuti tren terbaru dalam game onlinemeningkatkan pengeluaran saya secara keseluruhan.										

Pembelian Inklusif

No	Pertanyaan	Nilai									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
33	Seberapa sering Anda membeli barang tanpa merencanakannya terlebihdahulu?										
34	Apakah Anda biasanya membeli barang karena terpengaruh oleh promosi ataudiskon yang sedang berlangsung?										
35	Apakah Anda merasa sulit menahan diri saat melihat sesuatu yang Andainginkan, meskipun sebenarnya tidak membutuhkannya?										
36	Ketika berhadapan dengan pilihan belanja barang, seberapa sering Andamempertimbangkan prinsip maslahah mursalah untuk memilih produk?										

Pemborosan

No	Pertanyaan	Nilai									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
37	Seberapa sering Anda membeli barang-barang yang sebenarnya tidak Andabutuhkan?										
38	Apakah Anda sering menghabiskan uang untuk barang-barang yang										

	kemudiantidak pernah atau jarang Anda gunakan?										
39	Apakah Anda merasa keberatan mengeluarkan uang untuk barang-barangyang mungkin tidak penting atau bernilai tinggi?										
40	Ketika berhadapan dengan pilihan belanja barang-barang yang tidakdibutuhkan, seberapa sering Anda mempertimbangkan prinsip maslahahmursalah untuk memilih produk?										

Mencari Kesenangan

No	Pertanyaan	Nilai									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
41	Apakah Anda cenderung menghabiskan uang untuk pengalaman atau barang-barang yang memberikan kesenangan sesaat?										
42	Apakah Anda merasa sulit menahan diri untuk tidak membeli barang ataumelakukan aktivitas yang dapat memberikan kesenangan, meskipun itumungkin bukan keputusan yang bijak secara finansial										
43	Apakah Anda cenderung memilih untuk mengeluarkan uang demi										

	kesenangansekarang daripada menabung untuk masa depan?										
44	Ketika berhadapan dengan pilihan belanja hanya untuk kesenangan semata, seberapa sering Anda mempertimbangkan prinsip maslahah mursalah untuk memilih produk?										

Hasil Kuesioner

Universitas	Tahun	Jenis Kelamin	Usia:	Pendapatan per bulan	Jenis *Game Online* apa yang Anda sukai? (Pilih semua yang berlaku)	Durasi bermain Game dalam seminggu
Universitas Islam Indonesia	2021	Laki-laki	21 - 24 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game Strategi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game Strategi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	21 - 24 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Action	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	21 - 24 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Simulasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	21 - 24 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Simulasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	21 - 24 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Action, Game RPG	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2020	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Action, Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2021	Laki-laki	21 - 24 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Simulasi, Game Olahraga	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Action, Game Simulasi, Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2020	Laki-laki	21 - 24 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Simulasi, Game RPG	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2020	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Action, Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Simulasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2021	Perempuan	21 - 24 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2020	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Simulasi, Game Edukasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2021	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Action, Game Olahraga	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Gajah Mada	2021	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Pembangunan Negeri	2021	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Simulasi, Game RPG, Game Olahraga, Game Edukasi	> 10 jam/minggu
Universitas Gajah Mada	2019	Laki-laki	21 - 24	Rp. 1.000.001 -	Game Olahraga	> 10 jam/minggu

			Tahun	Rp. 2.000.000		
Universitas Mercu Buana	2023	Perempuan	17 - 20 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Simulasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Pembangunan Negeri	2020	Perempuan	21 - 24 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game Edukasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Amikom	2022	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Simulasi	> 10 jam/minggu
Universitas Pembangunan Negeri	2023	Perempuan	17 - 20 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Olahraga	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Gajah Mada	2023	Perempuan	21 - 24 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game Olahraga, Game Edukasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Gajah Mada	2020	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game RPG	> 10 jam/minggu
Universitas Amikom	2019	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Edukasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2021	Laki-laki	17 - 20 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Action, Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2020	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Simulasi, Game Edukasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Action, Game Edukasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Simulasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2021	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Strategi, Game Simulasi, Game RPG, Game Olahraga	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2020	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Action, Game Simulasi, Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Action, Game Olahraga	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2020	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game RPG, Game Olahraga	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Pembangunan Negeri	2021	Laki-laki	17 - 20 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Gajah Mada	2021	Laki-laki	21 - 24 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game RPG, Game Edukasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Amikom	2019	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Action, Game Simulasi, Game RPG, Game Olahraga, Game Edukasi	> 10 jam/minggu
Universitas Negeri Yogyakarta	2022	Laki-laki	21 - 24 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game Olahraga	6 s.d 10 jam/minggu

Universitas Gajah Mada	2023	Laki-laki	17 - 20 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game Action	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Pembangunan Negeri	2019	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta	2020	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Amikom	2022	Laki-laki	17 - 20 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Olahraga	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta	2023	Laki-laki	17 - 20 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Strategi, Game Action, Game Simulasi, Game RPG, Game Olahraga, Game Edukasi	> 10 jam/minggu
Universitas Pembangunan Negeri	2021	Perempuan	21 - 24 Tahun	< Rp. 1.000.000	TIDAK ADA	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Gajah Mada	2020	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Simulasi, Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Amikom	2021	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Edukasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Amikom	2020	Perempuan	17 - 20 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game Olahraga, Game Edukasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Mercu Buana	2021	Laki-laki	21 - 24 Tahun	< Rp. 1.000.000	Moba	> 10 jam/minggu
Universitas Pembangunan Negeri	2023	Laki-laki	17 - 20 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Action, Game Simulasi, Game RPG, Game Olahraga, Game Edukasi	> 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2020	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Action, Game Olahraga	> 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2020	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Simulasi, Game Olahraga, Game Edukasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Edukasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Action, Game Simulasi, Game Edukasi	> 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Action, Game Simulasi, Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Strategi, Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Simulasi, Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu

Universitas Islam Indonesia	2020	Laki-laki	21 - 24 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Simulasi	> 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Action, Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Pembangunan Negeri	2022	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Simulasi, Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2020	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Simulasi, Game Olahraga	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Simulasi, Game Edukasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Edukasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2020	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Action, Game Simulasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Simulasi, Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Action, Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Olahraga	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Edukasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Action, Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Action	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Simulasi, Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Action, Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	< 25	Rp. 2.000.001 -	Game Strategi, Game RPG	1 s.d 5 jam/minggu

			Tahun	Rp. 3.000.000		
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Action, Game Simulasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2020	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Action, Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2020	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Action, Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Action, Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Strategi, Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Action, Game Simulasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Strategi, Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2021	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game RPG, Game Olahraga	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2021	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Action, Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2021	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Action, Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2021	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Action, Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Simulasi	> 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2021	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Strategi, Game Simulasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Action, Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Pembangunan Negeri	2020	Laki-laki	17 - 20 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game Action	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Pembangunan Negeri	2021	Laki-laki	17 - 20 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game RPG	> 10 jam/minggu
Universitas Amikom	2022	Laki-laki	< 25 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Amikom	2021	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Olahraga	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Pembangunan Negeri	2022	Perempuan	17 - 20 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Olahraga	6 s.d 10 jam/minggu

Universitas Mercu Buana	2020	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Strategi, Game Action, Game RPG	> 10 jam/minggu
Universitas Pembangunan Negeri	2020	Laki-laki	21 - 24 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game Action, Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Mercu Buana	2021	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Olahraga, Game Edukasi	> 10 jam/minggu
Universitas Amikom	2021	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Action, Game Simulasi, Game RPG	> 10 jam/minggu
Universitas Gajah Mada	2019	Perempuan	21 - 24 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game RPG	> 10 jam/minggu
Universitas Amikom	2022	Perempuan	17 - 20 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Olahraga	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Gajah Mada	2023	Laki-laki	17 - 20 Tahun	< Rp. 1.000.000	Gak suka Game	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Amikom	2022	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Simulasi, Game RPG, Game Olahraga, Game Edukasi	> 10 jam/minggu
Universitas Amikom	2023	Laki-laki	17 - 20 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game Strategi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Pembangunan Negeri	2021	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Simulasi, Game RPG	> 10 jam/minggu
Universitas Amikom	2019	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Edukasi,	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Amikom	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Simulasi	> 10 jam/minggu
Universitas Gajah Mada	2022	Laki-laki	17 - 20 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Action, Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Pembangunan Negeri	2022	Laki-laki	17 - 20 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game Simulasi, Game RPG	> 10 jam/minggu
Universitas Amikom	2019	Laki-laki	17 - 20 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game Edukasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Mercu Buana	2019	Perempuan	< 25 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game RPG	> 10 jam/minggu
Universitas Amikom	2022	Laki-laki	17 - 20 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Olahraga	> 10 jam/minggu
Universitas Mercu Buana	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Action, Game Simulasi, Game RPG, Game Olahraga, Game Edukasi	> 10 jam/minggu
Universitas Pembangunan Negeri	2021	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Olahraga	> 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	< 25	Rp. 2.000.001 -	Game Action, Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu

			Tahun	Rp. 3.000.000		
Universitas Amikom	2023	Perempuan	17 - 20 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game Edukasi	> 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Simulasi, Game RPG	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Amikom	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game RPG, Game Olahraga	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2021	Laki-laki	< 25 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Strategi, Game Action	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Mercu Buana	2023	Perempuan	17 - 20 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game Simulasi	> 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Action, Game Simulasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Amikom	2022	Laki-laki	17 - 20 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Olahraga	> 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Action	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Pembangunan Negeri	2022	Laki-laki	17 - 20 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Edukasi	> 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Olahraga, Game Edukasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Amikom	2023	Perempuan	17 - 20 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game RPG, Game Edukasi	> 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Strategi, Game Action	> 10 jam/minggu
Universitas Amikom	2022	Perempuan	17 - 20 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Edukasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Pembangunan Negeri	2022	Perempuan	21 - 24 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game Olahraga	> 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Strategi, Game Action	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Mercu Buana	2023	Laki-laki	17 - 20 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Action, Game Simulasi, Game RPG, Game Olahraga, Game Edukasi	> 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Olahraga, Game Edukasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Pembangunan Negeri	2019	Laki-laki	17 - 20 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game Action, Game Olahraga	> 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Action	6 s.d 10 jam/minggu

Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game Strategi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Strategi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game Edukasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Simulasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Action, Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Action, Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Action	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Simulasi	> 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Simulasi, Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Pembangunan Negeri	2021	Laki-laki	21 - 24 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game Olahraga	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Amikom	2022	Perempuan	17 - 20 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Edukasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Amikom	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Edukasi	> 10 jam/minggu
Universitas Gajah Mada	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Action, Game Simulasi, Game RPG, Game Olahraga	> 10 jam/minggu
Universitas Mercu Buana	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Simulasi, Game RPG	> 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Action, Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi, Game Action	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2021	Perempuan	21 - 24	Rp. 1.000.001 -	Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu

			Tahun	Rp. 2.000.000		
Universitas Islam Indonesia	2021	Perempuan	21 - 24 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game Edukasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2021	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2020	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Simulasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2020	Laki-laki	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game RPG	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2020	Perempuan	21 - 24 Tahun	< Rp. 1.000.000	Game Action	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2020	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Simulasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2021	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Simulasi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2020	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Simulasi	1 s.d 5 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	< 25 Tahun	Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	Game Strategi	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Perempuan	21 - 24 Tahun	Rp. 1.000.001 - Rp. 2.000.000	Game Strategi, Game Action	6 s.d 10 jam/minggu
Universitas Islam Indonesia	2019	Laki-laki	< 25 Tahun	> Rp. 3.000.000	Game Simulasi, Game Edukasi	6 s.d 10 jam/minggu

LKS 1	LKS 2	LKS 3	LKS 4	LKS 5	LKS 6	LKS 7	LKS 8	LKS 9	LKS 10	LKS 11	LKS 12	LKS 13	LKS 14	Total LKS	Rata-Rata
10	10	10	10	10	10	5	5	5	5	10	5	5	5	105	8
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	140	10
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	140	10
10	10	10	10	10	0	9	8	8	8	9	7	8	8	115	8
10	10	10	10	10	10	8	7	9	8	8	8	9	8	125	9
10	10	10	10	10	10	8	8	8	7	9	9	8	9	126	9
10	10	10	10	10	0	7	9	8	8	8	7	9	8	114	8
10	10	10	10	10	10	7	9	7	8	9	7	8	8	123	9
10	10	10	10	10	10	6	8	7	9	8	8	8	8	122	9
10	10	10	10	10	10	5	9	7	7	7	6	9	8	118	8
10	10	10	10	10	10	8	8	9	8	7	7	9	10	126	9

0	0	0	0	0	0	10	9	9	9	9	8	10	9	73	5
10	10	10	10	10	10	9	8	8	9	8	7	9	8	126	9
10	10	10	10	10	10	10	8	9	9	8	9	7	8	128	9
10	10	10	10	10	10	9	7	8	9	9	7	7	8	124	9
10	10	10	10	10	10	7	7	9	7	8	5	6	7	116	8
10	10	10	10	10	10	6	7	8	8	8	9	7	8	121	9
10	10	10	10	10	10	6	6	7	6	7	6	6	6	110	8
10	10	0	10	0	0	7	5	5	6	7	6	7	9	82	6
10	10	10	10	10	10	7	6	9	7	8	7	8	7	119	9
10	10	10	10	10	10	6	7	7	7	9	8	7	9	120	9
10	10	10	10	10	10	8	8	8	9	8	9	8	8	126	9
10	10	10	10	10	10	7	9	9	7	7	7	10	8	124	9
10	10	10	10	10	10	8	8	8	7	8	8	8	9	124	9
10	10	10	10	10	10	8	9	9	7	8	8	7	9	125	9
10	10	10	10	10	10	9	6	8	8	10	7	8	8	124	9
10	10	10	10	10	10	7	8	7	8	7	8	7	4	116	8
10	10	10	10	10	10	5	9	6	6	8	8	8	6	116	8
0	10	0	10	10	0	8	6	7	7	9	10	8	8	93	7
10	10	10	10	10	10	9	7	9	8	8	9	8	10	128	9
10	10	10	10	10	10	7	8	8	9	7	4	8	7	118	8
10	10	10	10	10	10	10	8	9	8	8	10	9	10	132	9
10	10	10	10	10	0	7	6	7	7	9	7	8	8	109	8
10	10	10	10	10	10	8	9	8	8	9	8	7	9	126	9
10	0	0	10	10	0	5	7	7	6	7	6	6	7	81	6
10	0	10	10	10	10	5	7	7	6	7	6	6	7	101	7
10	10	10	10	10	10	9	9	9	8	9	9	8	9	130	9
10	10	10	10	10	10	6	6	9	10	8	8	9	7	123	9
10	10	10	10	10	10	8	9	9	7	9	9	9	7	127	9
10	10	10	10	10	10	6	6	6	6	8	6	7	6	111	8
10	10	10	10	10	10	7	7	8	8	7	7	8	7	119	9
10	10	10	10	10	10	8	8	8	5	8	7	7	6	117	8

10	10	10	10	10	0	8	9	8	8	9	9	7	9	117	8
10	10	10	10	10	0	9	9	9	9	8	9	9	8	120	9
10	10	0	10	0	0	5	6	8	8	9	8	8	8	90	6
10	10	10	0	10	0	9	8	8	6	9	6	8	8	102	7
10	10	10	10	10	10	8	8	7	7	5	5	5	6	111	8
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	8	10	10	10	138	10
10	10	10	10	10	0	6	6	8	7	6	6	8	8	105	8
10	10	10	10	10	10	10	7	9	9	6	9	8	8	126	9
10	10	10	10	10	10	8	7	7	9	7	6	7	8	119	9
10	0	0	10	10	10	9	9	9	6	4	7	7	7	98	7
10	0	10	0	10	10	8	8	8	8	5	8	7	6	98	7
10	10	10	0	10	10	6	8	7	8	9	9	7	9	113	8
10	0	10	0	10	10	6	8	8	8	7	7	9	7	100	7
10	0	10	10	0	10	7	9	9	7	6	8	7	7	100	7
10	10	10	10	10	10	8	6	7	7	6	7	8	6	115	8
10	0	10	0	10	10	9	9	7	9	9	9	10	8	110	8
10	10	10	10	0	10	8	9	7	6	7	8	8	8	111	8
10	10	10	10	10	10	7	9	8	8	8	8	6	7	121	9
10	10	10	0	0	10	8	8	8	8	9	8	9	6	104	7
10	10	10	0	10	10	4	7	7	7	6	5	6	7	99	7
10	10	10	0	10	10	7	8	6	7	5	7	7	7	104	7
10	10	10	0	10	10	6	7	7	7	6	7	7	8	105	8
10	10	10	0	10	10	7	7	8	9	8	5	7	8	109	8
10	10	10	10	10	10	5	8	7	7	8	8	6	7	116	8
10	10	10	10	10	10	8	7	6	8	7	6	8	7	117	8
10	10	10	0	10	10	6	8	8	8	6	6	8	8	108	8
10	10	10	0	10	10	7	9	7	7	9	9	6	7	111	8
10	10	10	10	10	0	8	6	8	8	5	7	7	7	106	8
10	10	10	0	10	0	7	7	7	7	4	6	6	6	90	6
10	10	10	10	10	10	4	6	7	7	8	6	7	7	112	8
10	10	10	10	10	10	7	7	5	6	5	6	6	6	108	8

0	0	10	10	10	10	8	6	6	7	6	6	7	6	92	7
10	0	10	10	10	10	6	8	7	7	9	6	7	7	107	8
10	0	10	10	10	10	4	6	6	6	6	5	6	6	95	7
10	10	10	0	10	0	8	5	7	7	8	8	8	6	97	7
10	10	10	10	10	10	6	6	7	7	8	7	7	7	115	8
10	10	10	10	10	0	7	6	7	8	4	7	6	6	101	7
10	10	10	0	10	0	5	7	7	7	8	5	6	6	91	7
10	10	0	10	10	0	5	6	5	7	7	7	7	8	92	7
10	10	10	10	10	0	5	8	6	7	8	6	7	7	104	7
10	10	10	10	10	10	4	7	6	7	7	5	6	6	108	8
10	10	10	0	10	10	5	7	6	6	8	5	6	6	99	7
10	10	10	10	10	10	5	7	7	7	6	6	6	5	109	8
0	10	10	10	10	10	7	6	6	6	5	7	7	7	101	7
10	10	0	10	10	10	6	8	7	7	7	7	7	6	105	8
10	10	0	10	10	10	5	7	7	7	5	6	6	6	99	7
10	0	0	10	10	10	5	6	6	6	8	5	8	7	91	7
10	10	0	10	10	10	6	7	7	7	9	8	10	9	113	8
10	10	10	10	10	10	6	7	7	7	8	6	7	7	115	8
10	0	0	0	10	10	7	6	6	8	5	4	8	9	83	6
10	0	10	10	10	0	6	9	7	6	6	5	6	6	91	7
10	0	10	0	10	10	4	8	7	6	6	5	7	7	90	6
10	10	10	10	10	10	7	6	7	7	4	8	8	6	113	8
10	10	10	10	10	0	7	7	9	5	7	3	9	8	105	8
10	10	10	10	10	10	5	6	5	7	5	6	5	6	105	8
10	10	10	0	10	0	8	4	7	8	2	3	3	3	78	6
10	10	10	0	10	0	4	6	7	7	6	8	8	8	94	7
10	10	10	10	10	10	9	9	8	10	7	9	7	7	126	9
10	10	10	10	10	10	10	9	8	8	8	8	8	9	128	9
10	10	10	10	10	10	10	7	7	7	9	5	4	6	115	8
10	10	10	10	10	10	9	8	8	8	6	8	8	8	123	9
10	10	10	10	10	10	9	8	6	7	7	8	8	8	121	9

10	10	10	10	10	10	10	7	6	7	6	8	9	10	123	9
10	10	10	10	10	10	6	7	8	6	6	8	7	7	115	8
10	10	10	10	10	10	7	7	8	7	9	7	9	9	123	9
10	10	10	10	10	10	9	8	6	8	8	8	8	7	122	9
10	10	10	10	10	0	6	5	7	8	6	8	6	6	102	7
10	10	10	10	10	10	7	7	5	5	8	7	8	9	116	8
10	10	10	10	10	10	7	7	9	6	9	6	9	7	120	9
10	10	10	10	10	10	7	9	7	6	9	9	7	9	123	9
10	10	10	10	10	10	5	4	4	3	6	3	3	4	92	7
0	10	0	0	10	0	8	5	3	4	8	6	3	6	63	5
10	10	10	10	10	10	9	9	9	8	8	7	8	8	126	9
10	10	0	0	10	10	5	7	7	7	8	6	6	7	93	7
10	10	10	10	10	10	8	8	6	7	7	8	7	9	120	9
10	10	10	0	10	10	7	5	6	6	5	5	5	8	97	7
10	10	10	10	10	10	5	5	4	4	10	5	6	6	105	8
10	0	10	10	10	10	5	7	6	6	5	5	4	6	94	7
10	0	10	10	10	10	9	6	4	6	8	9	7	9	108	8
10	0	10	10	10	10	5	6	6	6	4	6	6	6	95	7
10	0	10	10	10	10	6	7	10	9	7	8	8	7	112	8
10	0	0	10	10	10	5	7	6	6	8	5	6	6	89	6
10	0	10	10	10	10	6	7	9	5	8	8	9	10	112	8
10	0	0	10	10	10	6	7	6	6	7	4	5	5	86	6
10	0	10	10	10	10	8	6	7	7	8	7	7	6	106	8
10	10	10	10	10	10	5	6	6	6	7	4	5	5	104	7
10	0	10	10	10	10	7	9	8	7	6	6	10	10	113	8
10	0	10	10	10	10	9	7	5	5	9	6	6	6	103	7
0	0	10	10	10	0	7	5	6	6	8	8	8	5	83	6
0	10	0	0	0	10	9	9	9	9	10	10	10	10	96	7
10	10	10	10	10	10	5	8	7	8	8	5	6	6	113	8
0	10	10	0	0	10	4	8	6	5	8	10	6	7	84	6
10	10	10	10	0	10	10	8	9	9	9	10	9	8	122	9

10	10	10	10	10	10	7	5	6	6	5	6	6	6	107	8
10	10	10	10	10	10	8	5	6	6	5	7	7	7	111	8
10	10	10	10	0	10	8	5	7	7	5	6	6	6	100	7
10	10	10	10	10	10	10	10	8	9	8	6	8	8	127	9
10	10	10	10	10	10	9	5	7	7	6	9	8	9	120	9
10	10	10	0	10	10	10	7	9	9	7	8	8	9	117	8
10	0	10	10	10	10	10	9	9	10	8	8	6	8	118	8
10	0	10	10	10	10	7	4	6	6	8	9	9	6	105	8
10	0	10	10	10	10	9	7	8	8	7	9	8	8	114	8
10	10	10	0	10	10	9	7	8	8	6	7	7	7	109	8
10	0	10	10	10	10	9	8	8	8	7	9	9	8	116	8
10	10	10	10	10	0	10	9	9	8	8	8	8	10	120	9
10	10	10	10	0	0	8	9	6	8	8	7	8	8	102	7
10	10	10	10	0	0	6	6	8	7	6	7	7	8	95	7
10	10	10	10	10	10	6	7	7	6	6	7	7	8	114	8
10	10	10	10	10	10	8	7	6	7	8	7	7	8	118	8
10	10	10	10	10	10	8	6	6	7	6	7	7	7	114	8
10	10	10	0	10	10	9	5	7	7	8	5	6	6	103	7
10	10	10	10	10	10	6	7	7	7	8	5	6	6	112	8
10	10	10	0	10	10	5	8	7	7	7	5	6	6	101	7
10	10	10	0	10	10	9	7	8	8	9	9	9	7	116	8
10	10	10	10	0	0	9	7	8	8	9	10	9	8	108	8
10	10	10	10	0	10	9	8	8	8	6	8	8	8	113	8
10	10	10	0	10	10	9	9	9	10	9	8	8	8	120	9
10	10	10	10	10	10	8	7	8	10	9	7	8	8	125	9
10	10	0	0	10	10	7	8	7	8	8	8	8	7	101	7
10	10	10	10	10	10	8	7	7	7	7	9	8	8	121	9
10	10	10	0	10	10	6	9	8	9	9	5	8	8	112	8
10	10	10	10	10	10	10	8	9	10	8	8	7	9	129	9
10	10	10	10	10	0	8	8	8	8	8	10	9	9	118	8
10	10	10	10	10	10	10	10	10	7	7	9	8	8	129	9

GO 1	GO 2	GO 3	GO 4	GO 5	GO 6	GO 7	GO 8	GO 9	Total GO	Rata-Rata
4	8	8	8	8	8	8	5	5	62	7
10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	10
9	7	7	7	9	9	9	9	9	75	8
9	9	9	9	8	7	7	9	7	74	8
10	10	7	10	9	10	8	9	9	82	9
10	10	7	7	7	9	10	10	10	80	9
9	10	9	8	9	7	8	8	8	76	8
8	9	8	8	10	10	7	7	10	77	9
8	9	8	8	10	10	10	8	7	78	9
7	8	8	10	10	7	10	10	10	80	9
8	7	9	9	8	10	7	8	7	73	8
8	9	7	7	9	10	10	9	10	79	9
9	10	9	9	9	10	10	10	10	86	10
9	10	10	9	10	7	10	10	10	85	9
9	9	9	10	10	9	9	9	9	83	9
8	8	10	8	8	8	7	8	8	73	8
8	9	8	9	7	8	9	9	8	75	8
7	8	8	8	10	8	8	9	9	75	8
9	7	7	8	8	7	8	8	8	70	8
8	8	8	8	8	8	8	9	7	72	8
9	8	8	8	8	10	9	7	7	74	8
7	8	8	7	7	7	8	7	7	66	7
8	7	7	9	8	7	9	7	7	69	8
9	7	9	8	9	9	9	8	8	76	8
8	7	8	8	8	8	8	8	8	71	8
8	8	8	10	10	7	8	7	7	73	8
8	10	7	7	9	10	8	7	10	76	8
9	10	10	10	10	9	7	10	10	85	9

9	10	10	10	10	7	10	10	10	86	10
7	7	10	10	9	10	10	10	10	83	9
10	10	10	10	10	10	10	8	7	85	9
8	8	8	8	9	10	8	7	7	73	8
10	8	8	8	8	8	8	9	7	74	8
10	10	10	10	10	10	7	9	10	86	10
8	7	10	8	9	7	10	9	10	78	9
8	7	10	8	9	7	10	9	10	78	9
8	7	9	7	9	8	9	8	9	74	8
7	9	7	7	7	7	7	8	7	66	7
8	8	9	8	8	9	10	8	7	75	8
8	8	10	10	7	8	10	10	7	78	9
9	7	9	9	9	9	9	9	9	79	9
9	7	10	7	8	7	8	8	7	71	8
8	7	8	8	8	8	7	8	8	70	8
8	8	8	8	8	8	8	8	8	72	8
9	7	9	7	8	9	9	9	7	74	8
7	7	9	7	7	7	7	7	7	65	7
10	9	9	10	10	10	10	10	10	88	10
9	7	7	9	9	9	9	9	9	77	9
7	8	8	10	10	10	7	7	10	77	9
9	10	10	10	8	9	9	9	10	84	9
9	10	8	10	9	10	10	10	10	86	10
10	10	10	10	7	10	10	10	10	87	10
8	8	8	8	10	7	7	8	9	73	8
8	7	8	7	8	8	8	8	7	69	8
9	7	7	7	8	9	7	8	8	70	8
9	9	9	8	9	7	8	8	9	76	8
10	7	8	9	9	9	7	8	9	76	8
8	10	9	10	8	8	8	9	9	79	9
9	8	7	9	8	7	7	9	8	72	8

8	8	8	9	9	8	8	8	9	75	8
7	8	8	9	10	9	8	8	8	75	8
7	8	7	8	9	10	8	8	10	75	8
8	8	9	7	7	7	7	10	7	70	8
9	8	8	8	7	8	7	8	7	70	8
10	9	9	9	8	10	9	9	8	81	9
7	7	7	9	8	8	8	7	7	68	8
8	10	8	7	9	8	7	9	8	74	8
8	9	9	8	8	8	7	7	7	71	8
9	7	8	8	7	9	8	8	8	72	8
10	9	9	10	10	9	10	8	8	83	9
8	9	8	8	8	8	9	7	7	72	8
10	8	8	8	9	10	9	9	10	81	9
8	9	8	8	8	8	8	8	8	73	8
8	8	7	7	8	8	7	7	7	67	7
7	8	7	7	8	8	7	7	7	66	7
7	9	9	9	8	10	9	7	7	75	8
8	7	9	7	7	7	9	7	7	68	8
8	9	8	8	9	7	8	8	8	73	8
8	8	7	7	8	8	7	7	7	67	7
8	8	8	8	7	9	8	8	9	73	8
10	7	8	8	9	10	7	9	9	77	9
9	7	8	8	7	7	8	9	9	72	8
7	8	8	8	10	7	8	8	8	72	8
10	8	8	9	7	9	8	8	7	74	8
10	8	9	9	8	8	8	8	8	76	8
8	9	8	8	7	7	7	8	8	70	8
8	8	7	7	8	9	8	8	9	72	8
8	8	8	8	9	8	8	7	8	72	8
8	7	8	7	9	7	7	7	8	68	8
8	7	7	7	7	9	8	8	8	69	8

7	8	7	7	9	7	8	8	8	69	8
10	8	10	7	10	9	8	7	8	77	9
10	10	8	9	9	9	10	10	10	85	9
7	8	8	9	9	8	10	10	8	77	9
8	9	8	10	9	8	9	10	10	81	9
7	8	9	9	10	10	8	9	10	80	9
9	8	9	10	10	10	10	9	10	85	9
9	9	9	10	9	10	9	9	10	84	9
9	8	7	7	10	8	10	8	9	76	8
8	8	10	8	7	9	8	8	7	73	8
8	7	9	9	8	10	8	8	9	76	8
9	9	7	8	8	9	8	8	10	76	8
10	10	8	9	8	9	7	8	10	79	9
7	7	7	7	9	7	6	10	9	69	8
8	10	8	8	9	9	9	9	9	79	9
7	6	6	7	7	8	8	7	10	66	7
8	7	7	6	9	9	9	9	9	73	8
7	6	9	10	9	9	9	9	9	77	9
7	6	9	7	9	9	9	9	9	74	8
9	9	9	10	9	9	9	9	9	82	9
8	9	7	9	8	8	8	7	7	71	8
10	10	8	9	7	10	9	8	6	77	9
9	10	9	9	9	9	9	10	9	83	9
7	9	7	9	7	8	8	8	8	71	8
10	9	9	9	9	9	9	9	9	82	9
9	6	6	6	6	10	9	6	10	68	8
9	9	10	9	9	9	9	10	9	83	9
6	10	8	6	7	10	6	6	6	65	7
6	6	10	9	9	9	9	9	9	76	8
7	10	6	6	6	7	10	10	10	72	8
10	9	9	9	8	9	9	9	10	82	9

6	9	10	10	7	10	6	6	6	70	8
9	9	9	7	8	8	6	8	9	73	8
9	10	10	10	9	9	6	6	10	79	9
7	9	9	9	6	10	9	8	10	77	9
9	7	7	6	8	9	6	6	6	64	7
9	7	9	8	9	8	10	8	7	75	8
9	8	7	7	10	10	10	8	8	77	9
9	10	9	9	9	9	10	10	9	84	9
10	10	10	9	9	9	9	9	9	84	9
6	8	7	7	8	7	7	10	6	66	7
8	9	9	9	10	8	9	8	7	77	9
9	10	10	10	6	9	10	10	10	84	9
8	8	8	9	8	8	7	10	9	75	8
9	6	10	10	7	9	9	9	9	78	9
9	10	10	10	7	9	10	10	10	85	9
10	7	7	7	6	6	6	9	7	65	7
8	5	7	7	5	7	7	7	8	61	7
8	7	6	6	6	5	7	7	7	59	7
10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	10
8	6	7	7	8	6	7	6	6	61	7
5	8	7	7	5	7	7	7	8	61	7
5	8	7	7	6	7	6	7	6	59	7
8	6	6	6	7	5	6	6	6	56	6
6	8	5	5	5	8	6	6	5	54	6
7	9	8	8	9	6	7	8	7	69	8
10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	10
10	10	10	10	10	8	5	6	10	79	9
10	10	10	10	8	8	8	8	8	80	9
8	7	8	8	6	5	6	7	7	62	7
8	7	7	6	8	7	7	7	7	64	7
8	9	7	8	7	10	10	10	10	79	9

8	5	5	8	6	8	6	7	6	59	7
5	5	5	8	7	5	6	6	5	52	6
6	6	6	9	10	6	7	5	6	61	7
5	8	7	7	8	6	7	7	7	62	7
9	9	10	9	7	8	8	8	8	76	8
6	6	6	8	7	7	5	7	7	59	7
6	7	7	8	8	6	7	7	8	64	7
8	7	9	8	6	8	8	8	8	70	8
8	7	6	6	7	6	7	6	5	58	6
8	8	8	7	8	10	8	8	8	73	8
6	6	7	7	7	8	5	5	5	56	6
9	8	8	8	7	8	10	9	8	75	8
8	8	9	8	9	7	8	8	8	73	8
9	9	9	7	8	8	10	8	8	76	8

PK 1	PK 2	PK 3	PK 4	PK 5	PK 6	PK 7	PK 8	PK 9	PK 10	PK 11	PK 12	Total PK	Rata-Rata
10	10	10	10	8	10	7	10	10	9	8	9	111	9
9	9	9	9	9	9	10	10	8	8	8	8	106	9
8	10	8	10	9	8	10	10	6	8	8	4	99	8
5	7	6	7	4	5	5	10	5	5	3	5	67	6
8	8	9	8	9	8	8	8	7	8	8	8	97	8
8	7	7	8	7	6	6	7	7	7	8	8	86	7
9	7	7	7	10	8	8	9	6	7	7	8	93	8
7	8	7	7	7	9	9	9	8	7	8	8	94	8
8	8	8	9	10	7	9	9	8	7	8	8	99	8
8	6	8	7	7	7	8	7	7	7	6	8	86	7
10	8	7	8	6	8	8	9	10	7	8	7	96	8
7	5	8	7	6	8	8	6	7	7	7	6	82	7
5	8	7	7	7	6	8	7	6	7	8	7	83	7
7	7	8	6	9	8	7	9	8	7	7	6	89	7

6	5	8	6	9	6	8	8	7	10	7	8	88	7
9	7	5	6	8	7	6	7	8	7	8	7	85	7
8	10	7	7	8	9	8	8	8	9	7	8	97	8
7	8	7	8	7	8	8	8	8	8	7	6	90	8
7	4	5	10	3	4	4	10	4	7	8	10	76	6
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	120	10
7	8	8	7	8	7	7	8	9	7	7	8	91	8
6	7	7	7	5	8	9	9	9	9	9	9	94	8
9	7	9	8	6	8	9	10	10	10	10	8	104	9
9	8	8	9	8	9	7	8	8	9	6	5	94	8
10	10	10	8	9	7	10	8	9	7	9	9	106	9
10	5	8	8	7	9	9	7	8	7	8	8	94	8
9	5	7	7	6	6	8	7	6	7	7	6	81	7
8	8	7	6	7	7	5	8	7	7	7	9	86	7
8	5	7	7	6	6	6	9	9	8	8	7	86	7
9	6	8	8	7	7	9	7	10	10	8	9	98	8
6	9	8	8	9	6	8	8	7	7	6	7	89	7
8	8	8	5	5	9	8	8	7	7	7	8	88	7
9	7	8	8	6	8	8	7	7	7	7	5	87	7
10	8	8	9	6	7	7	8	9	8	8	7	95	8
6	7	8	7	7	6	7	6	5	6	7	6	78	7
6	7	8	7	7	6	7	6	5	6	7	6	78	7
9	10	9	8	9	10	9	9	9	9	8	10	109	9
10	8	8	9	8	6	7	10	8	8	9	8	99	8
2	3	3	9	6	6	7	10	7	8	8	9	78	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	96	8
3	3	3	10	4	3	4	10	7	7	6	8	68	6
6	5	3	10	5	8	8	6	8	7	6	6	78	7
8	6	7	7	8	8	7	9	7	8	9	8	92	8
8	9	10	10	9	8	8	9	7	8	7	7	100	8
9	9	9	10	8	9	9	9	9	7	7	8	103	9

10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	120	10
5	5	6	5	5	5	5	6	5	6	5	5	63	5
3	3	2	3	3	2	3	3	7	7	7	8	51	4
8	7	6	8	7	5	7	6	7	7	9	6	83	7
7	5	8	7	6	6	6	9	8	8	5	8	83	7
8	6	7	7	8	8	7	7	6	7	6	6	83	7
9	7	5	8	7	7	5	7	7	7	6	7	82	7
6	8	6	6	6	8	6	6	7	7	7	5	78	7
7	8	8	8	6	9	7	7	7	7	9	7	90	8
7	7	9	8	6	7	7	7	7	8	5	7	85	7
6	6	8	6	6	9	6	6	7	7	7	5	79	7
7	7	9	6	7	7	7	6	8	6	7	6	83	7
8	7	10	8	8	8	9	9	10	10	9	7	103	9
8	8	8	6	7	9	6	7	6	7	7	7	86	7
7	8	8	7	9	8	8	10	6	7	7	8	93	8
6	6	8	6	7	7	7	10	6	7	7	7	84	7
3	4	4	10	3	3	3	10	8	7	6	7	68	6
7	7	7	9	8	5	8	8	7	8	7	6	87	7
6	7	7	7	8	5	7	8	7	7	8	5	82	7
7	7	4	7	6	6	9	7	8	5	6	6	78	7
8	6	7	7	5	7	7	7	7	5	7	6	79	7
6	6	6	8	8	10	8	8	8	8	8	7	91	8
8	7	5	7	8	8	7	8	7	9	7	7	88	7
7	7	7	8	9	7	8	7	9	7	8	7	91	8
5	5	8	7	6	6	8	7	7	6	7	7	79	7
5	8	7	6	5	8	6	6	6	6	6	9	78	7
5	6	6	6	7	7	6	10	6	6	7	6	78	7
4	7	6	6	7	6	6	6	8	6	7	7	76	6
7	6	7	7	6	7	7	7	7	5	6	6	78	7
9	6	7	7	4	6	6	6	7	6	7	7	78	7
8	8	6	7	6	7	7	7	8	6	6	7	83	7

9	7	8	8	4	7	6	6	6	7	7	7	82	7
5	7	7	8	7	7	6	7	7	7	5	6	79	7
5	7	7	7	9	5	7	10	7	6	7	9	86	7
6	7	6	7	9	5	7	7	7	8	7	7	83	7
9	7	7	7	6	8	7	7	8	6	7	7	86	7
8	6	7	7	7	7	7	7	8	6	7	7	84	7
9	6	7	7	5	8	7	8	8	6	7	7	85	7
8	5	6	6	5	6	8	6	6	6	6	8	76	6
5	7	6	6	4	8	6	7	7	7	7	5	75	6
4	6	6	6	6	6	4	6	8	6	7	7	72	6
5	9	7	7	6	8	7	8	8	7	6	7	85	7
7	5	6	6	5	8	7	7	5	6	5	5	72	6
9	6	7	7	7	7	7	8	7	7	7	8	87	7
10	8	9	9	8	8	8	9	7	8	8	6	98	8
4	7	7	10	8	6	7	8	8	6	5	8	84	7
6	7	9	8	6	8	7	7	8	6	5	4	81	7
4	5	3	2	6	6	4	3	5	7	6	4	55	5
6	8	9	6	5	6	6	7	5	6	8	10	82	7
4	3	2	2	4	4	2	10	8	8	7	4	58	5
7	7	7	8	7	5	6	6	7	7	7	6	80	7
4	3	3	10	4	5	5	3	4	4	3	7	55	5
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	120	10
4	3	4	5	6	7	5	10	8	9	8	5	74	6
8	8	8	6	8	8	8	10	5	7	9	7	92	8
9	9	8	7	8	8	9	8	8	8	8	8	98	8
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	120	10
8	9	7	10	3	8	7	10	9	8	8	7	94	8
9	7	7	6	10	2	7	6	7	10	9	9	89	7
9	9	9	7	8	9	9	10	9	8	8	9	104	9
4	7	5	10	7	9	8	6	6	6	8	8	84	7
9	10	8	10	9	7	8	7	8	8	9	9	102	9

5	5	4	2	2	4	4	10	4	3	3	5	51	4
9	6	10	3	7	2	4	10	6	6	7	8	78	7
9	7	8	2	3	3	3	3	3	4	4	5	54	5
9	7	5	6	8	6	9	10	7	7	9	7	90	8
5	7	10	10	5	3	7	8	7	9	8	8	87	7
4	3	2	10	4	3	2	10	8	4	4	6	60	5
8	6	6	5	9	5	5	6	8	8	7	9	82	7
8	6	3	3	6	6	5	6	4	5	7	6	65	5
8	7	7	7	6	8	7	7	8	6	6	6	83	7
8	7	8	8	8	8	7	9	9	7	8	8	95	8
4	6	6	7	6	5	6	6	8	5	6	6	71	6
3	5	3	3	4	4	4	6	6	7	6	4	55	5
8	5	6	6	5	6	6	6	7	7	7	6	75	6
3	3	3	10	3	4	4	10	3	6	7	7	63	5
5	6	5	5	8	8	8	6	5	7	6	6	75	6
5	3	6	10	8	9	6	10	9	9	7	7	89	7
4	8	6	6	6	6	6	8	8	6	6	6	76	6
5	6	4	9	6	6	6	6	8	6	6	6	74	6
5	6	6	8	8	5	7	7	6	6	9	7	80	7
8	9	7	7	8	8	10	7	4	5	8	7	88	7
7	5	8	7	7	7	7	9	8	6	8	8	87	7
2	4	4	5	4	3	4	10	3	4	5	4	52	4
3	3	1	3	3	3	4	3	5	6	4	7	45	4
7	7	7	5	5	7	7	7	7	7	7	8	81	7
5	7	7	6	8	5	6	8	8	9	9	8	86	7
8	7	7	7	5	9	6	6	7	7	9	7	85	7
9	6	6	7	6	9	9	10	7	9	9	5	92	8
6	6	9	7	8	6	7	7	7	8	8	8	87	7
4	7	6	6	7	6	7	7	6	6	6	8	76	6
5	7	6	6	8	5	6	6	10	9	9	9	86	7
10	8	9	9	9	10	9	9	7	8	8	8	104	9

8	5	6	6	5	8	7	7	6	8	8	8	82	7
7	7	9	9	9	7	8	9	8	8	6	8	95	8
6	6	7	6	8	8	9	8	9	7	8	8	90	8
8	8	9	8	6	8	8	7	9	7	8	8	94	8
5	8	7	7	9	6	7	7	5	6	6	6	79	7
8	9	7	8	8	8	8	6	6	8	8	7	91	8
8	6	7	8	8	8	10	8	7	8	8	8	94	8
7	9	8	7	8	8	8	9	9	8	6	9	96	8
7	10	10	8	8	8	8	9	9	7	7	8	99	8
3	4	3	2	4	3	3	3	5	3	7	8	48	4
4	5	5	5	4	4	7	7	4	4	5	5	59	5
7	7	7	6	7	5	5	6	6	5	6	6	73	6
8	9	6	7	8	8	6	8	6	7	8	9	90	8
4	4	3	10	3	3	4	10	3	4	3	3	54	5
6	5	6	9	7	6	5	7	6	7	7	7	78	7
7	6	7	7	9	6	7	6	5	6	6	6	78	7
6	6	6	5	10	7	8	9	8	8	8	8	89	7
9	9	9	8	7	8	8	9	8	8	8	7	98	8
9	6	7	7	7	7	8	7	8	8	8	7	89	7
9	7	8	8	8	8	8	8	8	7	8	8	95	8
7	6	9	7	7	7	7	8	6	7	7	7	85	7
9	7	8	8	8	8	9	8	8	7	8	8	96	8
6	6	7	7	7	6	7	7	7	6	7	7	80	7
6	7	7	7	6	8	8	7	7	7	7	7	84	7
7	7	9	7	8	7	9	8	7	7	7	7	90	8
8	8	8	8	8	9	8	8	8	8	8	7	96	8
7	7	7	8	8	8	8	10	9	7	8	8	95	8
7	9	8	8	8	8	8	10	8	9	8	8	99	8