



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SKRIPSI TERAPAN

PENGARUH LITERASI KEUANGAN SYARIAH DAN KONSUMSI VIDEO GAME TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF GENERASI Z DI JABODETABEK (PERSPEKTIF MAQASHID SYARIAH)



Disusun oleh:
Ahmad Syihan/2204411034

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

**PROGRAM STUDI KEUANGAN DAN PERBANKAN SYARIAH
PROGRAM PENDIDIKAN SARJANA TERAPAN
JURUSAN AKUNTANSI
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2026



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SKRIPSI TERAPAN

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN SYARIAH DAN
KONSUMSI VIDEO GAME TERHADAP PERILAKU
KONSUMTIF GENERASI Z DI JABODETABEK
(PERSPEKTIF MAQASHID SYARIAH)**



Disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan dari
Politeknik Negeri Jakarta

Disusun oleh:

Ahmad Syihan/2204411034

**PROGRAM STUDI KEUANGAN DAN PERBANKAN SYARIAH
PROGRAM PENDIDIKAN SARJANA TERAPAN
JURUSAN AKUNTANSI
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2026



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri bukan jiplakan karya orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat, gagasan, atau temuan orang lain yang terdapat di dalam Laporan Skripsi ini telah saya kutip dan saya rujuk sesuai dengan etika ilmiah.

Nama : Ahmad Syihan

NIM : 2204411034

Program Studi : Sarjana Terapan Keuangan dan Perbankan Syariah

Depok, 25 Juni 2026



Ahmad Syihan

NIM. 2204411034

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Ahmad Syihan
NIM : 2204411034
Program Studi : Sarjana Terapan Keuangan dan Perbankan Syariah
Judul Skripsi : Pengaruh Literasi Keuangan Syariah dan Konsumsi Video Game Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z Di Jabodetabek (Perspektif Maqashid Syariah)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Keuangan dan Perbankan Syariah Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Dr. Sylvia Rozza, S.E., M.M.
Anggota Penguji : Ady Arman, S.Pd., M.KI

DISAHKAN OLEH KETUA JURUSAN AKUNTANSI

Ditetapkan di : Depok
Tanggal : 25 Juni 2026



Dr. Bambang Woluyo, S.E., Ak., CA., M.Si.

NIP. 197009131999031002



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Ahmad Syihan
NIM : 2204411034
Jurusan / Program Studi : Akuntansi/ Sarjana Terapan Keuangan dan Perbankan Syariah
Judul Skripsi : Pengaruh Literasi Keuangan Syariah dan Konsumsi Video Game Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z di Jabodetabek (Perspektif Maqashid Syariah)

Disetujui oleh Pembimbing

Ady Arman, S.Pd., M.KI

NIP. 198004082015041001

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Diketahui Oleh

Kepala Program Studi

Ach. Bakhrul Muchtasib, S.E.I., M.Si

NIP. 197902232014041001



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Literasi Keuangan Syariah dan Konsumsi Video Game Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z Di Jabodetabek (Perspektif Maqashid Syariah)”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Keuangan dan Perbankan Syariah, Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Jakarta. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua, keluarga dan kerabat yang selalu mendukung dan menyemangati penulis sehingga kegiatan magang dapat terlaksana dengan maksimal
2. Bapak Dr. Syamsurizal, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta
3. Bapak Dr. Bambang Wahluyo, S.E., Ak., CA., M.Si., selaku Ketua Jurusan Akuntansi.
4. Bapak Ach. Bakhrul Muchtasib, S.E.I., M.Si., selaku Kepala Program Studi Sarjana Terapan Keuangan dan Perbankan Syariah.
5. Bapak Ady Arman, S.Pd., M.KI., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga sejak awal hingga selesainya penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan yang bermanfaat selama masa perkuliahan.
7. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Keuangan dan Perbankan Syariah angkatan 2022 serta seluruh teman-teman seperjuangan yang telah saling mendukung, bertukar pikiran, dan memberikan semangat selama masa perkuliahan dan penyusunan skripsi.
8. Seluruh responden Generasi Z di wilayah Jabodetabek yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk berpartisipasi dan mengisi kuesioner dalam penelitian ini.
9. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah turut serta memberikan bantuan dalam penyelesaian penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang.

Depok, 25 Juni 2026

Ahmad Syihan
NIM. 2204411034



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademis Politeknik Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Syihan
NIM : 2204411034
Program Studi : Sarjana Terapan Keuangan dan Perbankan Syariah
Jurusan : Akuntansi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Pengaruh Literasi Keuangan Syariah dan Konsumsi Video Game Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z di Jabodetabek (Perspektif Maqashid Syariah)”

Dengan hak bebas royalti non eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia atau mengformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada Tanggal : 25 Juni 2026

Yang menyatakan

(Ahmad Syihan)



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Ahmad Syihan

Sarjana Terapan Keuangan dan Perbankan Syariah

Pengaruh Literasi Keuangan Syariah dan Konsumsi Video Game Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z Di Jabodetabek (Perspektif Maqashid Syariah)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh literasi keuangan syariah dan konsumsi video game terhadap perilaku konsumtif Generasi Z di wilayah Jabodetabek melalui perspektif *maqashid syariah*, khususnya prinsip penjagaan harta (*hifz al-mal*). Pertumbuhan pesat industri video game dan kemudahan transaksi digital rentan memicu perilaku konsumtif jika tidak diimbangi dengan pemahaman keuangan yang baik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* terhadap 100 responden Generasi Z muslim di Jabodetabek yang aktif bermain dan bertransaksi dalam ekosistem video game. Pengumpulan data primer dilakukan melalui penyebaran kuesioner daring dengan skala Likert, kemudian dianalisis menggunakan metode *Structural Equation Modeling - Partial Least Squares* (SEM-PLS) melalui perangkat lunak SmartPLS 4. Hasil penelitian secara parsial menunjukkan bahwa literasi keuangan syariah berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif. Sebaliknya, konsumsi video game terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif. Secara simultan, kedua variabel independen tersebut berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif, dengan kontribusi pengaruh sebesar 45,3%. Kesimpulannya, penerapan literasi keuangan syariah memegang peranan krusial sebagai kendali diri bagi Generasi Z untuk mencegah pemborosan (*israf* dan *tabdzir*) dalam mengonsumsi hiburan digital.

Kata Kunci: Literasi Keuangan Syariah, Konsumsi Video Game, Perilaku Konsumtif, Generasi Z, *Maqashid Syariah*.



Ahmad Syihan

Sarjana Terapan Keuangan dan Perbankan Syariah

The Effect of Islamic Financial Literacy and Video Game Consumption on the Consumptive Behavior of Generation Z in Jabodetabek (Maqashid Syariah Perspective)

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of Islamic financial literacy and video game consumption on the consumptive behavior of Generation Z in the Jabodetabek area through the perspective of Maqashid Syariah, specifically the principle of wealth protection (Hifz al-Mal). The rapid growth of the video game industry and the ease of digital transactions are prone to triggering consumptive behavior if not balanced with good financial understanding. This research uses an associative quantitative approach. Sampling was conducted using a purposive sampling technique on 100 Muslim Generation Z respondents in Jabodetabek who actively play and transact within the video game ecosystem. Primary data collection was carried out through the distribution of online questionnaires using a Likert scale, which were then analyzed using the Structural Equation Modeling - Partial Least Squares (SEM-PLS) method via SmartPLS 4 software. The partial results of the study indicate that Islamic financial literacy has a negative and significant effect on consumptive behavior. Conversely, video game consumption is proven to have a positive and significant effect on consumptive behavior. Simultaneously, both independent variables have a significant effect on consumptive behavior, with an influence contribution of 45.3%. In conclusion, the application of Islamic financial literacy plays a crucial role as self-control for Generation Z to prevent wastefulness (israf and tabdzir) when consuming digital entertainment.

Keywords: *Islamic Financial Literacy, Video Game Consumption, Consumptive Behavior, Generation Z, Maqashid Syariah.*

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Pertanyaan Penelitian	5
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	6
1.6. Sistematika Penulisan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Landasan Teori	8
2.1.1. Teori Perilaku Konsumen dalam Perspektif Islam (<i>Islamic Consumer Behavior</i>)	8
2.1.2. Literasi Keuangan Syariah	11
2.1.3. Konsumsi <i>Video Game</i>	13
2.1.4. Perilaku Konsumtif	17
2.1.5. Perspektif Maqashid Syariah	19
2.2. Penelitian Terdahulu	21
2.3. Kerangka Pemikiran	24
2.4. Hipotesis Penelitian	25
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1. Jenis Penelitian	27
3.2. Objek Penelitian	27
3.3. Metode Pengambilan Sampel	27



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.4.	Jenis dan Sumber Data Penelitian	29
3.5.	Metode Pengumpulan Data Penelitian	30
3.6.	Metode Analisis Data	31
3.6.1.	Evaluasi Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>)	31
3.6.2.	Evaluasi Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	33
BAB 4	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
4.1.	Hasil Penelitian	36
4.1.1.	Uji Validitas dan Reabilitas Pre-Test.....	36
4.1.2.	Gambaran Umum Responden	38
4.1.3.	Analisis Statistik Deskriptif	41
4.1.4.	Analisis Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>).....	43
4.1.5.	Analisis Model Struktural (<i>Inner Model</i>).....	47
4.1.6.	Uji Hipotesis (<i>Bootstrapping</i>)	49
4.2.	Pembahasan.....	51
4.2.1.	Pengaruh Literasi Keuangan Syariah Terhadap Perilaku Konsumtif.....	52
4.2.2.	Pengaruh Konsumsi Video Game Terhadap Perilaku Konsumtif .	53
4.2.3.	Pengaruh Literasi Keuangan Syariah dan Konsumsi Video Game Terhadap Perilaku Konsumtif	55
4.2.4.	Perspektif Maqashid Syariah	56
BAB 5	PENUTUP.....	58
5.1.	Simpulan	58
5.2.	Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....		60



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	21
Tabel 3. 1 Tabel Operasional Variabel.....	30
Tabel 3. 2 Nilai R-Square.....	33
Tabel 3. 3 Nilai F-Square.....	33
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Pre-test.....	37
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reabilitas Pre-test.....	37
Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	38
Tabel 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili.....	38
Tabel 4. 5 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir.....	39
Tabel 4. 6 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	39
Tabel 4. 7 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendapatan Perbulan.....	40
Tabel 4. 8 Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Bermain Game.....	40
Tabel 4. 9 Karakteristik Responden Berdasarkan Pengeluaran Perbulan untuk Video Game.....	41
Tabel 4. 10 Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	41
Tabel 4. 11 Hasil Uji Outer Loading.....	44
Tabel 4. 12 Hasil Uji AVE.....	45
Tabel 4. 13 Hasil Uji Validitas Diskriminan.....	45
Tabel 4. 14 Hasil Uji Cronbach's Alpha dan Composite Reability.....	46
Tabel 4. 15 Hasil Uji R-Square.....	47
Tabel 4. 16 Hasil Uji F-Square.....	47
Tabel 4. 17 Hasil Uji Q-Square.....	48
Tabel 4. 18 Hasil Uji Hipotesis.....	49
Tabel 4. 19 Hasil Uji Hipotesis Simultan.....	51

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran.....	25
Gambar 4. 1 Model Outer Loading.....	44
Gambar 4. 2 Model Hipotesis	49





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuisioner Penelitian	64
Lampiran 2 Hasil Kuisioner	68
Lampiran 3 Hasil Uji Analisis Model Pengukuran (Outer Model)	71
Lampiran 4 Hasil Uji Analisis Model Struktural (Inner Model) dan Hipotesis	73



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Teknologi informasi telah berkembang pesat di era digital ini dan telah mentransformasi industri video game, yang dari hanya sekadar sarana hiburan, telah berubah menjadi pusat gaya hidup digital yang menghasilkan perputaran nilai ekonomi yang masif (Nuruzzaman et al., 2025). Evolusi model bisnis ini mendorong berbagai skema monetisasi video game, antara lain adalah; pembelian sekali putus, penjualan konten tambahan (DLC), layanan langganan, dan transaksi micro (*microtransaction*). Berbagai aktifitas bermain serta menghabiskan uang melalui transaksi video game itulah yang didefinisikan sebagai konsumsi video game. Akan tetapi, dengan kemudahan transaksi pada saat ini, dikhawatirkan dapat mengintrupsi antara kebutuhan pokok dan kebutuhan untuk rekreasi atau hiburan, sehingga dapat mempengaruhi sisi psikologis para pemain yang akan memicu perilaku konsumtif.

Di indonesia sendiri, fenomena kemajuan industri video game ini mendapatkan sambutan yang positif dari segi pemain dan bisnis. Berdasarkan data yang dilansir dari Antom (2025) menyebutkan bahwa pemain game di indonesia menghasilkan transaksi yang fantastis mencapai 4,48 miliar USD dengan rata rata pengeluaran perkapita hingga 58 USD pada tahun 2025. Pertumbuhan bisnis ini juga didukung oleh dukungan dari pemerintah melalui program atau event seperti Indonesia Game Developer eXchange (IGDX) yang sukses menyelenggarakan acara dengan potensi kemitraan bisnis global hingga 75 juta USD (Kementerian Komunikasi dan Digital, 2025).

Generasi z merupakan generasi dengan pemahaman teknologi digital yang tinggi dan menjadi penyumbang terbanyak pemain video game di indonesia, dibuktikan dengan data dari Newzoo (2024) yang menyatakan bahwa terdapat 100 juta pemain aktif dalam 1 hari pada satu game saja, yaitu game roblox yang didominasi oleh Generasi Z. Selain itu, di indonesia sendiri, sekitar 43% populasi dari Generasi Z aktif bermain game setiap harinya (Yonatan, 2024). Hal ini menjadi



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

sebuah kekhawatiran ketika konsumsi tersebut berubah menjadi perilaku konsumtif. Menurut penulis semakin tinggi konsumsi video games pada individu maka semakin tinggi juga tingkat perilaku konsumtif individu tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Munawaroh et al. (2023) pada mahasiswa UIN Imam Bonjol Padang, bahwa penggunaan game online berbayar berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Namun, berbeda dengan penelitian dari Alfaruq (2024) pada mahasiswa di Sleman bahwa keterlibatan mahasiswa pada game online justru menyebabkan penurunan pada perilaku konsumtif. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan populasi pada penelitian dapat menyebabkan perbedaan hasil penelitian meskipun dengan variabel yang sama. Oleh karena itu, pada skripsi ini penulis akan meneliti pada populasi Generasi Z di Jabodetabek yang notabene merupakan pusat ekonomi digital dan wilayah dengan tingkat literasi teknologi tertinggi di Indonesia.

Perilaku konsumtif adalah kehendak manusia untuk memuaskan keinginan dan kesenangannya tanpa memedulikan pengelolaan harta yang baik, sehingga dapat mendorong pola hidup mereka (Munawaroh et al., 2023). Kurangnya pemahaman mengenai literasi keuangan, seringkali dapat menyebabkan timbulnya perilaku konsumtif. Dalam konteks video games sendiri, perilaku konsumtif didefinisikan sebagai perilaku individu yang memaksakan melakukan transaksi atau pembelian video game tetapi kebutuhan primernya belum terpenuhi atau bahkan tidak memiliki uang sama sekali dan nekat untuk mencuri hanya untuk top up video game. Dilansir dari Dewantara (2023) melalui Detikcom, seorang remaja nekat mencuri kotak amal hanya untuk keperluan top up game online yang notabene hanya sebagai kebutuhan hiburan saja. Kasus pencurian ini tentu berbeda dari kasus pencurian biasa yang biasanya pelaku terdesak mencuri untuk memenuhi kebutuhan primer nya. Dari kasus diatas dapat diambil kesimpulan bahwa perlu nya literasi keuangan untuk memfilter konsumsi individu dan menghindarkan dari perilaku konsumtif.

Dalam upaya untuk menghadapi perilaku konsumtif, literasi keuangan syariah menjadi salah satu cara untuk mengendalikan perilaku konsumtif, sebab islam melarang secara tegas sifat pemborosan yang merupakan salah satu indikator perilaku konsumtif. Sayangnya, realitas dilapangan mengenai tingkat literasi



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

syariah di indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil survey nasional literasi dan inklusi keuangan (SNLIK) tahun 2025, tingkat literasi keuangan syariah di indonesia baru mencapai angka 43,42% saja (OJK, 2026). Menurut penulis, semakin tinggi tingkat literasi keuangan syariah individu maka semakin mampu individu tersebut mengelola pengeluarannya dan terhindar dari perilaku konsumtif. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Alfaruq (2024) pada mahasiswa di Sleman, bahwa mahasiswa yang memahami literasi keuangan syariah dengan baik maka cenderung lebih pandai mengelola pengeluarannya. Tetapi pada penelitian yang dilakukan oleh Fauzi & Sulistyowati (2022) menunjukkan literasi keuangan tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif.

Literasi keuangan syariah dibutuhkan dan berakar kuat pada ajaran islam yang tercermin pada teori ekonomi islam. Pemahaman mengenai literasi keuangan syariah ini akan berkembang dan bersinggungan dengan konsep 5 pilar maqashid syariah, terutama pada *hifz al-mal* atau penjagaan harta. Dalam konsep *hifz al-mal* ini tertuang prinsip larangan *israf* (pemborosan) dan *tabdzir* (penyia-nyiaan harta). Sumber dasar yang mengatur kedua prinsip tersebut, tertuang pada firman Allah SWT, yakni Surat Al-Isra ayat 26-27 dan Al-A'raf ayat 31.

وَاتِ ذَا الْقُرْبَىٰ حَقَّهُ وَالْمِسْكِينَ وَابْنَ السَّبِيلِ وَلَا تُبَذِّرْ تَبْذِيرًا [26] إِنَّ الْمُبَذِّرِينَ كَانُوا
إِخْوَانَ الشَّيَاطِينِ ۚ وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا [27]

Artinya: “Berikanlah kepada kerabat dekat haknya, (juga kepada) orang miskin, dan orang yang dalam perjalanan. Janganlah kamu menghambur-hamburkan (hartamu) secara boros. [26]. Sesungguhnya para pemboros itu adalah saudara-saudara setan dan setan itu sangat ingkar kepada Tuhannya. [27]”. (Q.S Al Isra: 26-27)

يَبْنَیْ أَدَمَ خُذُوا زِينَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوا وَاشْرَبُوا وَلَا تُسْرِفُوا إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ [31]

Artinya: “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. [31]”.(Q.S Al A'raf: 31)

Pada ayat diatas, Allah berfirman dengan melarang keras tindakan menghambur-hamburkan harta secara batil dan menyetarakan pemboros dengan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

saudara setan pada surat Al-Isra ayat 26-27, sedangkan pada surat Al-A'raf ayat 31 menjelaskan mengenai batasan dalam konsumsi agar manusia tidak berlebihan. Walaupun hukum asal dari bermain game dan bertransaksi barang virtual dalam video game adalah diperbolehkan atau mubah, penelitian dari Dzulfahmi & Hamidah (2025) menjelaskan bahwa hukumnya dapat berubah menjadi makruh (dibenci) atau bahkan haram (dilarang) jika pada praktiknya menimbulkan mudharat (dampak buruk), seperti pengeluaran tidak terkendali yang pada akhirnya menimbulkan sifat pemborosan, merusak hubungan sosial dan melalaikan kewajiban ibadah.

Berdasarkan perspektif islam, perilaku konsumtif khususnya pada konteks transaksi virtual dalam video game bertentangan dengan 5 pilar *maqashid syariah*, antara lain *hifz al-din* (penjagaan agama) karena berpotensi melalaikan kewajiban ibadah, *hifz al-aql* (penjagaan akal) karena kecanduan bermain game yang dapat merusak fungsi kognitif otak, *hifz al-nafs* (penjagaan jiwa) yang dapat merusak kesehatan fisik dan mental, serta *hifz al-nasl* (penjagaan keturunan) akibat perilaku sosial yang buruk akibat kecanduan bermain game (Hamdi, 2022). Akan tetapi, pembahasan pada penelitian ini berfokus pada *hifz al-mal* (penjagaan harta) saja karena pilar inilah yang paling dekat dan bersinggungan langsung dengan variabel-variabel pada penelitian ini yang meliputi literasi keuangan syariah dan perilaku konsumtif.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana literasi keuangan syariah dan konsumsi video game dapat mempengaruhi perilaku konsumtif Generasi Z di wilayah Jabodetabek. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur mengenai literasi keuangan syariah dan bagaimana pengaruhnya terhadap perilaku konsumtif. Selain itu, penelitian ini juga menghadirkan variabel terkini yang belum umum digunakan dalam mengukur tingkat perilaku konsumtif, yaitu konsumsi video game. Hasil dari penelitian ini juga bertujuan agar Generasi Z dan pemain video game dapat lebih cermat dalam pengelolaan hartanya sehingga terhindar dari perilaku konsumtif.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.2.Rumusan Masalah

Transformasi industri video game yang menyebabkan semakin tinggi dan bervariasi nya transaksi video game saat ini memicu perilaku konsumtif jika tidak disertai dengan pemahaman keuangan yang baik. Nyatanya, tingkat literasi keuangan syariah di indonesia tergolong masih rendah yang menghambat terwujudnya prinsip *hifz al-mal* (penjagaan harta) pada *maqashid syariah*. Selain itu, terdapat urgensi penelitian yang disebabkan oleh inkonsistensi hasil penelitian sebelumnya terkait variabel yang diteliti.

1.3.Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dalam studi ini dirumuskan ke dalam poin-poin berikut:

1. Bagaimana pengaruh literasi keuangan syariah terhadap perilaku konsumtif Generasi Z di Jabodetabek?
2. Bagaimana pengaruh konsumsi video game terhadap perilaku konsumtif Generasi Z di Jabodetabek?
3. Bagaimana pengaruh literasi keuangan syariah dan konsumsi video game terhadap perilaku konsumtif Generasi Z di Jabodetabek?

1.4.Tujuan Penelitian

Sejalan dengan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh literasi keuangan syariah terhadap perilaku konsumtif Generasi Z di Jabodetabek.
2. Untuk menganalisis pengaruh konsumsi *video game* terhadap perilaku konsumtif Generasi Z di Jabodetabek.
3. Untuk menganalisis pengaruh simultan antara literasi keuangan syariah dan konsumsi *video game* terhadap perilaku konsumtif Generasi Z di Jabodetabek.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kontribusi, baik dari segi teoritis maupun praktis. Berikut adalah rincian dari manfaat pada penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah literatur ekonomi islam, dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat menambah literatur ekonomi islam, khususnya yang menyoroti mengenai perilaku konsumen muslim..
- b. Pengembangan kajian *maqashid syariah*, dengan membawa kajian *maqashid syariah* pada penelitian, dapat melengkapi relevansi prinsip *hifz al-mal* dengan dunia modern
- c. Memperkaya teori perilaku konsumtif, dengan menggunakan variabel yang terkini dan mengikuti perkembangan zaman, diharapkan penelitian ini dapat menambah literatur mengenai alat ukur terhadap perilaku konsumtif

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Generasi Z dan Pemain video game, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan edukasi finansial terhadap Generasi Z dan pemain video game dalam mengelola harta dan pengeluarannya agar tidak terjerumus dalam perilaku konsumtif
- b. Bagi orang tua dan lembaga pendidik, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru untuk mengedukasi literasi keuangan syariah sejak dini dalam menghadapi dunia digital
- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang membahas topik serupa

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk memperlihatkan deskripsi jelas pada pembaca mengenai alur penelitian. Skripsi ini disusun dalam lima bab, di mana setiap bab terdiri dari beberapa sub-bab dengan pembahasan masing-masing. Adapun rincian sistematika penulisan pada studi ini yakni:



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN, Bagian ini mencakup pengantar yang meliputi penjelasan terkait latar belakang kemunculan masalah, perumusan masalahnya, pertanyaan, tujuan, manfaat, serta struktur penulisan mendeskripsikan kerangka pembahasannya antar bab yang terkait satu sama lain.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Bagian ini menguraikan dasar teoritis yang terkait dengan studi, studi sebelumnya yang relevan, kerangka teoritis, serta hipotesa.

BAB III METODE PENELITIAN, Bagian ini menjelaskan terkait metodologi riset diterapkan, objek studi, teknik pengambilan sample, jenis serta sumber datanya dipakai, cara pengumpulan data, serta teknik analisa data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN, Bagian ini memaparkan terkait temuan beserta analisisnya, dimulai dari profil responden, dilanjutkan dengan uji validitas dan reliabilitas instrument penelitian, serta mendiskusikan hasil temuan berdasarkan data empiris dan interpretasinya.

BAB V PENUTUP, Bagian ini mencakup rangkuman dari awal hingga akhir pembahasan, diikuti dengan rekomendasi yang relevan berdasarkan temuan penelitian ini.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB 5

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan dijelaskan pada bab sebelumnya, serta pengujian terhadap pengaruh literasi keuangan syariah dan konsumsi video game terhadap perilaku konsumtif Generasi Z di Jabodetabek, maka kesimpulan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Literasi keuangan syariah berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif Generasi Z di Jabodetabek. Artinya, semakin tinggi tingkat pemahaman mengenai keuangan syariah, maka semakin rendah paparan perilaku konsumtif. Seseorang yang memiliki pemahaman ini mampu menahan diri untuk tidak berperilaku boros. Dari 4 indikator utama yang diukur (pengetahuan, kemampuan, sikap, dan kepercayaan), aspek sikap kehati-hatian (pengaplikasian praktis) terbukti menjadi faktor yang paling dominan dalam membentengi Generasi Z dari perilaku konsumtif dibandingkan dengan sekadar pemahaman konseptual.
2. Konsumsi video game berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif Generasi Z di Jabodetabek. Artinya, semakin tinggi tingkat konsumsi pada video game, maka semakin tinggi pula dorongan terhadap perilaku konsumtif. Meskipun pada dasarnya Generasi Z masih memiliki batasan rasionalitas dan menyisihkan anggaran hiburannya, tingginya intensitas keterlibatan dalam ekosistem game tetap memberikan peluang dan godaan yang besar terhadap munculnya perilaku konsumtif jika tidak diawasi.
3. Literasi keuangan syariah dan konsumsi video game secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif Generasi Z di Jabodetabek. Literasi keuangan syariah berperan dalam mengendalikan perilaku konsumtif Generasi Z di Jabodetabek. Sementara itu, konsumsi video game bisa mendorong kepada perilaku konsumtif jika tidak dikendalikan dengan pemahaman keuangan yang memadai.



5.2.Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian ini, penulis memberikan saran dan rekomendasi yang diharapkan dapat menjadi masukan berharga bagi Generasi Z. Mengingat data menunjukkan bahwa Generasi Z pada dasarnya sudah memiliki kesadaran untuk menyisihkan anggaran hiburan dan bersikap selektif dalam bertransaksi, disarankan agar mereka terus mempertahankan dan lebih memperkuat konsistensi perencanaan anggaran tersebut sejak awal bulan. Selain itu, Generasi Z juga diharapkan dapat lebih mendalami pemahaman konseptual terkait prinsip *hifz al-mal* secara komprehensif, sehingga kehati-hatian praktis mereka saat bermain *game* memiliki landasan spiritual yang semakin kuat dan tidak mudah goyah oleh godaan promosi digital

Terakhir, sebagai harapan bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji topik serupa, disarankan untuk memperluas cakupan studi. Mengingat penelitian ini masih memiliki keterbatasan prediktif sebesar 45,3%, peneliti berikutnya dapat menambahkan variabel independen baru seperti pengaruh tekanan teman sebaya, paparan iklan digital, atau penggunaan *PayLater*, serta memperluas demografi responden ke wilayah di luar Jabodetabek untuk mendapatkan temuan yang lebih komprehensif. Selain itu, keempat pilar lain dari maqashid syariah juga dapat menjadi bahasan yang menarik jika dikaitkan dengan topik sejenis.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR PUSTAKA

- Agnes Z. Yonatan. (2024, February 9). Top Games Pilihan Gen Z Indonesia - *GoodStats Data*. <https://data.goodstats.id/statistic/top-games-pilihan-gen-z-indonesia-gHHy0>
- Alfaruq, H. M. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan Syariah dan Konsumsi Video Game Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Sleman (Perspektif Masalah Mursalah).
- Andreas, R., & Arymami, D. (2022). Hasrat Konsumsi Virtual dalam Permainan Daring Mobile Legends: Perspektif Deleuze dan Guattari. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 8(2), 209. <https://doi.org/10.22146/jps.v8i2.67351>
- Antom. (2025, November 12). *Indonesia Gaming & Payment Trends Report: Mobile-Only Nation, Community-Driven Play, and a New Generation of Paying Gamers*. <https://knowledge.antom.com/indonesia-gaming-payment-trends-report-mobile-only-nation-community-driven-play-and-a-new-generation-of-paying-gamers>
- Buri, N., Nurizal, I., & Sholahuddin, A.-A. (2024). Analisis Komparatif Teori Konsumsi Mazhab Monzer Kahf, Abdul Manan dan Yusuf Al-Qardhawi. *El-Mal: Jurnal Kajian Ekonomi & Bisnis Islam*, 5(6), 3307–3321. <https://doi.org/10.47467/elmal.v5i6.2260>
- Djafarova, E., & Bowes, T. (2020). ‘Instagram made Me buy it’: Generation Z impulse purchases in fashion industry. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 59, 102345. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2020.102345>
- Dzulfahmi, A. A., & Hamidah, T. (2025). Online Gaming and Virtual Property Transactions From an Islamic Perspective. *International Journal of Contemporary Islamic Law and Society*, 7(1), 20–21.
- Fauzi, I. S. N., & Sulistyowati, A. (2022). Literasi Keuangan Dan Perilaku Keuangan Berpengaruh Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Player Call Of Duty: Mobile. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 22(2), 129–142. <https://doi.org/10.31599/jki.v22i2.730>
- Fitriyah, C. K., & Putri, R. N. A. (2024). Literasi Keuangan Syariah dan Religiusitas Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Generasi Z Dengan Variabel Mediasi Penggunaan Paylater. *Journal of Economic, Business and Accounting*, 7(4), 7104–7117.
- Ghozali, I., & Latan, H. (2014). *Partial Least Squares Konsep, Metode dan Aplikasi Menggunakan Program Warppls 4.0*.
- Hair, J., Risher, J., Sarstedt, M., & Ringle, C. (2018). When to use and how to report the results of PLS-SEM. *European Business Review*, 31. <https://doi.org/10.1108/EBR-11-2018-0203>
- Hamdi, B. (2022). Prinsip dan Etika Konsumsi Islam (Tinjauan Maqashid Syariah). *Islamadina : Jurnal Pemikiran Islam*, 23(1), 1.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<https://doi.org/10.30595/islamadina.v23i1.10821>

- Jalu Rahman Dewantara. (2023, September 27). *Pemuda Ini Nekat Gasak Duit Kotak Amal Buat Top Up Game Online*. <https://www.detik.com/jogja/berita/d-6952642/pemuda-ini-nekat-gasak-duit-kotak-amal-buat-top-up-game-online>
- Kementerian Komunikasi dan Digital. (2025, October 11). *Berita Kini - IGDX Catat Potensi Bisnis 75 Juta Dolar, Indonesia Mantapkan Posisi di Peta Industri Gim Dunia*. <https://portal.komdigi.go.id/kanal-publik/berita-kini/9706>
- 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>
- Newzoo. (2024). *Global games market report (Unpublished)*. (September).
- Nuruzzaman, M., Wildan, D., Almalik, S. A., & Herdiana, D. (2025). 2025 Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Analisis Maqashid Syariah tentang Praktik Pembelian Item dalam Game Roblox 2025 Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin. 3(10), 191–200.
- Octaviani, C., & Kartasasmita, S. (2017). Pengaruh Konsep Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Pembelian Produk Kosmetik Pada Wanita Dewasa Awal. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 1(2), 126–133.
- OJK. (n.d.). Edukasi Keuangan. Retrieved June 16, 2026, from <https://ojk.go.id/id/kanal/edukasi-dan-perlindungan-konsumen/Pages/literasi-keuangan.aspx>
- OJK. (2026). Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2025. <https://ojk.go.id/id/Fungsi-Utama/Perilaku-Pelaku-Usaha-Jasa-Kuangan/SNLIK/Pages/SNLIK-2025.aspx>
- Pratama, Y. (2021). Analisis Pengaruh Literasi Keuangan Syariah Terhadap Keputusan Nasabah Menggunakan Produk Perbankan Syariah (Studi Pada Bank BSI Di Kotabumi Lampung Utara).
- Rachman, M. A., & Ghozali, M. L. (2023). Studi Fenomenologi: Perilaku Konsumtif Game Online Pada Remaja di Kelurahan Siwalankerto Kota Surabaya Perspektif Masalah. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 9(2), 1698. <https://doi.org/10.29040/jiei.v9i2.7912>
- Rifah, D. (2022). Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Maqashid Asy-Syariah. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 8(1), 825. <https://doi.org/10.29040/jiei.v8i1.4265>
- Rita, P., Guerreiro, J., Ramos, R., & Caetano, R. G. (2024). The role of microtransactions in impulse buying and purchase intention in the video game market. *Entertainment Computing*, 50(April). <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100693>
- Rurkinantia, A. (2021). Peranan Literasi Keuangan Syariah Terhadap Pengelolaan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Keuangan Mahasiswa. *Journal of Islamic Studies and Humanities*, 6(2), 89–96. <https://doi.org/10.21580/jish.v6i2.9023>

Saputra, H. (2025). Gaya Hidup, Literasi Keuangan, Pengendalian Diri Generasi Z, dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Konsumtif Belanja Online. *Seminar Nasional Akuntansi Dan Manajemen PNJ*, 6(1).

Solikin, Abdul, Haris, R., & Sumadi. (2025). Literasi dan Inklusi Keuangan Syariah terhadap Pengembangan UMKM di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 11(02), 43–47. <https://doi.org/10.25130/sc.24.1.6>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



LAMPIRAN



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 1 Kuisioner Penelitian

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Hallo teman-teman, perkenalkan saya Ahmad Syihan, mahasiswa D4 Keuangan dan Perbankan Syariah, Politeknik Negeri Jakarta.

Saat ini saya sedang menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul "**Pengaruh Literasi Keuangan Syariah dan Konsumsi Video Game Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z di Jabodetabek (Perspektif Maqashid Syariah)**"

Adapun kriteria responden yang dibutuhkan:

1. Beragama Islam
2. Berusia 17 - 29 tahun
3. Berdomisili di wilayah Jabodetabek.
4. Aktif bermain *video game* dan pernah melakukan transaksi pengeluaran di dalam *game* (seperti *top-up*, beli kaset/digital, langganan, atau *gacha*) dalam 6 bulan terakhir.

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Berikan jawaban sesuai dengan kondisi dan pengalaman Anda.
3. Gunakan skala berikut untuk menjawab:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju

Seluruh data yang diberikan akan dijamin kerahasiannya dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik. Bantuan dan partisipasi teman-teman akan sangat berarti bagi kelancaran penelitian saya. Terima kasih banyak atas waktu dan partisipasinya!

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Pertanyaan Kuisioner

1. Screening Question

No	Pertanyaan	Tanggapan Responden	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda seorang muslim?		
2.	Apakah saat ini Anda berusia 17 – 29 tahun?		
3.	Apakah Anda berdomisili di Jabodetabek		
4.	Apakah Anda aktif bermain video game dan pernah melakukan transaksi pengeluaran dalam game (seperti top up, <i>subscription</i> , DLC atau pembelian game fisik/ digital) dalam 6 bulan terakhir		

2. Identitas Responden

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Nama	
2.	Jenis Kelamin	Laki-Laki Perempuan
3.	Domisili	Jakarta Bogor Depok Tangerang Bekasi
4.	Pendidikan Terakhir	SD/Sederajat SMP/Sederajat SMA/SMK/Sederajat Diploma (D1/D2/D3/D4) Sarjana (S1/S2/S3) Pascasarjana (S2/S3)
5.	Pekerjaan	Pelajar/Mahasiswa Karyawan/Pegawai Wirausaha Guru/Dosen Lainnya :
5.	Pendapatan Perbulan	< Rp. 1.000.000 Rp. 1.000.000 – Rp. 4.000.000 Rp. 4.000.000 – Rp. 7.000.000 Rp. 7.000.000 – Rp. 10.000.000 > Rp. 10.000.000
6.	Jenis transaksi video game apa yang pernah Anda lakukan	Pembelian game kaset/ digital Pembelian DLC Subscription/ Langganan Top up/ Microtransaction
7.		1 s.d 5 jam/minggu

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

.	Seberapa lama anda bermain game dalam seminggu (jam)	6 s.d 10 jam/minggu > 10 jam/minggu
8.	Berapa rata-rata pengeluaran Anda setiap bulan untuk bermain video game	< Rp. 100.000 Rp. 100.000- Rp. 300.000 Rp. 300.000-Rp. 500.000 Rp. 500.000-Rp. 1.000.000 >Rp. 1.000.000

3. Literasi Keuangan Syariah (X1)

No.	Pertanyaan	1 STS	2 TS	3 S	4 SS
Pengetahuan (Knowledge)					
1.	Saya memahami bahwa konsep <i>Hifz al-Mal</i> (penjagaan harta) mengajarkan saya untuk mengelola uang saku atau pendapatan dengan baik, termasuk saat mengalokasikannya untuk keperluan hobi dan hiburan.				
2.	Saya mengetahui batasan antara transaksi hiburan digital yang sesuai syariat (jelas manfaat dan harganya) dengan transaksi yang mengandung ketidakpastian atau <i>gharar</i> .				
Kemampuan (Skill)					
3.	Saya mampu membuat anggaran khusus untuk hiburan <i>video game</i> agar pengeluaran tersebut terukur dan tidak mengganggu alokasi kebutuhan pokok.				
Sikap (Attitude)					
4.	Saya bersikap selektif dan mempertimbangkan asas manfaat sebelum membeli <i>item game</i> , agar harta yang saya belanjakan terhindar dari kesia-siaan (<i>tabdzir</i>).				
Kepercayaan (Confidence)					
5.	Saya memiliki keyakinan dan kendali diri yang kuat untuk menolak penawaran <i>item game</i> yang berlebihan, sebagai wujud tanggung jawab saya dalam memelihara harta				

4. Konsumsi Video Game (X2)

No.	Pertanyaan	1 STS	2 TS	3 S	4 SS
Pengeluaran untuk Video Game (Dimensi Finansial)					
1.	Saya menyisihkan sebagian uang secara terencana dan proporsional setiap bulannya untuk				



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	menikmati fitur <i>video game</i> (seperti <i>top-up</i> mata uang virtual atau biaya berlangganan)				
2.	Saya melakukan transaksi pembelian aset virtual hanya setelah memastikan bahwa dana simpanan dasar saya tetap terjaga dengan aman sesuai prinsip <i>Hifz al-Mal</i> .				
3.	Saya merasa alokasi dana yang saya keluarkan untuk ekosistem <i>video game</i> memberikan kepuasan rekreasi yang wajar dan sepadan dengan nilai tukarnya.				
Dampak Terhadap Belanja (Spillover Effect)					
4.	Kemudahan transaksi digital di dalam <i>game</i> membuat saya semakin cermat dalam mencatat dan mengawasi setiap pengeluaran yang saya lakukan.				
5.	Tingkat pengeluaran rekreasi saya untuk <i>video game</i> tidak pernah merusak atau mengorbankan porsi uang yang sudah saya alokasikan untuk tabungan masa depan.				

a. Perilaku Konsumtif (Y)

No.	Pertanyaan	1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Pembelian Impulsif (Tidak Terencana)					
1.	Terkadang saya langsung melakukan transaksi di dalam <i>game</i> secara spontan saat melihat <i>event</i> diskon terbatas, meskipun hal tersebut melampaui rencana anggaran awal saya.				
Pembelian Berlebihan (Israf/Tabdzir)					
2.	Saya pernah menghabiskan uang secara berlebihan (<i>israf</i>) demi mengikuti pembaruan konten <i>video game</i> terbaru, sehingga mengganggu keseimbangan finansial pribadi saya.				
3.	Saya menyadari bahwa beberapa pembelian aset digital yang saya lakukan akhir-akhir ini kurang memberikan manfaat nyata dan cenderung mengarah pada kemubaziran (<i>tabdzir</i>).				
Pembelian Mencari Kesenangan Semata (Gengsi dan FOMO)					
4.	Saya sesekali terdorong untuk membeli <i>item</i> premium semata-mata agar tidak tertinggal tren (FOMO) dan demi menjaga status sosial di dalam komunitas bermain saya.				



Lampiran 2 Hasil Kuisioner

No	Literasi Keuangan Syariah (X1)					Konsumsi Video Game (X2)					Perilaku Konsumtif (Y)			
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4
1	3	2	3	4	4	2	3	2	3	2	2	2	3	3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4
4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3
5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	1	1	3	2
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2
15	4	4	4	4	4	3	3	2	3	2	2	2	3	2
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	2	2	2	2
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	3	3	3	4	4	2	2	3	4	3	2	3	2	2
21	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	3
22	4	3	3	4	4	1	3	3	3	3	1	1	1	1
23	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	3	3
25	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
26	3	4	4	4	3	2	3	3	4	3	2	1	3	3
27	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	1	3	1
28	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1
29	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	2	1
30	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	2	3	2	2
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	1
32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	3	1
33	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	1	2	2	1
34	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	2	3	3
35	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	2	2	2	2
36	4	3	2	4	3	2	3	3	4	4	4	2	3	4

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan karya ilmiah, penerbitan laporan, penerbitan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

37	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	1	1	1	1
38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
39	3	4	2	3	4	3	2	4	3	3	4	2	3	3
40	4	4	2	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	1
41	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2
42	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1
43	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	3	3
44	4	4	4	4	4	4	4	2	2	1	2	2	3	3
45	3	3	3	4	4	1	4	2	3	3	3	1	3	3
46	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	2
47	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	1	1
48	4	2	4	3	3	3	3	4	3	4	1	1	1	1
49	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
50	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	3	4
51	1	3	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
52	1	3	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4
53	3	2	2	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3
54	2	2	1	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
55	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	4	2
56	1	1	3	2	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4
57	1	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
58	3	3	4	3	3	3	1	3	1	1	3	2	4	3
59	2	2	2	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
60	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3
61	2	3	3	1	1	3	3	3	4	3	4	4	4	4
62	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3
63	3	2	2	2	2	3	2	2	1	2	4	4	4	4
64	1	3	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
65	2	2	1	2	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4
66	2	2	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4
67	3	4	4	4	4	3	3	2	3	2	2	1	1	1
68	2	2	3	2	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4
69	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4
70	2	3	2	3	2	4	3	3	2	2	4	4	4	4
71	1	2	2	2	2	3	3	3	3	2	4	4	4	4
72	1	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
73	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3
74	3	2	2	2	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4
75	1	3	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
76	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
77	2	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

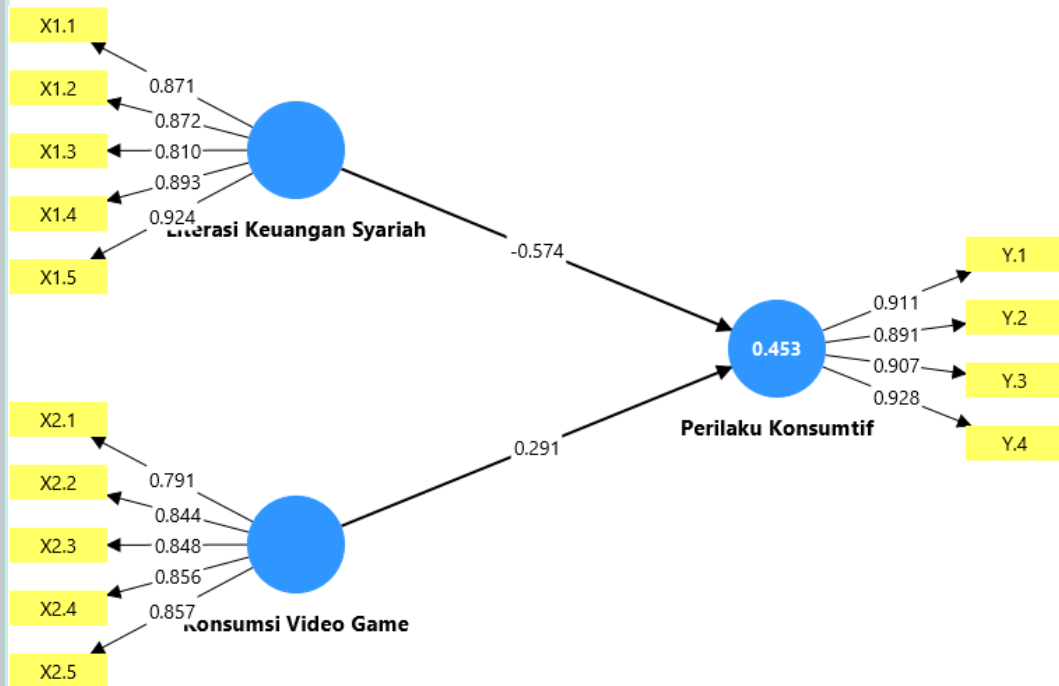
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

78	1	1	1	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
79	2	2	1	3	3	2	3	4	4	2	4	4	4	4
80	3	3	2	3	2	2	1	2	2	3	3	3	4	2
81	2	3	4	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3
82	1	2	2	2	2	2	3	4	3	3	4	4	4	4
83	2	2	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
84	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4
85	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3
86	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3
87	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3
88	2	1	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
89	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3
90	3	2	2	2	1	4	3	3	3	3	4	4	4	4
91	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3
92	4	4	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3
93	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
94	3	2	3	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
95	3	4	3	2	3	2	2	1	3	2	3	4	3	3
96	2	3	3	4	3	2	2	2	1	3	3	2	2	2
97	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	4	2	3
98	3	3	2	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
99	1	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
100	2	3	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4



Lampiran 3 Hasil Uji Analisis Model Pengukuran (Outer Model)



Outer loadings - Matrix

	Konsumsi Video Game	Literasi Keuangan Syariah	Perilaku Konsumtif
X1.1		0.871	
X1.2		0.872	
X1.3		0.810	
X1.4		0.893	
X1.5		0.924	
X2.1	0.791		
X2.2	0.844		
X2.3	0.848		
X2.4	0.856		
X2.5	0.857		
Y.1			0.911
Y.2			0.891
Y.3			0.907
Y.4			0.928

Construct reliability and validity - Overview

	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)	Average variance extracted (AVE)
Konsumsi Video Game	0.895	0.900	0.923	0.705
Literasi Keuangan Syariah	0.923	0.932	0.942	0.765
Perilaku Konsumtif	0.930	0.931	0.950	0.827

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Discriminant validity - Cross loadings

	Konsumsi Video Game	Literasi Keuangan Syariah	Perilaku Konsumtif
X1.1	-0.107	0.871	-0.550
X1.2	-0.104	0.872	-0.457
X1.3	-0.055	0.810	-0.465
X1.4	-0.103	0.893	-0.562
X1.5	-0.143	0.924	-0.603
X2.1	0.791	-0.140	0.351
X2.2	0.844	-0.064	0.258
X2.3	0.848	-0.082	0.270
X2.4	0.856	-0.070	0.294
X2.5	0.857	-0.128	0.312
Y.1	0.348	-0.536	0.911
Y.2	0.336	-0.587	0.891
Y.3	0.301	-0.545	0.907
Y.4	0.318	-0.542	0.928

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Lampiran 4 Hasil Uji Analisis Model Struktural (Inner Model) dan Hipotesis

R-square - Overview

	R-square	R-square adjusted
Perilaku Konsumtif	0.453	0.442

f-square - Matrix

	Konsumsi Video Game	Literasi Keuangan Syariah	Perilaku Konsumtif
Konsumsi Video Game			0.152
Literasi Keuangan Syariah			0.593
Perilaku Konsumtif			

PLSpredict MV summary - Overview

	Q ² predict	PLS-SEM_RMSE	PLS-SEM_MAE	LM_RMSE	LM_MAE	IA_RMSE	IA_MAE
Y.1	0.311	0.803	0.584	0.850	0.611	0.967	0.790
Y.2	0.364	0.869	0.677	0.903	0.701	1.089	0.926
Y.3	0.291	0.786	0.553	0.822	0.569	0.933	0.706
Y.4	0.299	0.875	0.655	0.946	0.706	1.045	0.815

Path coefficients - Mean, STDEV, T values, p values

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values
Konsumsi Video Game -> Perilaku Kons...	0.291	0.287	0.127	2.281	0.023
Literasi Keuangan Syariah -> Perilaku K...	-0.574	-0.585	0.089	6.417	0.000

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta