BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari Hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan yaitu :

1. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa frekuensi pembelian *gacha* dan biaya penggunaan *gacha* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumsi remaja di Banjarmasin Selatan. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut secara bersama-sama mampu menjelaskan perubahan perilaku konsumsi responden. Dengan demikian, aktivitas *gacha* yang dilakukan remaja, baik dari sisi frekuensi pembelian maupun biaya yang dikeluarkan, memiliki keterkaitan dengan perilaku konsumsi yang mereka miliki. Dalam perspektif ekonomi Islam, aktivitas konsumsi hendaknya tidak hanya berorientasi pada pemenuhan keinginan, tetapi juga memperhatikan prinsip kemaslahatan (*maslahah*), keseimbangan (*iqtishad*), serta menghindari perilaku konsumsi yang berlebihan (*israf*) dan pemborosan (*tabdzir*). Oleh karena itu, meskipun aktivitas *gacha* merupakan bentuk hiburan, pelaksanaannya tetap harus memperhatikan skala prioritas kebutuhan agar tidak menggeser tujuan utama konsumsi menurut syariat Islam.
2. Secara parsial, hanya variabel frekuensi pembelian *gacha* yang berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumsi remaja di Banjarmasin Selatan, sedangkan biaya penggunaan *gacha* tidak berpengaruh signifikan. Hasil ini

menunjukkan bahwa perilaku konsumsi remaja lebih dipengaruhi oleh intensitas atau kebiasaan melakukan *gacha* dibandingkan oleh besarnya biaya yang dikeluarkan. Dengan kata lain, semakin sering remaja melakukan pembelian *gacha*, maka semakin besar kecenderungannya mengalami perubahan perilaku konsumsi, sedangkan besar kecilnya biaya yang dikeluarkan tidak memberikan pengaruh yang nyata terhadap perilaku konsumsi responden. Dalam perspektif ekonomi Islam, temuan ini menunjukkan bahwa yang menjadi perhatian utama bukan hanya besarnya pengeluaran, melainkan bagaimana seseorang mampu mengendalikan kebiasaan konsumsinya agar tetap berada dalam batas kewajaran. Islam mengajarkan bahwa setiap harta yang dimiliki merupakan amanah yang harus digunakan secara bertanggung jawab, sehingga aktivitas konsumsi, termasuk pembelian *gacha*, hendaknya dilakukan secara bijaksana, tidak didorong oleh hawa nafsu, serta tetap mengutamakan kebutuhan yang lebih penting demi tercapainya kemaslahatan dan terpeliharanya harta (*al-mal*).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak terkait.

1. Saran untuk Remaja Pemain Game Online

   Remaja, khususnya pelajar SMP dan SMA yang menjadi mayoritas responden penelitian ini, perlu lebih bijak dalam mengatur uang saku. Terutama saat melakukan pembelian (*microtransaction*) seperti *gacha* dalam *game*. Sebisa mungkin buatlah anggaran bulanan yang jelas dan realistis. Jangan sampai

kebutuhan pokok atau tabungan dikorbankan hanya untuk mendapatkan karakter *virtual*. Ingatlah bahwa uang saku dari orang tua adalah titipan yang harus digunakan dengan baik, bukan untuk hal-hal yang tidak memberi manfaat jangka panjang.

2. Saran untuk Orang Tua

Orang tua perlu terlibat lebih aktif dalam mendampingi anak-anak mereka di dunia digital, terutama karena penelitian ini menunjukkan bahwa *gacha* sudah sangat populer di kalangan pelajar SMP dan SMA yang masih berusia muda. Selain itu, orang tua juga sebaiknya mengawasi transaksi digital anak, misalnya dengan membatasi metode pembayaran di aplikasi *game* atau platform belanja, serta rutin memeriksa riwayat transaksi di *e-wallet* atau rekening anak. Penting juga untuk mengenalkan literasi keuangan syariah sejak dini, termasuk konsep *israf* (berlebihan), *tabdzir* (pemborosan), dan *iqtishad* (hidup sederhana).

3. Saran untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama dari segi jumlah dan variasi variabel yang digunakan serta cakupan lokasi yang belum merata. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menambah variasi variabel penelitian agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif. Misalnya, dengan memasukkan faktor variabel seperti kontrol diri, literasi keuangan, religiusitas, pengaruh teman sebaya, maupun pola asuh orang tua.

Selain itu, cakupan lokasi penelitian juga perlu diperluas agar lebih representatif. Peneliti berikutnya dapat melakukan studi komparatif antarwilayah atau antar waktu, serta melibatkan kelurahan-kelurahan lain yang

belum terwakili. Dengan demikian, hasil penelitian akan lebih mencerminkan kondisi nyata secara menyeluruh.