

ABSTRAK

Nur Siti Amelia, 1228030149, 2026, *Perilaku Konsumtif Pengguna Game online Roblox (Penelitian pada Komunitas Rosblok UIN Sunan Gunung Djati Bandung)*.

Perkembangan teknologi digital dan meningkatnya penggunaan *game online* mendorong munculnya perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa, khususnya dalam pembelian item virtual pada game Roblox. Dalam komunitas Rosblok UIN Sunan Gunung Djati Bandung, pembelian item virtual tidak hanya dilakukan untuk memenuhi kebutuhan permainan, tetapi juga berkaitan dengan simbol identitas, eksistensi diri, dan status sosial dalam komunitas digital. Fenomena tersebut menunjukkan adanya pergeseran pola konsumsi dari nilai guna menuju nilai simbolik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana anggota komunitas Rosblok UIN Sunan Gunung Djati Bandung memaknai item virtual dalam game online Roblox, memahami respons anggota komunitas terhadap item virtual, serta menganalisis dampak perilaku konsumtif yang muncul dalam aktivitas bermain game tersebut.

Penelitian ini menggunakan teori masyarakat konsumsi Jean Baudrillard yang menjelaskan bahwa konsumsi dalam masyarakat modern tidak lagi berorientasi pada nilai guna (*use value*), melainkan pada nilai simbolik (*sign value*). Selain itu, konsep simulasi, simulakra, dan hiperrealitas digunakan untuk memahami bagaimana item virtual dalam dunia digital menjadi bagian dari realitas semu yang membentuk identitas dan citra diri pemain. Penelitian ini juga menggunakan konsep perilaku konsumtif menurut Sumartono yang menjelaskan bahwa perilaku konsumtif merupakan tindakan mengonsumsi sesuatu bukan karena kebutuhan nyata, melainkan karena dorongan keinginan dan kepuasan sesaat.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi terhadap anggota komunitas Rosblok UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pergeseran orientasi konsumsi mahasiswa dalam ruang digital, di mana item virtual tidak lagi dimaknai berdasarkan nilai fungsionalnya, tetapi berdasarkan makna simbolik yang dibangun oleh pengguna. Kondisi tersebut memunculkan berbagai respons yang mendorong praktik konsumsi digital secara berulang dan berpotensi membentuk perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa. Selain itu, perilaku konsumtif dalam pembelian item virtual menimbulkan dampak positif maupun negatif terhadap pengalaman bermain dan interaksi sosial. Mengingat game online telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari generasi muda, penelitian ini menjadi penting untuk memahami bagaimana perkembangan teknologi digital memengaruhi pola konsumsi, proses pengambilan keputusan, serta dampaknya terhadap kehidupan mahasiswa di era digital.

Kata Kunci: Perilaku Konsumtif, Roblox, Item Virtual