

ABSTRAK

Abiyyu Fairuzy Susanto, NIM 1208030002, 2025: “PERILAKU KONSUMTIF REMAJA DALAM *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* (Remaja di Kecamatan Cilodong Kota Depok)”

Perilaku konsumtif remaja menjadi fenomena yang semakin menonjol di era digital, khususnya dalam *game online* seperti *Mobile Legends*. Di Kecamatan Cilodong, banyak remaja yang cenderung menghabiskan uang tanpa pertimbangan matang, didorong oleh hobi dan kesenangan pribadi mereka dalam bermain game.

Penelitian ini bertujuan memahami perilaku konsumtif remaja di Kecamatan Cilodong, dengan meninjau faktor internal dan eksternal yang memengaruhinya beserta dampak yang ditimbulkan dari perilaku konsumtif pada remaja dalam *game online Mobile Legends*. Faktor internal yang diteliti mencakup motivasi, persepsi terhadap eksklusivitas item, dan kepercayaan diri, sedangkan faktor eksternal meliputi pengaruh budaya komunitas gaming dan kelas sosial,

Penelitian ini menggunakan teori Perilaku Konsumtif dari Mike Featherstone dalam *Consumer Culture and Postmodernism*. Featherstone menjelaskan bahwa konsumsi bukan sekadar transaksi ekonomi, tetapi interaksi simbolis di mana individu membeli dan mengonsumsi “kesan” yang ditawarkan. Hal ini relevan dengan perilaku remaja yang membeli item virtual bukan karena kebutuhan, melainkan untuk menunjukkan eksistensi di antara teman-temannya.

Metode penelitian bersifat deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data primer diperoleh melalui wawancara, sementara data sekunder berasal dari literatur terkait, artikel, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi, yang dianalisis melalui reduksi, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa seluruh informan pernah melakukan pembelian item virtual atau fitur eksklusif dalam *game Mobile Legends*. Beberapa di antara mereka mengakui adanya dampak negatif dari perilaku tersebut, antara lain ketidakstabilan kondisi finansial serta tekanan sosial yang mendorong mereka untuk melakukan pembelian guna meningkatkan status dalam lingkungan pergaulan. Fenomena ini dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang saling berinteraksi, membentuk pola konsumsi yang menggabungkan kebutuhan personal dengan dorongan sosial. Kondisi tersebut mencerminkan kompleksitas perilaku konsumtif remaja dalam ekosistem game online, yang tidak hanya berakar pada motif individual, tetapi juga pada dinamika sosial di sekitarnya.

Kata Kunci: Perilaku Konsumtif, Remaja, *Mobile Legends*