

ABSTRAK

Angga Satria Nugraha. NIM. 1168030025. 2021: *Perilaku Konsumtif Remaja Terhadap Game Online Player Unknowns Battle Grounds Mobile (Studi Kasus : Remaja di Komplek Griya Bandung Desa Buah Batu Kecamatan Bojongsoang Kabupaten Bandung).*

Produk Teknologi seperti *smarthphone* menjadi target pihak *developer game online* membuat *versi mobile* untuk mempermudah penggunaannya memainkan permainan, teman sebaya menjadi faktor remaja menjadikan para remaja memilih *game online Player Unknowns Battle Grounds Mobile*, sehingga tingkat kebutuhan remaja terhadap *game online* menimbulkan perilaku konsumtif yang tidak memntingkan kebutuhan sehari – hari.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Faktor pendorong remaja bermain *game online Player Unknonws Battle Grounds Mobile*, 2) Bagaimana remaja menjadikan *game online Player Unknwons Battle Grounds Mobile* ini menjadi hobi dan kebutuhan tambahan mereka, 3) Apa saja faktor yang mempengaruhi remeja berperilaku konsumtif.

Penelitian ini menggunakan teori Perilaku Konsumtif oleh Jean Paul Baudrillard dan teori Tindakan Sosial Afektif oleh Max Weber sebagai pendukung. Dalam teori Simulacra Jean Paul Baudrillard konsep yang diperkenalkan Baudrillard yang mewakili tiadanya lagi batasan antara yang nyata dengan yang semu. Istilah lain yakni Hiperialitas menunjuk pada segala sesuatu yang bersifat “melampaui kenyataan”. Berdasarkan Teori Tindakan Sosial Max Weber yang mempengaruhi remaja yakni Tindakan Afektif yaitu Tindakan yang didasarkan karena dorongan dari perasaan/emosi.

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang di ambil yaitu Observasi, Wawancara kepada remaja yang masih bersekolah dan mahasiswa yang sudah berkerja, dan Studi Dokumentasi. Teknik Analisis data yang digunakan yaitu Reduksi Data, Penyajian Data, Verifikasi Data dan Kesimpulan. Lokasi penelitian yaitu di Komplek Griya Bandung Indah Desa Buah Batu Kecamatan Bojongsoang Kabupaten Bandung.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa yang *Pertama*, penulis menemukan ada tiga faktor pendorong yang menjadi faktor remaja bermain *Game Online* yaitu Faktor Teman Sebaya, Jenis *Game* dan Keadaan Ekonomi. *Kedua*, remaja menjadikan *Game Online* sebagai kebutuhan tambahan selain makan, minum ataupun belajar. *Ketiga*, bentuk Perilaku Konsumtif remaja menjadi dua faktor penyebab yaitu Internal dan Eksternal yang mana remaja cenderung lebih mementingkan dirinya sendiri untuk lebih terekspos oleh orang lain untuk mendapatkan perhatian lebih dari orang sekitar.

Kata Kunci : Konsumtif, Simulacra, Remaja Game Online