

ABSTRAK

Danu Miharja, 1178030038 (2022): **“Perilaku Konsumtif Komunitas Game Online Di Kota Bandung (Penelitian tentang Perilaku Konsumtif Komunitas Game Online Mobile Legends Byzantium)”**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh maraknya penggunaan uang dalam permainan *mobile legends*. Dan hal ini tidak terjadi pada individu saja melainkan terjadi pada komunitas *mobile legends Byzantium*. Dalam permainannya mereka menggunakan uang untuk membeli *skin* atau item yang tersedia dalam permainan dengan alasan tertentu.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui : (1) Fenomena penggunaan uang untuk pembelian *skin* dalam komunitas *mobile legends Byzantium*, (2) Faktor tindakan pembelian *skin* dalam komunitas *mobile legends Byzantium*.

Teori dalam penelitian ini menggunakan teori masyarakat konsumsi dengan konsep hiperrealitas dan simulasi yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Dalam teori ini dijelaskan bahwa individu atau masyarakat dalam proses konsumsi sudah tidak lagi mengonsumsi sesuatu berdasarkan nilai guna suatu barang (*use value*), atau nilai tukar (*exchange value*), melainkan nilai simbol atau tanda (*symbolic value*). Sehingga nantinya produk yang dikonsumsi diharapkan dapat memberikan sebuah tanda akan eksistensi atau esensi dari sesuatu yang bersifat realitas semu. Dalam hal ini komunitas *mobile legends* menggunakan uang untuk membeli *skin hero mobile legends* untuk menunjang permainan mereka diharapkan dapat dibedah melalui teori dan konsep dari Jean Baudrillard ini.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah studi deskriptif mengenai perilaku konsumtif komunitas *mobile legends Byzantium* dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap 5 orang informan dari komunitas *mobile legends Byzantium* ini. Pendekatan ini mencoba memaparkan situasi atau peristiwa serta memberikan gambaran secara cermat mengenai perilaku konsumtif komunitas *mobile legends Byzantium* dalam hal penggunaan uang untuk pembelian *skin hero*.

Hasil dari penelitian ini terdapat perilaku konsumtif dalam komunitas *mobile legends Byzantium* ini yang ditunjukkan dengan pembelian *skin hero mobile legends*. Dengan pembelian *skin* mereka mengharapkan adanya pengakuan dengan tanda yang mereka konsumsi untuk merasakan suasana atau pengakuan yang berbeda dengan apa yang mereka rasakan dalam realitas sesungguhnya. Perilaku konsumtif ini disebabkan oleh faktor keinginan, ekonomi, iklan, dan lingkungan.

Kata Kunci : Perilaku konsumtif, Jean Baudrillard, Komunitas, *Mobile legends*

ABSTRACT

Danu Miharja, 1178030038 (2022): *“Consumptive Behavior of Online Game Community in Bandung City (Research on Consumptive Behavior of Byzantium Mobile Legends Online Game Community)”*

This research is motivated by the widespread use of money in the mobile legends game. And this doesn't just happen to individuals, but to the Byzantium community of mobile legends. In the game they use money to buy skins or items available in the game for a certain reason.

This research was conducted to find out: (1) The phenomenon of using money to purchase skins in the Byzantium mobile legends community, (2) The action factor for purchasing skins in the Byzantium mobile legends community.

The theory in this study uses the theory of consumption society with the concept of hyperreality and simulation proposed by Jean Baudrillard. In this theory it is explained that individuals or society in the consumption process are no longer consuming something based on the use value of an item (use value), or exchange value (exchange value), but the value of symbols or signs (symbolic value). So that later the product consumed is expected to provide a sign of the existence or essence of something that is a pseudo reality. In this case, the mobile legends community uses money to buy mobile legends hero skins to support their game, which is expected to be dissected through the theories and concepts from Jean Baudrillard.

The method used in this research is a descriptive study of the consumptive behavior of the Byzantium mobile legends community using a qualitative approach. With data collection techniques through interviews, observations, and documentation of 5 informants from the Byzantium mobile legends community. This approach tries to describe a situation or event and provides a careful description of the consumptive behavior of the Byzantine mobile legends community in terms of using money to purchase hero skins.

The results of this study show that there is consumptive behavior in the Byzantium mobile legends community, which is indicated by the purchase of mobile legends hero skins. By purchasing skins they expect recognition with the signs they consume to feel a different atmosphere or recognition from what they feel in real reality. This consumptive behavior is caused by desire, economy, advertising, and environmental factors.

Keywords: Consumptive behavior, Jean Baudrillard, Community, Mobile legends