**ABSTRAK**

**Khairurrizal, Sandi, 2024.** “Analisis Perilaku Konsumtif Pada Komunitas *Game Online Call of Duty Mobile”*. Tugas Akhir. Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Bisnis & Humaniora. Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing Erlin Fitria, S.Pd., M.Pd.

*Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh pemain dan dimana mesin yang digunakan oleh pemain terhubung melalui perangkat jaringan *online*. *Game online* pertama kali muncul pada tahun 2001, diawali dengan diluncurkannya *Nexia Online* yang bergenre *RPG (role-playing game)* dari Jumlah *gamers* seluruh Indonesia sebanyak 60 juta orang. Hal tersebut dibarengi dengan banyaknya jumlah *game online* yang muncul, salah satunya adalah *Call of Duty Mobile.* Salah satu fitur yang disediakan di dalam permainan adalahitem yang disediakan oleh *developer* berguna untuk mempercantik tampilan *game* dan memberikan kesan berbeda saat bermain. Akan tetapi, fitur tersebut menimbulkan permasalahan yang cukup penting, yaitu perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif disebabkan karena pembelian secara berlebihan oleh informan yang mengalami kecanduan dalam pembelian pada *game online.* Tujuan masalah penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku konsumtif pada komunitas *game online Call of Duty Mobile* dan untuk mengetahui faktor apa saja yang membentuk perilaku konsumtif pada komunitas *game online Call of Duty Mobile*.Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan menggunakan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku konsumtif disebabkan karena pembelian impulsif, pembelian tidak rasional, dan pemborosan. Hasil penelitian selanjutnya menunjukkan bahwa faktor yang membentuk perilaku konsumtif disebabkan dari dua faktor, yaitu faktor luar yang sangat mudah mempengaruhi seperti budaya, kelas sosial, pertemuan referensi, dan keluarga, dan faktor dalam mempengaruhi perilaku konsumtif seperti inspirasi, proses pembelajaran, karakter, ide diri, dan gaya hidup. Keterbatasan pada penelitian adalah hanya melakukan wawancara sebanyak 7 informan dari 98 anggota komunitas *Call of Duty Mobile*. Bagi peneliti selanjutnya, dianjurkan untuk mengembangkan metode pengumpulan data yang inklusif dan sensitif terhadap konteks komunitas *game online*, serta diharapkan peneliti selanjutnya dapat membuat *web* yang dapat berguna dalam mencatat keuangan yang telah dihabiskan dalam *game*, guna mendapatkan wawasan yang lebih mendalam mengenai fenomena perilaku konsumtif yang kompleks ini.

**Kata Kunci** : *Game online*; perilaku konsumtif; *Call of Duty Mobile*

**ABSTRACT**

**Khairurrizal, Sandi, 2024.** "Analysis of Consumptive Behavior in the Call of Duty Mobile Online Game Community." Final Project. Guidance and Counseling Department, Faculty of Business & Humanities. University of Technology Yogyakarta. Supervisor Erlin Fitria, S.Pd., M.Pd.

Online games are those that players can access, and an online network device is required to connect the player's computer to the game. The first online game was released in 2001 under the name Nexia Online. It was an RPG (role-playing game) that attracted up to 60 million players in Indonesia. A lot of new online games also appeared at the same time, including Call of Duty Mobile. The developer's items, which help improve the game's appearance and create a different experience when playing, are one of the features offered in the game. However, one very significant issue this feature brings up is consumptive behavior. Consumptive behavior is brought on by the overspending of informants who become addicted to buying online games. This research problem aims to ascertain the consumption patterns of the Call of Duty Mobile online gaming community and the variables that influence these patterns for the community. The research employed a qualitative method and utilized a descriptive approach. The findings indicated consumptive behavior stemmed from impulsive buying, irrational purchasing, and wastefulness. Additionally, the results revealed that consumptive behavior is influenced by external factors such as culture, social class, reference groups, and family, as well as internal factors including inspiration, learning processes, personality, self-concept, and lifestyle. However, the study's limitation is that it only conducted interviews with 7 informants out of 98 Call of Duty Mobile community members. Therefore, future researchers should develop inclusive and context-sensitive data collection methods within the online gaming community. It is hoped that future researchers can also create a platform for recording in-game expenditures to understand the complex phenomenon of consumptive behavior better.

**Keywords**: Online games; consumptive behavior; Call of Duty Mobile