

ABSTRAK

PENGARUH GAME ONLINE “MOBILE LEGENDS BANG-BANG” TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA

(Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Sanata Dharma)

Mira Kartika

NIM: 212314036

Universitas Sanata Dharma

Yogyakarta

2025

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Intensitas Bermain Mobile Legends Bang-Bang (MLBB) dan Pengaruh Teman Sebaya terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Sanata Dharma. Dalam era digital saat ini, game online telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan remaja, yang sering kali berdampak signifikan terhadap pola konsumsi mereka. Dengan menggunakan metode kuantitatif dan kuesioner sebagai alat pengumpul data, penelitian ini melibatkan 116 responden yang merupakan mahasiswa aktif dan pemain MLBB. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari Intensitas Bermain MLBB terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. Pengaruh Teman Sebaya tidak terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. Intensitas Bermain MLBB dan Pengaruh Teman Sebaya secara simultan berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi akademisi, orang tua, dan pengelola universitas dalam memahami dampak permainan game online terhadap perilaku konsumsi mahasiswa, serta menjadi referensi untuk pengembangan kebijakan yang lebih baik dalam pengelolaan waktu dan keuangan mahasiswa di era digital ini.

Kata kunci: Intensitas Bermain MLBB, Pengaruh Teman Sebaya, Perilaku Konsumtif, Mahasiswa, Game Online

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE ONLINE GAME "MOBILE LEGENDS BANG BANG" ON STUDENT CONSUMPTIVE BEHAVIOR

(Case Study on Students of the Faculty of Economics, Sanata Dharma University)

Mira Kartika

NIM: 212314036

Sanata Dharma University

Yogyakarta

2025

This study aims to analyze the influence of Mobile Legends Bang-Bang (MLBB) Playing Intensity and Peer Influence on the Consumptive Behavior of Students of the Faculty of Economics, Sanata Dharma University. In today's digital age, online games have become an indispensable part of teens' lives, often having a significant impact on their consumption patterns. Using quantitative methods and questionnaires as data collection tools, this study involved 116 respondents who were active students and MLBB players. The results of the analysis showed that there was a positive and significant influence of MLBB Playing Intensity on Student Consumptive Behavior. Peer Influence has not been proven to have a significant influence on Student Consumptive Behavior. The intensity of playing MLBB and Peer Influence simultaneously affect student consumptive behavior. This research is expected to provide insight for academics, parents, and university managers in understanding the impact of online games on student consumption behavior, as well as a reference for the development of better policies in managing student time and finances in this digital era.

Keywords: *Intensity of Playing MLBB, Peer Influence, Consumptive Behavior, Students, Online Games*