

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *E-SPORT PLAYER*
TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF DALAM PEMBELIAN
*VIRTUAL ITEM GAME ONLINE***

(Studi Eksplanatif Pengaruh Intensitas Bermain *E-sport Player Mobile Legends* Terhadap Perilaku Konsumtif dalam Pembelian *Virtual Item Game Online Mobile Legends* Pada *Member Facebook Mobile Legend Bandung*)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Menempuh Ujian Akhir Strata Satu

Disusun Oleh :

RIZKY AKBAR MAULANA

9882405118311023



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN DESAIN
UNIVERSITAS INFORMATIKA DAN BISNIS INDONESIA
BANDUNG**

2022