**ABSTRAK**

Penelitian ini berjudul **FENOMENA *GAME CLASH OF CLANS* DIKALANGAN MAHASISWA BANDUNG”.** Fenomenologi adalah sebuah ilmu yang memulai segala sesuatu dengan diam, dan bertujuan untuk mengetahui dunia dari sudut pandang orang yang mengalaminya secara langsung atau berkaitan dengan sifat alami pengalaman manusia itu sendiri. Manusia dipandang sebagai makhluk sosial, sehingga kesadaran akan dunia kehidupan sehari-hari adalah sebuah kesadaran sosial.

 Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana fenomena *Game Clash Of Clans* dikalangan mahasiswa Bandungtersebut dapat mengubah perilaku dan gaya hidup seseorang. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teori Fenomenologi Alfred Schutz.

 Hasil dari penelitian ini, Fenomena *Game Clash Of Clans* adalah fenomena baru di kalanganmahasiswa Bandung untuk para pengguna *smartphone* yang menyukai aplikasi *game* yang tersedia di Playstore dan App Store. Fenomena *Game Clash Of Clans* ini merupakan gaya hidup baru dikalangan mahasiswa Bandung. Perilaku para mahasiswa yang menggunakan *Game Clash Of Clans* cenderung ingin mendapat hiburan serta pertukaran pesan antara pengguna.

 Saran yang ingin disampaikan peneliti untuk para pengguna *Game Clash Of Clans* diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi media sosial yang tedapat pada *game* tersebut dengan sebaik-baiknya tanpa melupakan hakikat sebenarnya tempat bersosialisasi manusia didunia nyata dengan berbicara saling bertatap muka.

***ABSTRACT***

*This study titled* ***“PHENOMENON OF GAME CLASH OF CLANS AMONG STUDENTS BANDUNG "****. Phenomenology is a science that started everything with silence, and aims to know the world from the perspective of those affected directly or relating to the nature of human experience itself. Humans are viewed as social beings, so that awareness of the world of everyday life is a social consciousness.*

*This study aims to determine how the phenomenon of Game Clash Of Clans among students of Bandung can change a person's behavior and lifestyle. The method in this study using qualitative research method by using the theory of phenomenology Alfred Schutz.*

*The results of this study, the phenomenon of Game Clash Of Clans is a new phenomenon in Bandung kalanganmahasiswa for smartphone users who like gaming applications available on PlayStore and App Store. Game Clash Of Clans phenomenon is a new lifestyle among students of Bandung. The behavior of the students who use Game Clash Of Clans tend to want to be entertained as well as the exchange of messages between users.*

*Suggestions to be conveyed to the user researcher Game Clash Of Clans are expected to take advantage of social media aplication artifacts in the game as well as possible without forgetting the true nature of man a place to socialize in the real world to talk to each other face to face.*

***RINGKESAN***

*Penelitian ieu the judulna “FENOMENA Game Clash Of Clans DIKALANGAN MAHASISWA BANDUNG”. Fenomenologi nyaeta hiji elmu anu mitembayan sanis kanten hiji hal kalawan cicing, sarta boga tujuan kanggo terang dunya ti panempo jalmi anu ngalaman na sacara langsung atawa patali sareng sipat pangalaman alami jalmi eta. Jalmi ditingali minangka makhluk sosial ku kituna kasadaran bade dunya kahirupan sapopoe dinten NYAETA HIJI KASADARAN SOSIAL.*

*Penelitian ieu boga tujuan kanggo terang kumaha fenomena Game Clash Of Clans dikalangan mahasiswa Bandung kasebat tiasa ngarobah laku-lampah sarta gaya hirup hiji jalma. Padika dini panalungtikan ieu ngagunakeun padika panalungtikan kualitatif kalawan ngagunakeun teori Fenomenologi Alfred Schutz.*

*Hasil ti penelitian ieu, Fenomena Game Clash Of Clans nyaeta fenomena anyar dikalangan mahasiswa Bandung kanggi para pamake smartphone anu mikaresep aplikasi game anudisadiakeun tina Playstore sarta App Store. Fenomena Game Clash Of Clans ieu mangrupa gaya hirup anyar dikalangan mahasiswa Bandung. Laku-lampah para mahasiswa anu ngagunakeun Game Clash Of Clans condong hoyong meunang hiburan sarta petukeuran pesan antara pengguna.*

*Saran anu hoyong disampaikeun peneliti kanggo para pamake Game Clash Of Clans ngaharepkeun tiasa mangpaatkeun aplikasi media sosial anu aya tina game eta sahade-hadena jeung tong ngahilapkeun hakikat saleresna tempat sosialisasi sareng jalmi lainna didunya nyata anu saling patimu jenung nulainna.*