**ABSTRAK**

**Pada penelitian ini peneliti mengambil judul “FENOMENA PENGGUNAAN SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PERMAINAN DI KALANGAN MAHASISWA FISIP UNIVERSITAS PASUNDAN”.**

**Tujuan dan keguunaan penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan gagasan yang mendasari pengguna smarphone yang menjadikan *gadget*-nya tersebut digunakan untuk media permainan. Baik melihat dari sisi fenomena yang sedang terjadi, motif dan tindakan atau pun maknanya.**

 **Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan studi fenomenalogi. Teknik yang digunakan pun memakai teknik wawancara mendalam dan observasi di lapangan dengan partisipan yang berjumlah sebelas orang yang berada di lingkungan FISIP Universitas Pasundan.**

 **Melandasi penelitian ini, peneliti menemukan bahwa terdapat beberapa pengguna smartphone yang menjadikan gadgetnya tersebut dijadikan sebagai media permainan yang didasari dari berbagai faktor yang menyebabkannya.**

 **Adapun hal – hal yang ingin peneliti rekomendasikan kepada pengguna smartphone yaitu sebagai bahan masukan ataupun bahan pertimbangan bahwa segala sesuatu digunakan sesuai dengan selayaknya, tidak lepas dari semua itu pengguna smartphone juga harus bijak dalam penggunaannya.**