**ABSTRAK**

 **Peneltian ini berjudul “FENOMENA PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DUEL OTAK DI KALANGAN MAHASISWA FISIP UNPAS”. *Game Online* Duel Otak merupakan game bertemakan kuis yang beredukasi yang saat ini sedang fenomenal.**

**Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang unsur fenomena dan noumena yang terjadi pada pengguna *Game Online* Duel Otak, Tindakan, Kesadaran Diri, dan Makna menjadi unsur yang dibahas dalam penelitian ini.**

**Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, dan menggunakan teori fenomenologi. Sedangkan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka dan studi lapangan melalui wawancara mendalam dengan partisipan sebanyak sepuluh orang mahasiswa yang menjadi pengguna aktif *Game Online* Duel Otak.**

**Hasil dari penelitian ini mengatakan bahwa mahasiswa dan mahasiswi fisip unpas menggunakan *Game Online* Duel Otak sebagai hiburan sekaligus menambah Ilmu Pengatahuan bagi para penggunanya. Adapun faktor pendorong yang mengakibatkan mahasiswa dan mahasiswi menggunakan *Game Online* Duel Otak ini menjadi ajang eksistensi dikalangan mahasiswa dan mahasiswi Fisip Unpas.**

**Saran yang ingin disampaikan oleh peneliti untuk para pengguna *Game Online* Duel Otak khususnya mahasiswa dan mahasiswi Fisip Unpas yaitu untuk lebih menghargai waktu ketika sedang menggunakan *Game Online* Duel Otak, juga hindari hal-hal yang berdampak negatif dengan memposting kedalam media social sehingga akan terjadi komunikasi yang kurang baik antar pengguna.**