**ABSTRAK**

**Penelitian ini berjudul “FENOMENA *POKEMON GO DIKALANGAN* GAMERS BALAI KOTA BANDUNG”. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan gagasan yang mendasari para komunitas gamers yang memainkan *Game Pokemon Go*.**

**Penelitian ini berjenis kualitatif dengan menggunakan metode penelitian fenomenologi, dan teknik pengumpulan data melalui studi kepustakaan beserta studi lapangan melalui wawancara mendalam dengan partisipan sepuluh orang informan yang menggunakan *Game Pokemon Go* dikalangan gamers Balai Kota Bandung**

**Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa komunitas gamers memiliki motif yang berawal dari rasa ingin tahu ataupun melalui ajakan dari teman lingkungannya, dalam hal ini gamers melakukan tindakan dengan memainkan Game memiliki tujuan untuk mengisi waktu kosong di aktivitas sehari-harinya.**

**Pada dasarnya manusia mudah terkontaminasi oleh sekitarnya, peneliti menemukan permasalahan yang timbul pada komunitas gamers ini pada saat memainkan *Game Pokemon Go*. Dengan muncul nya peristiwa atas game tersebut para gamers mengemukakan pendapatnya mengenai game yang dimainkannya.**

**Hal-hal yang ingin peneliti sampaikan kepada para gamers yang memainkan Game tersebut, sebagai bahan masukan yaitu agar lebih memperhatikan lingkungan sekitar dan lebih menghargai waktu. Meskipun Game tersebut memberikan nilai positif ataupun negatif yang ditawarkan melalui fitur yang berhubungan langsung dengan penggunanya, namun semuanya tidak lepas dari dampak baik dan buruk yang kemungkinan terjadi, salah satunya menjadi manusia yang anti-sosial.**

***ABSTRACT***

***This study entitled "Phenomena among gamers GO POKEMON CENTER BANDUNG". This study aims to reveal the underlying idea of ​​the community of gamers who play Game Pokemon Go.***

***This research was qualitative research methods phenomenology, and data collection through the study of literature as well as field research through interviews with participants of ten people who use informants among gamers Game Pokemon Go Bandung City Hall.***

***Based on research that has been done, the researchers found that the community of gamers have a self awareness that starts from curiosity or via an invitation from a friend the environment, in this case the action with gamers play Game goal is to fill the empty time in his daily activities.***

***Basically, humans are easily contaminated by the surroundings, the researchers found the problems that arise in the community of gamers when playing the game Pokemon Go. With its events appear on the game the gamers expressed his opinion about the game he played.***

***Things i want researchers to convey to gamers who play the game, as inputs ie for more attention to their surroundings and appreciate the time. Although the game gives a negative or positive value offered through features that relate directly to users, but everything can not be separated from the good and bad effects are likely to occur, one human being anti-social.***

**RINGKESAN**

**Panalungtikan ieu dijudulan “FENOMENA POKEMON GO DIKALANGAN GAMERS BALE DAYEUH BANDUNG”. Panalungtikan ieu boga tujuan kanggo ngungkapkeun alpukah anu mendasari para komunitas gamers anu meulinkeun Game Pokemon Go.**

**Panalungtikan ieu berjenis kualitatif kalawan ngagunakeun padika panalungtikan fenomenologi, sarta teknik pengumpulan data ngaliwatan studi kepustakaan bareng studi lapang ngaliwatan wawancara dilebet kalayan partisipan sapuluh jalmi informan anu ngagunakeun Game Pokemon Go dikalangan gamers Bale Dayeuh Bandung.**

**Dumasar panalungtikan anu atos dipigawe, penaliti mendak yen komunitas gamers ngagaduhan kasadaran sorangan anu asalna ti rasa hoyong terang atawa ngaliwatan ajakan ti rerencangan lingkungan na, dina perkawis ieu gamers ngalakukeun tindakan kalayan maenkeun Game ngabogaan tujuan kanggo ngeusian wanci teu aya di aktivitas sapoe-poena.**

**Dina dasarna jalmi gampil terkontaminasi ku sakurilingna, peneliti mendak masalah anu muncul dina komunitas gamers ieu dina wanci maenkeun Game Pokemon Go. Kalayan wedal na kajadian luhur game kasebat kabeh gamers mengemukakeun pamadegan na ngeunaan game anu dipaenkeun na.**

**Perkawis-perkawis anu hoyong penaliti sampaikeun ka kabeh gamers anu maenkeun Game, minangka bahan asupkeun waktos supados langkung nengetan lingkungan sarta langkung ngajenan wanci. Sanaos Game kasebat mikeun peunteun positip ataupun negatif anu ditawarkeun ngaliwatan fitur anu nyambung langsung kalawan pamake na, nanging sadayana henteu lesot ti akibat sae sarta awon anu jigana lumangsung kana salah sahijina barobahna kaayaan jalmi anu anti-sosial**.