***RINGKESAN***

***Ulikan ieu dijudulan "fenomena kaulinan ONLINE DOTA2 Di Universitas siswa pasundan BANDUNG". Phenomenology nyaéta élmu nu dimimitian sagalana jeung tiiseun, sarta boga tujuan pikeun manggihan dunya ti perspektif maranéhanana kapangaruhan langsung atawa nu patali jeung alam pangalaman manusa éta sorangan. Dianggep salaku manusa sosial, ku kituna kasadaran dunya kahirupan sapopoe nyaeta eling sosial.***

***Ulikan ieu boga tujuan pikeun nangtukeun kumaha fenomena game online DOTA2 di Universitas Bandung Sunda bisa ngarobah paripolah jeung gaya hirup jalma.***

***Metoda ulikan ieu dipaké metoda panalungtikan kualitatif ngagunakeun téori phenomenology Alfred Schutz nu tugas utama analisis pikeun ngarekonstruksikeun dunya kahirupan nyata dina bentuk nu maranéhanana ngalaman sorangan.***

***Hasil ti ulikan ieu, fenomena game online DOTA2 nyaéta fenomena anyar dina mahasiswa Unpas ka pamaké kaulinan online DOTA2 minangka sarana hiburan condong boga babaturan hubungan lega sarta ogé skill ka maén ngaronjat ..***

***saran pikeun pamaké nu online game DOTA2 kudu nguatkeun internalisasi nilai sosial langsung, jeung pentingna teu consuming kaulinan kaleuleuwihan jeung kagiatan tijalikeuh leuwih nu ngalibetkeun kagiatan maén fisik jeung interaksi antara individu optimal***