

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “**Fenomena Gamers Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung**”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana fenomena *gamers* tersebut dan mengungkap apa sebenarnya motif, tindakan, dan makna yang dilakukan oleh para *gamers* yang berasal dari kalangan Mahasiswa di Kota Bandung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana fenomena *gamers* di kalangan Mahasiswa Kota Bandung tersebut dapat mengubah perilaku dan gaya hidup seseorang. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz.

Berdasarkan hasil penelitian Fenomena *Gamers* Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung maka diperoleh hasil bahwa Mahasiswa di beberapa Universitas Bandung memiliki motif dan alasan yang berbeda-beda untuk menjadi seorang *Gamers*. Mulai dari menyalurkan hobi di bidang teknologi khususnya komputer, mencari kepuasan tersendiri, kebutuhan pribadi, hingga mematahkan *stereotype* yang ada di masyarakat bahwa seseorang yang bermain *game* hanya membuang-buang waktu nya untuk hiburan semata.

Saran yang ingin di sampaikan peneliti untuk para *gamers* diharapkan dapat lebih bijak lagi dalam menyalurkan hobi ke dalam hal yang lebih berguna, juga tidak memaksakan kehendak akibat termakan oleh lingkungan sekitar dan zaman

ABSTRACT

This research entitled "Phenomenon of Gamers In Students of Bandung". The purpose of this research is to know how the phenomenon of gamers and reveal what exactly the motives, actions, and meaning done by the users who come from among the Students in Bandung.

The aim of this study is to find out how the phenomenon of Gamers among Students in Bandung can change the behavior and lifestyle of a person. This research using qualitative research method by using phenomenology theory Alfred Schutz.

Based on the results of research Phenomena Gamers In the Students of Bandung, the results obtained that students at some University of Bandung have motives and different reasons to become a gamers. Ranging from hobby in the field of technology, especially computers, seeking satisfaction, personal needs, to break the stereotype in the community that a gamers just wasting time to entertainment himself.

Suggestions that researchers want is to convey gamers are expected to be more wise in channeling hobbies into things that are more useful, nor do they force the will because of being consumed by the environment around and the times.

RINGKESAN

Panalungtikan ieu dijudulan “Fenomena *Gamers* Di Golongan Mahasiswa Dayeuh Bandung”. Tujuan ti panalungtikan ieu teh kanggo terang kumaha fenomena gamers kasebat sarta ngungkab naon saleresna motif, tindakan,sarta hartos anu dipigawe ku para gamers anu asalna ti golongan Mahasiswa di Dayeuh Bandung.

Panalungtikan ieu boga tujuan kanggo terang kumaha fenomena *gamers* di golongan Mahasiswa Dayeuh Bandung kasebat tiasa ngarobah laku-lampah sarta gaya hirup hiji jalma. Padika dina panalungtikan ieu ngagunakeun padika panalungtikan kualitatif kalawan ngagunakeun teori fenomenologi Alfred Schutz.

Dumasar kenging panalungtikan Fenomena *Gamers* Di Golongan Mahasiswa Dayeuh Bandung mangka ditampa kenging yen Mahasiswa di sababaraha Universitas Bandung ngabogaan motif sarta alesan anu benten-benten kanggo barobah kaayaan saurang *Gamers*. Mimiti ti nyalurkeun hobi di widang teknologi hususna komputer,pilari kepuasan tersendiri,kaperluan pribadi,dugi motongkeun *stereotype* anu aya di balarea yen hiji jalma anu ulin game ngan miceun-piceun wanci na kanggo hiburan semata.

Bongbolongan anu hoyong di sampaikeun peneliti kanggo para *gamers* dipambrih tiasa langkung bijak deui dina nyalurkeun hobi ka jero perkawis anu langkung kapake,oge henteu maksakeun kahayang alatan termakan ku lingkungan kira-kira sarta jaman.