# ABSTRAK

**Penelitian ini berjudul “Channel Gaming Ligagame Esport TV Menurut Perspektif Gamers“. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui perubahan sikap gamers yang dilihat berdasarkan 3 aspek yaitu aspek kognitif (pikiran), Afektif (Perasaan), Konatif (Sikap).**

**Aspek kognitif merupakan gejala yang berhubungan dengan pikiran, dimana berwujud pengolahan, pengalaman, dan keyakinan serta harapan-harapan terhadap objek tertentu. Afektif adalah proses yang menyangkut perasaan tertentu seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Seperti halnya perasaan simpati, empati, yang ditujukan kepada suatu objek. Konatif merupakan suatu kecenderungan untuk berbuat dalam bentuk sikap yang nampak. Seperti empati, menjauhkan diri, dan lainnya.**

**Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami sesuatu gejala sentral. Untuk mengetahui gejala sentral tersebut peneliti melakukan wawancara terhadap informan untuk mengetahui informasi yang diperlukan.**

**Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan, didapatkan sebuah fakta berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dilapangan kepada para informan melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah diberikan kepada mereka. Terkait sikap mereka terhadap sebuah permainan game.**

**Didapatkan beberapa fakta hasil penelitian yang telah dianalisis, bahwa informan mengalami perubahan sikap dalam dirinya yang dilihat berdasarkan 3 aspek yaitu kognitif, afektif, dan konatif. Dimana mereka mengalami suatu perubahan terkait pikiran, perasaan, serta sikap mengenai channel gaming ligagame esport tv.**

**Seperti contoh perubahan pikiran, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah adanya harapan kedepannya, pengolahan informasi, keyakinan. Lalu contoh perubahan perasaan adalah menjadi simpati, emosional, dan merasa terhibur. Lalu contoh perubahan sikap yang nampak adalah menjadi menarik diri dari lingkungan, bersikap emosional, berempati.**

# ABSTRACT

**This research entitled “Gaming Channel Ligagame Esport Tv According to Gamers Perspective”. The purposeof this research is to knowing the change of attitude of gamers which is seen based on 3 aspects, Cognitive aspect (Mind), Affective (Feelings), Conative (Attitude)**

**The cognitive aspect is a mind-related phenomenon, in which the form of processing, experience, beliefs and expectations of a particular object.Affective is a process that involves certain feelings such as interests, attitudes, emotions, and values. It encompasses processes such as sympathy, empathy, addressed to an object.Conative is a tendency to act in the form of visible attitudes. Like empathy, distance self, and others.**

**On this writing, the methode that used is descriptive qualitative.**

**Qualitative research is a method of finding and knowing something central. To find out these ways, interview the informant to find out the information needed.**

**Based on the results of interviews by researchers in the field to the informants, related to their attitude towards a game obtained the fact that needed for this studies.**

**Found some facts of the research that has been analyzed, that informants had a change, that is seen based on 3 aspects of cognitive, affective, and cognitive. The changed that happens is related to thoughts, feelings, and attitudes about the gaming channel LigaGame Esport TV.**

**As an example of a change of mind, based on the results of research that has been done is a future expectation, information processing, conviction. Then the example of a change of feeling is to be sympathetic, emotional, and feel comforted. Then an example of a change in attitude that appears is to be withdrawing from the environment, being emotional, empathetic.**

# ABSTRAK

**Pangajaran ieu ngajudulkeun perkaos “Channel Gaming Ligagame Esport Tv Menurut Perspektif Gamers” Tujuan pangajaran ieu nangtukeun parubahan sikep gamers pamadegan ku 3 aspék nyaéta aspék Kognitif (pikiran), Afektif (perasaan), Konatif (sikap).**

**Aspek kognitif mangrupa gejala anu berhubungan jeung pamikiran, dimana ngawujudkeun pengelohan, pangalaman, jeung kayakinan serta harapan-harapan pikeun objék katangtu. Afektif nyaéta proses anu nyangkut pautkeun rarasaaan katangtu perkaos rarasaan, minat, sikep, emosi, jeung nilai. Perkaos perkara rarasaan simpati, empati, nu ditujukeun kanu suatu objék. Konatif mangrupa kacenderungan kanggo ngalakukeun bentuk sikep nu nampak. Perkaos empati, ngajauhkeun diri, jeung nu lainna.**

**Pangajaran ieu ngagunakeun pendekatan deskriptif kualitatif. Pangajaran kualitatif mangrupa perkaos pendekatan atanapi pilarian kanggo ngalanglang jeung paham perkaos gejala sentral. Kanggo nangtukeun gejala sentral nyaéta pangajaran anu dilakukeun wawancara pikeun informan kanggo nangtukeun informasi anu diperlukeun.**

**Dumasar kana hasil wawancara anu atos dilakukeun kasadia perkaos fakta dumasar kana hasil wawancara nu dilakukeun pangajaran dilapangan pikeun para informan ngaliwatkeun pertanyaan-pertanyaan anu atos dipasihan pikeun baraya. Patali sikep baraya pikeun perkaos kaulinan game.**

**Ngagaduhan sababaraha fakta hasil pangajaran anu atos dianalisis, yen informan pangalaman parubahan sikep tina dirina anu katinggali dumasar kana 3 aspek nyaéta kognitif, afektif, jeung konatif. Dimana baraya pangalaman kanu parubahan perkaos pamikiran, rarasaan, jeung sikep nu ngakait perkaos channel gaming ligagame esport tv.**

**Perkaos contoh parubahan pamikiran, dumasar kana hasil pangajaran anu atos dilakukeun nyaéta ayana harepan kapayunna, pengolahan informasi, kayakinan. Salajeungna conto parubahan rarasaan mangrupa jadi simpati, emosional, jeung ngarasa kahibur. Salajeungna conto parubahan sikep anu nampak marupa jadi unik diri tina lingkungan, ngasikepkeun mosional, ngaempati.**