**ABSTRAK**

**Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Fenomena Game Sebagai salah satu cara menghibur diri dan menghilangkan rasa bosan dikalangan mahasiswa .**

**Hasil dari penelitian ini menggunakan metode kualitatif . metode ini menunjukan bahwa dalam fenomena game, pengguna berusaha menampilkan diri yang sebaik mungkin, agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan . maraknya penggunaan game di kalangan masyarakat modern khususnya dikalangan mahasiswa menjadikan game konsol *gadget* sebagai salah satu game saat ini tengah sangat popular . keeksklusifitas danyang dihadirkan di dalam game tersebut juga menjadi daya tarik tersendiri terhadap penggunanya sendiri . fitur – fitur yang terdapat di dalam game tidak hanya mampu menghibur penggunanya sendiri tetapi juga dapat menambah teman sehingga menciptakan suatu kelompok atau komunitas.**

**Game merupakan game Monopoli gadget yang di publiskan oleh aplikasi social media Linedengan berbagai fitur yang mendukung di dalamnya, pengguna bermain peran dengan melakukan pengelolaan kesan demi mencapai tujuan akan eksitensi diri.**

**Hasil penelitian ini menunjukan bahwa : (1) Game merupakan aplikasi pada smartphone sebagai alat untuk hiburan dan mengisi waktu luang. (2)Tindakan ini ada disebabkan dari adanya motif, peneliti menilai tindakan yang diambil oleh setiap informan berbeda-beda, mulai dari menggunakan Game dari ajakan teman-temannya dan menarik perhatian para mahasiswa karena tampilan fitur-fitur yang membuat game ini banyak digemari. (3) Soundcloud mempunyai fitur – fitur yang digemari oleh mahasiswa dan sebagian masyarakat lainnya.**