**ABSTRAK**

**Ulikan ieu boga tujuan pikeun nangtukeun fenomena Hayu urang Cokot Game Beunghar Salaku salah sahiji cara pikeun ngahibur diri jeung ngaleungitkeun boredom diantara mahasiswa**

**Hasil ulikan ieu ngagunakeun métode kualitatif. Metoda ieu nunjukeun yen di fenomena Hayu urang Cokot game Beunghar, pamaké coba nampilkeun diri salaku pangalusna sabisa, guna ngahontal tujuan nu dipikahayang. Pamakéan rampant tina kaulinan dina masarakat modern, utamana di kalangan mahasiswa ngadamel konsol game gadget salaku salah sahiji kaulinan ayeuna kawentar. Exclusivity na nu dibere di buruan oge atraksi husus ka pamaké sorangan. Fitur ngandung di Hayu urang Cokot game Beunghar henteu ngan bisa ngahibur pamaké sorangan tapi ogé bisa nambahan babaturan nyieun grup atawa masarakat.**

**Game Hayu urang Cokot Beunghar mangrupakeun gadget game Monopoli anu publicized ku aplikasi Media Sosial Line jeung sagala rupa fitur anu ngarojong di dinya, peran pamaké maén ku ngalakonan manajemén gambaran guna ngahontal tujuan bakal eksitensi sorangan.**

**Hasil ulikan ieu acara anu: (1) Game Hayu urang Cokot Beunghar mangrupa aplikasi dina smartphone salaku alat pikeun waktu hiburan sarta rineh. (2) peta ieu disababkeun ku motif, nu peneliti assess tindakan dibawa ku masing-masing informan anu béda, mimitian ti ngagunakeun Game Hayu urang Cokot Beunghar ti uleman ti babaturanana sarta narik perhatian siswa sabab fitur tampilan anu nyieun ieu kaulinan pisan Popular. (3) boga ciri favored ku siswa jeung sababaraha komunitas lianna.**