

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Game Point Blank Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Kota Bandung (Studi Fenomenologi Game Point Blank Anak SD Di Kota Bandung)”. Tujuan dilakukan penelitian ini yaitu untuk mengetahui motif, tindakan, serta makna dari pengguna aplikasi Game Point Blank dikalangan Kota Bandung.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori fenomenologi oleh Alfred Schutz. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, teknik pengumpulan data yaitu studi kepustakaan dan studi lapangan meliputi observasi dan wawancara.

Berdasarkan hasil penelitian melalui enam informan yang diperoleh bahwa motif yang menggunakan aplikasi game point blank dikalangan anak usia sekolah dasar di kota Bandung adalah karena kegemaran bermain game dan untuk mengisi waktu luang. Tindakan yang dilakukan adalah merasa sangat nyaman dan ketagihan serta ingin meningkatkan kemampuan dalam bermain game dan meningkatkan tingkat konsentrasi dalam upaya memenagkan permainan. Kemudian makna sebageaian besar dari informan sudah menjadikan bermain game point blank sebagai pemenuh kebutuhan hidupnya,

Saran untuk penelitian selanjutnya, sebagiknya peneliti melakukan penelitian berdasarkan tokoh-tokoh fenomenologi lain agar mendapatkan penelitian dan penemuan yang lebih menarik lagi. Penelitian sebaiknya juga melakukan wawancara tambahan kepada informan guna menggali penelitian lebih mendalam. Saran kepada pengguna game point blank untuk dapat selektif dalam menggunakan aplikasi tersebut sesuai kebutuhan dan menjadi aplikasi tersebut untuk sarana melatih strategi dalam mencapai tujuan.

Kata Kunci : Point Blank, Media, Siswa SD, Game online

ABSTRACT

This research is entitled "Point Blank Game for Elementary School Children in Bandung City (Phenomenological Study of Point Blank Game for Elementary School Children in Bandung City)". The purpose of this research is to find out the motives, actions, and meanings of users of the Point Blank Game application among the city of Bandung.

The theory used in this research is the phenomenological theory by Alfred Schutz. The method used is qualitative with a phenomenological approach, data collection techniques are literature studies and field studies including observations and interviews.

Based on the results of research through six informants, it was found that the motive for using point blank game applications among elementary school-aged children in the city of Bandung was because of their love of playing games and to fill their spare time. The action taken is to feel very comfortable and addicted and want to improve the ability to play the game and increase the level of concentration in an effort to win the game. Then the meaning of most of the informants has made playing point blank games as a fulfillment of their life needs.

Suggestions for further research, researchers should conduct research based on other phenomenological figures in order to get more interesting research and discoveries. Research should also conduct additional interviews with informants to explore more in-depth research. Suggestions for point blank game users to be selective in using the application as needed and become the application as a means of training strategies in achieving goals.

Keywords: Point Blank, Media, Elementary School Students, Online games

RINGKESAN

Panilitian ieu judulna "Game Blank Point pikeun Barudak SD di Kota Bandung (Studi Fénoménologis Kaulinan Point Blank pikeun Barudak SD di Kota Bandung)". Tujuan tina panilitian ieu nyaéta pikeun milarian terang motif, tindakan, sareng hartos pangguna aplikasi Point Blank Game diantara kota Bandung.

Téori anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta tiori fenomenologis ku Alfred Schutz. Méthode anu digunakeun kualitatif kalayan pendekatan phenomenological, téhnik ngumpulkeun data nyaéta studi pustaka sareng studi lapangan kalebet pengamatan sareng wawancara.

Dumasar kana hasil panilitian ngalangkungan genep informan, kapendak yén motif panggunaan aplikasi point blank di kalangan budak sakola umur SD di kota Bandung nyaéta kusabab resep pisan maén game sareng ngeusian waktos luang. Peta anu dilakukeun nyaéta ngaraos raoseun pisan sareng katagihan sareng hoyong ningkatkeun kamampuan maénkeun kaulinan sareng ningkatkeun tingkat konsentrasi dina upaya ménang pertandingan. Maka hartos kaseueuran informan parantos ngajantenkeun maén point point game salaku minuhan kabutuhanna,

Saran pikeun panilitian salajengna, panaliti kedah ngalaksanakeun panilitian dumasar kana inohong fenomenologis anu sanés pikeun kéngingkeun hasil panilitian anu langkung menarik. Panilitian ogé kedah ngalaksanakeun wawancara tambahan sareng informan pikeun ngajajah panilitian anu langkung jero. Saran pikeun pangguna gim anu kosong pikeun dipilih dina ngagunakeun aplikasi anu diperyogikeun sareng janten aplikasi pikeun fasilitas

Kecap Konci : Point Blank, Media, Siswa SD, Game Online

