

ABSTRAK

Penelitian “Sikap *Pecandu Game Online Mobile Mobile Legends* (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Pengguna Game Online Mobile Legends)” memiliki tujuan untuk mengetahui sikap pecandu game online yang dilihat dari tiga aspek sikap yaitu kognitif, afektif, dan konatif. Teori yang digunakan untuk penelitian ini yaitu (*Theory Of Attitudes and Behavior*). Sikap atau perilaku merupakan suatu bentuk tingkah laku seseorang, yang merupakan tanggapan atas reaksi seseorang terhadap suatu objek tertentu yang bersifat positif atau negatif, suka atau tidak suka, setuju atau tidak setuju terhadap objek tertentu. Pada penelitian yang menjadi subjek untuk penelitian ini adalah pengguna *Game Online Mobile Legends* yang dikembangkan oleh *moonton developer asal China*. Dan yang menjadi objek atau fokus penelitian adalah informan di Desa Cigagak yang telah peneliti pilih dan memiliki kriteria yang dibutuhkan. Hasil penelitian ini menunjukkan kognitif, afektif, dan konatif *Game Online Mobile Legends*. Seluruh informan penelitian mempunyai pernyataan masing-masing secara berbeda maupun terdapat kesamaan pada hal tersebut. Hal tersebut menunjukkan, bahwa sikap pecandu game online terjadi dalam diri masing-masing dengan berbagai sudut pandang, keyakinan, pengetahuan, perasaan (emosional), dan perilaku atau tindakan masing-masing pengguna. Peneliti memiliki saran akan sikap pecandu sangat diperlukan peranan orang tua masing-masing agar dapat mengedukasi para remaja sehingga semua dapat terkontrol dengan baik.

Kata Kunci: Sikap ,*Pecandu, Game*

ABSTRACT

The research "Attitudes of Mobile Mobile Legends Online Game Addicts (Qualitative Descriptive Study on Mobile Legends Online Game Users)" has the aim of knowing the attitudes of online game addicts as seen from three aspects of attitude, namely cognitive, affective, and conative. The theory used for this research is (Theory of Attitudes and Behavior). Attitude or behavior is a form of a person's behavior, which is a response to a person's reaction to a certain object that is positive or negative, likes or dislikes, agrees or disagrees with a certain object. In this study, the subjects for this research were users of the Mobile Legends Online Game developed by Moonton a developer from China. And the object or focus of the research is the informant in Cigagak Village whom the researcher has selected and has the required criteria. The results of this study show the cognitive, affective, and conative Mobile Legends Online Game. All research informants have their own statements that are different or have similarities in that matter. This shows that the attitude of online game addicts occurs within each of them with various points of view, beliefs, knowledge, (emotional) feelings, and the behavior or actions of each user. Researchers have suggestions that the attitude of addicts really needs the role of each parent in order to be able to educate teenagers so that everything can be controlled properly.

Keywords : *Attitudes ,Addicts, Games*

RINGKESAN

Panalungtikan “Sikep Pecandu Game Online Mobile Legenda (Studi Deskriptif Kualitatif dina Pamaké Game Online Mobile Legends)” miboga udagan pikeun mikanyaho sikep nu mikaresep kaulinan online ditilik tina tilu aspék sikep, nya éta kognitif, afektif, jeung konatif. Tiori anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta (Tiori Sikep jeung Perilaku). Sikep atawa paripolah mangrupa wangun paripolah hiji jalma anu mangrupa respon kana réaksi hiji jalma kana hiji objek anu positif atawa négatif, resep atawa henteu, satuju atawa teu satuju kana hiji objek. Dina ieu panalungtikan, subjék dina ieu panalungtikan nya éta pamaké Mobile Legends Game Online anu dikembangkeun ku Moonton, pamekar ti Cina. Anu jadi objék atawa fokus panalungtikan nya éta informan di Désa Cigagak anu geus dipilih ku panalungtik sarta miboga kritéria anu diperlukeun. Hasil tina ieu panalungtikan nembongkeun kognitif, afektif, jeung konatif Mobile Legends Game Online. Sakabéh informan panalungtikan miboga katerangan sorangan anu béda atawa miboga sasaruuan dina éta perkara. Ieu nunjikeun yen sikep addicts kaulinan online lumangsung dina unggal sahijina kalawan sagala rupa sudut pandang, kapercayaan, pangaweruh, (emosional) parasaan, sarta kabiasaan atawa lampah unggal pamaké. Panalungtik boga bongbolongan yen sikep kacanduan teh bener-bener butuh peran masing-masing kolot sangkan bisa ngadidik rumaja sangkan sagalana bisa dikontrol kalawan bener.

Kata Kunci : *Sikep, Paripolah, Game*