

ABSTRACT

Based on the existence of online game addiction behavior carried out by university students in Bandung Langlangbuana. addiction to online games does not look at educational background and age. This is evidenced by several players in the online Mobile Legend Bang Bang in carrying out an action without deeds based on motives. Motives interpreted the emergence of encouragement for individuals to act, act or behave to achieve several goals from a certain level

This study used a qualitative research method with a phenomenological study approach, the research subject was a university student at Langlangbuana Bandung who became a player in the legendary mobile online game in accordance with the focus of the study. The process of collecting data is obtained through in-depth interviews and observations of informants, while supporting data is obtained through documentation studies from previous research and literature studies.

The results of this study indicate that addiction to the online mobile legend Bang Bang starts with the use of communication technology in the form of devices or gadgets to play games. Just like when they play games using console games. This has an impact on the behavior of those who eventually continue to play the game out of their own control, addiction to online games can not be separated from their association, train hobbies into a profession or just fill their spare time. Student interest to play online games to get satisfaction and recognition from the environment for other players this arises because, the ease and effectiveness of playing online games now, the Mobile Legend Bang Bang online game hopes to motivate and advance the game industry in Indonesia and change other people's views that online games can also advance Indonesia.

Key Word : Behaviour, Communication, Student, Addict, Mobile Legend Bang Bang

ABSTRAK

Berdasarkan adanya perilaku kecanduan *game online* yang dilakukan mahasiswa universitas langlangbuana bandung, kecanduan *game online* tidak memandang latar belakang pendidikan dan usia . Hal itu dibuktikan oleh beberapa pemain *game online mobile legend bang bang* dalam melakukan suatu tindakan tanpa perbuatan pasti didasarkan pada motif. Motif diartikan timbulnya dorongan agar individu itu berbuat, bertindak atau bertingkah laku untuk mencapai beberapa tujuan dari tingkat tertentu

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi fenomenologi, subjek penelitiannya adalah mahasiswa universitas langlangbuana Bandung yang menjadi pemain *game online mobile legend bang bang* yang sesuai dengan fokus penelitian. Proses pengumpulan data diperoleh melalui wawancara mendalam dan pengamatan terhadap informan, sedangkan data penunjang diperoleh melalui studi dokumentasi hasil penelitian sebelumnya dan studi literatur.

Mobile legend bang bang berawal dari penggunaan teknologi komunikasi berupa gawai atau *gadget* untuk bermain game. Seperti halnya ketika mereka bermain *game* menggunakan *console game*. Hal tersebut berdampak pada perilaku mereka yang akhirnya terus memainkan game tersebut di luar kendali mereka sendiri, kecanduan *game online* tidak terlepas dari pergaulan mereka, melatih hobi menjadi profesi ataupun hanya sekedar mengisi waktu luang. Ketertarikan mahasiswa ntuk berain *game online* untuk mendapatkan kepuasan dan pengakuan dari lingkungannya untuk para pemain lainnya hal ini timbul karena ,kemudahan dan efektifitas dalam bermain *game online* saat ini, adanya *game online mobile legend bang bang* berharap dapat memotivasi dan memajukan industri game di indonesia dan merubah pandangan masyarakat lainnya *bahwa game online* juga bisa memajukan indonesia.

Kata Kunci : Perilaku, Komunikasi, Mahasiswa, Kecanduan, *Mobile Legend Bang Bang*