

ABSTRAK

Dunia teknologi yang berkembang pada saat ini tidak terlepas dari pembuatan *game online* yang begitu pesat, tapi diantara maraknya *game online* yang bermunculan dimana salah satunya sampai membuat penggunanya ketergantungan. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motif penyebab dan motif tujuan perilaku komunikasi ketergantungan *game Point Blank* di Bandung.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dan pendekatan penelitian studi fenomenologi. Objek penelitian di Bandung. Proses pengumpulan data melalui wawancara mendalam terhadap informan dan observasi lapangan. Teori yang digunakan adalah teori Alfred Schutz.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penyebab dan tujuan *game player* di Bandung melakukan perilaku komunikasi ketergantungan pada *game player Point Blank*, karena adanya faktor lain yang dapat mempengaruhi perilaku komunikasi ketergantungan pada *game*, seperti mengurangi kejenuhan ketika merasa bosan dan jenuh dalam beraktifitas membutuhkan sebuah hiburan seperti bermain *game*, kurangnya perhatian perempuan disebabkan hanya karena tidak berkomunikasi dengan perempuan. Kebebasan dalam bermain *game* mereka bebas melakukan apapun didalam *game* tersebut. Mengembangkan dan mengasah hobi diri mereka menemukan karakter, dan skill kepribadinya didalam *game*. Mencoba hal baru seorang *game player* tidak akan pernah puas dengan *game* yang ada saat ini. Dimana semua indikator tersebut berpengaruh pada perilaku komunikasi ketergantungan.

Kata kunci : Perilaku Komunikasi, Ketergantungan *Game*, *Game Player*.

ABSTRACT

The world of technology that is growing today is not separated from the rapid creation of online games, but among the rise of online games that are popping up where one of them to make its users dependent. So this research aims to find out the motive of the cause and motive for the communication behavior of Point Blank game dependency in Bandung.

This research uses qualitative approach methods and phenomenological study research approaches. The object of the study is youth in Bandung. The process of collecting data through in-depth interviews of informants and field observations. The theory used is Alfred Schutz's theory

The results of this study show that the cause and purpose of youth game players in Bandung conduct communication behavior dependency on game player Point Blank, because there are other factors that can influence communication behavior dependence on the game, such as reducing saturation when feeling bored and saturated in the activity requires an entertainment such as playing games, the lack of attention of women caused simply because it does not communicate with women. Freedom to play their games is free to do anything in the game. Develop and hone their hobbies to find karekter, and his personal skills in the game. Trying new things a game player will never be satisfied with the current game. Where all these indicators affect the communication behavior of dependencies.

Keywords : Communication Behavior, Game Dependencies, Game Player.