

## ABSTRAK

Rizki Nugraha, 1208030183, 2024: Dampak *Game Online* Pada Perubahan Perilaku Pemain: Penelitian pada pemain Usia 15-26 Tahun di Desa Karangmekar Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena penggunaan *game online* yang semakin meningkat dikalangan remaja dan dewasa awal, khususnya di Desa Karangmekar. Banyak pemain *game* yang menggunakan *game online* secara berlebihan sehingga menimbulkan kecanduan yang berdampak signifikan pada kehidupan pemain, terutama ada perilaku mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penggunaan *game online* pada pemain *game*, memahami faktor-faktor yang menjadi pendorong seorang individu bermain *game online*, dan mengetahui dampak *game online* pada perubahan perilaku pemain *game*.

Teori moderenitas Anthony Giddens sebagai kerangka konseptual yang kuat untuk menganalisis perubahan perilaku pemain *game online*. Dengan mengaitkan konsep pemisahan ruang dan waktu, keterlepasan, globalisasi, reflektivitas, dan risiko dengan fenomena *game online*, penelitian ini dapat mengkaji bagaimana penggunaan *game online* ini dapat mempengaruhi perilaku pemain. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Observasi dilakukan dengan observasi partisipan. Wawancara mendalam dilakukan secara tidak struktur dengan informan di Desa Karangmekar yang berjumlah sembilan orang melalui *purposive sampling*. Tahapan analisis data dilakukan dengan tahap reduksi data, pengkajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game multiplayer* seperti *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan *PUBG* menjadi *game* populer yang sering mereka mainkan. Durasi main *gamenya* di atas 2 jam perharinya dan umumnya dari mereka mengakses *game online* pada waktu luang mereka yang dilakukan pada malam hari. Terdapat tiga faktor pendorong individu bermain *game online*, seperti pengaruh teman sebaya, kebutuhan akan hiburan, dan eksposur konten *game online* di media sosial menjadi pendorong utama penggunaan *game online*. Selain itu, ditemukan dampak signifikan pada perubahan perilaku pemain, yaitu termasuk penurunan interaksi tatap muka langsung, perilaku malas, kecenderungan berperilaku boros, gangguan tidur, serta peningkatan sikap emosional dan kasar.

**Kata Kunci:** Perubahan Perilaku, Pemain, *Game Online*