

ABSTRAK

Permainan *game online* saat ini telah menjadi permainan yang digemari banyak orang. Terlebih, dengan adanya teknologi *smartphone* yang memungkinkan kita untuk terhubung dengan koneksi internet di dalam genggam setiap saat. Adanya *smartphone* sebagai media baru untuk bermain *game online* menjadikan tren *online game* bergeser menjadi *mobile game online*. Begitu pula dengan penggunaannya, apabila *game online* didominasi oleh pengguna laki-laki, maka berdasarkan survei yang dilakukan oleh *video game industry research group*, EEDAR, pengguna *mobile game online* didominasi oleh perempuan.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan paradigma konstruktivisme yang menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Tujuan penelitian adalah untuk menggambarkan fenomena sosial. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah melalui observasi dan wawancara (*in depth interview*) terhadap tiga orang mahasiswa Universitas Telkom pengguna *mobile game online* LINE PokoPang. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Miles dan Huberman, dengan aktivitas reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan kepada ketiga informan mendapatkan kesimpulan bahwa motif yang melatarbelakangi penggunaan *mobile game online* LINE PokoPang adalah motif ingin tahu, motif harga diri, dan juga motif kompetensi. Adapun perilaku bermain *mobile game online* LINE PokoPang pada ketiga informan terbentuk dari domain-domain perilaku yaitu pengetahuan, sikap, dan tindakan. Melalui penelitian ini pun ditemukan fakta bahwa *mobile game online* dapat menyebabkan adiksi karena mudah diakses kapan dan dimana saja serta biasanya dimainkan saat informan memiliki waktu luang maupun saat merasa kesepian.

Kata kunci: perilaku, *game online*, *mobile*, kualitatif