

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi internet semakin berkembang pesat, sudah tidak asing lagi dengan *video game online*. *Game online* sekarang tidak hanya dimainkan di komputer saja tetapi pada saat ini *smartphone* telah menyediakan game berbasis online, salah satunya adalah *Mobile Legends Bang Bang*. Game ini banyak di bicarakan dan dimainkan mulai dari kalangan anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Fenomena *Mobile Legends: Bang Bang* juga terjadi di lingkungan kampus Telkom University. Para mahasiswa yang pada awalnya hanya bermain untuk sekedar mengisi jam kosong ataupun bermain untuk menaikan *ranked* mereka terkadang memaklumkan hal lain yang sebenarnya lebih penting karena terlalu asyik bermain.

Dengan adanya fenomena ini, peneliti tertarik untuk mengetahui motif dan perubahan perilaku penggunanya setelah sekian lama memainkan game ini dengan intensif. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Sedangkan teknik penentuan informan menggunakan teknik *purposive sampling*. Peneliti mengambil 5 mahasiswa dengan kriteria tertentu sebagai subjek dalam penelitian ini.

Hasil dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa motif para mahasiswa memainkan *game* ini dan adanya perubahan perilaku individu maupun sosial yang dirasakan oleh para penggunanya. Perubahan perilaku yang terjadi pada para pengguna game *Mobile Legends: Bang Bang* ini menghasilkan efek positif yang diantaranya menaikan mood penggunanya, melatih pola pikir penggunanya dan melatih kesabaran. Adapun efek negatif dari *game* ini, diantaranya membuat ketergantungan, berkurangnya bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, hingga menurunnya tingkat prestasi penggunanya.