

## ABSTRAK

**Vidia Rahmi Dewi:** *Game Addiction sebagai Perilaku Sosial Menyimpang (Studi Kasus Komunitas Gamers Indo Impel Down Mahasiswa UIN Bandung).*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya *game online* yang dimainkan oleh semua kalangan. Dampak dari *game online* tersebut menjadikan pemainnya menjadi *addiction*, sehingga dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku yang dilakukannya. Tidak sedikit *gamers* yang termasuk dalam *addiction* diantaranya mahasiswa, mahasiswa yang telah *addiction* terhadap *game online* akan melupakan kewajiban serta tugas yang seharusnya dikerjakan hingga menjadikan *gamers* melakukan hal yang bersifat menyimpang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas bermain *game online* Komunitas Gamers Indo Impel Down, untuk mengetahui faktor pendorong *addiction* dalam bermain *game* Komunitas Gamers Indo Impel Down, dan juga untuk mengetahui bentuk-bentuk perilaku sosial menyimpang Komunitas Gamers Indo Impel Down.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Sumber data yang digunakan adalah data primer yang meliputi anggota Komunitas Gamers Indo Impel Down. Data sekunder meliputi buku, artikel, berita serta pencarian data melalui internet yang berhubungan dengan masalah *game addiction* dan perilaku sosial menyimpang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan teknik wawancara dan observasi. Lokasi penelitian bertempat di Kampus UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan menunjukkan awal *gamers* mengetahui keberadaan *game online* dari temannya lambat laun *gamers* bermain *game online* hingga saat ini. Rata-rata waktu yang *gamers* habiskan untuk bermain *game online* lebih dari 5 hingga 12 jam setiap harinya. Hal yang menjadikan *gamers* menjadi *addiction* dikarenakan sudah merasakan nyaman menjalani hari-hari dengan *game online* dan menganggap *game online* sebagai bagian dari hidupnya bahkan menjadi prioritas utama dibandingkan dengan kewajiban yang seharusnya dijalankan. Tindakan yang dilakukan *gamers* Indo Impel Down termasuk dalam tindakan yang *non conform*, yaitu perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai atau norma-norma yang ada. Faktor terjadinya perilaku menyimpang dikarenakan proses belajar yang menyimpang adalah proses mengidentifikasi perilaku di lingkungan yang menyimpang.