

ABSTRAK

Saat ini era teknologi media baru sudah menjadi teknologi modern yang digunakan masyarakat saat ini. Perkembangan teknologi saat ini berkembang melalui media sosial dalam bidang game online. Aplikasi mobile legendaris ini juga dapat melihat langsung karakter dan keasliannya saat memainkan game online ini. Banyak pengguna aplikasi mobile legendaris ini adalah anak-anak, remaja, dan orang tua yang bekerja. Mobile Legend merupakan salah satu game modern yang dimainkan berdasarkan strategi dan komunikasi dalam tim. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui fenomena positif dan negatif yang terjadi dalam bermain game online mobile legends bagi anak muda di Kota Bitung karena saat ini banyak anak muda yang meminati game tersebut akibat semakin berkembangnya era digitalisasi. hingga saat ini. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Melalui wawancara, observasi dan dokumentasi dengan 5 orang informan berdasarkan kriteria. Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz yang erat kaitannya dengan perkataan, interaksi atau tindakan yang dilakukan setiap orang terkait dengan popularitas dan media sosial. Kriteria tersebut adalah generasi muda Kota Bitung yang memiliki game Mobile Legend, usia informan adalah 12-24 tahun.

KataKunci : Media Baru, Fonema, Game Online, Mobile Legend

ABSTRACT

Currently, the era of new media technology has become the modern technology used by society today. Current technological developments are developing through social media in the field of online games. This legendary mobile application can also see the character and authenticity directly when playing this online game. Many users of this legendary mobile application are children, teenagers and working parents. Mobile Legend is a modern game that is played based on strategy and communication within the team. The aim of this research is to determine the positive and negative phenomena that occur in playing mobile legends online games for young people in Bitung City because currently many young people are interested in these games due to the increasingly developing era of digitalization. to date. The research method used is descriptive qualitative. Through interviews, observation and documentation with 5 informants based on criteria. This research uses Alfred Schutz's phenomenological theory which is closely related to the words, interactions or actions carried out by each person related to popularity and social media. These criteria are the young generation of Bitung City who have the Mobile Legend game, the informant's age is 12-24 years.

KeyWord: New Media, Phenomenon, Online Games, Mobile Legend