

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang fenomena kecanduan *game online slot* studi kasus mahasiswa Antropologi Budaya angkatan 2020 ISI Padangpanjang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan faktor yang melatarbelakangi dan akibat fenomena kecanduan *game online slot* pada mahasiswa Antropologi Budaya angkatan 2020 ISI Padangpanjang. Adapun teori yang digunakan adalah teori Fenomenologi Alfred Schutz serta Budaya Populer Dominic Strinati. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data adalah melakukan observasi lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Temuan dari penelitian ini adalah bahwa terdapat beberapa faktor yang membuat mahasiswa Antropologi Budaya angkatan 2020 kecanduan dalam bermain *game slot online* seperti: rasa penasaran yang begitu tinggi, mencoba adu keberuntungan, mengisi kekosongan, dan lingkungan pertemanan. Kemudian akibat yang ditimbulkan oleh kecanduan *game slot online* seperti, ketergantungan, kurang tidur dan aktivitas terganggu, tidak fokus dalam belajar serta berbicara kotor dan kasar.

Kata Kunci: Fenomena, Mahasiswa, dan *Game Online Slot*

ABSTRACT

This research discusses the phenomenon of online slot game addiction, a case study of Cultural Anthropology students class of 2020 at ISI Padangpanjang. The aim of this research is to describe the factors behind and the consequences of the phenomenon of online slot game addiction among Cultural Anthropology students class of 2020 at ISI Padangpanjang. The theories used are Alfred Schutz's Phenomenology theory and Dominic Strinati's Popular Culture. The research method used is qualitative research. Data collection techniques are field observations, interviews and documentation. The findings from this research are that there are several factors that make 2020 Cultural Anthropology students addicted to playing online slot games, such as: high curiosity, trying their luck, filling in the gaps, and a friendly environment. Then the consequences caused by addiction to online slot games include dependency, lack of sleep and disturbed activities, not focusing on studying and talking dirty and rude.

Keywords: Phenomenon, Students, and Game Online Slot

