



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Nama : Nikmatuzzahra
NIM : 11443204682
Judul : Pengaruh *Game Online Mobile Legends* terhadap Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau

Game Online merupakan suatu permainan yang terhubung dengan jaringan internet. Para pemain *game online* mempunyai kecenderungan menghabiskan waktu untuk bermain yang dapat mengakibatkan resiko kecanduan. Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan akan dapat menjauhkan seseorang dari aktivitas lain dan lingkungan disekitarnya. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh *game online mobile legends* terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa jurusan ilmu komunikasi UIN Suska Riau. Metode yang digunakan dalam penelitian ini deskriptif kuantitatif yaitu menggambarkan dari suatu permasalahan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling* dengan 77 responden yang diambil secara acak setiap konsentrasi dengan menggunakan *Uses & Effect Theory*. Pengujian hubungan antara *game online mobile legends* terhadap komunikasi interpersonal menggunakan uji korelasi *product moment* menunjukkan bahwa *game online mobile legends* (X) terhadap hubungan komunikasi interpersonal (Y) dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,866. Dari hasil uji regresi linear sederhana diperoleh signifikansi sebesar 0,000 yang berarti *game online mobile legends* (X) berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal (Y) karena 0,000 lebih kecil dari 0,1. Berdasarkan nilai interpretasi ($\beta = 0,866$) maka *game online mobile legends* dengan komunikasi interpersonal memiliki pengaruh sangat kuat karena pada interval 0,80-1,000.

Kata Kunci : *Game Online Mobile Legends*, Komunikasi Interpersonal

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Name : Nikmatuzzahra
Student Reg. Number : 11443204682
Title : **The Effect of Mobile Legends Online Game on Interpersonal Communication of Communication Students at UIN Suska Riau**

Online game is a game connected with internet network. Its players tend to spend their much time which may cause an addiction. The playing activities of online game may stop someone to conduct other activities. The research problem is whether there is an effect between Mobile Legends Online Game and Interpersonal Communication of Communication Students at UIN Suska Riau. This research uses quantitative descriptive method by describing a problem. The samples are selected based on random sampling technique consisting of 77 respondents. This research uses Uses and Gratification theory. The test between Mobile Legends Online Game and interpersonal communication is done by using product moment correlation test. This thesis shows that there is a correlation between Mobile Legends Online Game (X) and interpersonal communication (Y) about 0,866. Based on simple linear regression test, the significance is about 0,000 which means that Mobile Legends Online Game (X) has an effect on interpersonal communication (Y). This is because 0,000 is smaller than 0.1. Based on interpretation score ($b=0,866$), Mobile Legends Online Game has a strong effect on and interpersonal communication because it is between the interval 0,80-1,000.

Keywords : Mobile Legends Online Game, Interpersonal Communication